

Das Team

Die Leserfrage kommt diesen Monat von Hendrik Koop-Lampe (14) aus Drebbber:

»Welches Spiel war das kniffligste, das ihr je gespielt habt?«

Bei dieser Frage ist uns aufgefallen, daß die Computerspiele früher irgendwie viel, viel schwerer waren...
Aber jetzt die Antworten:



CG

Charles Glimm

Online, Rollenspiele, Actionspiele, Budget

»Naja, das dürfte The Pawn gewesen sein, auch wenn die Puzzles an sich gar nicht so schwierig waren. Ich kam recht flott voran, hing dann aber ewig an einer Stelle, wo ich die weiterführende Tür einfach nicht aufbekam. Schließlich las ich in einer englischen Zeitschrift, daß die QL-Version kurz vor Schluß einen Bug hat und sich gar nicht lösen läßt...«



PS

Peter Steinlechner

Actionspiele, Weltraumspiele, Jump-and-runs

»Mein kniffligstes Spiel war einer der ersten Flight Simulatoren von Microsoft. Das Ding lief damals auf meinem Monochrom-Monitor. Ich konnte nur ein Gewirr aus grünen Linien erkennen und wußte eigentlich nie so genau, ob ich gerade New York anfliege, seit Stunden auf der Landebahn stehe oder gleich mit der Boeing 747 aus Chicago zusammenstoße.«



LA

Jörg Langer

Strategie- & Rollenspiele, Actionspiele, Adventures

»Infocom's Suspended. Ich steuerte von einer Tiefschlaf-Kammer aus sechs Roboter, von denen jeder nur eine Wahrnehmungsart (etwa Tastsinn) hatte: Dieselbe Umgebung wurde von »Poet« ganz anders geschildert als von »Sensar«. Innerhalb eines Zeitlimits mußte ich meine Unschuld beweisen. Doch trotz 50 Neustarts habe ich's nie geschafft, mir wurde jedes Mal der Strom abgedreht.«



MG

Michael Galuschka

Sport- & Rennspiele, Action-Adventures, Hardware

»Hm, ich kann mich nicht recht entscheiden: Turricon 2 kostete mich einige Joysticks, weil man es in einem Schwung durchspielen mußte. Aber meine härteste Nuß war eigentlich Bleifuss 2 im Profi-Modus, so eine Art 8000er-Besteigung ohne Sauerstoffmaske. Bis heute weiß ich nicht, wie ich es zu den Bonusautos geschafft habe.«



MD

Martin Deppe

Adventures, Strategiespiele, Actionspiele, Simulationen

»Das geniale Action-Adventure Cadaver hat mich Ende der Achtziger fast (?) in den Wahnsinn getrieben. An einer Stelle mußte mein schwer vergifteter Held nämlich unter Beschuss über Abgründe springen, um ein Gegengift zu erreichen. Nach zwei Stunden und 200 Versuchen war's endlich geschafft.«



MIC

Michael Schnelle

Simulationen, Strategiespiele, Wirtschaftssims

»Powerdrome! Diese futuristische 3D-Raserei gab es zuerst nur für den Atari ST, und sie sah klasse aus. Doch die völlig verkorkte Steuerung brachte mich an den Rand der Verzweiflung. Später erschien eine gut steuerbare PC-Version. Nur war bis dahin die Grafik komplett veraltet...«



RS

Rüdiger Steidle

Simulationen, Sportspiele, Strategiespiele

»Ganz klar Battle Isle 2. Ich habe mich gleich ins Kampfgetümmel gestürzt und auf ein Studium des Handbuchs verzichtet. Als ich wenige Levels später zum 30. Mal am Zuglimit scheiterte, habe ich festgestellt, daß ich die ganze Zeit im limitierten Trainingsmodus gespielt hatte.«

Das Testsystem

Im Wertungskasten fassen wir alle Fakten zu einem Spiel kompakt zusammen. Falls auf Ihrer **3D-Karte** kein Voodoo- (3Dfx), Power-VR- oder Rendition-Chip arbeitet, dann gilt für Sie die Direct-3D-Angabe.

Raumschiff GameStar 7

Genre: Echtzeit-Strategiespiel
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
Sprache: Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis: ca. 90 Mark
Hersteller: IDG Entertainment
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: 2 bis 60 MByte
Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk), bis 16 (Internet)
3D-Karten: ● Direct 3D ● 3Dfx ○ Power VR ● Rendition

Minimum	Standard	Optimum
486/100 8 MByte RAM, 2fach CD Direct 3D	Pentium 90 16 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte	Pentium 133 32 MByte RAM, 8fach CD 3Dfx-Grafikkarte
Grafik	Ausreichend	Gut
Sound		Sehr gut
Bedienung		
Spieltiefe	Befriedigend	
Multiplayer	Mangelhaft	

Fazit: Die beste Weltraumsaga aller Zeiten.



Die Einzelwertungen

Grafik: Wie flüssig sind die Animationen, wie schön ist die Grafik, wie sauber das Scrolling, wie gut die 3D-Engine? Auch Zwischensequenzen und Videos lassen wir (leicht) in diese Note einfließen.

Sound: Ist die Sprachausgabe verständlich, lassen mächtige Explosionen Ihre Lautsprecher kräftig krachen? Paßt die Musikbegleitung zum Spiel, nervt sie vielleicht nach einigen Stunden?

Bedienung: Je besser und einsteigsfreundlicher das Interface, je mehr Komfort (wie Speichern oder Undo-Funktion) geboten wird, desto höher fällt die Bedienungs-Wertung aus.

Spieltiefe: Hiermit bewerten wir hohe Komplexität, abwechslungsreiche Levels, zahlreiche Spielvarianten oder knackige Rätsel. Die Spieltiefe ist ein guter Indikator für Langzeitmotivation.

Multiplayer: Ist der Mehrspieler-Modus nur eine lieblose Dreingabe, oder steckt Überlegung dahinter? Gibt es spezielle Optionen, extra angepaßte Levels oder Kampfberichte?



GameStar

Auszeichnung für Ausnahmespiele.

Mit dem **GameStar**-Prädikat belohnen wir besondere Qualitäten wie zum Beispiel außerordentlichen Spielwitz, innovative Spielideen, packende Atmosphäre, umwerfende Grafik oder exzellente Multiplayer-Funktionen. Der **GameStar** ist eine zusätzliche Auszeichnung und nicht an eine bestimmte Prozentwertung gekoppelt.

Allgemeine Daten

Im oberen Teil des Wertungskastens finden Sie Daten wie **Genre**, **Hersteller** und **Preis**.

3D-Karten

Bei **3D-Karten** sagen wir Ihnen, welche 3D-Chips speziell unterstützt werden. Die drei wichtigsten sind einzeln aufgeführt. **Direct 3D** betrifft zusätzlich 3D-Karten mit allen anderen Chips. Wird eine 3Dfx-Karte nur per Direct 3D angesprochen, bleibt der 3Dfx-Kreis grau – trotzdem läuft es in 3D.

Hardware-Angaben

Hier lesen Sie, ab welchem **Minimum** (roter Kasten) das Spiel läuft – optimal nutzen läßt es sich damit meist nicht. **Standard** (gelb) heißt: Hiermit macht das Programm Spaß, wenn auch mit kleineren Einschränkungen, etwa bei der Auflösung. **Optimum** (grün) ist die Idealausstattung.

Die Spielegenres

Jede Spiele-Kategorie wird von einem Experten betreut und hat ihre eigene Top-20-Liste.

Action: Actionspiele, 3D-Ballerspiele, Geschicklichkeitsspiele, Jump-and-runs.

Strategie: Echtzeit-, Strategie-, Taktik-, Aufbau-, Denkspiele, Wirtschaftssimulationen.

Sport: Sportspiele, Rennspiele, Managementspiele, Flipper.

Simulationen: Simulationen, Weltraumspiele, Mech-Spiele.

Adventures: Action-Adventures, Rollenspiele, Adventures.

Budget: Compilations, Budget-Neuveröffentlichungen.

Die Spielspaß-Wertung

90% und mehr

Nur absolute **Ausnahmeprogramme** bekommen von uns diese Wertung. Solche seltenen Topspiele setzen die Meßlatte für ihr jeweiliges Genre ein Stück nach oben und sind ein Muß für ambitionierte Computerspieler.

80% bis 89%

Eine Wertung von 80 Prozent oder mehr kennzeichnet **sehr gute Spiele**, die ein Genre nahezu perfekt ausreizen. Auch Genre-Fremde können hier zugreifen, denn Aufmachung, Zugänglichkeit und Spielspaß genügen höchsten Ansprüchen.

70% bis 79%

Im 70er-Bereich tummeln sich **gute Spiele**, die allerdings keine Genialitätspreise gewinnen. Hier finden Sie Neuauflagen bekannter Ideen oder Programme, die für Genre-Freunde zwar sehr ansprechend sind, themenfremde Spieler aber eher kalt lassen.

60% bis 69%

60er-Spiele sind **überdurchschnittliche** Programme, die für Freunde des jeweiligen Genres immer noch interessant sind. Trotz der soliden Machart verhindern einige Ungeheimheiten unbeschwerten Spielspaß.

50% bis 59%

Bei 50ern handelt es sich um **Durchschnittskosten**, deren positiven und negativen Aspekte sich die Waage halten. Fazit: mittelmäßig.

30% bis 49%

Diese Spiele haben **starke Schwächen** und sind nur für überzeugte Sammler oder als Teil einer Budget-Compilation zu empfehlen.

10% bis 29%

Hiermit warnen wir vor **Finger-weg-Spielen**: Selbst als Budget-Ware sollten Sie für diese öden Rohrkrepierer kein Geld ausgeben.

unter 10%

Mit einer Wertung unter 10 Prozent gehört ein Programm definitiv und unwiderruflich zu den **miesesten Spielen** der PC-Geschichte.