

# Das Team

Die Leserfrage kommt diesen Monat von  
Sören Focken (13) aus Erftstadt:

**»Mit welchem Computerspiel hat eigentlich eure Zockerlaufbahn angefangen?«**

Uff, das ist schon soooooo lange her  
– selbst bei unserem Redaktions-  
Nesthäkchen Rüdiger. Aber das  
erste Mal vergißt man nie...



MG

## Michael Galuschka

**Sport- & Rennspiele, Action-Adventures, Hardware**

»Bei meinem 1981er Holzblenden-Atari-2600 war Pacman mit dabei. Doch die kleine gelbe Scheibe wurde nach dem dritten Level langweilig. Also habe ich mir ein Fußballspiel gekauft, bei dem die Spieler wie bei einem Kickertisch fest miteinander verbunden waren. Den Namen weiß ich nicht mehr, doch damit begann mein heißes Interesse an Sportspielen.«



LA

## Jörg Langer

**Strategie- & Rollenspiele, Actionspiele, Adventures**

»Das Telespiel Pong außen vor gelassen, war Space Pilot (C64, Datasette) mein erstes selbstgekauftes Spiel. Ich weiß heute noch, wie ich per 3-Tasten-Steuerung mein Düsenjäger-Sprite in fünf Zeitstufen gegen Doppeldecker, Jagdflieger, Hubschrauber, andere Jets und UFOs verteidigt habe. Dazu Fallschirmjäger retten und Obermotze abballern – kultig!«



CG

## Charles Glimm

**Online, Rollenspiele, Actionspiele, Budget**

»Bekanntlich ist nur Computer-Selberbasteln schöner als Fliegen, und folglich war mein erstes Spiel ein (Blind-) Flugsimulator. Das ist so lange her, daß ich den Namen vergessen hab, ich weiß nur noch, daß die Cassette schon längst in der Schublade auf ihren Einsatz wartete, noch bevor der ZX-81-Bausatz endgültig zusammengelötet war.«



RS

## Rüdiger Steidle

**Simulationen, Sportspiele, Strategiespiele**

»Anfang der 80er habe ich mir am liebsten zusammen mit einem Freund bei »Burgen-schlacht« die Felsbrocken per Katapult um die Ohren gedroschen, quasi der Urvater von Worms. Philips' G-7000 bot nur Mickergrafik und Piepssound – aber mit zwei Spielern fast genauso viel Spaß wie moderne Multiplayer-Deathmatches. Mein aller-allererstes Spiel war freilich Pacman auf dem Atari VCS – noch heute hab' ich wehmütige Erinnerungen an die gefräßige gelbe Kugel...«



MD

## Martin Deppe

**Adventures, Strategiespiele, Actionspiele, Simulationen**

»Es war im Sommer '81, als zwei Welten aufeinanderprallten: Ein Commodore-PET und ich. Auf der Kiste im PC-Look lief eine Version von Scramble, bei der Buchstabensalate vom Himmel fielen oder gar auf mein »Raumschiff« feuerten. Das Basic-Spiel ruckelte zwar ungemein, war für mich aber ungeheuer spannend.«



PS

## Peter Steinlechner

**Actionspiele, Weltraumspiele, Jump-and-runs**

»Das erste richtige PC-Spiel war für mich Zak McKracken. Das Adventure sorgte für herrlich sinnlose Telefonanrufe morgens um drei Uhr, Motto »benutz' doch mal den lila Kanister mit den grünen Tentakeln«. Ich hab' s bis heute nicht durchgespielt – kurz vor Schluß hatte die Diskette einen Schuß, Ersatz war nicht aufzutreiben.«



MIC

## Michael Schnelle

**Simulationen, Strategiespiele, Wirtschaftssims**

»Mal abgesehen von einem Pong-Telespiel und diversen Atari VCS-Modulen war mein erstes Spiel am C64 der Flight 2, damals noch von Sublogic. Geduldig habe ich mich in die komplexe Steuerung eingearbeitet, nur um einmal ein paar Runden über Miss Liberty drehen zu können – die damals aus einem papierdünnen Sprite bestand.«

# 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 9

**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 positive und negative 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.