

# Das Team

Unser Leser Oliver Brennecke hat uns per Mitmachkarte folgende Frage gestellt:

*»Wie habt Ihr es geschafft, Euch aus dem Heer der PC-Freaks ins Nirvana der (hoch-) bezahlten Spiele-Tester zu erheben?«*

Wir wissen zwar nicht, wie Oliver auf hochbezahlt kommt und weshalb er vom Tester-Nirvana spricht. Aber bitte ...



CG

## Charles Glimm

**Online, Rollenspiele, Actionspiele, Budget**

»Mir ist das Computer-Hobby seit 1982 nicht nur lieb, sondern es wurde auch bald so teuer, daß ich es zum Beruf machen mußte. Während ich als Redakteur für etliche »seriöse« Computerhefte schuftete, blieb Spielen meine gar nicht so heimliche Leidenschaft. Klar, daß ich bei erster Gelegenheit auf der GameStar anheuerte.«



RS

## Rüdiger Steidle

**Simulationen, Sportspiele, Strategiespiele, CD-ROM**

»Ich wollte schon immer in der Spiele-Branche arbeiten. Als ich dann von einer neuen Spielezeitschrift erfuhr, habe ich mich sofort beworben. Obwohl ich auch von zwei anderen Heften Angebote hatte, bin ich lieber Trainee bei GameStar geworden. Wenn mich meine Kollegen nur nicht immer Rüdi nennen würden...«



JL

## Jörg Langer

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

»Im Februar '94 fuhr ich zwecks Vorstellungsgespräch mit einem altersschwachen Fiesta von Stuttgart nach München. Leider nahm ich die falsche Ausfahrt, baute auf der Landstraße nach Fürstentfeldbruck fast einen Unfall, geriet in einen Schneesturm und kurz darauf auch noch in einen heftigen Stau. Schließlich fragte ich in irgendeinem Kaff eine nette bayerische Oma nach dem Weg. Ihre dialektgespickte und völlig unverständliche Antwort ließ mich ernsthaft daran zweifeln, noch auf dem Gebiet der Bundesrepublik zu sein. Mit nur drei Stunden Verspätung kam ich doch noch zu meinem Kreuzverhör und saß fünf Wochen später als stolzer PC-Player-Redakteur in der Poinger Einöde.«



PS

## Peter Steinlechner

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

»In (sehr) jungen Jahren wollte ich Tierarzt werden. Doch eine spätjugendliche Aufbruchsstimmung trieb mich in ein Soziologie/Germanistikstudium. Vor einer glänzenden Zukunft als Taxifahrer rettete mich 1995 der weise Entschluß, Spieletester zu werden. Einige mutige Bewerbungen später landete ich bei Magna Media und schließlich hier bei IDG Entertainment.«



MG

## Michael Galuschka

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

»Nach dem Abitur verdingte ich mich für zwei Jahre als Zeitsoldat beim zweiten amphibischen Pionierbataillon in Ingolstadt. Als Unteroffizier hab' ich einer Amphibie M3 die Seitenwand aufgeschlitzt und eine zweite M3 in der Donau versenkt. Da blieb mir nur noch die Flucht zur Power Play, und dann zum GameStar. Hoffentlich finden die mich nicht!«



MIC

## Michael Schnelle

**Simulationen, Strategiespiele, Wirtschaftssims**

»Ich hab' schon immer alle Spielehefte gelesen und stellte mir vor, daß das Redakteursleben ein Traumjob sein müsse. 1993 fing ich beim Amiga Joker an, schrieb für Megablast und vor allem PC Joker. 1996 wechselte ich zur PC Player, doch der IDG-Semmelautomat überzeugte mich, beim GameStar-Team mitzumachen.«



TS

## Toni Schwaiger

**Hardware, CD-ROM, Videos, GameStar TV**

»Ich war einige Jahre als Redakteur bei diversen Magazinen, bevor es mich ins Video- und Programmierer-Exil zog. Boris Schneider stöberte mich 1986 auf der CeBit auf und malte mir das Verlagsleben in tollen Farben aus. Heute weiß ich, er wollte nur verhindern, daß ich weiter Grausamkeiten wie »StarTexter« verbreche.«



MD

## Martin Deppe

**Adventures, Strategiespiele, Actionspiele, Simulationen**

»Als desillusionierter Bauingenieurs-Anwärter arbeitete ich nebenher als Tankwart an der holländischen Grenze. Aber die Knete reichte nicht, um meine Telefonate mit einer (weiblichen) AOL-Bekanntschaft in den USA zu finanzieren. Deshalb schrieb ich zusätzlich Tips & Tricks für ein Computerspiellehft. Meine größte Leistung war wohl die auf einem 386er/40 MHz erspielte Komplettlösung für Command & Conquer – die Programmierer wußten selbst nicht, daß ihr Spiel auf so einer Kiste überhaupt lief! Irgendwann lockte mich Jörg mit wagen Andeutungen nach München, und plötzlich war ich Spieletester.«

# Das Testsystem

Diesen Monat gibt es eine kleine, aber wichtige **Änderung** im Wertungskasten: Von jetzt an führen wir die 3D-Unterstützung für die drei wichtigsten Chips und Direct3D (restliche Karten) auf.

## Raumschiff GameStar 5

**Genre:** Weltraumspiel  
**Anspruch:** Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis  
**Sprache:** Englisch (Deutsch in Vorb.)  
**Preis:** ca. 60 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 Power VR, Rendition	Pentium 133 32 MByte RAM, 8fach CD 3Dfx-Grafikkarte

Grafik	Ausreichend	Gut
Sound		
Bedienung		Sehr gut
Spieltiefe	Befriedigend	
Multiplayer	Mangelhaft	

Fazit: Die beste Weltraumsaga aller Zeiten.



## Die Einzelwertungen

**Grafik:** Wie schön ist die Grafik, wie flüssig sind die Animationen? 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?

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

**Spieltiefe:** Bei der Spieltiefe bewerten wir langfristigen Spielspaß, hohe Komplexität, viele Levels, zahlreiche Spielvarianten und knackige Puzzles.

**Multiplayer:** Wie gut ist der Mehrspieler-Modus des Testkandidaten? Gibt es spezielle Optionen, speziell 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 benötigtes Betriebssystem.

## 3D-Karten

Bei **3D-Karten** sagen wir Ihnen, welche 3D-Chips speziell unterstützt werden. Die drei wichtigsten sind einzeln aufgeführt. **Direct3D** betrifft Karten mit allen anderen Chips, gilt aber auch für 3Dfx-Karten, wenn diese nicht speziell unterstützt, sondern nur über Direct 3D angesprochen werden.

## Hardware-Angaben

Wir schreiben, ab welchem **Minimum** das Spiel läuft – optimal nutzen läßt es sich damit aber meist nicht. **Standard** heißt: Hiermit macht das Programm richtig Spaß, wenn auch mit kleineren Einschränkungen, etwa bei der Auflösung. **Optimum** ist die Idealausstattung für das Spiel.

## 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, Managerspiele, Flipper.

**Simulationen:** Simulationen, Weltraumspiele, Mech-Spiele.

**Adventures:** Action-Adventures, Rollenspiele, Adventures.

**Budget:** Compilations, Budget-Neuveröffentlichungen.

## Die Spielspaß-Prozente

### 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 überwiegend sauber programmierte Neuauflagen bekannter Ideen ohne wesentliche Neuerungen.

### 60% bis 69%

60er-Spiele sind **überdurchschnittliche** Programme, die für Freunde des jeweiligen Genres immer noch interessant sind. Trotz der soliden Machart können einige Ungereimtheiten den Spielspaß trüben.

### 50% bis 59%

Bei 50ern handelt es sich um **Durchschnittskosten**, deren positive Aspekte nur knapp überwiegen. Zu einem günstigen Preis können diese Spiele trotzdem den Kauf wert sein.

### 30% bis 49%

Diese Spiele haben **deutliche 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 latenten Rohrkrepierer kein Geld ausgeben.

### unter 10%

Mit einer Wertung unter 10 Prozent gehört ein Programm definitiv und unwiderruflich zu den **schlechtesten Spielen aller Zeiten**.