

Das Team

»Was mich interessieren würde: Was für einen Rechner habt Ihr eigentlich bei Euch zu Hause rumstehen?«
Unsere Tester stehen Rede und Antwort...

Sie können ähnliche Fragen auf jedem Leserbrief und jeder Mitmachkarte vermerken. Unsere Adresse:

IDG Entertainment GmbH
GameStar-Leserbrief
Brabanter Straße 4
80805 München

Emails erreichen uns unter:
Email: brief@gamestar.de



CC

Charles Glimm

Online, Rollenspiele,
Actionspiele, Budgetspiele

»Bei mir stehen gleich vier PCs: Ein demontierter (oder soll ich sagen: ausgeschlachteter) 286er, ein 386er, der an meinem Privat-Netzwerk hängt, zusammen mit einem 486DX2/66, den ich zum Auslagern von Daten verwende. Spielen tu' ich auf einem Pentium 133 mit 48 MByte RAM und einem uralten, aber immer noch funktionstüchtigen 17-Zoll-Monitor. Nach wie vor völlig ausreichend: Mein 28.8er-Modem.«



PS

Peter Steinlechner

Actionspiele, Weltraumspiele,
Adventures, Jump-and-runs

»In mein altes 386er-Gehäuse habe ich in den letzten Jahren Stück für Stück neue Komponenten eingepflanzt. Momentan werkelt ein P/200 auf einem Asus-Board darin, 48 MByte RAM sorgen für flotte Windows-95-Spiele. Neben einer schnellen 2D-Karte tut eine 3Dfx-Zusatzkarte ihren Dienst. Dazu kommt der F16 Combat-Stick.«



TSC

Toni Schwaiger

Hardware, CD-ROM, Videos

»Für die Videobearbeitung von GameStar TV in meinem Heim-Arbeitszimmer ist schon etwas Hardware nötig: Ein Pentium 200 MMX mit internen 7,6 GByte Festplattenplatz (extern hängen nochmal 2 Platten mit insgesamt 18 GByte dran), 64 MByte RAM, ein CD-Brenner, eine sündteure Video-Capture-Karte zum Digitalisieren der Rohdaten meiner Videokamera. Als Zweitrechner habe ich noch 'nen Pentium 120, doch der fühlt sich ziemlich alleingelassen...«



LA

Jörg Langer

Strategiespiele, Rollenspiele,
Actionspiele, Adventures

»Zuhause habe ich seit einem Jahr gar keinen PC mehr: Netzwerkduelle gegen meine lieben Kollegen finden eh' im Büro statt. Und wenn mich ein Solospiel nicht mehr losläßt, nehme ich halt den Laptop (Pentium 133 mit 32 MByte RAM) mit. Zumindest die neuen Strategiespiele laufen darauf fast alle.«



MIC

Michael Schnelle

Simulationen, Strategiespiele,
Manager, Wirtschaftssims

»In meinem Heimathangar parkt noch ein P/100 mit 32 MByte RAM, immerhin mit 3Dfx-Karte—deshalb bin ich bislang um ein Upgrade herumgekommen. Angesichts der zu erwartenden Super-Simulationen werde ich auf einen flotten Pentium II umsteigen, und zwar früher, als mir lieb ist. Ich warte aber noch, bis die Preise fallen.«



MD

Martin Deppe

Adventures, Strategiespiele,
Actionspiele, Simulationen

»Als Westfale würde mich ein schneller Rechner total überfordern. Darum steht bei mir nur ein Pentium 100 mit 32 MByte RAM. Für die Programme, die ich privat spiele, reicht der 100er ohne weiteres aus. Außerdem gilt es, einen Ruf zu verteidigen: Ich habe damals die Komplettlösung für C&C 1 auf einem 386/40 erspielt!«



MG

Michael Galuschka

Renn-, Sport- und Denkspiele,
Action-Adventures, Hardware

»Da mein P/120 leider defekt ist, kommt bald ein Pentium II/300 mit 64 MByte SDRAM, 8,5 GByte-Festplatte, Victory-Eraser und Miro Hiscoré samt 17-Zöller ins Haus. Damit flutscht selbst das lahmste Rennspiel mit Highspeed über den Monitor und auch 3D-unbeschleunigte Voxel-Großtaten von Novalogic laufen pfeilschnell.«

Das Testsystem

GameStar testet alle Spiele auf Herz und Nieren. Auf dieser Seite stellen wir Ihnen unseren Wertungskasten, die Spielspaß-Wertung und unser GameStar-Prädikat vor.

Raumschiff GameStar

Genre: Weltraumspiel
Anspruch: Einsteiger und Fortgeschrittene
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 60 Mark
Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis vier (Internet), bis acht (Netzwerk)

Hersteller: IDG Entertainment GmbH
System: MS-DOS, Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: 2 bis 60 MByte

Minimum	Standard	Optimum
486/100	Pentium 90	Pentium 133
8 MByte RAM	16 MByte RAM	32 MByte RAM
2fach CD	4fach CD	8fach CD
	Direct-X	3Dfx-Grafikkarte

Grafik	Ausreichend	
Sound		Gut
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 berücksichtigen wir (leicht) in dieser Note.

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) geboten wird, desto höher die Bedienungs-Wertung.

Spieltiefe: Bei der Spieltiefe bewerten wir langfristigen Spielspaß, hohe Komplexität, viele Levels, zahlreiche Spielvarianten und großen Tiefgang.

Multiplayer: Wie gut ist der Mehrspieler-Modus des Testkandidaten? Gibt es spezielle Optionen, angepaßte Levels, Kampfberichte oder Replays?

GameStar

Hiermit schmücken sich Ausnahmespiele.

Mit dem **GameStar**-Prädikat belohnen wir besondere Qualitäten wie zum Beispiel außergewöhnlichen Realismus, 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. **Windows 95** schließt dabei **MS-DOS** ein, führen wir beide auf, enthält das Spiel 2 Versionen.

Hardware-Angaben

Im mittleren Drittel schreiben wir, 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 Spielgenres

Um nicht Äpfel mit Birnen zu vergleichen, teilen wir die Spiele in sechs Kategorien auf. Jede 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 Maßlatte für ihr jeweiliges Genre ein weiteres Stück nach oben. Ein Muß für ambitionierte Computerspieler.

80% bis 89%

Eine Wertung von 80 Prozent oder mehr kennzeichnet **sehr gute Spiele**, die ein Genre nahezu perfekt auszureizen. 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**.