

Das Team

»Jetzt mal ganz ehrlich: Welches Spiel gefällt Euch denn gerade so gut, daß Ihr es auch außerhalb der Redaktion spielt?«
Lesen Sie die Statements unserer Berufsspieler...

Wenn Sie der GameStar-Redaktion eine ähnliche Frage stellen wollen, nur zu! Unter der folgenden Adresse nehmen wir aber auch gerne ganz normale Leserbriefe in Empfang:
IDG Entertainment GmbH
GameStar-Leserbrief
Brabanter Straße 4
80805 München
(Email: brief@gamestar.de)



LA

Jörg Langer

Strategiespiele, Rollenspiele, Actionspiele, Adventures

»Wieso außerhalb der Redaktion? GameStar-Tester wissen gar nicht, daß es mehr gibt als Kunstlicht, Semmelautomat und PC-Screens! Aber mal im Ernst: Incubation läßt mich nicht mehr los—kein anderes PC-Spiel kommt so nah an die Stimmung von Aliens dran, bzw. an die Klaustrophobie-Taktik der Space Hulk-Bettspiele. In Sachen Echtzeit-Taktik spiele ich am liebsten T.A.—die 3D-Grafik ist genial!«



MD

Martin Deppe

Adventures, Strategiespiele, Actionspiele, Simulationen

»Auch wenn es in unserer diesmaligen Wertungskonferenz „nur“ die drittbeste Wertung der Echtzeit-Strategiespiele kassiert hat: Akte Europa begeistert mich auch nach dem Test noch, ich möchte unbedingt wissen, was meine Playmobil-Panzerchen in der nächsten Mission erwartet. Mein zweiter Favorit ist zur Zeit Battle Isle 3.«



CG

Charles Glimm

Online, Rollenspiele, Actionspiele, Budgetspiele

»Auch wenn mich die anderen vielleicht auslachen: Privat steh' ich gerade auf Magic The Gathering. Natürlich das von Microprose, die Acclaim-Umsetzung ist Müll. Als gemäßigter Fan des Kartenspiels kann ich am PC komfortabel Decks basteln und abstruse Taktiken ausprobieren. In Sachen Online verbringe ich viel zu viel Zeit in der Beta von Ultima Online—aber Grafik und Spieltiefe sind einfach endgeil.«



PS

Peter Steinlechner

Actionspiele, Weltraumspiele, Adventures, Jump-and-runs

»Für mich gibt es zur Zeit nur Starfleet Academy: Ich finde es beeindruckend, wie gut es Interplay geschafft hat, das typische Star-Trek-Feeling rüberzubringen, und trotzdem ein sehr spielbares und actionreiches Programm zu designen. Außerdem sind die Zwischensequenzen schön spacig.«



MIC

Michael Schnelle

Simulationen, Strategiespiele, Manager, Wirtschaftssims

»Da die waschechten Simulationen im Moment gerade keine Überflieger aufzubieten habe, wühle ich mich an meinem Heim-PC weiter durch Dungeon Keeper. Trotz der veralteten Grafik spielt sich das Ding spritzig und macht einfach Spaß. Gerade probiere ich den neuen Patch aus, der den Schwierigkeitsgrad aufpöppeln soll.«



MG

Michael Galuschka

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

»Die Frage erübrigt sich eigentlich: NHL 98 ist derart genial, daß ich zuhause erstmal nichts anderes mehr spielen werde. Im Büro sieht es etwas anders aus: Niemand traut sich, bei NHL gegen mich anzutreten. Also demonstriere ich eben bei Worms 2, weshalb schwäbische Brillenträger vorsichtig bei Wetten sein sollten...«



TSC

Toni Schwaiger

Hardware, CD-ROM, Videos

»In meiner abgeschiedene Enklave inmitten des bayerischen Alpenvorlands bei Bad Tölz erreichen mich Spieletrends nur mit Verspätung. Folglich düse ich noch immer am liebsten mit der neuesten Version von Descent 2 durch düstere Stollen. Zur Zeit freue ich mich auf Forsaken: Es kuppert viel bei Descent ab (warum nicht?), sieht aber mindestens doppelt so gut aus.«

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 8 MByte RAM 2fach CD	Pentium 90 16 MByte RAM 4fach CD Direct-X	Pentium 133 32 MByte RAM 8fach CD 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?

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 Spielegenres

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**.

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.

