

Das Team

Was treibt einen Menschen dazu, bis morgens um 2:00 Spiele zu testen, Bildschirmfotos zu schießen (Peng!) und Artikel zu schreiben? Lesen Sie die Statements unserer Test-Experten.

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



la

Jörg Langer

Strategiespiele, Rollenspiele, Actionspiele, Adventures

»Wenn ich morgens um 10:00 im Büro einen ersten Kaffee schlürfe, während aus den Lautsprechern meine Lieblingsmusik dröhnt, überkommt mich ein tiefes Gefühl der Dankbarkeit: Statt für das spaßigste Hobby der Welt auch noch Geld zu bekommen, könnte ich mein Computerlinguistik-Studium beendet haben und auf dem Arbeitsamt Selbstgespräche in Prolog oder LISP führen.«



md

Martin Deppe

Adventures, Strategiespiele, Actionspiele, Simulationen

»Was verschlägt einen Westfalen nach Bayern? Bestimmt nicht die hiesige Eigenart, Semmel statt Brötchen zu sagen. Aber bei GameStar kann ich das tun, was ich seit meinen frühen Postspiel-Tagen schon immer wollte: Den ganzen Tag spielen, drüber schreiben und im (Netzwerk) menschliche Kontrahenten das Fürchten lehren.«



cg

Charles Glimm

Online, Rollenspiele, Actionspiele, Budgetspiele

»Mir war immer klar: Computer sind nur zum Spielen da. Noch ein Modem dazu, und du findest in virtuellen Welten wie The Realm oder WorldsAway tausende Gleichgesinnte. Die Telefonrechnung zwang mich dann, mein Hobby zum Beruf zu machen, der mich nach einigen Umwegen zum GameStar führte— Spiele sind einfach spannender als PC-Tuning und Drucker-Refills.«



ps

Peter Steinlechner

Actionspiele, Weltraumspiele, Adventures, Jump-and-runs

»Von Space Invaders in der Spielhalle über den C64 und PCs in diversen MHz-Ausbaustufen—der Weg in die Spiele-Sucht ist kurz. Vor allem 3D-Shooter haben's mir angetan— wie gut, daß ich Hexen 2 und Konsorten den ganzen Tag über im Büro spielen kann, und ich dabei offiziell auch noch arbeite!«



mic

Michael Schnelle

Simulationen, Strategiespiele, Manager, Wirtschaftssims

»Nur eines wäre schöner, als jeden Tag in virtuellen Jets, U-Booten oder Mech-Kanzeln zu verbingen: Ein Job als echter Testpilot. Da diese Jobs aber rar sind, und auch Hobbygeneräle und -manager nicht an jeder Ecke gesucht werden, beglücke ich halt GameStar mit gelegentlichen Tiefflügen.«



mg

Michael Galuschka

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

»Spielen, Computer, Sport, 3D-Chips, Biergärten: Bei diesen Leidenschaften blieb mir eigentlich nichts anderes übrig, als meine Zelte beim GameStar in Schwabing aufzuschlagen. In einem digitalen F1-Renner neueste 3D-Hardware zu quälen—für diesen Jugendtraum habe ich mein scheintotes BWL-Studium gerne aufgegeben.«



tsc

Toni Schwaiger

Hardware, CD-ROM, Videos

»In meinem Geheimlabor am Alpenrand bastle ich aus Hunderten kleiner Bild- und Tonschnipsel die nächste GameStar-TV-Folge. Da die Herren Spielberg und Gates wohl noch keine Zeit hatten, meine Bewerbungsunterlagen anzugucken, malträtiere ich in der Zwischenzeit eben meine armen Kollegen mit rauen Regieanweisungen und Programmier-Bugs.«

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
2-fach CD	4-fach CD	8-fach CD
	Direct-X	3Dfx-Grafikkarte

Grafik	Ausreichend	
Sound		Gut
Bedienung		Sehr gut
Spieltiefe		Befriedigend
Multiplayer	Mangelhaft	

Fazit: Die beste Weltraumsaga aller Zeiten.



Allgemeine Daten

Oben finden Sie Daten wie benötigtes Betriebssystem. **Windows 95** schließt dabei **MS-DOS** ein, führen wir beide auf, enthält das Spiel zwei 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 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**.

Die Einzelwertungen

Grafik: Wie schön ist die Grafik, wie flüssig sind die Animationen? Auch Zwischensequenzen und Videos berücksichtigen wir 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: Hierbei schauen wir auf langfristigen Spielspaß, hohe Komplexität, viele Levels, umfangreiche Spielvarianten und großen Tiefgang.

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

Spielspaß

Die prozentuale Spielspaß-Wertung faßt den Test zusammen. Details im Kasten rechts.

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.

GameStar

Hiermit schmücken sich 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.