Neue Spieletests — so wird bewertet

Die 64'er-Redaktion hat ein neues Konzept für Spieletests entwickelt. In jeder Ausgabe werden wir etwa fünf aktuelle Spiele testen. Dabei vergeben wir in fünf Kategorien jeweils bis zu 15 Punkte. Die Punktzahlen finden Sie in Balkendiagrammen am Schluß eines Tests. Da nur über dem Durchschnitt liegende Spiele vorgestellt werden sollen, fangen unsere Skalen erst bei fünf Punkten an. Zu den Kategorien selber: Mit Spielidee bezeichnen wir die Handlung des Spiels, seinen Spielwitz, seine Hintergrundstory und seine Originalität. Die Punkte Grafik und Sound brauchen wohl nicht weiter erläutert werden. Damit Sie eine direkte Vergleichsmöglichkeit haben, wurden zwei Spiele ausgesucht, deren Grafik oder Sound wir derzeit für das Beste halten: Bei der Grafik wäre das »Impossible Mission«, beim Sound »Ghostbusters«. Beiden geben wir auf dem entsprechenden Gebiet 11 Punkte. Warum so wenig, wenn wir sie doch für die besten halten? Nun, die Noten müssen steigerungsfähig bleiben. Gerade die für die nächsten Monate angekündigten Neuerscheinungen sollen nämlich mit bisher ungeahnter Grafik und Sound auftrumpfen. Weiter geht's mit dem Punkt Schwierigkeitsgrad. Hier eine Note zu vergeben, fällt schwer, ändert sich der Schwierigkeitsgrad bei den meisten Spielen doch laufend. Wir wollen hier überschlagsmäßig angeben, für wie schwer man das Spiel halten darf. Unlösbare Spiele erhalten 15 Punkte. Auch hier vielleicht ein Beispiel: »Championship Loderunner« würde 14 Punkte erhalten. Als letztes noch die Motivation. Wie lange wird man wohl Spaß an dem Spiel haben. Einen Nachmittag oder mehrere Monate? Motivation bedeutet aber auch, wie schwer es einem fällt, sich nachts um 2 Uhr endlich vom Spiel loszureißen und ins Bett zu gehen.

Damit die Bewertungen einerseits möglichst objektiv, andererseits von Ausgabe zu Ausgabe immer vergleichbar sind, werden sie jeden Monat von einem festen Team, bestehend aus Redaktionsmitgliedern und freien Mitarbeitern, ausdiskutiert. Wir halten uns dabei nicht für unfehlbar, glauben aber, faire Entscheidungen treffen zu können.

(B. Schneider/M. Kohlen/rg)

Trends und Flops

Auch diese Spalte wird vorläufig zu einer festen Einrichtung werden. Hier werden wir über Trends auf dem Spielesektor, aber auch über Flops berichten.

Nun gleich hinein ins Getümmel: Lange erwartet und zum Redaktionsschluß immer noch nicht lieferbar waren die US-April-Neuerscheinungen der Firmen Electronic Arts, Broderbund und Epyx. Schon seit Wochen kursieren Gerüchte um Programme wie »Summergames II«, »Karateka«, »Rescue on Fractalus«, »Skyfox« und einige andere mehr. Teilweise handelt es sich hier um Umsetzungen von Apple- oder Atari-Programmen, von deren hoher Qualität man sich schon überzeugen konnte. Auch von den anderen Neuerscheinungen dieser Firmen hört man bis jetzt nur Gutes. Wir bleiben am Ball und versuchen, so schnell wie möglich über diese Spiele zu berichten. »Mail Order Monsters« und »Racing Destruction Set« erreichten uns erst nach Redaktionsschluß und werden in der 64'er-Ausgabe 8 besprochen.

Um beim Thema Trends zu bleiben: Daß man heutzutage mit primitiven Schießspielen keinen Hund mehr hinterm Ofen hervorlocken kann, sollten die Softwarehersteller inzwischen begriffen haben. Und auch ein einfaches Jump-and-Run-Spiel, das keinerlei neue Ideen mit sich bringt, wird wohl nur wenige Käufer finden. Trotzdem tauchen da immer noch Spiele wie »Super Zaxxon« auf. »Super Zaxxon« ist grafisch schlechter als das echte »Zaxxon«, hat aber dafür mehr unterschiedliche Stufen. Langeweile ist allerdings vorprogrammiert, denn am Spielablauf (Ballern, Ballern, Ballern ...) hat sich überhaupt nichts geändert. Weiteres Beispiel ist »Conan«. Wer nun einen Adrenalinspiegelheber erwartet, der wird von einem einfallslosen Jump-and-Run-Spiel mit einfacher, ruckhafter Grafik enttäuscht. Was hätte sich nicht alles aus einem solch gewaltigen Stoff machen lassen. Wohlgemerkt: Diese beiden Spiele sind leider keine Einzelfälle. Besonders tragisch ist nur, daß gerade zwei relativ bekannte Firmen, Hesware und Datamost, für diese Flops verantwortlich sind. Eines sei also jedem gesagt, der sich ein Spiel kaufen möchte: Immer vorher Probespielen oder Testberichte lesen, am besten beides, denn keiner gibt gern 100 Mark für nichts und wieder nichts aus.

(B. Schneider/M. Kohlen/rg)

Master Of The Lamps

In diesem Spiel von Activision geht es zu wie in einer Geschichte aus Tausendundeiner Nacht: Sie müssen als Prinz einen bösen Lampengeist in die Lampe zurückbefördern, damit Sie die Erbnachfolge antreten können. Doch leider ist die Lampe kaputt, und ihre Einzelteile sind über knapp 20 Screens verstreut. Sie müssen von Ihnen zusammengesucht werden. Von Screen zu Screen fliegt man durch einen »Zeittunnel« in schneller und gut gemachter 3D-Grafik. Am Ende des Fluges erwartet den Spieler dann der Lampengeist. Dieser wirft mit farbigen Noten, die man nur abwehren kann, wenn man schnell genug einen gleichfarbigen Gong anschlägt. Hat man diesen Angriff überstanden, gehört einem auch schon eines der Lampenteile, und weiter geht's durch den Zeittunnel. Wie schon gesagt, ist die Grafik recht schön. Besonders gut ist aber die Musik geraten: In Ghostbusters-Qualität dröhnt einem da pro Screen eine andere Melodie entgegen, die stilistisch zwar nicht zum Stil paßt (Boogie Woogie im Orient?), dafür aber der reinste Ohrenschmaus ist. Da vergißt man sogar das Spielen. Damit ist es allerdings auch schon getan. Abwechslungsreich ist das Ganze nämlich wirklich nicht. Die zwei geschilderten Situationen wiederholen sich nur mit steigendem Schwierigkeitsgrad. Schade, denn sonst wäre dies derzeit eines der besten Spiele. (B. Schneider/rg)

Titel	Master of the Lamps
	5 7 9 11 13 15
Spielidee	
Grafik	
Sound	
Schwierigkeit	
Motivation	
Besonderheiten	wenig abwechslungsreich
Hersteller	Activision
Preis	D 69 Mark, K 49 Mark
Bezugsquelle	Ariolasoft Postfach 1350 4830 Gütersloh 1