

Spieletests: So wird bewertet

In letzter Zeit erreichten uns immer mehr Anfragen nach den komischen schwarzen Balken unter den Spieletests. Deshalb erläutern wir mal kurz Konzept und Bewertungsschema unseres Spieleteils.

Wie Sie sicherlich bemerkt haben, hat sich das Gesicht unserer Spieletests etwas gewandelt. Geblieben sind allerdings die Bewertungsbalken, die sich nach Ansicht unserer Leser sehr bewährt haben. Sie verlangten aber nach noch besseren Vergleichsmöglichkeiten bei den Spielen. Diesen Wunsch haben wir uns bei der Neukonzeption des Spieleteils zu Herzen genommen. Wir suchen uns immer mehrere Spiele vom gleichen Typ oder gleicher Konzeption heraus und stellen sie auf einer Seite gegenüber. Aber eines wird beim Spieleteil immer berücksichtigt: Jedes Spiel, das wir Ihnen vorstellen, ist gut und sein Geld wert. Denn für schlechte Spiele wollen wir unseren Platz nicht vergeuden.

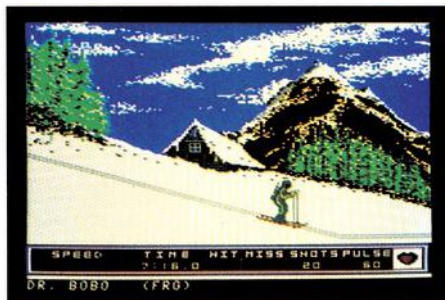
Nun zu den einzelnen Balken in den Bewertungskästen. In den fünf Kategorien vergeben wir zwischen

0 und 15 Punkten. Da wir sowieso nur gute Spiele testen, fangen die Skalen im Heft erst bei fünf Punkten an. Mit dem Begriff »Spielidee« bezeichnen wir die Handlung des Spiels, seine Originalität, die Grundidee und die Hintergrundstory. »Grafik« und »Sound« brauchen wohl nicht näher erläutert zu werden. Um Vergleichsmöglichkeiten zu schaffen, haben wir im Juli 1985 zwei Maßstabspiele gesetzt, die jeweils elf Punkte in diesen Kategorien erhalten haben: »Impossible Mission« in puncto Grafik und »Ghostbusters« in puncto »Sound«. Die beste Grafiknote bisher hatte »Summer Games II« mit 13 Punkten, die beste Sound-Note ging mit 12 Punkten an »Thing on a String« und »Rock'n'Bolt«. Mit dem Schwierigkeitsgrad tun wir uns meistens am schwersten. Wir versuchen immer, einen möglichst fairen Durch-

schnittswert zu ermitteln, der die Schwierigkeit am besten wiedergibt. Zu diesem Punkt finden Sie öfters auch Anmerkungen im Kasten. Der letzte Punkt, Motivation, ist sowohl eine Durchschnittsnote aus den vorherigen Werten wie auch eine abschließende Gesamtkritik. Wie oft, wie lange kann man das Spiel spielen und Spaß dabei haben? Legt man es nach zwei Tagen in die Ecke oder kommt man wochenlang nicht vor drei Uhr früh ins Bett?

Dieses Konzept kam bei unseren Lesern gut an und soll bis auf weiteres auch beibehalten werden. Das heißt natürlich nicht, daß wir uns allen Verbesserungsvorschlägen verschließen. Wenn Sie also was zu meckern, aber auch zu loben haben, dann schreiben Sie uns doch. In diesem Sinne: Viel Spaß beim Spielen! (bs)

Olympia eiskalt



Seit der Vorankündigung in »Summer Games II« fiebern die Sportspiel-Fans der Fortsetzung »Winter Games« entgegen. Jetzt ist es lieferbar.

Die Olympiade ist komplett, denn Epyx veröffentlichte mit »Winter Games« das dritte Spiel der Olympia-Trilogie. Und eines gleich vorweg: Noch ein viertes Spiel würde wohl keinen Erfolg mehr haben, denn das bekannte Spielprinzip der Bildschirm-Olympiade zeigt bei »Winter Games« die ersten Ermüdungserscheinungen.

Im bewährten Menü werden den bis zu acht Spielern sieben Disziplinen angeboten, wobei der Eiskunstlauf aber zweimal auftaucht, einmal als Pflicht und einmal als Kür. Die anderen Disziplinen sind Ski-Kunstsprung (Hot Dog), Ski-Weitsprung,

Biathlon, Eisschnellauf und Bobfahren.

Im einzelnen streuen die Disziplinen sehr in ihrer Qualität. Eindeutig am schlechtesten sind beide Kunstlauf-Disziplinen, die grafisch eher dem ersten Teil von »Summer Games« entsprechen. Ebenso der Eisschnellauf, der eine Kopie des Ruderns aus »Summer Games II« ist, bei der nur die Sprites geändert werden.

Der Kunstsprung erinnert stark an das Turmspringen aus »Summer Games«, kann aber durch Variantenreichtum und bessere Animation überzeugen. Auch das Bobfahren

bietet keine großen Sensationen, sondern ist guter »Summer Games II«-Durchschnitt. Fantastisch gelungen sind aber Biathlon und Weitsprung. Tolle neue Ideen und sehr gute Ausführung in Bild wie Ton lassen das Herz aller Spieler höher schlagen. Allein diese beiden Disziplinen rechtfertigen den Kauf von »Winter Games«.

Negativ aufgefallen ist uns, daß die »Summer Games«-Disziplinen nicht in »Winter Games« eingebunden werden können, wie es bei »Summer Games II« der Fall ist. Trotzdem darf man »Winter Games« als würdigen Abschluß der Olympia-Spiele bezeichnen. (bs)

| Titel | Winter Games | | | | | |
|----------------|--|---|---|----|----|----|
| | 5 | 7 | 9 | 11 | 13 | 15 |
| Spielidee | | | | | | |
| Grafik | | | | | | |
| Sound | | | | | | |
| Schwierigkeit | | | | | | |
| Motivation | | | | | | |
| Besonderheiten | 6 Sportarten, 8 Spieler | | | | | |
| Hersteller | Epyx/Rushware | | | | | |
| Preis | ca. 40,- (k) | | | | | |
| Bezugsquelle | Rushware An der Gimpfesbrücke 24 4044 Kaarst 2 | | | | | |