

Das Team

Unser Leser Marco Höffmann (17) aus Grossräschen hinterfragt die Existenzgrundlage des GameStar-Teams:

»Was würdet ihr tun, wenn es keine Computerspiele gäbe?«



LA

Jörg Langer

Strategie- & Rollenspiele, Actionspiele

»Ich würde die Computerspiele erfinden! Denn es gibt nichts anderes, was so gut zum Abschalten taugt. Da kann ich jederzeit laden, wenn mal was nicht so gut geklappt hat – das geht ja beim Tennisspielen, Kuchenbacken oder Geld-rauswerfen-für-miesen-Kinofilm und anderen Echtwelt-Hobbies leider nicht.«



PS

Peter Steinlechner

Actionspiele, Weltraumspiele, Jump-and-runs

»Vermutlich widme ich mich dann ganz dem Studium der Quantenphysik und setze nebenbei meine Privatforschungen in Sachen Biogenetik verstärkt fort. Zudem käme ich endlich dazu, das Projekt ›Mount Everest‹ abzuschließen. Vielleicht wäre sogar genug Zeit für zwei statt nur einem Triathlon pro Woche.«



MIC

Mick Schnelle

Simulationen, Strategie-spiele, Wirtschaftssims

»Ich veröffentliche als Bestseller-Autor alle fünf Jahre ein neues Werk, das sich natürlich jeweils so um die 100 Millionen Mal verkauft. Vom Geld schaffe ich mir eine Südseeinsel an, samt eigener Brauerei und Frittenbude. Tja, und von da kriegen mich keine zehn Pferde mehr weg. Nie mehr...«



MG

Michael Galuschka

Sport- & Rennspiele, Hardware

»Ich wäre Händler für super-teure Sportwagen. Da könnte ich mich den ganzen Tag meiner großen Passion hingeben, würde bei den Verkaufsgesprächen (›Na Herr Becker, wollen Sie nicht noch 'nen Mercedes mit abwaschbaren Leder-sitzen mitnehmen?‹) auch ständig den neuesten Promi-Tratsch mitbekommen.«



PET

Petra Schmitz

Actionspiele, Weltraum-spiele, Jump-and-runs

»Da Mick schon Plan A für sich beansprucht, muss ich Plan B nehmen: Ich gehe zu Pro 7, bekomme meine nachmittägliche Talkshow, in die ich nur Nerds wie Gunnar und Brainbugs wie Peter einlade. Themen: ›Was genau stört euch an der Realität?‹ und ›Sind Wissenschaftler die schlauerer Menschen?‹«



WR

Walter Reindl

3D-Actionspiele, Hardware

»Wenn es keine Computerspiele gäbe? Wahrscheinlich vermietete ich in irgendeinem kleinen Hafen in der Ägäis Segelboote und läge den ganzen Tag in der Sonne. Um meine Spielleidenschaft einigermaßen zu dämpfen, widme ich mich ab Sonnenuntergang dann diversen Brettspielen. Klingt doch gut, oder?«



GUN

Gunnar Lott

Adventures, Strategie- & Rollenspiele

»Beruflich oder privat? Um beides zu verbinden, würde ich mich wohl mit Tabletops (WHFB), Papier-Rollenspielen (V:TM) oder Postspielen (MePBM) beschäftigen, als Tester oder Redakteur. Einmal Nerd, immer Nerd. Übrigens, wenn Ihnen die Abkürzungen was sagen, sind Sie auch einer...«



FM

Frank Maier

Webmaster von www.gamestar.de

»Ich würde mich wahrscheinlich auf Tropicco niederlassen und mit Cate Archer ein eigenes Volk gründen (natürlich in Echtzeit). In meiner Freizeit widme ich mich voll und ganz dem Monkey Combat und trinke in Bullet-Time von Lara gemixte Kokos-Drinks. Zu guter Letzt versumpfe ich mit Kumpel Larry in der Scum-Bar.«



MD

Martin Deppe

Adventures, Strategie-spiele, Actionspiele

»Ich erfinde ein Spiel, bei dem man am Fernseher mit zwei Rechtecken ein Quadrat hin- und herschlägt. Und nenne es Honk, Punk oder Pong. Daraus entwickelt sich ein Riesenmarkt. Der ist so wichtig, dass Zeitschriften darüber berichten, deren Leser fragen, wie die Welt ohne Computerspiele aussähe...«

Der Wertungskasten

Noch mehr Infos auf einen Blick: Mit unserem generalüberholten Wertungskasten nennen wir Ihnen jetzt auch alle Multiplayer-Modi der Testkandidaten und empfehlen Spiele-Alternativen.

Testkompetenz dank Genre-Experten



Peter Steinlechner ist unangefochtener **Action**-Experte von GameStar. Zu seinem Lieblings-Genre zählt er Ballergerien, 2D-Rennspiele, Prügel- und Jump-and-runs.



Chefredakteur Jörg Langer ist Fachmann für **Strategie**. Zu diesem Genre gehören Echtzeit- und Aufbauspiele, Hexfeldtaktik, Wirtschaftssimulationen und Denkspiele.



Unser **Sport**-Spezialist Michael Galuschka erklärt sein Genre so: »Alles, was man auch im Sportfernsehen sieht.« Dazu gehören etwa Rennspiele, Fußballmanager und Golfspiele.



Für das **Simulations**-Genre ist Michael Schnelle unser Profi. In seinem Fachgebiet finden Sie Flugsimulationen, Mechspiele, U-Boot-Sims und 3D-Weltraumspiele.



Adventures und **Rollenspiele** landen meist bei Martin Deppe. In seine Rubrik fallen Grafik-Adventures, Rollenspiele, Action-Adventures und alles andere, was Rätsel hat.

Entwickler/Publisher

Wir nennen den Entwickler (programmiert das Spiel) und Publisher (bringt das Spiel in die Läden) – Letzteren mit Hotline-Nummer.

Multiplayer-Modus

Wie viele Spieler können im Multiplayer-Modus antreten? Dabei trennen wir nach Internet, Netzwerk (LAN), Modem-Direktverbindung und Spielen am selben PC. Dazu nennen wir alle Multiplayer-Modi.

Alternativen

Hier empfehlen wir Spiele, die im selben Genre oder gleichen Szenario Alternativen zum getesteten Programm darstellen.

Die Einzelwertungen

Grafik: Wie schön ist die Grafik, wie gut die 3D-Engine, wie weich sind die Animationen?

Sound: Wie gut sind Musik, Sprache, Ton?

Bedienung: Je besser das Interface, je mehr Komfort, desto höher die Note.

Spieltiefe: Hier bewerten wir Komplexität, Abwechslung – und auch Spielzeit.

Multiplayer: Gibt es spezielle Optionen, angepasste Levels oder Internet-Ligen?

F1 Racing Championship

Genre: Rennspiel **Anspruch:** Fortgeschrittene, Profis **Sprache:** Deutsch
Entwickler: Ubi Soft **Publisher:** Ubi Soft, (0211) 338 00 50 **Preis:** ca. 90 Mark

MULTIPLAYER

Internet (0 Spieler) Netzwerk (22 Spieler) Modem (2 Spieler) an 1 PC (2 Spieler)

Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Einzelrennen, Grand Prix (beides auch per Splitscreen)

HARDWARE-KONFIGURATION

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 300 MHz	CPU mit 550 MHz	CPU mit 800 MHz
64 MByte RAM	128 MByte RAM	256 MByte RAM
50 MByte Installationsgröße	320 MByte Installationsgröße	600 MByte Installationsgröße
3D-Karte	3D-Karte, Joystick	3D-Karte (32 MByte), Lenkrad

ALTERNATIVEN

Grand Prix 3 (88%, GS 9/00)
Schlechtere Grafik, nur ein Fahrmodell und viele Detailmängel, aber auch keine KI-Probleme.

Grand Prix Legends (84%, GS 11/98)
Höllisch schwere, ultrarealistische Simulation mit historischen Formel-1-Wagen von 1967.

WERTUNG

Grafik:	Sehr gut
Sound:	Befriedigend
Bedienung:	Sehr gut
Spieltiefe:	Sehr gut
Multiplayer:	Gut

Exzellente F1-Simulation, die unter KI-Mängeln leidet.

81% SPIELSPASS

3D-Karten

Wenn Ihre Grafikkarte **grün** dargestellt ist, sollte das Spiel damit auch bei hohen Auflösungen perfekt laufen. Ist sie **gelb**, läuft das Spiel überwiegend flüssig. Ein **rotes** Kästchen bedeutet, dass das Spiel auf Ihrer Karte nur bei geringer Auflösung oder wenig Details noch läuft.

Weitere Karten

Im Folgenden finden Sie vier 3D-Karten, für die im Wertungskasten kein Platz mehr war, und welchem dort aufgeführten Modell sie leistungsmäßig entsprechen:

- Rage 128 → TNT
- Rage 128 Pro → TNT 2
- ST Kyro → Geforce
- Geforce 2 MX → Geforce

Hardware-Angaben

Minimum (roter Kasten): Hier lesen Sie, ab welchem PC ein Spiel läuft – optimal nutzen lässt es sich damit allerdings nicht.

Standard (gelb) heißt: Hiermit macht das Programm Spaß, wenn auch mit kleineren Einschränkungen, etwa bei der Auflösung.

Optimum (grün) ist die Ausstattung für maximalen Genuss. Dazu gehören auch Eingabegeräte oder spezielle 3D-Karten.

Das GameStar-Testcenter

In unserem Testcenter stehen diverse PCs, auf denen wir die Spiele mit verschiedenen Prozessortypen, Grafikkarten und RAM-Bestückungen gründlich testen – insgesamt rund 200 Kombinationen. Die Ergebnisse schlagen sich im Wertungskasten und in unseren Technik-Checks nieder.



GameStar-Prädikat

Auszeichnung für Ausnahmespiele.

Mit dem GameStar-Prädikat belohnen wir außerordentliche Leistungen, etwa bei Spieltiefe und -idee, Atmosphäre, Grafik oder Multiplayer-Funktionen – und zwar unabhängig von der Spielspaß-Wertung.



Die Spielspaß-Wertung

90% und mehr: Nur absolute **Ausnahmeprogramme** bekommen von uns diese Traumwertung. Solche seltenen Topspiele setzen die Messlatte für ihr Genre nach oben und sind ein Muss für jeden Computerspieler.

80% bis 89% Eine Wertung von mindestens 80 Prozent kennzeichnet **sehr gute Spiele**, die ein Genre voll ausreizen. Auch Genre-Fremde können zugreifen, denn Aufmerksamkeit, Zugänglichkeit und Spielspaß genügen höchsten Ansprüchen.

70% bis 79% Im 70er-Bereich tummeln sich **gute Spiele**, die allerdings keine Genialitätspreise gewinnen, beispielsweise gute Klone bekannter Hits.

60% bis 69% 60er-Spiele sind **überdurchschnittliche** Programme, die für Freunde des jeweiligen Genres immer noch interessant sein können.

50% bis 59% Bei Programmen in den 50ern handelt es sich um unscheinbare **Durchschnittskosten** mit diversen negativen Aspekten.

30% bis 49% Diese **mäßigen Spiele** taugen nur für überzeugte Sammler.

10% bis 29% **Sehr schwach** und nicht mal als Budget-Ware zu empfehlen.

Unter 10% Definitiv die **miesesten Spiele** der gesamten PC-Geschichte.