

Das Team

Diesmal stellen sich neun Mitglieder des GameStar-Teams der Frage von Tristan Lehmann (15) aus Caputh:

»Welcher PC-Held ist am ehesten mit euch verwandt?«



LA

Jörg Langer

Strategie- & Rollenspiele, Actionspiele

»Eigentlich hätte ich den Helden aus Gothic genannt – doch das Spiel ist so verbuggt, dass ich gerade nicht weiter spielen kann. Deshalb fühle ich mich am ehesten dem Helden aus Sheep verwandt, der seine Schäfchen durch allerlei Fährnisse hindurch sicher bis zum Ziel führen darf. Wieso, verrate ich nicht.«



MG

Michael Galuschka

Sport- & Rennspiele, Hardware

»Wahrscheinlich ist ein gewisser Abenteurer namens Guybrush Threepwood mein lang verschollener Zwillingbruder. Genau wie er trotte ich zwar leicht tollpatschig, dafür aber gut gelaunt durch die Welt und bin ständig auf der Suche nach Goldschatz und Piratenbraut. Außerdem mag ich Malzbier.«



WR

Walter Reindl

3D-Actionspiele, Hardware

»Eine gewisse Seelenverwandtschaft verspüre ich mit Duke Nukem. Seine kernigen Sprüche und die pausenlose Action haben mich nämlich monatelang an den Bildschirm gefesselt. Selbst auf die Gefahr hin, dass ich dann mit Peter verwandt wäre: Der Duke bleibt irgendwie mein virtuelles Alter Ego.«



PET

Petra Schmitz

Actionspiele, Weltraumspiele, Jump-and-runs

»Was meine Eltern nicht für mich tun wollten, hat 1999 Looking Glass erledigt: Sie schenkten mir mit Garret aus Dark Project den großen Bruder, den ich schon immer haben wollte. Jetzt ziehen wir zwei regelmäßig durch die Häuser, um die dekadenten Reichen und Schönen um Geld und Leben zu erleichtern.«



MIC

Mick Schnelle

Simulationen, Strategie- & Wirtschaftssims

»Eigentlich ist er ja auf Konsolen zu Hause und kein PC-Held. Aber irgendwie sieht mir Nintendos gelber Pokémon-Knubbel Pikachu ziemlich ähnlich. Na gut, mein Wortschatz umfasst mehr als nur das ewige »Pika, Pika«, aber mit den Augen kann ich mindestens genauso fröhlich blinzeln.«



PS

Peter Steinlechner

Actionspiele, Weltraumspiele, Jump-and-runs

»Wenn ich morgens in den Spiegel schaue, kann es eigentlich nur der Schimpanse aus Black & White sein: wirre Haare, seltsamer Blick und irgendwie ein fieser Zug um den Mundwinkel. Spätestens bis zum Nachmittag bin ich aber meist so weit, mir wieder Duke Nukem als meinen Vetter vorzustellen.«



MD

Martin Deppe

Adventures, Strategie- & Actionspiele

»Commander Chris Blair aus Wing Commander. Ich bin nämlich in Wirklichkeit Luke Skywalker! Auf der Flucht vor imperialen Steuereintreibern floh ich auf die Erde, um unterzutauchen. Darum trage ich auf den Teamfotos auch immer diese mächtige Sonnenbrille – eine gute Tarnung ist eben alles.«



GUN

Gunnar Lott

Adventures, Strategie- & Rollenspiele

»Kabuto. Der Riese aus Giants. Ist mir zwar nicht ähnlich, aber genau der Typ, den ich gerne als großen Bruder gehabt hätte. Wäre mir auf dem Schulhof früher eine große Hilfe gewesen: »Wenn du mich haust, rufe ich meinen Bruder.« »Nein, bloß nicht deinen Bruder!! Hier hast du mein Pausenbrot!«



MS

Markus Schwerdtel

Adventures, Strategie- & Budgetspiele

»Eigentlich bin ich der lang verschollene Zwillingbruder von George Stobbart aus Baphomets Fluch. Aber während mein extrem attraktives Bruderherz (wir gleichen uns wirklich wie ein Ei dem anderen) mit Nico in der Welt herumgondelt und sein drittes Abenteuer vorbereitet, muss ich hier in München bleiben.«

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, Prüfgelände 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) **Grand Prix Legends (84%, GS 11/98)**
 Schlechtere Grafik, nur ein Fahrmodell und viele Detailmängel, aber auch keine KI-Probleme. Höllisch schwere, ultrarealistische Simulation mit historischen F1-Wagen von 1967.

WERTUNG

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

81% SPIELSPASS

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

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.