

Das Team

Unser Leser Alexandre Acker (15) aus Offenburg stellt dem GameStar-Team folgende Frage:

»**Welches Spiel verflucht ihr bis heute?**«



MG

Michael Galuschka

Sport- & Rennspiele, Hardware

»Ganz klar Bleifuss 2. Das Ding war schwer genug, doch die seltsamen Gegner haben mich echt auf die Palme getrieben. Selbst mit einer perfekten Fahrt konnte ich sie nicht abhängen, die blieben immer dran. Kurz vor dem Ziel mal an einer Schneewehe hängen geblieben, und schon war man Letzter statt Erster.«



JS

Jörg Spormann

CD-Redaktion

»Eins? Es sind ganz viele: Diablo 1 & 2, Colin McRae Rally 2.0, Heroes of Might & Magic 3, Final Fantasy 7 und noch jede Menge mehr. Die haben mir nämlich so viel Spaß gemacht und mich daher Unmengen an Zeit gekostet, dass ich stets rennen musste, um noch meine letzte U-Bahn nach Hause zu erwischen.«



GUN

Gunnar Lott

Adventures, Strategie- & Rollenspiele

»UFO Enemy Unknown. Zwar war das ein fantastisches Programm, aber selten habe mein übriges Leben wegen eines Spiels so sehr vernachlässigt. Abgesagte Verabredungen, geschwänzte Uni-Seminare, eine im Müll erstickende Wohnung – für fast zwei Wochen war ich sozial komplett abgemeldet.«



WR

Walter Reindl

Hardware-Redakteur

»Das alte C64-Spiel Decathlon. Das in allen zehn Disziplinen geforderte Joystick-Rütteln und Knopf-Hämmern verursachte enorme Schmerzen in Oberarm und Handgelenk. Ganz abgesehen von den unzähligen Joysticks, die ich mir mit diesem Sportspiel ruiniert habe. Aber Spaß gemacht hat es trotzdem.«



LA

Jörg Langer

Strategie- & Rollenspiele, Actionspiele

»Empire. Das Eroberungsspiel und Civilization-Vorbild hatte drei Probleme: Die Truppenmasse wuchs mit jedem Zug exponential. Die Kämpfe waren extrem zufällig. Und drittens war es Sucht erzeugend. Viele Nächte mußte ich es zwanghaft gegen zwei Freunde spielen. Dann schmierte das Savegame ab.«



PS

Peter Steinlechner

Actionspiele, Weltraumspiele, Jump-and-runs

»Doom 1 weckt schlimme Erinnerungen. Nach wochenlangem Spielen wollte ich selbst mit Editoren dazu rumbasteln und habe die fantastische ›Garden Dwarf-Mod‹ entworfen. Leider haben alle meine Bekannten es nicht soo cool gefunden, dass man statt auf Fässer auf Gartenzwerge schießen konnte.«



MIC

Mick Schnelle

Simulationen, Strategiespiele, Wirtschaftssims

»Mein ganz persönlicher ›Den spiele ich ganz bestimmt nie wieder-‹-Titel ist das acht Jahre alte Space Hulk von Electronic Arts. Ich habe davor und danach nie wieder ein Spiel erlebt, bei dem man so schnell und auf so unfaire Weise hopspringt, wie in dem Taktik-Shooter der Prä-Doom-Ära.«



PET

Petra Schmitz

Actionspiele, Weltraumspiele, Jump-and-runs

»Loom, das hoch gelobte, frühe Adventure von LucasArts. Kaufen und Installieren hat ungefähr so lange gedauert wie das Spielen. Klar ist es unfair, das Ding am heutigen Standard zu messen, aber so was Simples und Langweiliges ist mir bis dato nicht wieder untergekommen – außer Timeline vielleicht.«



MD

Martin Deppe

Adventures, Strategiespiele, Actionspiele

»Elite 2 war für mich der reine Horror – und die größte Enttäuschung. Weil das Weltraumspiel physikalisch überkorrekt war, hatte ich im All höchstens 0,5 Millisekunden, um ein gegnerisches Schiff zu beschießen. So schnell ist bei mir ein heiß erwartetes Spiel noch nie von der Platte geflogen.«

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.