

Das Team

Unser Leser Frank Kayan (14) aus Villingen stellt dem GameStar-Team folgende Frage:

»Welche Spiel-Charaktere sollten eurer Meinung nach zusammen auftreten?«



JS

Jörg Spormann

CD-Redaktion

»Wäre doch klasse, wenn sich in einer Art Promi-Sims Indiana Jones, Duke Nukem und Rhynn (Drakan) bei einer Grillparty treffen könnten. Beim Plausch über Drachenzucht versuchen die Jungs, sich an die Hausherrin heranzumachen. Fragt sich, ob die junge Dame wohl mehr auf den Herrn mit Hut steht oder auf den coolen Macho.«



MD

Martin Deppe

Adventures, Strategiespiele, Actionspiele

»Den Black&White-Riesenbären und Kate Archer (No One Lives Forever). Die beiden wären unschlagbar: Während Kate männliche Gegnerherzen schmilzt, hält der Wuschelbär die weiblichen Widersacher in Schach: »Haaaaach, ist der niedlich!« Und notfalls kann Kate hinter dem Pelzberg Deckung nehmen.«



LA

Jörg Langer

Strategie- & Rollenspiele, Actionspiele

»Mich würde interessieren, wie Lara Croft und mein Black&White-Affe miteinander auskämen: Würde die rabiante Archäologin den 10-Meter-Titanen zum Schoßhäffchen degradieren? Oder würde mein fetter Orang-Utan das zopfzappelnde zweibeinige Etwas als Appetizer verschlucken?«



PS

Peter Steinlechner

Actionspiele, Weltraumspiele, Jump-and-runs

»Weil ich als Ego-Shooter-Freund selbst mein liebster Spielheld bin, hätte ich derzeit am meisten Spaß an einem Treffen von mir mit der coolen Kate Archer. Aber bitte nur wir zwei – Martins Riesenhorn bleibt schön vor der Tür, sonst dient sein Pelz als flauschigweicher Kuschel-Bettüberzug.«



HS

Holger Scherff

Hardware

»Wäre es am Anfang einer neuen Counterstrike-Runde nicht reizvoll, bewegliche Ziele wie das Moorkuh zu haben, anstatt die verbleibende Munition sinnlos in die Luft zu ballern? Man stelle sich dann noch vor, durch einen dunklen Gang zu schleichen, und plötzlich taucht hinter einer Kiste das glupschäugige Federvieh auf: »Enemy spotted!«



MG

Michael Galuschka

Sport- & Rennspiele, Hardware

»Also Garret aus Thief, die Sims-Sippe sowie der ganze Jagged-Alliance-Trupp bei einer Podiumsdiskussion zum Thema »Möglichkeiten der Konfliktlösung in Computerspielen« – das stelle ich mir ziemlich interessant vor. Die Waffen müssten natürlich vorher am Eingang abgegeben werden.«



PET

Petra Schmitz

Actionspiele, Weltraumspiele, Jump-and-runs

»Larry und Lula. Dann hat das Elend des kleinen Mannes mit der gigantischen Nase endlich ein schönes Ende. Das Ganze müsste man dann natürlich als Simulation aufziehen. Im Detail sollte sich das so darstellen: Larry und Lula legen sich hin (und hier stellen Sie sich bitte einen langen Piepton vor).«



WR

Walter Reindl

3D-Actionspiele, Hardware

»Rayman und Lara Croft wären eine ideale Kombination. Zumal sich beide Hüpfhörnchen in den Levels des jeweils anderen Spiels mit Sicherheit wohlfühlen dürften. Eine gemeinsame Jagd, bei der Rayman seiner Gefährtin Lara den richtigen Weg über die Plattformen zeigt, wäre ganz nach meinem Geschmack.«



MIC

Mick Schnelle

Simulationen, Strategiespiele, Wirtschaftssims

»Die Blue-Byte Siedler und Cultures-Wikinger. Dann könnten beide Gruppen gegeneinander um die Wette bauen. Während die Siedler bereits ein komplettes Reich zusammengezimmert haben, sind die Wikinger noch mit der Paarung beschäftigt. Obwohl, mehr Spaß hätten sicherlich die Nordmänner gehabt...«

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 Ballerorgien, 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 Championship Racing

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		
☐ Voodoo 2 ☐ TNT ☐ G400 ☐ Voodoo 3 ☐ TNT 2 ☐ Geforce ☐ Voodoo 5 ☐ Radeon ☐ Geforce 2		
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) Höllich schwere, ultrarealistische Simulation mit historischen F1-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.



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.

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 Kryo	→	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 fast 200 Kombinationen. Die Ergebnisse schlagen sich im Wertungskasten und in unseren Technik-Checks nieder.



GameStar-Prädikat

Auszeichnung für Ausnahmestspiele.

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.

