



Das Team

Die Frage des Monats kommt diesmal aus der Bärenstadt Berlin. Unseren Leser Knut Geserick (64) interessiert folgendes:

Welche Berufskrankheit bekommen Spieltester?



MD

Martin Deppe

Adventures, Strategiespiele, Actionspiele

»Verfolgungswahn! Wegen dieser schlimmen 3D-Actionspiele verlasse ich das Verlagsgebäude nur noch durch Fenster. Natürlich geduckt und ständig Haken schlagend. Auf der Autobahn starre ich mehr in den Rückspiegel als nach vorne, und zu Hause hechte ich mit einer Doppelrolle ins Wohnzimmer...«



JS

Jörg Spormann

CD-Redaktion

»Am meisten leide ich unter Entzugserscheinungen. Doch direkt nachdem ich mich bei Myst 3 an den ersten Rätseln versuchen durfte, fing das wohlige Kribbeln in den Fingern wieder an. Allein der Gedanke, das Spiel in den Händen halten zu dürfen, die CD aus der Hülle zu nehmen, in das Laufwerk zu legen, und dann ... auf START zu klicken!«



LA

Jörg Langer

Strategie- & Rollenspiele, Actionspiele

»Früher führte Decathlon zu Joystickbrüchen und Gelenkproblemen. Bei den folgenden Dauerfeuer-Ballerspielen verklumpte die Daumen-Hornhaut. Mit dem Aufkommen der Drei-Tasten-Mäuse wurde die Sehnenscheiden-Entzündung ein echtes Problem. Nun fürchte ich mich vor Ganzkörper-Force-Feedback.«



MIC

Mick Schnelle

Simulationen, Strategiespiele, Wirtschaftssims

»Der Kritikerblick. Letztens meinte ich an der Wursttheke einen vermeintlich schweren Clipping-Fehler zu entdecken. Dann ging mir der viel zu laute Surround-Sound in der S-Bahn auf die Nerven. Und zu guter Letzt wollte ich mich beim Busfahrer über das fürchterliche Grafik-Rucken beim Anfahren beschweren.«



GUN

Gunnar Lott

Adventures, Strategiespiele & Rollenspiele

»Gar keine. Das nervöse Flackern in den Augenwinkeln ist ja nicht der Rede wert. Und dass meine linke Hand in der W-A-D-S-Stellung zur Kralle erstarrt ist, behindert mich auch nur selten. Na ja, manchmal stört mich schon, dass mich Leute blöd anschauen, wenn ich seitwärts durch die Kaufhaus-Gänge strafe...«



PET

Petra Schmitz

Actionspiele, Weltraumspiele, Jump-and-runs

»Ganz schlimme Albträume! Der schlimmste ist der, in dem ich in den Keller schleiche, um Geiseln zu befreien. Aber die spielen mit den Terroristen Counterstrike, essen kalte Pizza und lachen mich aus. Da wache ich immer schweißgebadet auf und kann die ganze Nacht nicht mehr schlafen.«



MG

Michael Galuschka

Sport- & Rennspiele, Hardware

»Fortschreitender Maulwurf-Blick. Dass ich meine Tests aufgrund grassierender Kurzsichtigkeit inzwischen in 48-Punkt-Schrift abfasse, geht ja noch. Aber dass ich Rallyespiele nur noch mit Hilfe vorgesagter »Links, rechts, bremsen«-Kommandos meiner Kollegen bestehen kann, mindert den Spaß doch dezent.«

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, Prügelspiele 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? Gibt es Zwischensequenzen?

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.

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 fast 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 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.