

# Das Team

Aus Krümmen im schönen Rheinland erreichte uns eine Leserfrage von Johannes Erasmus (16).

## »Was würdet ihr mit einem Star-Trek-Replikator machen?«



MIC

### Mick Schnelle

**Simulationen, Strategie-  
spiele, Wirtschaftssims**

»Was kann denn so ein Replikator eigentlich alles replizieren? Nur Nahrung und Klammotten? Oder auch lebende Menschen? Beispielsweise mich? Falls ja, hier mein genialer Plan: Von Gunnar (siehe unten) mit ausreichend Energie versorgt, erschaffe ich eine riesige Armee von mächtigen Micks und erobere die wehrlose Welt. Ha!«



MG

### Michael Galuschka

**Sport- & Rennspiele, Action-  
Adventures, Hardware**

»Gold, Geld und Gerätschaften? Alles nichts für mich. Ich will nur eines: Mein Replikator müsste tragbar sein. Dann baue ich ihn in meinen silbernen Audi TT ein, stelle ihn auf »Benzin replizieren, Menge unendlich« und fahre. Und fahre. Die daraus logisch resultierenden Strafmandate schicke ich an Gunnar für seine »Inverse Replikation...«



PS

### Peter Steinlechner

**Actionspiele, Weltraum-  
spiele, Jump-and-runs**

»Da bin ich ganz bodenständig, irgendwelches Hightech-Spielzeug oder gar Gold interessiert mich nicht. Jeden Abend sage ich einmal »Pizza« zu dem Replikator, und dann soll die Kiste mir einen gar prächtigen, dick belegten und knusprigen Teigfladen herstellen. Und gleich danach eine Pille zum Abnehmen – die gibt's dann ja bestimmt auch.«



JS

### Jörg Spormann

**CD-Redaktion**

»Nein, Martin, tu's nicht! Wenn jeder einen Replikator hat, werden wir nie reich, denn dann hätten doch alle denselben Plan. Das mit der Geldvermehrung scheidert zu dem daran, dass die Seriennummern aller Geldscheine gleich wären. Wir sollten stattdessen besser zusammenarbeiten und vielfältigen Diamanten, Gold und PT Cruiser.«



LA

### Jörg Langer

**Strategie- & Rollenspiele,  
Actionspiele, Adventures**

»Ich würde in meinem nächsten Urlaub am ersten Tag ungewohnt früh ins Bett gehen und super ausgeschlafen aufstehen, einen tollen Tag erleben und erst nachts um vier Uhr wieder an die Heia denken. Dann würde ich just diesen Tag nehmen, abstauben, sauber zusammenfalten und vorsichtig in den Replikator stecken. Und danach etwa 365 mal klonen.«



FM

### Frank Maier

**Webmaster von  
www.gamestar.de**

»Ich würde mir einfach einige Trainees klonen. Dann könnten wir die anstehenden Arbeiten auf GameStar.de nicht nur wesentlich schneller, sondern auch etwas entspannter angehen. Meine Wenigkeit würde sich dann genüsslich zurücklehnen, früher Feierabend machen und dafür am nächsten Morgen etwas später ins Büro trotten.«



MD

### Martin Deppe

**Adventures, Strategiespiele,  
Actionspiele, Simulationen**

»Ha, da habe ich Strategie wieder mal einen brillanten Plan: Mit dem Replikator produziere ich ganz viele Replikatoren, die ich dann schweineteuer verkaufe – so scheffle ich ganz viel Geld. Eine geniale Geschäftsidee, oder? Klar, ich könnte natürlich auch gleich ganz viel Geld replizieren. Aber warum einfach, wenn's auch kompliziert geht?«



GUN

### Gunnar Lott

**Adventures, Strategie-  
spiele, Rollenspiele**

»Ich stelle den Replikator auf »Inverse Replikation« und produziere wertvolle Energie aus dem Kram, der bei mir so in der Wohnung herumliegt: alte Postspielzüge, 80er-Jahre Pop-Sampler, nutzlose Euro-Taschenrechner. Und den circa 123.456 AOL-Freistunden-CDs, die mir im Laufe meines langen Online-Seins schon zugeschickt wurden.«



CS

### Christian Schmidt

**Budgetspiele, Jump-  
and-runs, Adventures**

»Ha, Herr Steinlechner, einfach irgendeine Pizza zu replizieren ist mir zu riskant – am Ende spuckt das Gerät den üblichen Tiefkühl-Matsch aus. Ich würde meinen Replikator auf einen Bollerwagen spannen, durch ganz Italien ziehen und die perfekte Pizza suchen. Deren Daten speise ich dann in den Speicher meiner Wunderkiste ein.«

# So testen wir

In unserem Wertungskasten erfahren Sie nicht nur alle Facts zum getesteten Spiel, sondern auch die Hardware-Voraussetzungen sowie Details zur Multiplayer-Tauglichkeit.

## 3D-Karten

Im Feld **3D-Karten** sehen Sie die Eignung der wichtigsten acht Modelle für das besprochene Spiel. Wenn Ihre Karte **grün** 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 heruntergeschalteter Auflösung und wenig Details noch halbwegs akzeptable Frame-Raten erreicht.

Ein nicht ausgefülltes Feld zeigt an, daß Ihre Karte nicht unterstützt wird oder einfach zu langsam ist. 3D-Zusatzkarten (Voodoo 1, Voodoo 2) bleiben außerdem grau, wenn ein Spiel gar keinen 3D-Modus bietet.

**Achtung: Die allgemeinen Hardware-Angaben wiegen stärker als die 3D-Karten – eine »grüne« Karte bringt nichts, wenn z.B. der Prozessor Ihres PCs nicht das »Minimum« erfüllt.**

Savage-Karten haben wir nicht mit aufgenommen – ihre Performance gleicht der einer Riva TNT. Ältere Chips wie Rage Pro, Riva 128 sowie alle Renditions fehlen, weil damit heutzutage nur noch wenige 3D-Spiele annehmbar laufen.

## Die Einzelwertungen

**Grafik:** Wie flüssig sind die Animationen, wie schön ist die Grafik, wie sauber das Scrolling, wie gut die 3D-Engine? Auch Zwischensequenzen und Videos lassen wir (leicht) in diese Note einfließen.

**Sound:** Ist die Sprachausgabe verständlich, lassen mächtige Explosionen Ihre Lautsprecher kräftig krachen? Paßt die Musikbegleitung zum Spiel, nervt sie vielleicht nach einigen Stunden?

**Bedienung:** Je besser und einsteigsfreundlicher das Interface, je mehr Komfort (wie Speichern oder Undo-Funktion) geboten wird, desto höher fällt die Bedienungs-Wertung aus.

**Spieltiefe:** Hiermit bewerten wir hohe Komplexität, abwechslungsreiche Levels, zahlreiche Spielvarianten oder knackige Rätsel. Die Spieltiefe ist ein guter Indikator für Langzeitmotivation.

**Multiplayer:** Ist der Mehrspieler-Modus gelungen? Gibt es spezielle Optionen, extra angepasste Levels oder Internet-Ligen?

## Die Spiele-Genres

Wir teilen alle Spiele in eine von fünf Kategorien ein: **Action, Strategie, Sport, Simulationen** und **Adventures**. Dazu kommt die **Budget**-Sparte, in der wir Compilations und Neuauflagen älterer Titel testen. Spiele des gleichen Genres sind nicht wild über das Heft verteilt, sondern stehen brav beisammen. Jedes Genre wird liebevoll von einem eigenen Experten mit langjähriger Erfahrung betreut, hat ein eigenes Inhaltsverzeichnis und eine ständig aktualisierte Top-25-Liste.

## Multiplayer-Modus

Nach einigen selbsterklärenden Angaben gehen wir auf den Multiplayer-Modus ein. Dabei unterscheiden wir zwischen: mehrere Spieler an einem PC (kurz: 1 PC), Modem-Direktverbindung oder Nullmodem (ser.), Netzwerk (LAN) und Internet (www). Davor steht jeweils die maximale Spielerzahl. Im Feld »Spieler« geben wir an, wieviele Personen im Multiplayer pro Original spielen können. Das kann in Einzelfällen je nach Spielmodus unterschiedlich sein: Für StarCraft reicht im Netzwerk (LAN) ein Original für acht Spieler, im Battlenet (www) braucht jeder Teilnehmer ein Original.

## Raumschiff GameStar 36

**Genre:** Echtzeit-Strategiespiel  
**Anspruch:** Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis  
**Sprache:** Englisch (Deutsch in Vorb.)  
**Multiplayer:** 2 (1 PC), 4 (ser.), 8 (LAN), 16 (www)  
**3D-Karten:**  Voodoo 1  Voodoo 2  Voodoo 3  Riva TNT  
 Riva TNT2  Geforce  Matrox G400  Rage 128

**Preis:** ca. 90 Mark  
**Hersteller:** IDG Entertainment  
**Festplatte:** ca. 5 bis 20 MByte  
**Spieler:** Zwei pro Original

| Minimum                                | Standard  | Optimum  |
|--|---|--|
| Pentium 133<br>16 MByte RAM, 16fach CD | Pentium II/300<br>64 MByte RAM, 32fach CD<br>3D-Karte | Athlon/650<br>128 MByte RAM, 12fach DVD<br>3D-Karte, Gamepad |

|             |              |
|-------------|--------------|
| Grafik      | Sehr gut     |
| Sound       | Gut          |
| Bedienung   | Sehr gut     |
| Spieltiefe  | Befriedigend |
| Multiplayer | Sehr gut     |

**Fazit:** Die beste Weltraumsaga aller Zeiten.



## Hardware-Angaben

Hier lesen Sie, ab welchem **Minimum** (roter Kasten) ein Spiel läuft – optimal nutzen läßt es sich damit nicht. **Standard** (gelb) heißt: Hiermit macht das Programm Spaß, wenn auch mit kleineren Einschränkungen, etwa bei der Auflösung. **Optimum** (grün) ist die Idealausstattung für maximalen Spielspaß. Dazu können auch spezielle Eingabegeräte oder 3D-Karten gehören. Wenn nicht explizit »3D-Karte« angegeben wird, bietet das Programm (auch) einen Software-Modus.

## Das GameStar-Testcenter

In unserem Testcenter stehen diverse vorkonfigurierte PCs, auf denen die GameStar-Hardware-Abteilung die Spiele mit verschiedenen Prozessortypen, Grafikkarten und Speicherkonfigurationen auf Herz und Nieren testet – insgesamt 200 praxisnahe Kombinationen. Die Ergebnisse schlagen sich im Wertungskasten bei den Hardware-Angaben und 3D-Karten sowie in unseren detaillierten Technik-Checks nieder.



Der Schnappschuss zeigt einen Teil des Testcenters.

## Die Spielspaß-Wertung

**90% und mehr** Nur absolute **Ausnahme**programme bekommen von uns diese Traumwertung. Solche seltenen Topspiele sind ein Muss für jeden Computerspieler.

**80% bis 89%** Eine Wertung von über 80 Prozent kennzeichnet **sehr gute Spiele**, die ein Genre voll ausreizen.

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

**60% bis 69%** 60er-Spiele sind **überdurchschnittliche** Programme, die für Genre-Fans noch interessant sind.

**50% bis 59%** Bei 50ern handelt es sich um **Durchschnittskost**, mit diversen negativen Aspekten.

**30% bis 49%** Diese Spiele haben **starke Schwächen** und taugen nur für überzeugte Sammler.

**10% bis 29%** Selbst als Budget-Ware sollten Sie für diese öden **Rohrkrepierer** kein Geld ausgeben.

**unter 10%** Titel unter 10 Prozent gehören unwiderruflich zu den **miesesten Spielen** der PC-Geschichte.



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