



**MARKUS SCHWERDTL**

**LTD. REDAKTEUR**

**Spielt gerade:** Rome  
**Zuletzt gesehen:** Supersize Me (Kino)  
**Zuletzt gehört:** 2raumwohnung: »Es wird morgen«  
**Zuletzt gelesen:** DBC Pierre: »Jesus von Texas«  
**Lieblings-Simpson-Figur:** Apu  
**Lieblings-Spielegenres:**  
 Rollenspiele, Strategie, Rennspiele

markus@gamestar.de



**GUNNAR LOTT**

**CHEFREDAKTEUR**

**Spielt gerade:** Rome, Dawn of War  
**Zuletzt gesehen:** Chronicles of Riddick (Kino)  
**Zuletzt gehört:** Rise against: »Revolutions per Minute«  
**Zuletzt gelesen:** Massenhaft Leserbriefe  
**Lieblings-Simpson-Figur:** Smithers  
**Lieblings-Spielegenres:**  
 Strategie, Rollenspiele, Adventures

gunnar@gamestar.de



**PETRA SCHMITZ**

**REDAKTEURIN**

**Spielt gerade:** Joint Operations  
**Zuletzt gesehen:** Mystic River (DVD)  
**Zuletzt gehört:** Black Hawk Down (Soundtrack)  
**Zuletzt gelesen:** Neil Gaiman: »Stardust«  
**Lieblings-Simpson-Figur:** Apu  
**Lieblings-Spielegenres:**  
 Action, Rollenspiele

petra@gamestar.de



**HEIKO KLINGE**

**REDAKTEUR**

**Spielt gerade:** Fußball Manager 2005  
**Zuletzt gesehen:** Einen Taff-Beitrag über Porno-Karaoke (!)  
**Zuletzt gehört:** Slut: »All we need is silence«  
**Zuletzt gelesen:** Kicker Bundesliga Sonderheft  
**Lieblings-Simpson-Figur:** Tingeltangel Bob  
**Lieblings-Spielegenres:**  
 Sport, Strategie, Rollenspiele

heiko@gamestar.de



**MICHAEL GRAF**

**REDAKTEUR**

**Spielt gerade:** Rome  
**Zuletzt gesehen:** Deutschland – Brasilien (TV)  
**Zuletzt gehört:** Ärzte: »Die Band, die sie Pferd nannten«  
**Zuletzt gelesen:** Principia Discordia  
**Lieblings-Simpson-Figur:** Frank Grimes  
**Lieblings-Spielegenres:**  
 Strategie, Rollenspiele, Adventures

micha@gamestar.de



**MICHAEL SCHNELLE**

**REDAKTEUR**

**Spielt gerade:** Die Sims 2  
**Zuletzt gesehen:** Starks & Hutch Fernsehserie (DVD)  
**Zuletzt gehört:** Corrs: »Borrowed Heaven«  
**Zuletzt gelesen:** Stephen King: »Susannah«  
**Lieblings-Simpson-Figur:** Ich hasse die Simpsons  
**Lieblings-Spielegenres:**  
 Simulationen, Strategie, Action

mick@gamestar.de



**FABIAN SIEGISMUND**

**REDAKTEUR (TRAINEE)**

**Spielt gerade:** Evil Genius  
**Zuletzt gesehen:** Shaun of the Dead (Kino)  
**Zuletzt gehört:** Spitfire-Konzert im Backstage  
**Zuletzt gelesen:** Tom Clancy: »The Bear and the Dragon«  
**Lieblings-Simpson-Figur:** Nelson. Haa haa!  
**Lieblings-Spielegenres:**  
 Taktik-Shooter, Echtzeit-Strategie

fabian@gamestar.de

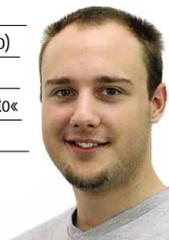


**DANIEL MATSCHIJEWSKY**

**REDAKTEUR (TRAINEE)**

**Spielt gerade:** Dawn of War  
**Zuletzt gesehen:** (T)raumschiff Surprise – Periode 1 (Kino)  
**Zuletzt gehört:** Nightwish: »Once«  
**Zuletzt gelesen:** Alexandre Dumas: »Der Graf von Monte Cristo«  
**Lieblings-Simpson-Figur:** Bart Simpson  
**Lieblings-Spielegenres:**  
 Action, Rollenspiele, Adventures

danielm@gamestar.de



**DANIEL VISARIUS**

**HARDWARE-REDAKTEUR**

**Spielt gerade:** Anno 1602 (unter Linux per Cedega im Fenster – da kann man sooo schön nebenher surfen)  
**Zuletzt gesehen:** Lost in Translation (DVD)  
**Zuletzt gehört:** Slipknot: »The Subliminal Verses«  
**Zuletzt gelesen:** David Kushner: »Masters of Doom«  
**Lieblings-Simpson-Figur:** Homer Simpson  
**Lieblings-Spielegenres:**  
 Action, Strategie

daniel@gamestar.de



**JÖRG SPORMANN**

**LTG. CD/DVD-PRODUKTION**

**Spielt gerade:** Colin McRae Rally 2005  
**Zuletzt gesehen:** Shrek 2 (Kino)  
**Zuletzt gehört:** Meat Loaf: »Bat out of Hell«  
**Zuletzt gelesen:** T. Röhrig: »Wie ein Lamm unter Löwen«  
**Lieblings-Simpson-Figur:** Simpsons? Böäh!  
**Lieblings-Spielegenres:**  
 Rundenstrategie, Rollenspiele, Rennspiele

spori@gamestar.de



**ROLAND AUSTINAT**

**US-KORRESPONDENT**

**Spielt gerade:** viel zuviel World of Warcraft  
**Zuletzt gesehen:** Fahrenheit 9/11 (Kino)  
**Zuletzt gehört:** Francisco Aguabella: »Ochimini«  
**Zuletzt gelesen:** Noam Chomsky: »Media Control«  
**Lieblings-Simpson-Figur:** Mr. Burns  
**Lieblings-Spielegenres:**  
 (Action-)Adventures, Rollenspiele, Jump'n'Runs

roland@gamestar.de



Kritisch, transparent, präzise

# DER SPIELE-WERTUNGSKASTEN

Sieben Jahre hat unser Wertungssystem gehalten, in der letzten Ausgabe wurde es generalüberholt!

Unser neues Wertungssystem ist komplex und einfach zugleich: In zehn Kategorien kann ein Spiel jeweils bis zu zehn Punkte erreichen – das ergibt theoretisch 100 Punkte. Sechs der Kategorien sind für jedes Spiel gleich, vier ändern sich je nach Genre. Hinter jeder Kategorien stehen wiederum zahlreiche Einzelkri-

terien, die wir Ihnen auf den nächsten Seiten nennen. Damit können Sie uns in die Karten schauen – oder Sie vertrauen weiterhin einfach unserer Endwertung, die sich durch Addition der 10 Einzelnoten ergibt.

Falls Sie für sich persönlich einzelne Kategorien stärker gewichten möchten (z.B. die Grafik bei Actionspielen): Das geht mit we-

nigen Klicks im renovierten, interaktiven **Datastar** (auf der CD/DVD sowie auf [www.gamesstar.de](http://www.gamesstar.de)). Der **Data-Star** enthält neben den aktuellen Spielen auch die 100 Genre-Hits.

Übrigens: Wer uns live beim Werten und Diskutieren erleben möchte, sollte sich das Wertungsvideo zu **Rome** (auf CD/DVD) anschauen. **LA**

## DIE GAMESTAR-AWARDS



Den begehrten, seltenen Platin-Award vergeben wir ab 90, den Gold-Award ab 85 Punkten.

### DOOM 3 EGO-SHOOTER

**PUBLISHER** Activision **RELEASE (D)** 12.8.2004  
**SPRACHE** Englisch, (dt. Handbuch) **CA. PREIS** 50 Euro  
**AUSSTATTUNG** Mini-Box, 3 CDs, 32 Seiten **USK** ab 18 Jahre

**GEEIGNET FÜR**

EINSTEIGER FORTGESCHRITTENER PROFIL

**VERGLEICHBAR MIT** Far Cry (91%, GS 05/04) Abwechslungsreicher Shooter mit toller Optik und KI.  
 Halo (83%, GS 11/03) Sci-Fi-Shooter mit klasse Story. Schwächen im Leveldesign.

**TECHNISCHE ANGABEN**

3D-GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	1,5 GHz Intel	2,4 GHz Intel	3,6 GHz Intel
Geforce 2/4 MX	1500+ AMD	2400+ AMD	64/FX 53 AMD
Radeon 9000	512 MB RAM	768 MB RAM	1,0 GB RAM
Geforce 3/3 Ti	2,2 GB Festpl.	4,0 GB Festpl.	4,0 GB Festpl.
Geforce 4 Ti			

**LAUTSPRECHER** Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

**MULTIPLAYER AUSREICHEND**

**FAZIT** Magerer Multiplayer-Part. Die (nur) fünf Karten sind zu groß für (nur) vier Spieler.  
**MODI** Deathmatch, Team-Deathmatch (2 gegen 2), Last Man Standing, Tournament

**BEWERTUNG**

GRAFIK	+ Licht/Schatten + Texturen + Bump Maps + 1A-Effekte	10 / 10
SOUND	+ intensiv + basslastiger 5.1-Sound + perfekt positioniert	10 / 10
BALANCE	+ perfekte Schwierigkeitsgrade + Waffen-Monster-Balance	10 / 10
ATMOSPHERE	+ Horror pur + Funksprüche + Grafik-Sound-Verquickung	10 / 10
BEDIENUNG	+ präzise Shooter-Steuerung + Konsolen + Quicksaves	10 / 10
UMFANG	+ bis zu 25 Stunden Ballerei + geringer Wiederspielwert	9 / 10
LEVELDESIGN	+ klaustrophobisch + gute Architektur - Wiederholungen	7 / 10
KI	+ Elitesoldaten schlau - Zombies doof - Trigger-System	6 / 10
WAFFEN	+ klasse ausbalanciert - kaum Powerups und Extras	7 / 10
HANDLUNG	+ gut verpackt + tolle Skript-Szenen - sehr linear	8 / 10

**PREIS/LEISTUNG GUT**

EINGEWÖHNUNG 10 Minuten SOLO-SPASS 25 Stunden MULTIPLAYER-SPASS 5 Stunden

**FAZIT: GRUSELIG GUTER EDEL-SHOOTER MIT KI-SCHWACHEN.**

**87 SPIELSPASS**

### ALLGEMEINES

Hier steht unter anderem der Publisher und Erscheinungstermin. Und was in der Packung liegt, ob das Spiel auf Deutsch ist und welche USK-Altersfreigabe es hat.

### GEEIGNET FÜR

Der blaue Balken zeigt, für welche Spielertypen das Spiel besonders gut geeignet ist. Eine »1« ist geeignet für jemanden, der nur »Moorhuhn« kennt, eine »10« spricht Leute an, die schon im Grundschul-Alter Doom im Nightmare-Modus gelöst haben. Außerdem finden Sie Alternativen zum getesteten Spiel, die ein ähnliches Spielprinzip oder Szenario haben.

### PC-KONFIGURATION

Hier erfahren Sie, welche Rechnerkonfiguration wir empfehlen. **Minimum** (siedeln wir häufig über dem Hersteller-Minimum an!) heißt, dass Spiel läuft mit minimalen Details so auf Ihrem PC, dass sich Spielspaß einstellt. In der **Standard**-Konfiguration läuft es völlig normal, wenn auch nicht mit allen Details. Und wenn Ihr PC ungefähr dem des **Optimum**-PCs für dieses Spiel entspricht, müssen Sie keinerlei Abstriche machen.

### 3D-SOUND

Wenn das Spiel 3D-Sound bietet, erfahren Sie hier, wie viele Lautsprecher es tatsächlich unterstützt. Achtung: Fast alle 5.1-, 6.1- und 7.1-Systeme klingen selbst dann aus allen Boxen, wenn ein Spiel in Wahrheit nur zwei Boxen vorn und zwei hinten (4.1) anspricht: Der Treiber rechnet die Signale entsprechend um. Wir achten hingegen darauf, dass wirklich eigene Tonsignale aus jedem Lautsprecher kommen.

Wir geben deswegen nicht Sound-Standards wie EAX 2.0, EAX Advanced, Dolby Surround oder Dolby Digital an, weil sich diese meist nicht unterscheiden lassen und oft miteinander vermischt werden (etwa Dolby Digital für ein vorab gemischtes Hintergrundgeräusch, dazu Echtzeit-Effekte in EAX 3.0). Die Güte des 3D-Sounds und ob er die Spielatmosphäre unterstützt, fließt natürlich in die Sound-Wertung ein.

### AUTOMATISCHE ABWERTUNG

Auch Spiele altern, insbesondere in der Grafik. Jeweils zu seinem »Geburtstag« (nach Release) wird jedes Spiel jährlich auf Alterserscheinungen überprüft und um mindestens 1 Punkt abgewertet.

### 3D-KARTEN

Aus Platzgründen haben wir einige Kartentypen ähnlicher Leistung zusammengefasst:

- Geforce FX 5200/Ultra > Radeon 9000
- Radeon 9600 > Geforce FX 5600/Ultra
- Radeon 9600 XT/Pro > Radeon 9500 Pro
- Geforce FX 5700/Ultra > Radeon 9500 Pro
- Geforce FX 5800 Ultra > Geforce FX 5900

Wird Ihre Karte **grün** dargestellt, läuft das Spiel auch in der Auflösung 1280x1024 tadellos. Ist die Farbe **gelb**, ruckelt es gelegentlich, oder Sie müssen die Auflösung (teils deutlich) verringern. Mit **rot** läuft das Spiel mit Minimaleinstellungen gerade noch auf Ihrer Karte.

### MULTIPLAYER-MODUS

Hier lesen Sie, wie viele Spieler pro Original möglich sind, welche Modi enthalten sind und nicht zuletzt unser Fazit und die Bewertung des Multiplayer-Modus.

### EINZELWERTUNGEN

Jedes Spiel bewerten wir mit sechs generellen Kategorien (blau) und vier Genre-spezifischen (schwarz). Neben Pro- & Kontrapunkten gibt's jeweils eine Punktzahl.

### PREIS-LEISTUNG

Die Preis-Leistung-Note soll Ihnen zusätzliche Kaufberatung geben: Manches 60er oder 70er-Spiel entpuppt sich als langfristig motivierend, während nicht wenige sehr gut bewertete Titel arg kurz sind. Grundlage ist nicht die theoretische Durchspiel-Dauer, sondern die Zeit, in der Sie unserer Meinung nach Spaß mit dem Produkt haben werden. Die genaue Formel lautet:

Preis in Euro

Solo-Spaßzeit + (Multiplayer-Spaßzeit : 2)

Das Ergebnis gibt an, wie viel Euro Sie pro Spielstunde zahlen müssen. Diesen Wert rechnen wir wie folgt in die Note um:

- bis 1 Euro Sehr gut
- bis 2 Euro Gut
- bis 3 Euro Befriedigend
- bis 4 Euro Ausreichend
- bis 5 Euro Mangelhaft
- ab 5,01 Euro Ungenügend

### DIE SPIELSPASS-WERTUNG

Die Gesamtwertung ergibt sich aus der Addition der 10 Einzelwertungen

- 90 bis 100 Absolutes Ausnahmeprogramm, ein Muss für jeden Spieler!
- 80 bis 89 Sehr gut; reizt das Genre voll aus, genügt höchsten Ansprüchen.
- 70 bis 79 Gut, aber nicht genial. Titel mit kleinen Fehlern oder ein Klon.
- 60 bis 69 Keine Massentitel, aber teilweise noch okay für Fans des Genres.
- 50 bis 59 Unscheinbare Durchschnittskost mit diversen Macken.
- 10 bis 49 Schwaches bis mieses Spiel, nicht mal als Budget-Ware zu empfehlen.
- Unter 10 Definitiv eines der grauenhaftesten Spiele der PC-Geschichte.

## 6 GENERELLE KATEGORIEN (GELTEN FÜR JEDES GENRE)

### GRAFIK

Sieht das Spiel toll aus, ist es übersichtlich, wie gut ist die Technik? Eine 10 schaffen hier nur Toptitel wie etwa Doom 3. Hinter der Wertung stehen folgende Kriterien:

- scharfe, hochauflösende Texturen
- polygonreiche Grafik
- weiche, realistische Animationen
- glaubwürdige Proportionen
- realistische Schatten und Lichteffekte
- variable Landschaften und Levels
- sinnvoll eingesetzte Shader (Wasser, Spiegelungen etc.)
- filmreife Explosionen und sonstige Effekte
- große Weitsicht, möglichst wenig Nebel
- Spiel bietet Innen- und Außenlevels
- kaum oder keine Grafikfehler (Clipping, Blitzer)
- viele Details wie Blätter, Schuss Spuren (Decals) etc.
- filmreife Zwischensequenzen (Film oder Ingame)
- realistische Mimik sowie Gestik
- optimale Übersicht (insbes. bei Schulterperspektive)
- läuft ruckelfrei: gut konfigurierbar für viele Systeme

### SOUND

Auch die Soundwertung stellt eine Kombination aus Technik und (wichtiger!) Gesamtwirkung dar. Im Einzelnen untersuchen wir die folgenden Kriterien:

- Stil passt zum Spiel
- Sound trägt aktiv zum Spielerlebnis bei
- viele Soundkanäle werden benutzt
- realistische Soundeffekte (Motoren, Waffen)
- Musik passt sich dem Spielgeschehen an
- gut abgemischter, echter Surroundsound
- Geräusche immer präzise ortbar
- motivationsfördernde Musik
- lippensynchrone Sprachausgabe
- passende, professionelle Sprecher
- atmosphärische Umgebungsgereusche
- Sound nervt nicht (nicht 1000mal »Jawohl, Sir!«)

### BALANCE

Wir bewerten ausgeklügelte Schwierigkeitsgrade, komplexer werdende Rätsel, ausbalancierte Truppentypen, sinnvoll variierte Waffen/Gegner-Kombinationen.

- sanft ansteigende Lernkurve
- gut abgestufte Schwierigkeitsgrade
- fair platzierte Gegner
- keine spielerischen Sackgassen
- vorgefertigte Charaktere haben keine Nachteile
- Spielmechanik lässt sich kaum austricksen
- Waffen aufeinander abgestimmt
- fair verteilte Extras und Medipacks
- alle Parteien/Klassen sind gleich stark
- passende Kartengrößen (Multiplayer)
- falsche Charakterentwicklung wird verhindert
- Spiel ist mit jedem Charakter schaffbar

### ATMOSPHÄRE

Hier geht es um die Stimmung: Zieht uns ein Spiel wirklich rein, sind wir völlig in seinem Bann? Auf messbare Kriterien verdichtet, prüfen wir folgendes ab:

- glaubwürdige, in sich geschlossene Spielwelt
- realistische Größenverhältnisse
- Szenario (etwa 2. Weltkrieg) ist stimmig umgesetzt
- lebendige Umgebung (Passanten, Tiere etc.)
- zum Setting passende Effekte (Wetter, Schatten etc.)
- markante Charaktere und NPCs
- echt wirkende, sinnvoll eingesetzte Physik
- reale oder wirklichkeitsnahe Architektur
- gute Identifikation mit Spielfigur
- spannend inszenierte Skriptereignisse
- Tagesablauf oder Wachpatrouillengänge
- gut gemachte Einsatzbesprechungen
- vielfältige Interaktion mit der Umgebung
- glaubwürdige, lebendige Städte oder Stationen
- Spieler kann die Spielwelt verändern
- motivierendes Zusammenspiel aus Grafik und Sound

### BEDIENUNG

Eine 10 gibt's nur, wenn das Interface so schlank wie möglich, so komplex wie nötig ist, und Standards einhält. Wir bestrafen Klickorgien und mangelhaftes Speichern.

- Steuerung ist frei konfigurierbar
- Standards werden eingehalten
- zuschaltbare Hilfe (Mouseover), gutes Tutorial
- Automap, Übersichtskarte oder HUD
- intuitive Icons, schnell erreichbar
- sinnvolle Tastatur-Kürzel
- präzise, direkte Steuerung
- realistisches Steuergedühl (Rennspiele)
- großes, übersichtliches Inventar
- volle Mausunterstützung in Menüs (Mausrad!)
- Speichern jederzeit möglich
- keine verschachtelten Menüs

### UMFANG

Hier geht's nicht nur um die Durchspiel-Dauer: Wie lange macht das Spiel denn wirklich Spaß? Wie komplex ist es, wieviele Handlungsoptionen bietet es?

- langer Spielspaß
- hohe Gesamtspieldauer (ohne Wiederholungen)
- hoher Wiederspielwert
- Extras, Secrets, freispielbare Boni
- zahlreiche Spielmodi oder Variationen
- vielfältiges Spielerlebnis statt purer Masse
- mehrere Lösungswege
- viele Handlungsoptionen
- große Zahl von Szenarios
- großer, durchdachter Forschungsbaum
- Quantität von Waffen, Einheiten etc.

## 4 SPEZIELLE KATEGORIEN: ACTION

LEVEL-DESIGN	KI // TEAMWORK	WAFFEN	HANDLUNG // MULTIPLAYER-MODI
<p>Gutes Leveldesign ist das A und O: Wer möchte durch die immer gleichen Gänge laufen, wer sich über weltfremde Szenarien ärgern? Und hier die Kriterien:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Levels in Grafik und Design abwechslungsreich</li> <li>● motivierender Aufbau (häufige Erfolgsergebnisse)</li> <li>● glaubwürdige Umgebung</li> <li>● alternative Wege oder Abkürzungen</li> <li>● Freiheitsgefühl, vor allem in Außenlevels</li> <li>● vielfältige Missionsziele</li> <li>● dynamische Missionsziele</li> <li>● passende, nachvollziehbare Architektur</li> <li>● keine Wiederholungen von Level-Teilen</li> <li>● hilfreiche Orientierungspunkte</li> <li>● ausgewogene Verteilung relevanter Objekte</li> <li>● gute, überraschende Gegnerverteilung</li> <li>● beeinflussbare Objekte und Umgebungen</li> </ul>	<p>Bei Solo-Actionspielen benoten wir hier die Künstliche Intelligenz, bei Multiplayer-Shootern, wie gut Teamwork unterstützt wird, und zusätzlich die Bot-KI.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Gegner bleiben nicht hängen, nutzen Leitern/Türen</li> <li>● Gegner/Bots gehen in Deckung oder fliehen</li> <li>● Gleiche Szene läuft bei jedem Versuch anders ab</li> <li>● Gegner/Bots setzen Waffen/Fahrzeuge sinnvoll ein</li> <li>● Gegner/Bots denken strategisch und taktisch</li> <li>● KI cheatet nicht (kann z.B. nicht alles sehen)</li> <li>● KI fühlt sich menschlich an</li> <li>● KI ist anpassungsfähig</li> <li>● Gegner/Bots koordinieren ihre Aktionen</li> <li>● gute Klassen-Abstimmung</li> <li>● Teamwork lohnt sich aus dem Spiel heraus</li> <li>● Teamwork siegt über Einzelgänger-Rambos</li> <li>● Teams lernen immer mehr Tricks, werden besser</li> </ul>	<p>Schließt auch Extras, Gadgets, Special Moves, Vehikel und (bei Multiplayer-Shootern) Klassen ein. Qualität siegt: Jede Waffe sollte sinnvoll sein.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● spielerisch unterschiedliche Waffen</li> <li>● glaubwürdig dargestellt (Modell, Auswirkungen)</li> <li>● Papier-Stein-Schere-Prinzip</li> <li>● unterschiedliche Munitionstypen pro Waffe</li> <li>● weder zuviel noch zuwenig Munition</li> <li>● keine übermächtige Waffe, die alle anderen ersetzt</li> <li>● Gadgets haben mehr als nur einen Zweck</li> <li>● Gadgets passen zu Leveldesign und Szenario</li> <li>● grundlegend unterschiedliche Fahrzeuge</li> <li>● sinnvolle Feuermodi</li> <li>● nützliche Special-Moves</li> <li>● beherrschbare Fahrzeugsteuerung</li> <li>● keine übermächtige Klasse</li> </ul>	<p>Bei Solo-Shootern zählen Story, Zwischenszenen, Skripte sowie Überraschungen, bei Multiplayer-Shootern Umfang sowie Güte der Mehrspieler-Modi.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● originelle, spannende Story ohne Klischees</li> <li>● überraschende Ereignisse</li> <li>● Story professionell erzählt (Hollywood-Faktor)</li> <li>● Rendersequenzen belohnen den Spieler</li> <li>● Ingame-Sequenzen sind gut choreographiert</li> <li>● Handlung motiviert zum Weiterspielen</li> <li>● glaubhafte, charismatische Charaktere</li> <li>● Handlung ist vom Spieler beeinflussbar</li> <li>● viele Multiplayer-Modi</li> <li>● viele und abwechslungsreiche Multiplayer-Maps</li> <li>● neuartige oder perfekt umgesetzte Modi</li> <li>● integriertes Liga- oder Ladder-System</li> <li>● Solospiel zu zweit durchspielbar</li> </ul>

## ROLLENSPIEL-KATEGORIEN

### QUESTS // HANDLUNG

Die Rubrik Rollenspiele enthält auch Online-RPGs und Adventures. Bei Rollenspielen bewerten wir Quests und Story, bei Adventures Handlung und Story.

- motivierende Belohnungen
- verzweigende Quests
- Quests grafisch und erzählerisch gut präsentiert
- mehrstufige oder dynamische Quests
- tolerierbare Zahl von Zufallskämpfen
- unterschiedliche Lösungswege
- originelle Handlung (keine Klischees)
- Render- oder Ingame-Sequenzen belohnen Spieler
- guter Mix aus Haupt-, Neben- und Zufallsquests
- Identifikationsfiguren
- keine Wiederholungen

### CHARAKTER // TEAMWORK

Bei Rollenspielen: Charakterentwicklung (Klassen, Beförderungen); bei Adventures: glaubwürdige Helden; bei Online-Rollenspielen: Teamwork-Features.

- verzweigende Fertigungsbaume
- individuelle Charaktererstellung (Fähigkeiten, Aussehen)
- steigerbare Attribute
- vielfältiges Rassen- und Klassensystem
- gezielte Spezialisierung möglich
- spezielle Quests als Teil der Charakterentwicklung
- Charakter hat Auswirkungen auf Spielverlauf
- Gilden- und Berufswahl im Spielverlauf
- mehr Handlungsmöglichkeiten für erfahrene Charaktere
- eigene Handlungen verändern Spielfigur (Gesinnung)
- ausbaubare Kampftechniken, Fertigkeiten und Magie
- mehrere Adventure-Helden (Perspektivwechsel)

### KAMPFSYSTEM // DIALOGUE

Manche Rollenspiele bieten ein strategisches, andere ein Action-Kampfsystem. Bei Adventures haben oft Dialoge die spielerische Rolle von Kämpfen (Monkey Island!).

- zugängliches, aber nicht zu simples Kampfsystem
- taktische Wahl zwischen Nah- und Fernkampf und Magie
- sinnvolle Schadens- und Magiearten
- fordert flexible Taktiken
- Gruppenkämpfe immer pausierbar
- Spezialfähigkeiten, die man gerne einsetzt
- Gegnergruppen mit Anführer und Teamwork
- genügend Feedback (Lebensanzeige, Resistenzen etc.)
- witzige Dialoge und Rededuelle, nicht nur Abhaken
- Antworten haben wirklich Auswirkungen auf Story
- NPCs erinnern sich an Aussagen/Beleidigungen
- Mimik und Gestik zeigen Gefühlslage
- Sprachausgabe wegklickbar, sobald Text gelesen

### ITEMS // RÄTSEL

Bei Rollenspielen gehört hier alles dazu, was Ihre Spielfiguren tragen oder benutzen können. Bei Adventures bewerten wir Logik und Originalität der Rätsel.

- vielfältige Auswahl an Waffen/Items
- sinnvolle Kategorien (Nah, Fern, Defensiv)
- Waffen mit verschiedenen Schadensarten
- Reittiere/Fahrzeuge benutzbar
- Waffen und Items vom Spieler aufrüstbar
- selbst herstellbare Waffen & Tränke
- spezielle Gegenstände als Questbelohnung
- durchdachtes Handelssystem, balancierte Preise
- spielerisch sinnvolle Beute (benutzen statt verkaufen)
- Verschleiß und Reparaturen
- vielfältige, originelle Rätsel
- Gegenstände haben mehr als einen Zweck
- nützliches Feedback beim Ausprobieren

## STRATEGIE-KATEGORIEN

### MISSIONSDESIGN // STARTPOSITION

Normalerweise beurteilen wir das Missionsdesign, bei Global-Strategiespielen á la Rome haben die Startpositionen die spielerische Rolle der Missionen.

- abwechslungsreiche Missionen
- glaubwürdige Landschaften und Ortschaften
- alternative Lösungswege
- strategisch wichtige Punkte
- vielfältige, dynamische Missionsziele
- gut geskriptete Ereignisse
- Terrain wirkt sich auf Kampffähigkeiten aus
- zerstörbare Objekte, manipulierbare Spielwelt
- vielfältige Startpositionen
- gute Beschreibung der Startpositionen
- historisch korrekte Startpositionen
- Startposition beeinflusst den Spielverlauf merklich

### KÜNSTLICHE INTELLIGENZ

Die wichtigste Einzelkategorie der Strategie: Hat der PC nur durch Masse oder Ressourcen-Boni eine Chance? Müssen Sie immer neue Taktiken entwickeln?

- gute Wegfindung
- KI cheatet nicht (Allwissen, mehr Gold/Ressourcen)
- KI beherrscht nicht nur eine Taktik
- Gegner reagieren auf Spieleraktionen
- Gleiche Mission läuft immer etwas anders ab
- Gegner setzen Waffen/Vehikel sinnvoll ein
- Gegner denken strategisch gut
- KI betreibt sinnvolle Diplomatie
- Gegner haben simulierte Persönlichkeit
- KI verhält sich menschlich, übernimmt sich auch mal
- Verbündete Gegner koordinieren ihre Aktionen
- KI setzt Rushes ein oder wehrt sie ab
- KI kann nicht durch simple Tricks überlistet werden

### EINHEITEN

Umfasst die Quantität und Balance von Truppentypen, Waffen, Forschungsfeldern, Handelsgütern, Gebäuden – kurzum von allem, mit dem Sie agieren.

- grundlegend unterschiedliche Einheiten
- glaubwürdig dargestellt (Grafik und Verhalten)
- nachvollziehbare Upgrades oder Ausbauten
- sinnvolle Ressourcen oder Waren
- sauber integrierter Handel (Aufbauspiele)
- komplexes Handelssystem
- gut designter Forschungsbaum
- jedes Gebäude hat Daseinsberechtigung
- viele, aber nicht zu viele Truppentypen
- ausgewogene Bau- oder Rekrutierungszeit
- taktisch sinnvolle Extras/Zaubersprüche
- Einheiten haben Erfahrungsstufen
- Helden/Offiziere mit besonderen Funktionen

### KAMPAGNE // ENDLOSSPIEL

Bewertet meist Missionsverketzung und Storygüte (z.B. WarCraft 3), ansonsten die Qualität von Endlosspiel oder dynamischer Kampagne (Anno 1503).

- Story nicht vorhersehbar, keine Klischees
- Missionen bauen aufeinander auf
- alternative Lösungen mit Auswirkung auf Story
- Mitnahme von Truppen in die nächste Mission
- Story wird in sowie nach den Missionen erzählt
- unterschiedliche Kampagnen (etwa für jede Partei)
- Identifikationsfiguren
- Strategie-Modus und/oder Weltkarte
- dynamische Kampagne
- filmreife Zwischenszenen
- ausgefeilte, vielschichtige Diplomatie
- Gegenangriffe der KI auf der Weltkarte
- gutes Einheitenmanagement

## SPORTSPIEL-KATEGORIEN

### REALISMUS // FAHRVERHALTEN

Wie authentisch ist ein Spiel (Lizenz), wie realistisch simuliert es die Sportart? Bei Rennspielen prüfen wir die Güte (nicht nur Realismus!) des Fahrmodells.

- authentische, grafisch erkennbare Spieler
- konsequente Ausnutzung der Lizenz
- nachvollziehbare Physik
- korrekte Kollisionsabfrage
- authentische Strategien und Taktiken
- langfristige Auswirkungen (Verletzungen etc.)
- es gibt keine Hot Spots (sichere Tore)
- korrekt eingesetztes Force Feedback
- Grenzbereich kündigt sich rechtzeitig an
- Wagenmodell und Untergrund wirken sich aus
- Wagen lenken um Vorderachse
- Wagen reagieren auf Tuningmaßnahmen
- Wagen fühlen sich glaubwürdig an

### KÜNSTLICHE INTELLIGENZ

Wie menschlich reagieren die Gegner? Spielt eine Mannschaft zusammen, oder agiert nur der Spieler sinnvoll? Klappen realistische Aktionen/Spielzüge?

- Gegner/Kameraden reagieren auf Spieler
- Gegner/Kameraden riskieren auch mal was
- Gegner nutzen Vorteile (Überzahl) aus
- Gegner verhalten sich unterschiedlich
- bessere Teams spielen wirklich besser
- KI cheatet nicht (Verschleiß etc.)
- KI fühlt sich menschlich an
- Gegnerteam koordiniert seine Aktionen
- Mitspieler halten sich an Vorgaben
- Auswechslungen wirken sich merklich aus
- an Witterung und Situation angepasste Fahrweise
- KI fährt nicht nur Ideallinie ab
- KI-Fahrer bauen nicht ständig Unfälle

### MANAGEMENT // TUNING

Bei Sportspielen bewerten wir hier das Team-Management, bei Rennspielen den Managermodus, bei Rennspielen Vielfalt sowie Auswirkungen des Tunings.

- Statistik-Vielfalt
- nachvollziehbare Umsetzung von Vorgaben
- sinnvolle Entscheidungsvielfalt
- durchdachtes Transfersystem
- Belohnungen (z.B. Spieler-Aufwertungen)
- Dynamik (nicht jeden Spieltag immer das Gleiche tun)
- Assistenten nehmen lästige Aufgaben ab
- Assistenten arbeiten je nach Spielstufe fehlerfrei
- Tuning darf die Balance nicht zerstören
- Modifizieren von Strecken
- Wetterbedingungen ändern sich
- Coolness-Faktor bei optischem Tuning
- sinnvolle Voreinstellungen / Assistenten

### SPIELZÜGE // STRECKENDESIGN

Sportspiele bekommen Punkte für realistische, vielfältige, gut steuerbare Spielzüge. Bei Rennspielen bewerten wir Design und Vielfalt der Strecken.

- vielfältige Aktionsmöglichkeiten der Spieler
- mitdenkende Mitspieler, z.B. Freilaufen
- Coolness-Faktor von Spezialaktionen
- keine Spielzug-Erfolgsgarantie (z.B. Flankenlauf)
- Tricks gut beherrschbar, Trainingsmöglichkeit
- Tricks nicht abhängig vom Eingabegerät
- Strecken mit viel Auslauf (Landscape-Engine)
- Abkürzungen bei Fun-Rennspielen
- knifflige Abschnitte und Highspeed-Passagen
- mehrere Highlights pro Kurs (etwa Brücke, Wasserfall)
- wechselnde Fahrbahn-Oberflächen
- viele 3D-Objekte, möglichst wenig Bitmap-Elemente
- Sinnvolle Physik-Engine: Kegel, Schilder