

# Der Spiele-Wertungskasten

Unsere Tester beurteilen jeden Titel in zehn Kategorien, die das Spielerlebnis bestimmen. Viele Detailinformationen helfen Ihnen bei der Antwort auf die wichtigste Frage: Ist dieses Spiel etwas für mich?



## ANSPRUCH UND SPIELHILFEN

Hier schlüsseln wir auf, wie leicht oder schwierig ein Spiel ist. Zusätzlich geben wir an, wie Ihnen das Spiel unter die Arme greift. Das hilft Ihnen dabei, zu überprüfen, ob ein Spiel Ihrem Erfahrungslevel entspricht.

## PC-KONFIGURATION

Welche Systemanforderungen stellt das Spiel? Der blaue Balken gibt einen Schnellüberblick über den Hardware-Hunger, im Kasten darunter geben wir getestete Empfehlungen. Minimum: Das Spiel läuft gerade noch so, dass es Spaß macht. Standard: Flüssig, aber nicht mit vollen Details. Optimum: Das Spiel läuft auf dieser Konfiguration flüssig ohne nennenswerte Abstriche.

## SYSTEMDETAILS

Moderne Spiele unterstützen oft aktuelle Technologien, etwa Mehrkern-Prozessoren. Solche optionalen Vorteile listen wir unter Profitiert von auf. Bildformate beschreibt, ob das Spiel Breitbild-Monitore unterstützt; Ton gibt Auskunft darüber, wie viele Lautsprecher angesteuert werden.

## MULTIPLAYER-MODUS

Der Multiplayer-Modus eines Spieles fließt nicht in die Gesamtwertung ein, sondern wird separat benotet – es sei denn, das Spiel ist ein reines Multiplayer-Spiel. Außerdem finden Sie hier Details zu den Spielmodi.

## EINZELWERTUNGEN

Jedes Spiel bewerten wir in sechs generellen Kategorien (blau) und vier genrespezifischen Kategorien (schwarz) jeweils mit einer Punktzahl von 0 bis 10. Ausführliche Pro- und Kontrapunkte begründen das Urteil.

## PREIS/LEISTUNG

Die Preis-Leistungs-Note soll Ihnen zusätzliche Kaufberatung geben: Manches 60er- oder 70er-Spiel entpuppt sich als langfristig motivierender, während nicht wenige sehr gut bewertete Titel arg kurz sind. Die Formel:

$$\frac{\text{Preis in Euro}}{\text{Solo-Spielzeit} + (\text{Multiplayer-Spielzeit} \cdot 2)}$$

Das Ergebnis zeigt 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**
- darüber **Ungenügend**

### C&C 3: KANES RACHE STRATEGIE-ADDON

ENTWICKLER EA Los Angeles (Command & Conquer 3, GS 05/07: 89 Punkte)  
 PUBLISHER Electronic Arts  
 SPRACHE Deutsch  
 AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 44 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 27.3.2008  
 CA. PREIS 30 Euro  
 USK ab 16 Jahren

---

#### GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT 10 Stunden  
 Die Kampagne enttäuscht, dann greift die Multiplayer-Motivation.

EINSTIEG: HAUPTSPIEL: ENDSPIEL:

GENRE STRATEGIE

SZENARIO: realistisch (fiktiv)  
 MASSSTAB: lokal (global)  
 SPIELSTIL: Aufbau (Kampf)  
 EINHEITEN: Individuen (Masse)  
 HANDLUNG: einfach (komplex)

---

#### ANSPRUCH

EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER	PROFI
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10

EINSTIEG: leicht (schwierig)  
 SPIELMECHANIK: einfach (komplex)  
 SPIELTEMPO: langsam (schnell)

HILFEN: Tutorial für Strategiemodus, drei Schwierigkeitsgrade  
 SPEICHERSYSTEM: Freies Speichern

ERFORDERT: Schnelle Reaktionen, Orientierungsfähigkeit, Logik & Überlegung, Geduld, Handeln unter Zeitdruck, Vorausplanung, Mikromanagement, Teamfähigkeit

---

#### TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHEND-PCs
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10

MINIMUM: 2,0 GHz Intel XP 1800+ AMD, 512 MB RAM, 5,0 GB Festplatte  
 STANDARD: 3,0 GHz Intel A64 3200+ AMD, 1,0 GB RAM, 5,0 GB Festplatte  
 OPTIMUM: 3,8 GHz Intel A64 3800+ AMD, 2,0 GB RAM, 5,0 GB Festplatte

3D-GRAFIKKARTEN: GeForce 6600 GT, GeForce 7600 GT, GeForce 7800 / 7900, GeForce 8600 GT / GTS, GeForce 8800 GT / GTS, Radeon X800 / X850, Radeon X1800 / X1900, Radeon HD 2600 XT, Radeon HD 2900 XT, Radeon HD 3850 / 3870

PROFITIERT VON: EAX  
 BILDFORMATE: 4:3, 5:4, 16:9, 16:10  
 KOPIERSCHUTZ: Safedisk  
 TON: Stereo, 4.0, 5.1, 6.1, 7.1

---

#### MULTIPLAYER Sehr gut

SPIELMODI (SPIELER): Deathmatch (8), Team-Deathmatch (8), Ranglistenspiel (2)  
 SPIELTYPEN: Netzwerk, Internet  
 DEDICATED SERVER: nein  
 FAZIT: Die neuen Einheiten und Karten bringen noch mehr taktische Vielfalt.

SERVERSUCHE: EA Online, erfordert Anmeldung  
 MULTIPLAYER-SPASS: 100 Stunden

---

#### BEWERTUNG

GRAFIK	+ viele neue Spezialeffekte + wunderschöne Schlachtfelder + flüssig animierte Einheiten + detaillierte Infanterie	8 / 10
SOUND	+ gute Einheiten-Kommentare + professionelle Sprecher + stimmungsvolle neue Musikstücke + wuchtiger 6.1-Sound	10 / 10
BALANCE	+ anspruchsvolle Kampagne + drei Schwierigkeitsgrade + alle neuen Einheiten sinnvoll + einige unfaire Situationen	7 / 10
ATMOSPHÄRE	+ jede der neun Fraktionen mit eigenem, stimmigen Stil + viele Anspielungen auf C&C-Historie + 30 Minuten neue Filmszenen	10 / 10
BEDIENUNG	+ sinnvolle Komfortfunktionen + übersichtliche Symbolleiste für Baubefehle + zahlreiche Tooltips + umständliche Reparaturen	9 / 10
UMFANG	+ sieben neue Fraktionen + 30 frische Einheiten + insgesamt 59 Multiplayer-Karten + kurze, lineare Kampagne	9 / 10
MISSIONSDESIGN	+ spannende, abwechslungsreiche Aufgaben + viele Überraschungen und Zwischensequenzen + teils sinnlose Sekundärziele	9 / 10
KI	+ aggressive Gegner + weniger Wegfindungsprobleme + halbwegs clevere Ernter + viele unfaire und unflexible Skripts	7 / 10
EINHEITEN	+ sämtliche neuen Einheiten sehen cool aus und machen Spaß + viele Kombinationsmöglichkeiten + raffinierte Spezialfähigkeiten	10 / 10
KAMPAGNE	+ schön inszeniert + beantwortet offene Fragen ... + ... wirft dafür neue auf + nur Nord spielbar + enttäuschender Strategie-Modus	6 / 10

---

#### PREIS/LEISTUNG Sehr gut

FAZIT Für Profis ein Muss, trotz schwacher Kampagne.

85  
SPIELSPASS

## ALLGEMEINES

Alle Basisinfos zum Spiel: Wer macht es, wann erscheint es, wie viel kostet es? Zum Entwickler teilen wir Ihnen mit, welches Spiel das Team zuletzt produziert hat – als Hilfe, um die Qualität des Studios einzuschätzen.

## SPIELVERLAUF UND GENRE-CHECK

Die Spielverlauf-Kurve veranschaulicht in stark vereinfachter Form, wie sich der Spaß im Laufe der Spielzeit entwickelt. Damit wird optisch deutlich, wenn Spiele ihr Niveau nicht halten können oder erst spät richtig zünden. Eine Kurzbeschreibung erklärt die Kurve. Der Genre-Check gibt Ihnen Basisinformationen über wesentliche Spielelemente, die ein Genre definieren. Die Ausprägung zeigen wir durch Schieberegler an. So überprüfen Sie, ob sich das Spiel mit Ihren Vorlieben deckt.

## ERFORDERTE FERTIGKEITEN

In der Checkliste haben wir die wichtigsten Fähigkeiten zusammengefasst, die Spiele erfordern. Wenn ein Feld markiert ist, dann setzt das Spiel diese Eigenschaft voraus. Ego-Shooter benötigen zum Beispiel stets schnelle Reaktionen, Adventures fast immer Geduld, Strategie-spiele meist Vorausplanung. Die Liste hilft Ihnen, zu entscheiden, ob das Spiel Ihren Fertigkeiten entspricht oder Sie potenziell langweilt oder überfordert.

## 3D-KARTEN

Die Liste enthält die gängigsten 3D-Kartentypen. Ist Ihre Karte in der Liste grün markiert, läuft das Spiel darauf tadellos und mit allen Effekten. Ist die Farbe gelb, ruckelt es gelegentlich, oder Sie müssen die Auflösung und die Details herunterdrehen. Eventuell werden nicht alle Effekte unterstützt, die das Spiel beherrscht. Bei Rot läuft das Spiel in den Minimaleinstellungen gerade noch. Ist das Feld grau, wird Ihre Karte nicht unterstützt.

## DIE SPIELSPASS-WERTUNG

Die Gesamtwertung ergibt sich aus der Addition der zehn Einzelwertungen.

- über 90 Absolutes Ausnahmespiel, ein Muss für jeden Spieler!
- 80 bis 89 Sehr gut; reizt das Genre voll aus.
- 70 bis 79 Gut, aber nicht genial. Titel mit kleineren Fehlern.
- 60 bis 69 Noch okay für Fans des Genres.
- 50 bis 59 Durchschnittskost mit diversen Macken.
- 10 bis 49 Schwaches bis mieses Spiel, nicht mal für wenig Geld zu empfehlen.
- unter 10 Definitiv eines der grausamsten Spiele der PC-Geschichte.

## Abwertungen

Spiele altern, besonders grafisch. Ein Jahr nach seinem Erscheinen überprüfen wir bei jedem Titel, ob eine Abwertung nötig ist. Wenn ja, kennzeichnen wir das in der Hitliste mit diesem Symbol 7.

Den hier abgebildeten großen Wertungskasten setzen wir nur bei Spieltests ab einem Umfang von drei Seiten ein. Bei Tests mit weniger Seiten benutzen wir verkleinerte Versionen.