

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?

Die GameStar-Awards



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 mit reduzierten Details so, dass es Spaß macht. Standard: Flüssig, aber nicht mit vollen Details. Optimum: Das Spiel läuft auf dieser Konfiguration flüssig mit allen Details.

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 motivierend, während nicht wenige sehr gut bewertete Titel arg kurz sind. Die Formel:

Preis in Euro

Solo-Spielzeit + (Multiplayer-Spielzeit : 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

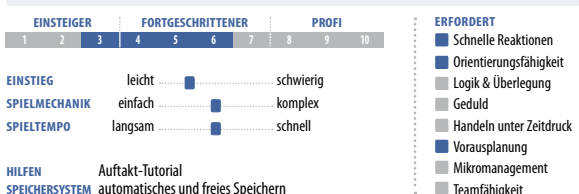
DER PATE 2

ENTWICKLER EA Redwood Shores (Dead Space, GS 05/06: 80 Punkte)
PUBLISHER Electronic Arts
SPRACHE Deutsch
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 20 Seiten Handbuch
TERMIN (D) 9.4.2009
CA. PREIS 45 Euro
USK keine Jugendfr.

GENRE-CHECK



ANSPRUCH



TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
2,8 GHz Intel A64 3000+ AMD 512 MB RAM 7,8 GByte Festplatte	Core 2 Duo E4300 A64 X2 3800+ AMD 1,0 GB RAM 7,8 GByte Festplatte	Core 2 Duo E6600 A64 X2 6000+ AMD 2,0 GB RAM 7,8 GByte Festplatte
PROFITIERT VON 5.1-Sound		
BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10	KOPIERSCHUTZ Aktivierung	
TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1		

MULTIPLAYER Befriedigend

SPIELMODI (SPIELER)	Team-Deathmatch, Sturm, Feuerteufel, Safeknacker (je 16)
SPIELTYPEN	Internet
DEDICATED SERVER	nein
FAZIT	Anfangs spaßige, auf Dauer aber eintönige Team-Großgefechte.
SERVERSUCHE	EA Online, erfordert Anmeldung
MULTIPLAYER-SPASS	5 Stunden

BEWERTUNG

GRAFIK	+ spektakuläre Explosionen + eintönige Texturen + dröge Beleuchtung + geringe Fernsicht + ungelenke Animationen	6 / 10
SOUND	+ gute deutsche Sprecher + 50er-Jahre-Musik aus dem Autoradio + Mitsreiter-Kommentare + einige dünne Waffensounds	8 / 10
BALANCE	+ gutes Tutorial + nur ein Schwierigkeitsgrad ... + ... der generell viel zu leicht ausfällt + Nahkampf teils zu effektiv	6 / 10
ATMOSPHÄRE	+ glaubwürdige Gangster-Stimmung + passende Dialoge + Logiklücken + teils übertrieben brutal, teils übertrieben harmlos	7 / 10
BEDIENUNG	+ im Gefecht präzise Maus- und Tastatursteuerung + Autos lenken sich schwammig + auf Gamepads ausgelegte Don-Ansicht	7 / 10
UMFANG	+ drei Schauplätze + viele einnehmbare Betriebe + Multiplayer-Gefechte bringen auch Solo-Vorteile + geringer Wiederspielwert	8 / 10
LEVELDESIGN	+ sinnvolle Don-Ansicht + nützliche Kartell-Vorteile + wenig originelle Pflichtmissionen + kaum markante Wahrzeichen	7 / 10
KI	+ Begleiter kämpfen mit + Feinde suchen Deckung ... + ... stürmen aber auch oft blind heran + Mitsreiter bleiben manchmal hängen	7 / 10
WAFFEN & EXTRAS	+ alle Waffen mit individuellen Vorteilen + aufrüstbare Familie als taktisches Element + hochstufige Schießprügel eher unwichtig	9 / 10
HANDLUNG	+ Wiedersehen mit bekannten Charakteren + folgt dem Film ... + ... aber nur grob + nur zur Spielmitte spannend + lahmendes Ende	6 / 10

PREIS/LEISTUNG Befriedigend

FAZIT Oft lieblose Mafia-Action mit Strategieteil.



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 dunkelgrün markiert, läuft das Spiel darauf tadellos und mit allen Effekten. Hellgrün läuft ebenfalls flüssig, jedoch nicht mit allen Details. Gelb bedeutet noch Spaß, wenn auch mit Einschränkungen. Rot bedeutet starkes Ruckeln. Ist das Feld grau, wird Ihre Karte nicht unterstützt.

DIE SPIELSPASS-WERTUNG

Die Gesamtwertung ergibt sich aus der Addition der zehn Einzelwertungen.

über 90 Absoluten Ausnahmestapel, 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.