

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 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**

DEMIGOD

MULTIPLAYER-STRATEGIE

ENTWICKLER Gas Powered Games (Supreme Commander, GS 04/07: 82 Punkte)
 PUBLISHER Atari
 SPRACHE Englisch (Deutsch in Vorb.)
 AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 16 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 14.5.2009
 CA. PREIS 50 Euro
 USK ab 12 Jahren



GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT 10 Stunden



GENRE STRATEGIE

- SZENARIO realistisch fiktiv
- MASSTAB linear offene Welt
- 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 <input checked="" type="checkbox"/> schwierig									
SPIELMECHANIK einfach <input checked="" type="checkbox"/> komplex									
SPIELTEMPO langsam <input checked="" type="checkbox"/> schnell									
HILFEN Texthilfen, vier Schwierigkeitsgrade (Solo)									
SPEICHERSYSTEM Speichern nur nach einer Mission (Tournament)									

- #### 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			STANDARD				OPTIMUM		
2,4 GHz Intel XP 2200+ AMD 512 MB RAM 2,8 GB Festplatte			3,8 GHz Intel XP 3500+ AMD 2,0 GB RAM 2,8 GB Festplatte				Core 2 Duo E6600 A64 X2/5000+ AMD 4,0 GB RAM 2,8 GB Festplatte		
PROFITIERT VON Headset, Skype, Teamspeak, Ventrilo									
BILDFORMATE <input checked="" type="checkbox"/> 4:3 <input checked="" type="checkbox"/> 5:4 <input checked="" type="checkbox"/> 16:9 <input checked="" type="checkbox"/> 16:10 <input type="checkbox"/> KOPISCHSCHUTZ <input type="checkbox"/> Impulse									
TON <input checked="" type="checkbox"/> Stereo <input checked="" type="checkbox"/> 4.0 <input checked="" type="checkbox"/> 5.1 <input type="checkbox"/> 6.1 <input type="checkbox"/> 7.1									

- #### 3D-GRAPHIKKARTEN
- Geforce 6600 / 6800
 - Geforce 7800 / 7900
 - Geforce 8800 / 9800
 - Geforce 9600
 - Geforce GTX 200
 - Radeon X1600
 - Radeon X1800 / X1900
 - Radeon HD 2900
 - Radeon HD 3800
 - Radeon HD 4800

MULTIPLAYER Sehr gut

SPIELMODI (SPIELER)	Conquest (10), Dominate (10), Slaughter (10), Fortress (10)	SERVERSUCHE intern
SPIELTYPEN	Netzwerk, Internet	MULTIPLAYER-SPASS 40 Stunden
DEDICATED SERVER	nein	
FAZIT	Der Kern des Spiels: motivierend, spannend und voller überraschender Wendungen.	

BEWERTUNG

GRAFIK	+ detaillierte und klasse animierte Einheiten + hübsche Effekte + knallige Zauber + viele ähnliche Texturen	8 / 10
SOUND	+ schöner Soundtrack + sehr gute (englische) Sprachausgabe + etwas dünner Schlachtensound	9 / 10
BALANCE	+ spannende Mischung aus Nah- und Fernkämpfern + Generäle im Schnitt etwas stärker als Assassinen	7 / 10
ATMOSPHÄRE	+ abgefahrenes Design + passende und teils ironische Kommentare der Halbgötter + klischeehaftes Szenario	8 / 10
BEDIENUNG	+ überschaubare Befehlsleiste + leichtes Gruppen-Management + kein Ausgrauen der Truppen-Icons + Mini-Map ungenügend	8 / 10
UMFANG	+ Turnier- und Skirmish-Modus im Singleplayer + drei Multiplayer-Optionen + wenige Karten + wenig Variationen bei den Einheiten	7 / 10
MISSIONSDSIGN	+ für kleinere Duelle und große Kämpfe konzipiert + Flaggen bringen spürbare Vorteile + keine neutralen Einheiten	8 / 10
TEAMWORK	+ gemeinsames Vorrücken deutlich effektiver + KI zuschaltbar + Wegfindung nicht ideal + KI-Helden reagieren manchmal nicht	9 / 10
EINHEITEN	+ Upgrades möglich + viele durchdachte Spezialfähigkeiten + wenig Variationen bei den Einheiten der Generäle	8 / 10
ENDLOSSPIEL	+ motivierendes Turnier- und Rangsystem über Impulse + freischaltbare Erfolge + auf Dauer wenig Abwechslung	8 / 10

PREIS/LEISTUNG Gut

FAZIT Flotte und bildhübsche Multiplayer-Schlachten.

MULTIPLAYER-SPIEL



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 macht 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 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

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.