

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 Erfahrungsniveau 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

HEARTS OF IRON 3

STRATEGIESPIEL

ENTWICKLER Paradox Interactive (Hearts of Iron 2, GS 03/05: 79 Punkte)
PUBLISHER Koch Media
SPRACHE Deutsch
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 100 Seiten Handbuch
TERMIN (D) 26.8.2009
CA. PREIS 35 Euro
USK ab 12 Jahren

GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT 100 Stunden

Sehr lange Einarbeitungszeit, bei Serienkennern geht's schneller.

EINSTIEG HAUPTSPIEL ENDSPIEL

GENRE STRATEGIE

SZENARIO realistisch — fiktiv
MASSSTAB linear — offene Welt
SPIELSTIL Aufbau — Kampf
EINHEITEN Individuen — Masse
HANDLUNG einfach — komplex

ANSPRUCH

EINSTEIGER FORTGESCHRITTENER PROFI

EINSTIEG leicht — schwierig
SPIELMECHANIK einfach — komplex
SPIELTEMPO langsam — schnell

HILFEN Tutorials, Texthilfen, fünf Schwierigkeitsgrade
SPEICHERSYSTEM automatisches und freies Speichern

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

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs FÜR STANDARD-PCs FÜR HIGHER-PCs

PROFITIERT VON —
BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPIERSCHUTZ Securom
TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

3D-GRAFIKARTEN
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 Gut

SPIELMODI (SPIELER) Wie Solo-Modus
SPIELTYPEN Internet (ca. 12), Netzwerk (32)
DEDICATED SERVER Paradox-Server
FAZIT Spielt sich exakt wie der Solo-Modus, verschlingt aber noch mehr Zeit.

BEWERTUNG

GRAFIK + detaillierte, übersichtliche Menüs — minimalistische Animationen 3 / 10
SOUND + potthässliche Weltkarte 4 / 10
BALANCE + stimmiger Soundtrack mit klassischer- und Marschmusik 9 / 10
ATMOSPHÄRE + ansonsten so gut wie keine Soundeffekte
+ gute Verzahnung zwischen Krieg, Wirtschaft, Forschung, Diplomatie
+ nachvollziehbare Auswirkungen — lange Einarbeitungszeit 7 / 10
BEDIENUNG + bekannte Persönlichkeiten und Ereignisse + kaum Leerlauf
+ ausgesprochen trocken präsentiert 9 / 10
UMFANG + trotz der Detailfülle sehr übersichtlich + logisch strukturierte Menüs
+ gut aufgebaute Diplomatiebildschirm 10 / 10
STARTPOSITION + rund 15.000 Provinzen + vier riesige Kampagnen
+ sieben lange Szenarios 9 / 10
KI + historische Startbedingungen + verschiedene Einstiegsjahre
+ rund 100 Länder spielbar ... — ... aber längst nicht alle sinnvoll 9 / 10
EINHEITEN + Computergegner schummelt nicht + KI handelt vernünftig und nachvollziehbar
+ KI übernimmt wahlweise einzelne Bereiche 10 / 10
KAMPAGNE + 892 historische Kampfeinheiten + Truppen gewinnen Erfahrung
+ sehr detaillierte Einheitenwerte — optische Unterschiede fehlen
+ spannende Hauptkampagnen mit zahlreichen Fronten
+ sehr viel Entscheidungsfreiheit + sehr hoher Wiederspielwert 10 / 10

PREIS/LEISTUNG Sehr gut

FAZIT Staubtrockene, enorm umfangreiche Profi-Strategie.

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, Strategiespiele 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.

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.