

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 Profiziert 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 langfristiger, 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**

JAMES CAMERON'S AVATAR

ACTIONSPIEL



ENTWICKLER Ubisoft Montreal (Prince of Persia, GS 02/09: 85 Punkte)
 PUBLISHER Ubisoft
 SPRACHE Deutsch, Englisch, Span., Ital., Franz.
 AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 20 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 3.12.2009
 CA. PREIS 50 Euro
 USK ab 16 Jahren

GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT 12 Stunden



GENRE ACTION
 SZENARIO: realistisch (fiktiv)
 FREIHEIT: linear (offene Welt)
 HANDLUNG: einfach (komplex)
 GEWALT: keine (brutal)
 SPIELABLAUF: Action (Taktik)

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, Hilfstexte
 SPEICHERSYSTEM: automatisches 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	STANDARD	OPTIMUM
Pentium D 940 Athlon 64 X2/4000 2,0 GB RAM 3,4 GB Festplatte	Core 2 Duo E4600 Phenom X3 8450 2,0 GB RAM 3,4 GB Festplatte	Core 2 Quad Q9300 Phenom X4 920 4,0 GB RAM 3,4 GB Festplatte
PROFITIERT VON: Xbox-360-Gamepad, Surround-Sound, Nvidia 3D Vision		
BILDFORMATE: 4:3 5:4 16:9 16:10	KOPIERSCHUTZ: Aktivierung	
TON: Stereo 4.0 5.1 6.1 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 Gut

SPIELMODI (SPIELER): Deathmatch (8), Capture & Hold (8), CTF (8), King of the Hill (8), Finaler Kampf (8)
 SPIELTYPEN: Internet
 DEDICATED SERVER: nein
 FAZIT: Gute Auswahl an Modi, Karten und Optionen. Kein LAN-Modus.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ dichte Vegetation + scharfe Texturen + hübsche Animationen + gelungene Effekte - Innenlevels - polygonarme Figuren	9 / 10
SOUND	+ krachende Surround-Kulisse + gute Sprecher + treibende Musik - ... die sich schnell wiederholt - kaum Umgebungsgläusche	8 / 10
BALANCE	+ gutes Tutorial + generell zu leicht - Tode werden nicht bestraft - Rüstungs- und Waffen-Upgrades wirken sich kaum aus	6 / 10
ATMOSPHÄRE	+ sehr stimmige Dschungel-Welt + Filmvorlage gut eingefangen - belanglose Figuren - farbloser Held	8 / 10
BEDIENUNG	+ gut mit dem Gamepad + präzise Maussteuerung - Tastatur nicht optimal - fummelige Waffen- und Talentwechsel - 2D-Karte	7 / 10
UMFANG	+ angemessen lange Solo-Spielzeit + zwei Kampagnen ... - ... die sich kaum unterscheiden - künstlich in die Länge gezogen	7 / 10
LEVELDESIGN	+ prachtvolle Landschaften + abwechslungsreich und stimmig + oft mehrere Wege möglich - öde Innenareale und Höhlen	9 / 10
KI	+ sucht aktiv Deckung - arbeitet nicht im Team - häufig unlogisches Heranstürmen - derbe Aussetzer	4 / 10
WAFFEN & EXTRAS	+ Nah- und Fernkampfaffen mit Vor- und Nachteilen + Reittiere und Fahrzeuge + coole Talente ... - ... die man zu selten braucht	8 / 10
HANDLUNG	+ temporeicher Auftakt + nett gemachter Wendepunkt + motiviert zum Weiterspielen - oft öde Dialoge - lahme Zwischensequenzen	7 / 10

PREIS/LEISTUNG Befriedigend

FAZIT Hübsche, auf Dauer eintönige Lizenz-Ballerei.



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 Spieletests ab einem Umfang von drei Seiten ein. Bei Tests mit weniger Seiten benutzen wir verkleinerte Versionen.