

Test



GameStar
Platin-Award



GameStar
Gold-Award



GameStar
für besondere Atmosphäre

So werten wir:

1 Allgemeines

Alle Basisinfos zum Spiel: Wer macht es, wann erscheint es, wie viel kostet es? Wenn der verwendete Kopierschutz Besonderheiten erfordert, etwa eine Online-Aktivierung, dann weisen wir in einem separaten Kasten darauf hin.

2 Spielverlauf und Genre-Check

Die Spielverlauf-Kurve veranschaulicht stark vereinfacht, wie sich der Spaß im Laufe des Spiels entwickelt. Damit wird optisch deutlich, wenn Spiele ihr Niveau nicht halten 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 Balken an. So überprüfen Sie, ob sich das Spiel mit Ihren individuellen Vorlieben deckt.

3 Multiplayer-Modus

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

4 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.

5 Anspruch

Hier schlüsseln wir auf, wie leicht oder schwierig ein Spiel ist: Richtet es sich nur an Profis, oder können Dank der Spielhilfen auch Einstiger zuschlagen? Das hilft Ihnen dabei, zu überprüfen, ob ein Spiel Ihrem Erfahrungsniveau entspricht.

6 PC-Konfiguration

Die Systemanforderungen des Spiels, eingeteilt in drei Kategorien. Minimum: Das Spiel läuft mit reduzierten Details so, dass es Spaß macht. Standard: Flüssig, aber nicht mit vollen Details. Optimum: Das Spiel läuft flüssig mit allen Details.

7 Spielspaß-Wertung

Die Gesamtwertung des Spiels ergibt sich aus der Addition der zehn einzelnen Kategoriewertungen.

über 90 Absolutes Ausnahmespiel, Pflichtkauf!
80 bis 89 Sehr gut; reizt das Genre voll aus.
70 bis 79 Gut, aber nicht genial; kleinere Fehler.
60 bis 69 Noch okay für Fans des Genres.
50 bis 59 Durchschnittskost mit diversen Macken.
10 bis 49 Nicht mal für wenig Geld zu empfehlen.
unter 10 Definitiv ein grausames Spiel.

8 Preis / Leistung

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

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

Das Ergebnis zeigt an, wie viel Euro Sie pro Spielstunde zahlen. Diesen Wert rechnen wir wie folgt in eine 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

TERMIN 9.9.2010 PREIS 45 Euro USK ab 12 Jahren

R.U.S.E.

Echtzeit-Strategie

1

Publisher Ubisoft
Entwickler Eugen Systems
Sprache Deutsch, 7 weitere
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD, Handbuch
Kopierschutz Aktivierung



GENRE-CHECK STRATEGIE



MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Deathmatch (8), Koop (3)
SPIELTYPEN Internet DEDICATED SERVER Nein
ERVERSUCHE Intern MULTIPLAYER-SPASS 30 Stunden
WERTUNG Sehr gut

»Die ausgewogenen Einheiten und die Kriegslisten entfalten viel taktischen Tiefgang. Schade, dass es nur zwei Koop-Karten gibt.«

GRAFIK

4 schöne und detaillierte Landschaften
flüssiger Zoom gute Effekte ...
... aber nicht spektakulär detailarme Einheiten

8/10

SOUND

Sprecher meldet Ereignisse Einheitenfunk
stimmungsvolle 3D-Kulisse
dumpe Waffengeräusche teils unmotivierte Sprecher

8/10

BALANCE

jede Einheit nützlich
ausgewogene Schwierigkeitsgrade gute Lernkurve
einige Kriegslisten im Solomodus eher unwichtig

9/10

ATMOSPHÄRE

Zoom-Großschlachten entfalten einzigartiges Generalsflair
Ereignis-Einblendungen
langweilige Charaktere und Dialoge

8/10

BEDIENUNG

generell eingängige Bedienung
umständliche Einheitenanwahl
keine Verhaltensbefehle keine Lebensbalken

6/10

UMFANG

lange Kampagne
Operationen als zusätzliche Solo-Herausforderung
viele Einheiten und Kriegslisten

10/10

MISSIONSDSIGN

abwechslungsreiche Aufgaben
sinnvolle Nebenziele große Karten ...
... die selten komplett genutzt werden

8/10

KI

generell kluge Feinde
automatischer Rückzug ... der manchmal nervt
Gegner haben teils Aussetzer

7/10

EINHEITEN

ausgeklügeltes Schere-Stein-Papier-Prinzip
Kriegslisten erhöhen taktischen Tiefgang
fast ausschließlich Alliierte spielbar

8/10

KAMPAGNE

mehrere Schauplätze motivierende Handlung ...
... aber lückenhaft und vorhersehbar
Levelaufstiege bringen nichts

8/10

