

Test



GameStar
Platin-Award



GameStar
Gold-Award



GameStar
für herausragende Story

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 Absoluten 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 24.9.2010

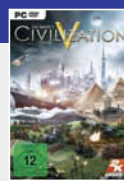
PREIS 45 Euro

USK ab 12 Jahren

Civilization 5

Rundenstrategie

Publisher 2K Games
Entwickler Firaxis
Sprache Deutsch, Englisch
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD, Handbuch nur als PDF
Kopierschutz Steam



GENRE-CHECK STRATEGIE

»Schwächelt civ-typisch im Endspiel, aber motiviert ansonsten grandios!«

	EINSTIEG	HAUPTSPIEL	ENDSPIEL
SZENARIO realistisch			fiktiv
MASSSTAB lokal			global
SPIELSTIL Aufbau			Kampf
EINHEITEN Individuen			Masse
HANDLUNG einfach			komplex

MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Offenes Spiel (12) **SPIELTYPEN** Netzwerk, Internet
DEDICATED SERVER Nein **SERVERVERSUCHE** GameSpy

MULTIPLAYER-SPAß 20 Stunden **WERTUNG** Gut

»Macht gegen Menschen prinzipiell mehr Spaß als gegen die KI, sofern man die Wartezeiten und die lange Dauer in Kauf nimmt.«

GRAFIK

4 **schöner Miniaturen-Look** **detaillierte Karte**
hübsch animierte Einheiten **schicke 3D-Anführer**
mitunter unübersichtlich

SOUND

Anführer reden in ihrer Landessprache **stimmungsvolle Soundkulisse** **verschiedene Musikstücke je nach Nation ...**
... die nichtssagend bleiben und zum Teil nerven

BALANCE

acht Schwierigkeitsgrade **sinnvoll austarierte Einheiten**
Ratgeber und Zivilopädie **einige Konzepte schlecht erklärt**
Abwärtsspirale **im Endspiel fehlen Herausforderungen**

ATMOSPHERE

gewaltige Motivation **ständig neue Herausforderungen**
hochspannende Kriege
keine Belohnungsfilme, dürre Präsentation

BEDIENUNG

alles bequem mit der Maus zu steuern **großes, übersichtliches Interface** **durchdachte Bildsprache** **viele Hinweise und Warnungen** **Meldung für neu errichtete Gebäude fehlt**

UMFANG

massenhaft Inhalte **Zufallskarten** **immenser Wieder-spielwert** **Völker mit individuellen Vorteilen**
Karteneditor fehlt

STARTPOSITIONEN

immer guter Ort für die erste Stadt **Völker weitgehend fair verteilt** **Verteilung der Luxusgüter ermuntert Handel**
auf Inselkarten entscheidet Anfangsglück über den Spielerfolg

KI

Völker mit leicht unterschiedliche Schwerpunkten **KI expandiert rasch** **teils unsinniges Verhalten** **cheatet auf höheren Schwierigkeitsgraden** **konzentriert sich meist auf eine Front**

EINHEITEN

Land, Wasser, Luft **große Vielfalt** **Upgrade-Möglichkeit**
Erfahrungssystem und Spezialisierungen
Große Persönlichkeiten

ENDLOSSPIEL

Reise durch sieben Zeitalter der Menschheitsgeschichte
Stadtstaaten als Auftraggeber **fünf sehr unterschiedliche Siegmöglichkeiten** **jede Partie verläuft anders**

