

# Test



## So werten wir:

- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.

- 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.
- 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.**
- 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 29.10.2010 PREIS 40 Euro USK ab 12 Jahren

## Emergency 2012

Strategiespiel

**Publisher** Deep Silver  
**Entwickler** Quadriga Games  
**Sprache** Deutsch  
**Ausstattung** DVD-Box, 1 DVD, 50 Seiten Handbuch  
**Kopierschutz** ProtectDisc

---

**GENRE-CHECK** STRATEGIE

»Steuerung und KI-Probleme kosten Langzeitmotivation.«

**2** **SCENARIO** realistisch ..... fiktiv  
**MASSTAB** lokal ..... global  
**SPIELSTIL** Aufbau ..... Kampf  
**EINHEITEN** Individuen ..... Masse  
**HANDLUNG** einfach ..... komplex

---

**MULTIPLAYER**

**3** **SPIELMODI (SPIELER)** Freies Spiel (4) **SPIELTYPEN** Internet, Netzwerk  
**DEDICATED SERVER** Nein **SERVERSUCHE** Intern  
**MULTIPLAYER-SPASS** 10 Stunden

**WERTUNG** Befriedigend  
»Nette Koop-Einsätze, die auf Dauer wenig Vielfalt bieten.«

---

**GRAFIK**

**4** **teils hübsche Schauplätze** **ansehnliche Effekte**  
**schwammig-unscharfe Spielgrafik**  
**detaillarme Figuren und Fahrzeuge** **Clipping-Fehler**

**SOUND**

**gut vertonte Funksprüche** **passende Musik ...**  
**... die kaum Variation bietet** **generell dünne Soundkulisse**  
**Hinweise wiederholen sich**

**BALANCE**

**leichter Einstieg** **passende Lernkurve, wenn auch etwas steil**  
**unzureichendes Tutorial** **geringe Fehlertoleranz**  
**zu schwer für Einsteiger** **nur ein Schwierigkeitsgrad**

**ATMOSPHÄRE**

**Polizei, Feuerwehr, Notärzte, THW**  
**Katastrophen mit teils gewaltigen Ausmaßen**  
**Bugs und Logikmacken** **behäbig in Szene gesetzt**

**BEDIENUNG**

**übersichtliche Menüs** **zuschaltbare Hilfen**  
**fummelige Kamerasteuerung**  
**kein Speichern im freien Spiel** **Tasten nicht konfigurierbar**

**UMFANG**

**zwölf teils lange Kampagnen-Missionen** **vier Schauplätze für das freie Spiel** **Highscores und freischaltbare Erfolge**  
**umfangreicher Fuhrpark** **kein Editor**

**STARTPOSITIONEN**

**motivierendes Vorarbeiten durch die Unglücksstellen**  
**gleichzeitiges Handeln an mehreren Orten**  
**Zufallsereignisse im freien Spiel wiederholen sich**

**KI**

**Einsatzkräfte agieren teils selbstständig ...**  
**... stehen aber oft genug blöd rum**  
**regelmäßig derbe Aussetzer** **strunzdoofe Unruhstifter**

**EINHEITEN**

**jede Einheit mit speziellen Einsatzgebiet**  
**sinnvolles Zusammenspiel der Helfer** **diverse Werkzeuge**  
**zu spezifische Fertigkeiten sorgen für Unlogik**

**KAMPAGNE**

**Schauplätze mit Wiedererkennungswert**  
**ständig passiert etwas** **unzusammenhängende Missionen**  
**freies Spiel auf Dauer enorm öde**

---

**5** **PROFIS**

**STANDARD** Intel 3,4 GHz  
Athlon 3200+AMD, Geforce 6600  
2,0 GB RAM, 7,8 GB Festplatte

**6** **OPTIMUM** Intel Core 6600  
AMD X2 6000+AMD Geforce 9800  
2,0 GB RAM, 7,8 GB Festplatte

**7** **66**

**8** **Preis/Leistung: Gut**

**SPIELSPASS**

**SPIELZEIT 15 Stunden**