8-Bit RTS Series



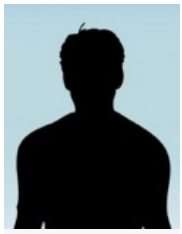
Genre	Strategie
USK	ab 12 Jahre (?)
Pädagogisch	ab 12 Jahre

Vertrieb	Petroglyph
Erscheinungsjahr	2018.09
Systeme	PC, Playstation 4, Xbox One
System im Test	PC
Homepage des Spiels	*Link*
Hinweis(e)	via Steam
Kurzbewertung	Spaßiges Strategiespiel in verschiedenen Szenarien mit klassischer 8-Bit-Grafik



Zusatzinformationen ausklappen

Spielbeschreibung:
Eine richtige Story gibt es bei der *8-BIT Serie* nicht. Ziel ist es jedoch, mit seiner Einheit die Gegner durch taktisches Geschick zu besiegen, bzw. zu zerstören. Dabei wählt man zu Beginn eine Fraktion aus und kann sich über die Einzel-Kampagne durch circa 25 Missionen kämpfen. Der Schwierigkeitsgrad steigt dabei von Mission zu Mission.
Im Test wurden die verschiedenen Titel der *8-Bit Series* getestet. *8-Bit ARMIES* spielt in einem Kriegsszenario im schätzungsweise 20. Jahrhundert. Es gibt Hubschrauber, Panzer, Fußsoldaten und als Superwaffe sogar eine Atombombe. Parallelen zu dem vor 20 Jahren beliebten *Command & Conquer* sind eindeutig. Viele sagen auch, 8-Bit-ARMIES sei eine Hommage an C&C. *8-BIT-HORDES* setzt dagegen auf eine Fantasiewelt mit Orks, Menschen und fliegenden Drachen. Die Spielenden wählen zu Beginn der Kampagne zwischen Lichtbringern oder Totgeschworenen aus. Dabei bedienen sich die Macher an der beliebten *WarCraft*-Reihe. Und zu guter Letzt spielt *8-BIT-INVADERS* in einer großen Science-Fiction-Galaxie mit Weltraumsoldaten, Robotern und Aliens. Auch hier hat jede Fraktion eine Superwaffe in Form eines Titans oder eines riesigen Dinosauriers. Alle drei Spiele erschienen 2016, seit 2018 gibt es alle Titel als Bundle in der *RTS Series*.



Gruppenleiter
Marco Metzner
GAMER TREFF
Jugendzentrum
Blomberg





Pädagogische Beurteilung:
Das Spielprinzip

Startseite

Spiele
Aktuell
Beurteilungen
Spiele-Dossiers
Tipp der Redaktion
Video-Beurteilungen
Spielesuche

Ratgeber
★ Familie
★ Schule
★ Jugendhilfe
News
Artikel
Dossiers
Praxisprojekte
Aus der Jugendredaktion
Videos
Plattformen
Alterskennzeichen & Jugendschutz
Rechtliche Aspekte
Faszination
Medienwirkung

Service
Wieso Weshalb Warum
Team
Die Spieletester
Die Jugendredaktion
Schirmherrschaft
Unser Angebot
Materialien
Kooperationen
Weitere Projekte
RSS Feeds
Datenschutzerklärung

Suche
Suchbegriff
Suchen

Spielesuche
Spieletitel
Suchen
Erweiterte Suche

Das Spielprinzip



Alle Titel der Serie sind Echtzeit-Strategiespiele. Echtzeit bedeutet, dass die Zeit ständig weiterläuft und sowohl die Spielenden als auch die Gegner zeitgleich Aktionen ausführen können und nicht jeder nacheinander (rundenbasiert). Vor jeder Mission erhalten die Spielenden Aufträge, die innerhalb der Mission erfüllt werden müssen, wie etwa das Hauptquartier des Gegners zu zerstören. Wurde das Ziel erreicht, erhält man über eine Sternewertung Ressourcen für die nächste Mission.
Bevor es aber in die Schlacht geht, gilt es erst einmal seine Einheiten aufzubauen und zu vergrößern. So werden beispielsweise eine Waffenfabrik gebaut und Rohstoffe gesammelt, um anschließend in die Produktion von Panzern, Waffen und Soldaten zu gehen. Der Aufbau der Basis erfolgt dabei ziemlich schnell, sodass man bereits nach kurzer Zeit auf gegnerische Einheiten trifft und sich bekämpft. Soldaten und Panzer werden durch Klicken auf die Gegner zum Angriff aufgefordert. Das Tempo ist hierbei sehr hoch, da bei der großen Schlacht auf dem Bildschirm alles sehr schnell geht.

Grafik, Sound und Steuerung

Die bunte Pixel-Optik lässt das Spiel eher kindlich wirken und schraubt zudem den Realitätsgrad, trotz kriegerischem Setting, weit nach unten. Die eigens komponierte Musik verleiht dem Spiel eine gewisse Dynamik. Auch hier wird ein hohes Tempo geboten. Zudem gibt es viele Geräusche, die zur Atmosphäre beitragen. Darunter sind auch Schreie der sterbenden Soldaten, diese lassen sich aber bei Bedarf über das Einstellungsmenü „Einheitenreaktionen" ausschalten. Die Steuerung funktioniert über die Maus. Durch die Vogelperspektive hat man eine gute Übersicht und kann zum Interagieren Soldaten und Gebäude anwählen. Über Hotkeys (Tastenkombinationen auf der Tastatur) lassen sich unterschiedliche Aktionen schneller ausführen. Das spart bem wilden Gewusel eine Menge Zeit, ist aber laut der Spieletester ein anspruchsvolles Unterfangen: „Es gibt zu viele Kombinationen, die man sich merken muss", sagt Tester Colin.

Online gemeinsam spielen

Im Prinzip funktionieren die Titel der *8-Bit* Serie auch offline. Richtig Spaß hatten die Tester_innen allerdings erst, als sie die Kooperations- und Multiplayer-Missionen ausprobierten. Das funktioniert per LAN-Kabel oder über das Internet. Bei den Koop-Missionen verbindet man sich mit anderen echten Spieler_innen zu einer Einheit und kann gegen den Computer antreten. Beim Multiplayer können die Spielenden ihr strategisches Können auch gegeneinander unter Beweis stellen. Während der Mission kann man sich per Chatfunktion untereinander unterhalten und absprechen. Positiv fiel hier auf, dass ein Filter Schimpfwörter und anzügliche Bemerkungen sperrt.

Die drei Versionen

Es stellt sich die Frage, ob es sich lohnt, alle drei Versionen zu kaufen. Bis auf den Spielort (das Setting) unterscheiden sich die Versionen eigentlich nicht, da das Spielprinzip überall gleich ist. Das zuletzt erschienene *8-BIT-INVADERS* beinhaltete vorerst als einzige Version den neuen Modus „Conquer the multiverse". Dieser kann über das Internet gespielt werden und bietet Forschungen sowie die Möglichkeit, auf verschiedene Karten (Maps) zeitglich zu spielen. Diese Erweiterung ist inzwischen aber auch bei den anderen Titeln vorhanden. Die Spiele können einzeln oder im Pack gekauft werden, im Grunde kann also einfach das Lieblingssetting ausgesucht werden.

Kriegerisches Szenario im Pixel-Look

Da die Pixel-Optik sehr bunt gehalten, permanent Bewegung auf dem Bildschirm zu sehen und keinerlei tiefgehende Story mit Charakteren vorhanden ist, konnten sich die Tester_innen sehr gut von dem Kriegsszenario abgrenzen. Die Grausamkeit eines echten Krieges wird durch die bunten Bilder verniedlicht und durch die Austauschbarkeit der eigenen Einheiten (alle Soldaten sehen gleich aus) gering gehalten. Bei den Kampfszenen wird Blut durch rote Pixelpunkte dargestellt. „Es sieht halt aus wie Lego-Spielzeug", bemerkt Tester Tim.

Fazit:

Die *8-BIT* Serie ist eine wilde Strategie-Hommage an alte Klassiker und daher nicht nur für die jüngere Generation interessant. Der Anspruch steigt von Mission zu Mission, bis diese im Schwierigkeitsgrad „Wahnsinn" fast unmöglich zu schaffen sind. Dabei fordert *8-BIT* das taktische Denken, die Missionen könnten aber noch etwas abwechslungsreicher sein. Die Spiele sind interessant für Kinder ab 10 Jahren. Dies begründet der GAMER TREFF mit dem spielzeughaften Setting, der nicht benötigten Internetverbindung, der bunten Grafik und der Ausschaltmöglichkeit von Kriegsgeräuschen und Schimpfwörtern im Chat.

Beurteilung der Spieletester zuklappen

Unsere Tipps an Kinder und Jugendliche:

- Manchmal vergisst man schnell die Zeit, da das aktuelle Spiel kein Ende nimmt. Setzt euch vor einem Multiplayerspiel ein Zeitlimit über eine Stoppuhr und schaut einfach auf die Statistik, wer zu dem Zeitpunkt in Führung liegt. So vermeidet ihr zu lange Spielnächte mit euren Freunden.

Unsere Tipps an Eltern:

- Schauen Sie sich die Einstellungen im Menü genauer an. So können Sie beispielsweise für ihr Kind Kriegsgeräusche ausschalten.

- Beschränken Sie bei Bedarf den Zugang auf die Einzelspieler- und Koop-Kampagne ohne Internet.

- Aktivieren Sie den Filter, damit Beschimpfungen und

Spieletester
GAMER TREFF

anstößige Bemerkungen im Chat geblockt werden

Jugendzentrum Blomberg
Blomberg

Bewertung Spielspass



Druckansicht

Weiterempfehlen

powered by cre8CMS