



... ► Beurteilungen ► Action-Adventure ► Star Assault

Suche...



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](#)

Genre
Action-Adventure

USK
ab 12 Jahre (2)

Pädagogisch
ab 12 Jahre

Vertrieb
Kalypso Media
Erscheinungsjahr
2007.07
Systeme
PC
System im Test
PC
Kurzbewertung
Actionsreiches aber einseitiges Weltraumspiel



Beschreibung des Spiels:

Im Spiel "Star Assault" (engl. Sternenangriff) der Firma Kalypso hat die Menschheit der Zukunft andere Planeten erobert und kontrolliert mehrere Galaxien. Die Außerirdischen "Sparks" haben etwas dagegen die Vorherrschaft der Menschen und wollen ihrerseits mit Hilfe eines Sternentors die Erde erobern. Der Spieler findet sich als Pilot eines Raumschiffs wieder und muss bzw. darf gegen die Sparks kämpfen.



Gruppenleiter
Marco
Fileccia
Elsa-Brändström-
Gymnasium
Oberhausen

Damit ist auch schon die ganze Geschichte des Spiels erzählt, denn im Folgenden geht es immer nur um eines: Alles abzuschießen, was nach Spark aussieht. Das Spiel steht in einer langen Tradition von Spielen, die im Weltraum spielen und vor allem in der Folge von George Lucas' StarWars (Uraufführung 1977) Hochkonjunktur feierten (erinnert sei an Klassiker aus den 1970er Jahren wie "Space Wars", "Space Invaders" oder "Asteroids"). Diese Weltraum-Shooter finden immer wieder neue Gestalt, selbstverständlich mit moderner Grafik, aber immer mit gleichem Grundmuster: Kampf per Raumschiff im All.

Pädagogische Beurteilung:

Der Einstieg in das Spiel gestaltet sich kompliziert, da es kein Tutorial zur Einführung gibt. Auch das beiliegende Handbuch verrät kaum hilfreiche Informationen, denn es ist nicht gegliedert und dementsprechend ungeordnet. Einmal im Spiel, lässt sich der Schwierigkeitsgrad jederzeit und auch ohne das Spiel zu unterbrechen ändern, was eine schöne Idee ist, die auch bei anderen Spielen Sinn machen würde. So lassen sich scheinbar ausweglose Situationen durch einen Knopfdruck vereinfachen. Die Chancen auf ein Erfolgserlebnis steigen damit, doch der allgemeine Schwierigkeitsgrad steigt im Laufe des Spieles dennoch sehr stark an. Die ersten drei oder vier Missionen lassen sich mühelos absolvieren. Danach wird der programmierte Gegner um einiges besser und die Missionen (insgesamt 30 in drei Sonnensystemen) dauern länger. Die Steuerung funktioniert wahlweise mit der Maus oder mit der Tastatur und erfordert Übung, wurde aber von den jugendlichen Spieltestern und -testern nicht als kompliziert empfunden.

Leider bietet das Spiel kaum Handlungsalternativen und bereits nach wenigen Missionen kann das immer gleiche Muster, Zerstören der gegnerischen Raumschiffe, langweilen. Zitat von Spiele-Tester Till (15 Jahre): "Leider ist das Spiel nicht sehr abwechslungsreich und nach ein paar Missionen ödet einen das ewige Zerstören der Spark-Schiffe sehr an".

Auch technisch kann "Star Assault" nicht überzeugen. Es bietet weder High-End-Grafik noch einen Multiplayer-Modus. Besonders letzter Punkt lässt den anfänglichen Reiz eines Weltraumabenteuers schnell sinken, denn die Jugendlichen wollen mit- und gegeneinander spielen. Dieser Punkt wurde von den Spieltestern noch stärker bewertet als die einseitige Geschichte. Somit sind auch die technischen Anforderungen an die Rechen- und Grafikleistung des Computers nicht sehr hoch.

Wie immer bei Spielen, deren ausschließlicher Zweck das Abschießen von Gegnern (hier Außerirdische in Raumschiffen) ist, stellt sich die Frage nach dem Sinn des Spieles und ob die enthaltene Gewalt gerechtfertigt ist oder nicht.

Fazit:

"Star Assault" ist ein typisches Baller-Spiel, verpackt in einem Weltraumszenario. Es stellt keine hohen Anforderungen an die Spielerinnen und Spieler und wird dadurch schnell langweilig. Es konnte weder in Punkto Grafik, noch mit dem Inhalt überzeugen. Die USK-Freigabe ab 12 ist gerechtfertigt, weil es hier ausschließlich um den Kampf von Raumschiff gegen Raumschiff geht. Die dargestellte Gewalt wird grafisch harmlos und unrealistisch dargestellt und wurde von den Testern als "Comic" verstanden.



Weiterempfehlen



Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW • Team • Impressum • Datenschutz • Kontakt

powered by [cre8CMS](#)