

Der Spiele-Wertungskasten

Unsere Tester beurteilen jeden Titel in zehn Kategorien, die das Spielerlebnis bestimmen. Viele Detailinformationen helfen Ihnen bei der Antwort auf die wichtigste Frage: Ist dieses Spiel etwas für mich?

Die GameStar-Awards



ANSPRUCH UND SPIELHILFEN

Hier schlüsseln wir auf, wie leicht oder schwierig ein Spiel ist. Zusätzlich geben wir an, wie Ihnen das Spiel unter die Arme greift. Das hilft Ihnen dabei, zu überprüfen, ob ein Spiel Ihrem Erfahrungsniveau entspricht.

PC-KONFIGURATION

Welche Systemanforderungen stellt das Spiel? Der blaue Balken gibt einen Schnellüberblick über den Hardware-Hunger, im Kasten darunter geben wir getestete Empfehlungen. Minimum: Das Spiel läuft gerade noch so, dass es Spaß macht. Standard: Flüssig, aber nicht mit vollen Details. Optimum: Das Spiel läuft auf dieser Konfiguration flüssig ohne nennenswerte Abstriche.

SYSTEMDETAILS

Moderne Spiele unterstützen oft aktuelle Technologien, etwa Mehrkern-Prozessoren. Solche optionalen Vorteile listen wir unter Profitiert von auf. Bildformate beschreibt, ob das Spiel Breitbild-Monitore unterstützt; Ton gibt Auskunft darüber, wie viele Lautsprecher angesteuert werden.

MULTIPLAYER-MODUS

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

PREIS/LEISTUNG

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

Preis in Euro

Solo-Spielzeit + (Multiplayer-Spielzeit : 2)

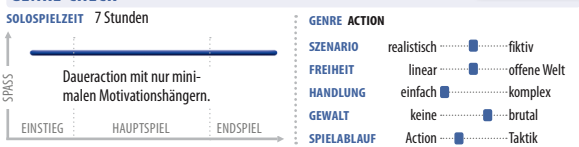
Das Ergebnis zeigt an, wie viel Euro Sie pro Spielstunde zahlen müssen. Diesen Wert rechnen wir wie folgt in die Note um:

- bis 1 Euro **Sehr gut**
- bis 2 Euro **Gut**
- bis 3 Euro **Befriedigend**
- bis 4 Euro **Ausreichend**
- bis 5 Euro **Mangelhaft**
- darüber **Ungenügend**

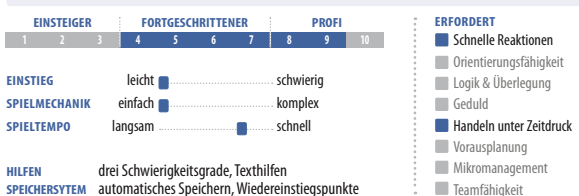
FRONTLINES: FUEL OF WAR TAKTIK-SHOOTER

ENTWICKLER: Kaos Studios (Frontlines ist das Erbstück von THQ)
PUBLISHER: THQ
SPRACHE: Deutsch / mehrsprachig
AUSSTATTUNG: DVD-Box, 1 DVD, 18 Seiten Handbuch
TERMIN (D): 27.2.2008
CA. PREIS: 50 Euro
USK: keine Jugendfr.

GENRE-CHECK



ANSPRUCH



TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
2,6 GHz Intel XP 2600+ / AMD 1,0 GB RAM 7,7 GB Festplatte	Pentium D 960 Athlon 64 X2/4200+ 1,0 GB RAM 7,7 GB Festplatte	Core 2 Duo E6600 A64 X2/5600+ / AMD 2,0 GB RAM 7,7 GB Festplatte
PROFITIERT VON: Multicore-Prozessoren, Surround-Hardware		
BILDFORMATE: 4:3 5:4 16:9 16:10	KOPIERSCHUTZ: Securom	
TON: Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1		

MULTIPLAYER Sehr gut

SPIELMODI (SPIELER): Frontlines-Modus (64)
SPIELTYPEN: Netzwerk, Internet
DEDICATED SERVER: ja
SERVERSUCHE: intern
MULTIPLAYER-SPASS: 100 Stunden
FAZIT: Kurzweilige Kämpfe entlang der Frontlinie. Dank der Spezialisierungen abwechslungsreich.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ gute Animationen + realistische Figuren + detailreiche Levels + schöne Rendersequenzen + teils matschige Texturen	8 / 10
SOUND	+ sehr gute 5.1-Effekte + satte und echt klingende Waffengeräusche + treibende Musik	10 / 10
BALANCE	+ Wiedereinstiegspunkte + drei Schwierigkeitsgrade ... + ... die alle zu leicht sind	9 / 10
ATMOSPHÄRE	+ dichte Schlachtfeld-Atmosphäre + Script-Ereignisse + keine Bindung zu KI-Kollegen	7 / 10
BEDIENUNG	+ gute Kontrolle über Spielfigur + schneller Waffenwechsel + Missionen einzeln anwählbar + schwammige Heli-Steuerung	10 / 10
UMFANG	+ reichlich Abwechslung in den Einsätzen + umfangreiche Infos zu Waffen und Drohnen im Field Guide + kurze Solo-Spielzeit	7 / 10
LEVELDESIGN	+ riesige Areale + oft mehrere mögliche Angriffsrouten + stets Deckungsmöglichkeiten	9 / 10
KI	+ Gegner fliehen hinter Deckungen ... + ... während die KI-Mitstreiter auf dem offenen Feld verharren + KI-Kollegen treffen kaum	6 / 10
WAFFEN	+ perfekte Handhabung + laufend Einsatz von Spezialgerät wie Drohnen + Luftschlacht + Feind- und Freundwaffen nicht nutzbar	9 / 10
HANDLUNG	+ nachvollziehbarer Zukunftskonflikt + Anfang und Ende großartig gezeichnet und sehr atmosphärisch + lasche Verknüpfung der Einsätze	8 / 10

PREIS/LEISTUNG Sehr gut

FAZIT: Einfaches, aber sehr kurzweiliges Actionfeuerwerk.



ALLGEMEINES

Alle Basisinfos zum Spiel: Wer macht es, wann erscheint es, wie viel kostet es? Zum Entwickler teilen wir Ihnen mit, welches Spiel das Team zuletzt produziert hat – als Hilfe, um die Qualität des Studios einzuschätzen.

SPIELVERLAUF UND GENRE-CHECK

Die Spielverlauf-Kurve veranschaulicht in stark vereinfachter Form, wie sich der Spaß im Laufe der Spielzeit entwickelt. Damit wird optisch deutlich, wenn Spiele ihr Niveau nicht halten können 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 Schieberegler an. So überprüfen Sie, ob sich das Spiel mit Ihren Vorlieben deckt.

ERFORDERTE FERTIGKEITEN

In der Checkliste haben wir die wichtigsten Fähigkeiten zusammengefasst, die Spiele erfordern. Wenn ein Feld markiert ist, dann setzt das Spiel diese Eigenschaft voraus. Ego-Shooter benötigen zum Beispiel stets schnelle Reaktionen, Adventures fast immer Geduld, Strategiespiele meist Vorausplanung. Die Liste hilft Ihnen, zu entscheiden, ob das Spiel Ihren Fertigkeiten entspricht oder Sie potenziell langweilt oder überfordert.

3D-KARTEN

Die Liste enthält die gängigsten 3D-Kartentypen. Ist Ihre Karte in der Liste grün markiert, läuft das Spiel darauf tadellos und mit allen Effekten. Ist die Farbe gelb, ruckelt es gelegentlich, oder Sie müssen die Auflösung und die Details herunterdrehen. Eventuell werden nicht alle Effekte unterstützt, die das Spiel beherrscht. Bei Rot läuft das Spiel in den Minimaleinstellungen gerade noch. Ist das Feld grau, wird Ihre Karte nicht unterstützt.

DIE SPIELSPASS-WERTUNG

Die Gesamtwertung ergibt sich aus der Addition der zehn Einzelwertungen.

- über 90: Absolutes Ausnahmespiel, ein Muss für jeden Spieler!
- 80 bis 89: Sehr gut; reizt das Genre voll aus.
- 70 bis 79: Gut, aber nicht genial. Titel mit kleineren Fehlern.
- 60 bis 69: Noch okay für Fans des Genres.
- 50 bis 59: Durchschnittskost mit diversen Macken.
- 10 bis 49: Schwaches bis mieses Spiel, nicht mal für wenig Geld zu empfehlen.
- unter 10: Definitiv eines der grausamsten Spiele der PC-Geschichte.

Abwertungen

Spiele altern, besonders grafisch. Ein Jahr nach seinem Erscheinen überprüfen wir bei jedem Titel, ob eine Abwertung nötig ist. Wenn ja, kennzeichnen wir das in der Hitliste mit diesem Symbol 7.

Den hier abgebildeten großen Wertungskasten setzen wir nur bei Spieltests ab einem Umfang von drei Seiten ein. Bei Tests mit weniger Seiten benutzen wir verkleinerte Versionen.