



So werten wir künftig

Das neue Wertungssystem

GameStar und GamePro haben ein neues und gemeinsames Wertungssystem. Unser FAQ beantwortet alle Fragen zur Änderung, neuen Wertungsmaßstäben, unserer Testphilosophie und - natürlich - zum neuen System selbst.

TEST

Endlich ist es soweit, GameStar bekommt ein neues Wertungssystem, das wir uns zudem erstmals mit unserer Konsolen-Schwester GamePro teilen. Wir haben diesen Schritt lange diskutiert, mit unterschiedlichen Ansätzen experimentiert, viel verworfen und viel überlegt. Und natürlich wollten wir wissen, was unsere Leser erwarten. Schließlich werten wir nicht für uns selbst (im Elfenbeinturm ist es so einsam ...), sondern für die größte deutschsprachige Spiele-Community mit rund 70.000 Heft- und vier Millionen Onlinelesern (laut AGOF). Also haben wir eine große Umfrage durchgeführt, ausgewählte Ergebnisse stellen wir auf diesen Seiten vor. Außerdem beantworten wir die wichtigsten Fragen zum System und erklären, warum wir es geändert haben.

Warum ändert ihr das Wertungssystem?

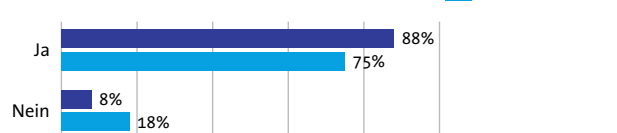
Wir haben das GameStar-Wertungssystem zuletzt 2004 geändert und seitdem unsere Endwertungen aus zehn Einzelwertungen zusammengerechnet, vier davon unterschieden sich je nach Genre. Dieses System halten wir nicht für schlecht, im Gegenteil, es hat uns gute Dienste geleistet. Es war detailliert, es war transparent – es war aber auch das Kind einer Zeit, in der Genres noch klarer abgegrenzt waren. Auch der Digitalvertrieb, der Indie-Boom und Episodenspiele waren damals Zukunftsmusik. In den letzten Jahren hat sich vieles getan. Und das GameStar-System wurde der Vielfalt und den Veränderungen unseres Hobbys immer weniger gerecht.

Vor allem dank des Indie-Booms erschienen zuletzt vermehrt Spiele, die sich nicht an klassische Genrekonventionen hielten und sich so auch nicht in unser starres System pressen lassen wollten. Wir konnten manche Spiele also nicht bewerten, ohne das System massiv zu verbiegen. Das prominenteste Beispiel dafür ist Minecraft, eines der wichtigsten und erfolgreichsten Spiele der letzten Jahre – und bis heute gibt es keine GameStar-Wertung. Weil es in kein klassisches Genre passte, hätten wir fürs Survival-Bastelspiel ganz eigene Wertungskategorien erfinden müssen, die wiederum die Fairness anderer Wertungen in Frage gestellt hätten: Wenn wir für Minecraft eigene Kategorien erfinden, warum dann nicht auch für Hotline Miami, Binding of Isaac, Assassin's Creed und Skyrim? Auch reine Erzählspiele konnten wir nicht bewerten, etwa

Dear Esther. Das bot zwar mehr Atmosphäre als eine ganze Lagerhalle voller Myst-Teile, aber kaum Spielmechanik – nach dem GameStar-Reglement hätte dieses faszinierende Erlebnis eine 50er- oder 60er-Wertung kassieren müssen. Dass Genrekonventionen aufbrechen, zeigt zudem der Survival-Boom rund um DayZ. Denn viele neue Survival-Spiele setzen andere Schwerpunkte, mal steht der Kampf gegen Monster im Vordergrund, mal die Interaktion mit anderen Spielern, mal ein Baukastenprinzip à la Minecraft. Wäre es fair, diese grundverschiedenen Herangehensweisen in dasselbe Kategorienschema zu pressen? Wir finden: nein.

Apropos: Müssen wir Actiontitel, in denen wir Horden hirnloser Untoter bekämpfen, wirklich für eine schlechte KI bestrafen, wie's unsere Action-Kriterien verlangen würden? Zombies sind nun mal dumm! Und brauchen Super Meat Boy oder Giana Sisters tatsächlich eine ausgefeilte Story, wie wir sie gemäß unserer Wertungskategorien einfordern müssten? Hat denn ein Super Mario World eine ausgefeilte Story gebraucht, um ein Klassiker zu sein? Sicher nicht. Und was ist eigentlich mit DLCs und Episoden? Auch die konnte un-

Sollen wir Spiele nach wie vor mit Zahlen bewerten?



Ergebnis: Die Mehrheit der Teilnehmer wünscht sich weiterhin Zahlenwertungen. Ein eindeutiges Ergebnis, das aber – zumindest unter den Onlinelesern – nicht mehr ganz so eindeutig auffällt wie bei vergleichbaren Umfragen vor einigen Jahren. Der Trend mag sich also tatsächlich langsam zur Wertungsfreiheit bewegen. Dort angekommen sind wir aber noch lange nicht, nur ein Bruchteil der Leser stimmt bei der Frage nach Zahlenwertungen mit einem klaren »Nein«.

(Fehlende Werte zu 100%: »Mir egal«)

So werten wir

1 Systemanforderungen

Hier geben wir die Hardware-Anforderungen des Herstellers an. Denn wir können leider nicht jedes Spiel ausgiebig auf mehreren Rechnern testen – das kann ein Publisher in seinem Testlabor wesentlich besser. Entsprechend wichtige und technisch interessante Spiele unterziehen wir natürlich weiterhin detaillierten Technik-Checks, um zu prüfen, mit welchen Systemkonfigurationen und Optionen die schönste Grafik und die höchsten Frameraten herauspringen.

2 Wertungskategorien

Präsentation: Hier bewerten wir das Gesamtbild aus Grafik und Sound. Die Präsentation ist keine rein technische Wertung. Ein Spiel kann auch dann eine hohe Punktzahl bekommen, wenn es nicht die neueste 3D-Engine nutzt. Detaillierte und butterweich animierte 2D-Grafik kann schließlich qualitativ genauso hochwertig sein wie schicke Shader und Partikeleffekte. Wenn es ein Spiel nur auf Englisch gibt, werden wir darauf hinweisen, aber nicht automatisch abwerten – vor allem Indie-Spiele erscheinen nun mal gerne zuerst oder sogar ausschließlich auf Englisch.

Spieldesign: Wie durchdacht ist die Spielmechanik? Wir bewerten hier beispielsweise das Charaktersystem eines Rollenspiels oder das Waffenhandling und das Leveldesign eines Shooters. Komplexität ist dabei nicht ausschlaggebend, auch simple Spiele können hohe Wertungen bekommen, wenn sie durchdacht sind und reibungslos funktionieren. Umgekehrt kann auch ein hochkomplexer Strategiekoloss eine schlechte Wertung bekommen, wenn seine Mechanik knirscht. Bei Fortsetzungen bewerten wir auch die Fortschritte im Vergleich zum Vorgänger. Ein FIFA, das kaum Fortschritte macht (also ein »Vollpreis-Patch«) kann hier durchaus eine schlechtere Wertung bekommen als sein Vorgänger.

Atmosphäre/Story: Hier bewerten wir unter anderem, wie gut die Charaktere geschrieben sind, ob es Logiklücken gibt, ob das offene Ende nervt, und wie stimmungsvoll und lebendig die Spielwelt ausfällt. Eine simple Story wollen wir hier nicht automatisch abstrafen, sondern danach urteilen, wie zentral die Handlung für das jeweilige Spiel ist. Telltales The Walking Dead etwa lebt von seiner Story und sollte sich hier keine Blöße geben, ein Minecraft hingegen fesselt ganz ohne Geschichte. Auch ein Mangel an Entscheidungsfreiheit bedeutet nicht automatisch eine schlechte Wertung, eine lineare Story kann ebenfalls spannend sein. Blöd ist nur, wenn man Entscheidungen trifft, sie sich aber nicht auswirken.

Balance: Hier beurteilen wir, ob ein Spiel unfair oder zu anspruchlos ist, ob es Frustramente gibt, ob das Tutorial alles Nötige erklärt, ob das Spielgeschehen immer nachvollziehbar

bleibt, und wie gut das Spiel den Spieler führt. Die Balance umfasst zudem die Ausgewogenheit von Waffen, Items, Talenten und Klassen (etwa in Multiplayer-Shootern). Übrigens: Ein hoher Schwierigkeitsgrad alleine ist kein Grund für eine automatische Abwertung – wenn das Spiel klar macht, woran man gescheitert ist, und dem Spieler so die Chance gibt, sich zu verbessern. Schlecht ist aber, wenn man ständig »Game Over« sieht und partout keine Ahnung hat, was schief läuft.

Umfang: Der Name ist Programm, diese Kategorie dreht sich vor allem um die Frage: Wie viel steckt drin? Hier bewerten wir also beispielsweise die Länge einer Shooter-Kampagne, und ob wirklich alle Spielmodi eines Sportspiels Spaß machen. Ebenfalls wichtig ist der Wiederspielwert, auch ein »dünnere« Spiel kann eine höhere Wertung bekommen, wenn es öfters zum Neubeginn einlädt. Umgekehrt wollen wir umfangreiche Spiele nicht automatisch mit hohen Wertungen belohnen, wenn sie ihre Spielzeit künstlich strecken – etwa mit langen Wartezeiten oder übertriebenem Grinding.

3 Abwertung

Wie gehabt werten wir ab, wenn ein Spiel unter Bugs und Verbindungsproblemen leidet. Die Höhe der Abwertung richtet sich nach der Schwere der Fehler. Hier zeigen wir, welche Wertung wir dem Spiel eigentlich gegeben hätten (kleine »Wertungssonne«) und wie viele Punkte wir für die Probleme abziehen. Falls es keine Abwertung gibt, entfällt dieser Teil des Kastens.

4 Fazit

Das Fazit fasst unser Urteil in 140 Zeichen zusammen, also in der Länge eines Tweets.

5 Wertung

Die Gesamtwertung errechnet sich nicht aus den Kategorien, sondern wird frei auf einer Skala von 1 bis 100 vergeben (abzüglich einer eventuellen Abwertung). »Frei« heißt allerdings nicht »willkürlich«, wir ordnen das Spiel stets in den Konkurrenzvergleich ein. Die Wertungsskala handhaben wir folgendermaßen:

• **über 90 Punkte:** Nur absolute Ausnahmeprogramme bekommen von uns diese Wertung. Solche seltenen Topspiele setzen die Messlatte für ihr jeweiliges Genre ein Stück nach oben und sind ein Muss für ambitionierte Spieler.

• **80 bis 89 Punkte:** Eine Wertung von 80 Punkten oder mehr kennzeichnet sehr gute Spiele, die ein Genre nahezu perfekt ausreizen. Auch Genre-Fremde können hier zugreifen, denn Aufmachung, Zugänglichkeit und Spielspaß genügen höchsten Ansprüchen.

• **70 bis 79 Punkte:** Im 70er-Bereich tummeln sich gute Spiele, die allerdings keine Genialitätspreise gewinnen. Hier finden Sie Neuauflagen bekannter Ideen oder Programme, die für Genre-Freunde zwar sehr ansprechend sind, themenfremde Spieler aber eher kalt lassen.

• **60 bis 69 Punkte:** 60er-Spiele sind überdurchschnittliche Programme, die für Freunde des jeweiligen Genres immer noch interessant sind. Trotz der soliden Machart verhindern einige Ungereimtheiten unbeschwerten Spielspaß.

• **50 bis 59 Punkte:** Bei 50ern handelt es sich um Durchschnittskost, deren positive und negative Aspekte sich die Waage halten. Fazit: mittelmäßig.

• **30 bis 49 Punkte:** Diese Spiele haben starke Schwächen und sind nur für überzeugte Sammler oder als Dreingaben bei Sales zu empfehlen.

• **10 bis 29 Punkte:** Hiermit warnen wir vor Finger-weg-Spielen: Selbst als Budgetware lohnen sich diese öden Rohrkrepierer kein bisschen.

• **unter 10 Punkten:** Mit einer Wertung unter 10 Punkten gehört ein Programm definitiv und unwiderruflich zu den miesesten Spielen der Geschichte.

ASSASSIN'S CREED UNITY

SYSTEMANFORDERUNGEN

1 MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i5-2500K / AMD FX-8350 Geforce GTX 680 / Radeon HD 7970 6 GB RAM, 50 GB Festplatte	Core i7-3770 / AMD FX-8350 Geforce GTX 780 / Radeon R9 290X 8 GB RAM, 50 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- 2 ☒ glaubwürdige Nachbildung von Paris ☒ fantastische Simulation von Menschenmassen ☒ sehr gute Animationen ☒ hervorragende Sprecher ☒ zahlreiche Grafikfehler

SPIELDESIGN

- ☒ mehrere Lösungswege bei Attentaten ☒ motivierende Rollenspiel-Elemente ☒ verbessertes Kampfsystem ☒ Schleichen und Klettern oft hakelig ☒ wenig spielerische Abwechslung

BALANCE

- ☒ ausgewogener Schwierigkeitsgrad ☒ faires Alarmsystem ☒ gute Mischung aus Schleichen und Kämpfen ☒ zu starke Schützen bremsen Spielfluss ☒ neue Items gegen Spielende unnütz

ATMOSPHÄRE/STORY

- ☒ Geschichte zum Nacherleben ☒ viele interessante Charaktere ☒ faszinierend lebendige Spielwelt ☒ Umgebung lädt zum Erkunden ein ☒ plump eingebundene Rahmenhandlung

UMFANG

- ☒ riesige offene Spielwelt ☒ lange Story-Kampagne ☒ Koop-Missionen ☒ unzählige Nebenbeschäftigungen ☒ einige Inhalte nur mittels App oder Website zugänglich

ABWERTUNG

- 3 ☒ Gravierende Grafikbugs und Technikprobleme sowie häufige Abstürze sorgen dafür, dass wir immer wieder unsanft aus dem eigentlich so faszinierenden Paris herausgerissen werden.

FAZIT

- 4 **Paris kann ebenso faszinieren wie nerven. Unity liefert mehr Assassin-flair als die Vorgänger, aber auch deutlich mehr Technikprobleme.**

81

-5

76



6 Awards

Ab 85 Punkten bekommt das Spiel weiterhin einen Gold-, ab 90 Punkten einen Platin-Award. Spiele, die in bestimmten Disziplinen besonders gut sind, belohnen wir zudem mit »blauen« Gütesiegeln, die sich an unseren fünf Wertungskategorien orientieren. Also für Präsentation, Spieldesign, Atmosphäre/Story, Balance

und Umfang. Damit ein Spiel einen solchen Award bekommen kann, muss es in der entsprechenden Wertungskategorie fünf Punkte bekommen UND maßgeblich besser sein als die meisten direkten Konkurrenten. Schließlich gebühren Sonderpreise nur Spielen, die in einer Disziplin wirklich Herausragendes leisten.

DOOM 3 EGO-SHOOTER

PUBLISHER Activision RELEASE (D) 12.8.2004
 SPRACHE Englisch (dt. Anleitung) CA. PREIS 50 Euro
 AUSSTATTUNG Mini-Box, 3 CDs, 32 Seiten USK ab 18 Jahre

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER 2 FORTGESCHRITTENER 5 PROFI 10

VERGLEICHBAR MIT Far Cry (91, GS 05/04) Abwechslungsreicher Shooter mit toller Optik und KI.
 Halo (83, GS 11/03) SF-Shooter mit klasse Story, aber Schwächen im Leveldesign.

TECHNISCHE ANGABEN

3D- GRAFIKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	1,5 GHz Intel	2,4 GHz Intel	3,6 GHz Intel
Geforce 2/4 MX	1500+ AMD	2400+ AMD	64/FX 53 AMD
Radeon 9000	512 MB RAM	768 MB RAM	1,0 GB RAM
Geforce 3/3 Ti	2,2 GB Festpl.	4,0 GB Festpl.	4,0 GB Festpl.
Geforce 4 Ti			

LAUTSPRECHER Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

MULTIPLAYER AUSREICHEND

FAZIT Magerer Multiplayer-Part. Die (nur) fünf Karten sind zu groß für (nur) vier Spieler.
 MODI Deathmatch, Team-Deathmatch (2 gegen 2), Last Man Standing, Tournament

BEWERTUNG

GRAFIK	➔ Licht/Schatten ➔ Texturen ➔ Bump Maps ➔ 1A-Effekte	10 / 10
SOUND	➔ intensiv ➔ basslastiger 5.1-Sound ➔ perfekt positioniert	10 / 10
BALANCE	➔ perfekte Schwierigkeitsgrade ➔ Waffen-Monster-Balance	10 / 10
ATMOSPÄRE	➔ Horror pur ➔ Funksprüche ➔ Grafik-Sound-Verquickung	10 / 10
BEDIENUNG	➔ präzise Shooter-Steuerung ➔ Konsolen ➔ Quicksaves	10 / 10
UMFANG	➔ bis zu 25 Stunden Ballerei ➔ geringer Wiederspielwert	9 / 10
LEVELDESIGN	➔ klaustrophobisch ➔ gute Architektur ➔ Wiederholungen	7 / 10
KI	➔ Elitesoldaten schlau ➔ Zombies doof ➔ Trigger-System	6 / 10
WAFFEN	➔ klasse ausbalanciert ➔ kaum Powerups und Extras	7 / 10
HANDLUNG	➔ gut verpackt ➔ tolle Skriptszenen ➔ sehr linear	8 / 10

PREIS/LEISTUNG GUT

EINGEWÖHNUNG 10 Minuten SOLO-SPAB 25 Stunden MULTIPLAYER-SPAB 5 Stunden

FAZIT: GRUSELIG GUTER EDEL-SHOOTER MIT KI-SCHWÄCHEN.

87 SPIELSPASS

Das bisherige GameStar-Wertungssystem war keinesfalls schlecht, aber eben ein Kind seiner Zeit.

ser auf Vollpreistitel ausgelegtes System kaum fair erfassen, weshalb wir einzelnen DLCs und Episoden bislang keine Wertung gegeben haben. Auch das soll sich in naher Zukunft ändern.

Welche Spiele bewertet ihr?

Wir testen alle Spiele, die unsere Redakteure für relevant halten. Etwa, weil sich viele Leser dafür interessieren, oder weil wir diese Spiele für besonders empfehlenswert halten – oder dringend vor einem Kauf warnen möchten. Künftig werden wir außerdem DLCs und einzelne Episoden bewerten.

Wann bewertet ihr?

Wir bewerten Spiele nur, nachdem wir sie ausreichend gespielt haben. Eine Solokampagne etwa spielen wir im Regelfall mindestens einmal durch und testen auch alle Schwierigkeitsgrade. Wichtige Multiplayertitel wie Battlefield oder Call of Duty sowie Online-Rollenspiele testen wir grundsätzlich über längere Zeiträume (eine bis vier Wochen) und ausschließlich unter Live-Bedingungen, also auf den öffentlichen Servern.

Wie steht ihr zu Test-Events?

Wenn wir zu einem Test-Event direkt beim Entwickler reisen, dann bewerten wir danach höchstens den Solomodus des jeweiligen Spiels – und auch nur dann, wenn wir die Kampagne ungestört durchspielen und alle Schwierigkeitsgrade testen können. Multiplayermodi bewerten wir grundsätzlich nur unter Live-Bedingungen. Über die Begleitumstände des Test-Events (Auf welcher Plattform haben wir gespielt? Wie lange haben wir gespielt?) werden wir transparent berichten.

Was bewertet ihr genau?

Unsere Wertung stuft die Qualität eines Spiels im Vergleich mit seinen direkten Konkurrenten ein – und damit letztlich den Spielspaß. Die Wertung bezieht sich dabei rein auf das eigentliche Spiel, nicht

Sollen wir Wertungen zusammen rechnen oder frei vergeben?



Ergebnis: Hier ist das Ergebnis nicht ganz so eindeutig, aber mehrheitsfähig: 51 bis 60 Prozent unserer Leser möchten, dass wir unsere Endwertung nicht aus mehreren Einzelwerten zusammenrechnen. (Fehlende Werte zu 100%: »Mir egal«)

auf die sonstigen Inhalte der Verpackung oder die Läden und Plattformen, bei denen es erhältlich ist. Ob ein Spiel in einer vergoldeten Schachtel oder ausschließlich auf Steam erscheint, ist für seine inhaltliche Qualität schließlich unerheblich. Nicht unerheblich sind solche Infos natürlich für die Kaufentscheidung unserer Leser. Wenn es also eine üppig ausgestattete Ladenversion oder noch üppigere Collector's Edition gibt, dann weisen wir darauf hin. Außerdem warnen wir vor Ärgernissen wie Always On oder aufgesetzten Mikrotransaktionen. Ob die sich darüber hinaus auf die Wertung auswirken, klären wir bei der Frage: »Was ist mit Always On, Mikrotransaktionen & Co.?«

Wie funktioniert das neue System?

Die Endwertung des Spiels errechnen wir nicht aus einzelnen Kategorien, sondern vergeben sie frei auf einer Skala von 1 bis 100. »Frei« heißt natürlich nicht »willkürlich«, wir ordnen ein Spiel weiterhin im Konkurrenzvergleich ein und bewerten klar seine Stärken und Schwächen. Uns ist klar, dass die Unterschiede hierbei manchmal schwammig sein können. Was unterscheidet etwa eine 83 von einer 84? Nun, das Spiel mit der 84 wurde einen Tick besser umgesetzt. Und warum unsere Tester das so sehen, steht im Test. Für Bugs und andere technische Probleme ziehen wir zudem Wertungspunkte ab.

Ganz auf Wertungskategorien wollen wir ebenfalls nicht verzichten, und auch das hat seine Gründe. Denn wir wollen ja nach wie vor klar darstellen, wo die Stärken und Schwächen eines Spiels liegen. Deshalb gibt es zusätzlich zur Endwertung fünf Wertungskategorien mit zugehörigen Pro- und Contra-Punkten: Präsentation, Spieldesign, Atmosphäre/Story, Balance und Umfang. Jede dieser Kategorien bewerten wir mit einem bis fünf Punkten. Noch mal: Daraus errechnet sich nicht die Gesamtwertung. Wir wollen lediglich klar abbilden, welche Stärken und Schwächen das Spiel hat. So sehen unsere Leser auf einen Blick, ob ihnen das Spiel gefallen könnte. Und dann sollen sie gefälligst den Text lesen. ;)

Welche Philosophie steckt dahinter?

Unsere Wertung soll den Testbericht nicht ersetzen, sondern ergänzen. Das ist unsere Philosophie und unsere Überzeugung. Wer unsere Artikel und die persönlichen Fazits unserer Redakteure nicht liest, wird niemals ein vollständiges Bild von einem Spiel bekommen.



Einem einflussreichen Spiel wie Minecraft konnten wir mit dem bisherigen Wertungssystem keine Wertung geben – zumindest nicht, ohne das System massiv zu verbiegen.

men – egal, wie detailliert und kompliziert der Wertungskasten sein mag. Wir glauben nicht an endlose Excel-Tabellen, und wir glauben auch nicht daran, dass ein Wertungssystem umso besser wird, je mehr Kategorien und Unterpunkte es enthält. Eine Wertung soll einen schnellen Überblick über Stärken und Schwächen liefern, sie soll zusammenfassen, sie soll neugierig machen, aber ohne jedes Detail vorwegzunehmen. Denn die Details stehen dann ja im Text.

Was ist mit DRM?

Unsere Wertungssystem-Umfrage hat gezeigt, dass es rund 80 Prozent der Spieler nicht stört, wenn ein Spiel an eine Onlineplattform wie Steam oder Uplay gebunden ist. Aktivierungen sind heutzutage also mehrheitlich akzeptiert, dafür wollen wir nicht automatisch abwerten. Allerdings weisen wir in unseren Tests künftig klarer darauf hin, ob es eine DRM-freie Version gibt, und wenn ja, wo. Dann sehen auch Spieler, die auf DRM-Freiheit Wert legen, ob ein Spiel ein Fall für sie ist oder nicht.

Und was ist mit Always On, Mikrotransaktionen & Co.?

Eine Always-On-Pflicht für Singleplayermodi (wie in SimCity), aufgesetzte Mikrotransaktionen (wie in Dead Space 3) und DLC-Wirrwar (wenn sich Spiele zum Release unvollständig anfühlen) gehören laut unserer Umfrage zu den größten Ärgernissen heutiger Spieler. Deshalb werden wir künftig noch klarer davor warnen und gegebenenfalls abwerten – aber nicht automatisch, sondern je nach Schwere des Vergehens. Wenn uns beispielsweise ein Vollpreisspiel alle paar Minuten einen Echtgeld-Shop unter die Nase reibt, werden wir das bestrafen. Wenn sich der Echtgeld-Shop hingegen im hinterletzten Menü versteckt und niemanden stört, werten wir nicht ab. Gleiches gilt bei Always On: Wenn der permanente Onlinezwang sich störend auswirkt und die Server nie erreichbar sind, werten wir ab. Wenn es die Online-Anbindung einfach nur gibt, sie aber nicht stört, werten wir nicht ab. Bei DLCs werden wir abwerten, wenn sich ein Spiel ohne den DLC unvollständig anfühlt. Beispielsweise, wenn nur Vorbesteller in den Genuss eines zentralen Features oder einer Quest kommen, die für das Verständnis der Story wichtig ist. Das reine Vorhandensein von DLCs ist für uns kein Grund für eine automatische Abwertung.

Wann wird aufgewertet?

Auch hier gilt: Alles wie gehabt. Wenn wir ein Spiel einem Nachtest unterziehen – etwa, nachdem ein großer Patch erschienen ist – kann es aufgewertet werden. Muss es aber nicht, wenn der Patch zu wenig Fortschritt bringt. Die Teilnehmer unserer Umfrage hatten sich zudem dafür ausgesprochen, dass wir für DRM-Freiheit und üppig ausgestattete Laden-Verkaufsversionen aufwerten. Das würde in unseren Augen jedoch zu Verwirrung führen: Wenn es ein Spiel in einem Download-Store mit, im Handel aber ohne DRM gibt – vergeben wir dann zwei Wertungen? Sollen wir auch Download- und Ladenversion getrennt bewerten, wenn Letzterer zusätzlich ein Poster



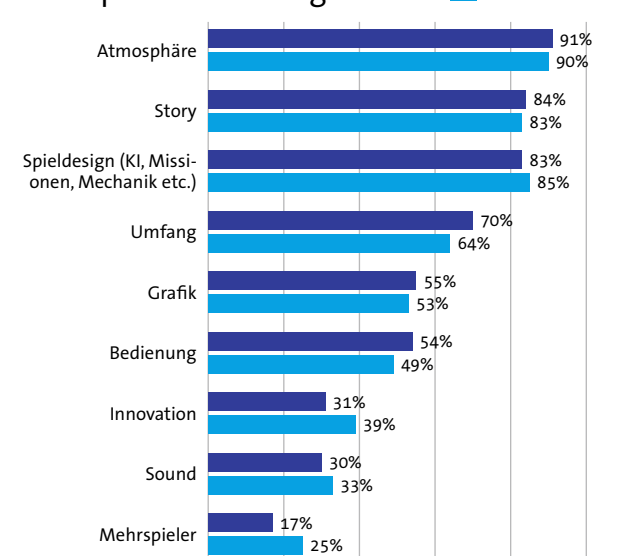
Wir haben mit zahlreichen Ideen und Kastenformen experimentiert. Das hier sind noch die konservativeren.

beiliegt? Wir fänden das umständlich und irreführend, daher bezieht sich unsere Wertung rein auf das eigentliche Spiel.

Wo ist die Multiplayer-Wertung?

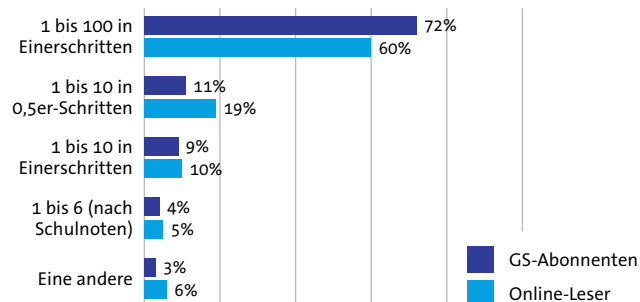
Unsere Umfrage hat gezeigt, dass aufgesetzte Multiplayermodi wie in Mass Effect 3 oder Assassin's Creed für die meisten Spieler keine große Rolle spielen. Wir werden sie daher nicht mehr gesondert im Wertungskasten aufführen, sondern allenfalls in einem Kasten im Test. Und da werden wir natürlich auch beurteilen, ob sie Spaß machen oder nicht. Wenn ein Spiel komplett auf Multiplayer oder Koop

Welche Aspekte sind Ihnen beim Spielekauf wichtig?



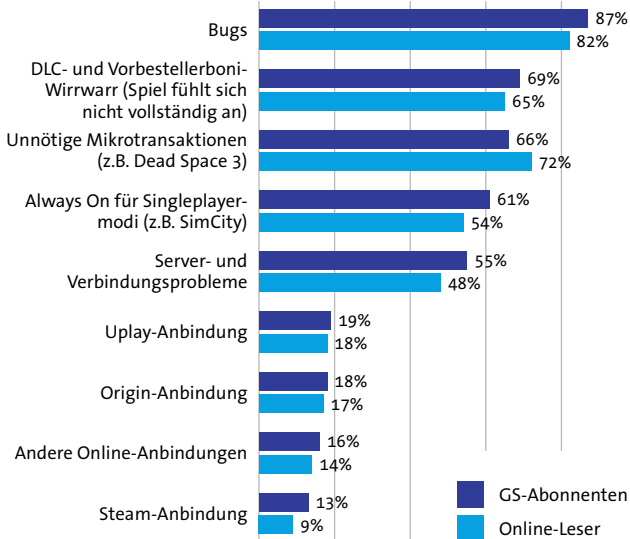
Ergebnis: Hier durften die Umfrageteilnehmer so viele Antworten ankreuzen, wie sie wollten – gerne auch alle. Das wichtigste Kaufargument für die meisten Leser ist demnach eine dichte Atmosphäre, gefolgt vom gelungenen Spieldesign und einer spannenden Story. Die Grafik landet abgeschlagen auf dem fünften Platz – ein schönes Äußeres ist eben bei weitem nicht alles. Auch Innovation spielt für die Mehrheit der Teilnehmer keine entscheidende Rolle: Ein stimmungsvolles und mechanisch gutes Spiel kann den Kauf offensichtlich auch dann wert sein, wenn es nicht bahnbrechend originell ist. Die sehr niedrige Zustimmungsrates zum Mehrspieler interpretieren wir dahingehend, dass aufgesetzte Multiplayermodi wie bei Assassin's Creed oder Mass Effect 3 keine Rolle bei der Kaufentscheidung spielen. Wenn ein Spiel hingegen primär auf Multiplayer ausgelegt ist – etwa ein MMO oder ein Battlefield – dann spielen die Mehrspieler- und Teamwork-Aspekte hingegen sehr wohl eine Rolle. Also keine Angst, wir fangen nicht an, bei Battlefield 5 nur noch die Solokampagne zu bewerten.

Welche Skala bevorzugen Sie?



Ergebnis: Die 100er-Skala ist alt, im (deutschsprachigen) Spielbereich aber auch etabliert, die Zustimmung dafür bewegt sich zwischen 60 und 72 Prozent. Alle anderen Zahlensysteme landen bei höchstens 19 Prozent, auf den zweiten Platz schafft es die 20er-Skala (1 bis 10 in 0,5er-Schritten).

Wofür sollten wir abwerten?



Ergebnis: Die große Mehrheit der Teilnehmer erwartet, dass wir weiterhin für Bugs abwerten. Auch aufgesetzte Mikrotransaktionen, »herausgeschnittene« DLCs, Always-On-Zwänge für Solomodi sowie Server- und Verbindungsprobleme erhitzen die Gemüter und sollen bestraft werden. Interessant hingegen: Weniger als 20 Prozent der Teilnehmer würden die Anbindung an Onlineplattformen mit Wertungsabzügen ahnden, auf die geringste Ablehnung stößt Steam. Das kann man als Zeichen dafür deuten, dass Online-Aktivierungen inzwischen von der Mehrheit der Teilnehmer akzeptiert werden – so lange sie eben nicht zu Always-On-Gängelei oder DLC-Wirrwarr führen.

ausgelegt ist (etwa Payday 2) oder der Multiplayermodus zumindest prominent und beliebt ist, dann bewerten wir ihn im Rahmen der fünf regulären Wertungskategorien. Also keine Angst, dass wir bei Battlefield 5 nur noch die Solokampagne bewerten.

Fließt die Preis-Leistung in die Wertung ein?

Nein. Vor allem im Digitalmarkt mit seinen großen Preisspannen und häufigen Sales ist es unmöglich, eine Wertung nach dem Preis zu richten. Zumindest, wenn man sie nicht ständig ändern will. Sollen wir ein Spiel aufwerten, nur weil es drei Tage lang billig im Steam-Sale zu haben ist – und es danach wieder abwerten? Was ist mit Spielen, die im Media Markt oder auf Amazon.de günstig sind, auf Steam aber teuer? Klingt nach Chaos. Zumal jeder Spieler eigene Ansichten hat, wofür es sich lohnt, Geld auszugeben und wofür nicht – je nach persönlichen Vorlieben und Geldbeutelgröße. Wenn ein gutes Spiel schon zum Release besonders günstig zu haben ist, werden wir das aber weiterhin lobend erwähnen.

Und was ist mit der Innovation?

Unsere Umfrage hat gezeigt, dass Innovation für viele Leser kein entscheidendes Kaufkriterium darstellt. Auch ein wenig originelles Spiel kann demnach gut und interessant sein; und auch ein noch so originelles Spiel kann Schrott sein, wenn es mechanisch knarzt und so stimmungsvoll ist wie ein Fischstäbchen. Daher wollen wir Innovation nicht blind belohnen, weisen aber natürlich weiterhin im Artikel darauf hin. Und wenn ein Entwickler nie dagewesene Herangehensweisen – ob nun spielerisch oder erzählerisch – ersinnt, und diese Herangehensweisen tatsächlich funktionieren, dann wird sich das sicherlich auch in der Spieldesign- und der Gesamtwertung niederschlagen. Gelungene Originalität wollen wir ja auch in Zukunft angemessen würdigen und hervorheben.

Warum bewertet ihr Single- und Multiplayer zusammen?

Weil wir eine einzelne Gesamtwertung für klarer und aussagekräftiger halten. Schließlich kann man Single- und Multiplayermodus im Regelfall auch nicht getrennt kaufen.

Das alte GameStar-Wertungssystem habt ihr stets als transparent und objektiv bezeichnet. Wollt ihr das jetzt nicht mehr sein?

Doch, wollen wir. Wir wollen weiterhin ausführlich darlegen, was uns an einem Spiel gefällt und was nicht – und zwar vor allem im Artikel, der eine Wertung viel besser erklären kann als der umfangreichste Wertungskasten. Wer also wissen will, wie wir ein Spiel erlebt haben und was wir davon halten, der soll und muss bitte weiterhin unseren Test und die persönlichen Fazits unserer Redakteure lesen. Der Wertungskasten ist nur die palaktive Zusammenfassung.

Auch objektiv wollen wir nach wie vor sein. Okay, uns ist klar, dass es hundertprozentige Objektivität nicht geben kann. Unsere Tests werden immer noch von Menschen geschrieben, nicht von Robotern. NOCH nicht. Und Menschen sind immer ein wenig subjektiv. Aber wir wollen Spiele und Spieler immer fair behandeln. Fairness bedeutet beispielsweise, dass wir ein gutes Spiel nicht verteufeln, nur weil dem Tester ein bestimmter Aspekt persönlich missfällt. Wer Piraten nicht ausstehen kann, sollte ein gutes Piratenspiel trotzdem als gutes Spiel erkennen. Und wer die Piraten total duftet findet, muss noch lange nicht jedes Piratenspiel bejubeln, wenn es so spannend ist wie Eisfischen in der Karibik.

Wertet ihr ältere Spiele nach dem aktuellen System neu?

Nein, unsere vorherigen Wertungen gelten weiterhin. Sie werden ja nicht automatisch falsch, nur weil wir jetzt ein neues System einführen. Weil sich an der 100er-Skala nichts ändert, sind die alten Wertungen auch weiterhin mit den neuen vergleichbar. Was wir allerdings nicht wollen, ist, alte Fehler für immer mitzuschleppen. Wenn eine alte Wertung nach unseren aktuellen Maßstäben nicht mehr vertretbar ist, dann werden wir sie ändern – so wie im vergangenen Jahr bei Dragon Age 2.

Wie bewertet ihr Fortsetzungen und Serien?

Wir halten uns nicht mehr sklavisch an die Wertungen von Vorgängern. Wenn beispielsweise ein FIFA 90 Punkte bekommen hat und der Nachfolger sich noch einen Ticken runder spielt – dann muss dieser Nachfolger trotzdem nicht automatisch ebenfalls eine 90 bekommen, wenn wir der Meinung sind, dass sich sonst zu wenig getan hat (Stichwort: »Vollpreis-Patch«). Also zum Beispiel, wenn mal wieder die Spielmodi stagnieren. Wir halten nichts davon, die Wertungsspirale immer höher zu drehen, sondern wollen klar sagen, welche Teile einer Serie wirklich Herausragendes leisten – und welche nicht.

Vergeben GameStar und GamePro jetzt immer dieselbe Wertung?

Nein, ein Spiel kann auf dem PC ja durchaus besser – oder schlechter – sein als auf den Konsolen, etwa wenn die Entwickler Steuerung oder Technik verhunzen. Auch die inhaltlichen Maßstäbe können sich je nach Plattform unterscheiden: Ein neues Spiel, das die technischen Möglichkeiten der Xbox One voll ausschöpft, kann auf dem PC trotzdem veraltet aussehen. Und ein neues Action-Adventure kann auf dem PC das beste seit Jahren sein, muss sich auf den Konsolen aber mit plattformexklusiver und womöglich besserer Konkurrenz wie The Last of Us messen. Auch in Zukunft können sich die Wertungen von GameStar und GamePro daher unterscheiden.



Wenn der Multiplayer-Modus eines Spiels beliebt und wichtig ist, fließt er in die Gesamtwertung mit ein. (Bild: Call of Duty: Advanced Warfare)