

# Genre-Charts

## Action-Charts

Platz	Name	Wertung	Sub-Genre	Publisher/Entwickler
1	Grand Theft Auto 5	92	Open-World-Action	Rockstar Games/Rockstar Games
2	Assassin's Creed 4: Black Flag	90	Action-Adventure	Ubisoft/Ubisoft Montreal
3	Ori and the Blind Forest	88	Action-Platformer	Microsoft/Moon Studios
4	The Swapper	88	Puzzle-Platformer	Facepalm/Facepalm
5	Far Cry 4	87	Ego-Shooter	Ubisoft/Ubisoft Montreal

**EMPFEHLUNG DER REDAKTION** COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE

Trotz der sterilen Verpackung von CS:GO gibt es für Fans anspruchsvoller Multiplayer-Shooter derzeit kaum etwas Besseres da draußen.



## Abenteuer-Charts

Platz	Name	Wertung	Sub-Genre	Publisher/Entwickler
1	The Witcher 3: Wild Hunt	92	Rollenspiel	Bandai Namco/CD Projekt
2	Pillars of Eternity	92	Rollenspiel	Paradox/Obsidian
3	Goodbye Deponia	91	Adventure	Daedalic Entertainment
4	Diablo 3	89	Action-Rollenspiel	Activision Blizzard/Blizzard
5	World of Warcraft: Warlords of Draenor	88	Online-Rollenspiel	Activision Blizzard/Blizzard

**EMPFEHLUNG DER REDAKTION** BROKEN AGE

Zwei grundverschiedene Akte mit eigenen Stärken und Schwächen. Das zauberhafte Broken Age ist bei weitem nicht perfekt, aber trotzdem spielenswert.



## Strategie-Charts

Platz	Name	Wertung	Sub-Genre	Publisher/Entwickler
1	Civilization 5 Collection	90	Rundenstrategie	2K/Firaxis
2	Company of Heroes 2	90	Echtzeit-Strategie	Sega/Relic
<small>UPDATE</small> 3	Cities: Skylines	89	Aufbau-Strategie	Paradox/Colossal Order
4	Tropico 5	88	Aufbau-Strategie	Kalypso/Haemimont
5	Total War: Attila	87	Strategiespiel	Sega/Creative Assembly

**EMPFEHLUNG DER REDAKTION** HEROES OF THE STORM

Bricht gekonnt mit Genre-Traditionen und wird dadurch leichter zu lernen, bleibt aber schwer zu meistern – das ideale Einstiegs-MOBA.



## Sport-Charts

Platz	Name	Wertung	Sub-Genre	Publisher/Entwickler
1	FIFA 15	88	Sportspiel	EA/EA Sports
2	Project Cars	88	Rennspiel	Bandai Namco/Slightly Mad Studios
3	Pro Evolution Soccer 2015	87	Sportspiel	Konami/Konami
4	Need for Speed: Rivals	85	Rennspiel	EA/Ghost Games
5	Trackmania 2	85	Rennspiel	Ubisoft/Nadeo

**EMPFEHLUNG DER REDAKTION** THE CREW

Riesengroßes atmosphärisches Open-World-Rennspiel mit toller Mehrspieler-Mechanik, dem aber die wirklich herausragenden Ideen fehlen.



# Test

## So werten wir



**GameStar**  
für Präsentation



**GameStar**  
Gold-Award



**GameStar**  
Platin-Award

Genre: **Multiplayer-Shooter** Publisher: **Valve** Entwickler: **Valve/Hidden Path**  
Termin: **21.8.2012** Sprache: **Deutsch, Englisch** USK: **ab 16 Jahren**  
Spieldauer: **100+ Stunden** Preis: **14 Euro** DRM: **ja (Steam)**

### Details & Fakten

Zu Beginn jedes Testartikels finden Sie direkt unter der Überschrift alles Wissenswerte zum Spiel. Hier erfahren Sie auch, ob und welche DRM-Maßnahmen greifen.

### 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.

## 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.

### Umfang:

Der Name ist Programm, diese Kategorie dreht sich vor allem um die Frage: Wie viel steckt drin? Hier bewerten wir also etwa die Länge einer Shooter-Kampagne, und ob wirklich alle Modi eines Sportspiels Spaß machen.

## 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.

### Spieldesign:

Wie durchdacht ist die Spielmechanik? Wir bewerten hier beispielsweise das Charaktersystem eines Rollenspiels oder das Waffenhandling eines Shooters.

### Balance:

Hier beurteilen wir, ob ein Spiel unfair oder zu anspruchlos ist, ob es Frustrationsmomente gibt, ob das Tutorial alles Nötige erklärt, ob das Spielgeschehen immer nachvollziehbar bleibt, und wie gut das Spiel den Spieler führt.

### 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.

## 3 Abwertung / Aufwertung

Wir werten ab, wenn ein Spiel unter Bugs und Verbindungsproblemen leidet. Die Höhe der Abwertung richtet sich nach der Schwere der Fehler. Eine Aufwertung erfolgt dagegen, wenn wir in einem Kontrollbesuch feststellen, dass sich wesentliche Aspekte eines Spiels gegenüber dem ursprünglichen Test signifikant verbessert haben. Hier zeigen wir die ursprüngliche Wertung und wie viele Punkte wir für Probleme abziehen, beziehungsweise für Verbesserungen addieren. Falls es keine Auf- oder 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. Faustregel: Ab 70 Punkten haben Sie es mit überdurchschnittlichen Titeln zu tun, ab 80 können Genre-Fans bedenkenlos zugreifen.

## COUNTER-STRIKE GLOBAL OFFENSIVE

### 1 SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

C2 Duo E6600 / Phenom X3 8750  
Geforce 5200 / Radeon 4350  
1 GB RAM, 8 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

C2 Duo E7600 / Athlon 64 X2 6000+  
Geforce GTX 260 / ATI Radeon 4870 HD  
2 GB RAM, 8 GB Festplatte

### 2 PRÄSENTATION

⊕ schlichte, aber grundsätzlich hübsche Optik ⊕ glasklare Akustik  
⊕ schicke Spielermodelle ⊕ hüttesteife Animationen  
⊖ insgesamt veraltete Technik

### 3 SPIELDESIGN

⊕ sehr präzise Steuerung ⊕ tolle Mischung aus Skill und Taktik  
⊕ übersichtliches Kaufmenü ⊕ motivierendes Rangsystem  
⊕ kurzweilige Zwischendurch-Spielmodi

### 4 BALANCE

⊕ gut funktionierendes Matchmaking-System ⊕ verbesserte Waffenhandhabung  
⊕ gute Waffenbalance ⊕ sinnvolle Map-Anpassungen  
⊖ kann für Einsteiger frustrierend sein

### 5 ATMOSPHERE/STORY

⊕ in Wettkampfspielen oft nervenzerterzend spannend  
⊖ belanglose Storys in kostenpflichtigen Operations  
⊖ vergleichsweise abstrakt sterile Settings auf den Karten

### 6 UMFANG

⊕ diverse Spielmodi ⊕ viele Maps ⊕ hohe Langzeitmotivation  
⊕ zwei Ranglistensysteme ⊕ viele bunte Waffenskins, von denen man nicht wenige auch ohne Geldeinsatz abstauben kann

### 3 AUFWERTUNG

Das verbesserte und extrem motivierende Matchmaking-Rangsystem sowie die Karten- und Waffenanpassungen machen CS:GO runder, wir werten auf.

### 4 FAZIT

**4** Trotz der sterilen Verpackung von CS:GO gibt es für Fans anspruchsvoller Multiplayer-Shooter derzeit kaum etwas Besseres da draußen.

84

+3

87

5