

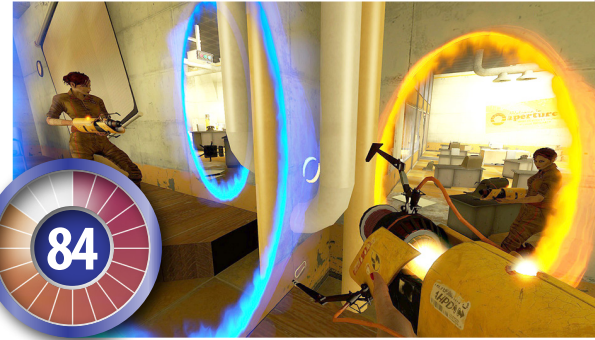
# Genre-Charts

## Action-Charts

| Platz | Name                           | Wertung | Sub-Genre         | Publisher/Entwickler     |
|-------|--------------------------------|---------|-------------------|--------------------------|
| 1     | Grand Theft Auto 5             | 92      | Open-World-Action | 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                 |
| 5     | Far Cry 4                      | 87      | Ego-Shooter       | Ubisoft/Ubisoft Montreal |

**EMPFEHLUNG DER REDAKTION** PORTAL STORIES: MEL

Geglücktes Mod-Projekt, das in Sachen Atmosphäre und Rätsel punktet. Einsteiger werden vom Knobelniveau aber überfordert.



84

## 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       |
| NEU 4 | Path of Exile: The Awakening | 89      | Action-Rollenspiel | Grinding Gear Games          |
| 5     | Diablo 3                     | 89      | Action-Rollenspiel | Activision Blizzard/Blizzard |

**EMPFEHLUNG DER REDAKTION** PATH OF EXILE: THE AWAKENING

Path of Exile 2.0 bringt mehr Inhalt, leichteren Einstieg und bessere Technik mit und wird so zu einem der besten Hack&Slays überhaupt.



89

## 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             |
| 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** INVISIBLE INC.

Bockschwer, ungemein durchdacht und in jedem Zug spannend – Invisible, Inc. ist ein echtes Kleinod für Hardcore-Taktiker.



85

## 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                            |
| 4     | Need for Speed: Rivals    | 85      | Rennspiel  | EA/Ghost Games                    |
| 5     | Trackmania 2              | 85      | Rennspiel  | Ubisoft/Nadeo                     |

**EMPFEHLUNG DER REDAKTION** GRID: AUTOSPORT

Fahrgefühl, KI und Optik sind serientypisch ein Brett. Bei der Karriere hat Codemasters allerdings den Rotstift angesetzt.



81

# Test

## So werten wir



GameStar  
für Präsentation



GameStar  
Gold-Award



GameStar  
Platin-Award

Genre: **Action** Publisher: **Digital Extremes** Entwickler: **Digital Extremes**  
Termin: **25.3.2013** Sprache: **Englisch, mit dt. Texten** USK: **ab 16 Jahren**  
Spieldauer: **100+ Stunden** Preis: **Free2Play** DRM: **ja (Online-Anmeldung)**

### 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 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, Balance, Atmosphäre/Story 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.

## 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.

## WARFRAME

### SYSTEMANFORDERUNGEN

1

#### MINIMUM

C2 Duo E4300 / AMD Athlon X64 3600+  
Geforce 6600 GT / ATI Radeon 9600 PRO  
1 GB RAM, 10 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

C2 Duo E4400 / AMD Athlon X64 4000+  
Geforce 8600 GT / ATI Radeon HD 3600  
2 GB RAM, 10 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



2

schicke, abwechslungsreiche Level coole Klamotten  
satte Sounds für Waffen und Explosionen fetzige Licht- und Partikeleffekte zu viele Partikeleffekte schaden der Übersicht

### SPIELDESIGN



grandiose Mischung aus Schießerei, Nahkampf und Parkour toller Flow  
Waffen und Upgrades erlauben viele Spielweisen abwechslungsreiche Spielmodi  
prima mit Maus/Tastatur oder Gamepad

### BALANCE



gut solo spielbar auch im Koop fordernd PvE strikt vom PvP getrennt  
Bosse skalieren mit Level und Ausrüstung der Spieler Nahkampf mit einigen Warframes noch deutlich schwächer als Schusswaffen

### ATMOSPHÄRE/STORY



einzigartiges, dreckiges SciFi-Universum düsteres, erwachsenes Setting  
spannende Hintergrundstory bizarr-schräge Stimmung  
Story in großen Teilen nur in Textform

### UMFANG



23 unterschiedliche Warframes plus Prime-Varianten weit über 100 abwechslungsreiche, einzigartige Waffen  
abwechsungsreiche Missionstypen temporäre Events  
PvP derzeit kaum der Rede wert

### AUFWERTUNG

3

Mehr Spielmodi, mehr Ausrüstung, mehr Quests, mehr Story, mehr Bosse, mehr Level... mehr Punkte!

### FAZIT

4

Aus der unfertigen Beta wurde inzwischen ein richtig gutes Spiel. Zwar gibt es noch einige Baustellen, wir haben aber schon jetzt ordentlich Spaß!

77

+3

80

5