

GENRE-CHARTS

Action-Charts

Platz	Name	Wertung	Sub-Genre	Publisher/Entwickler
1	Shadow of the Tomb Raider	91	Action-Adventure	Square Enix / Eidos Montreal
2	Metro: Exodus	90	Ego-Shooter	Deep Silver / 4A Games
3	Celeste	90	Jump&Run	- / Matt Makes Games
4	Resident Evil 2	90	Actionspiel	Capcom / Capcom
5	Okami HD	90	Action-Adventure	Capcom / Clover Studio

EMPFEHLUNG DER REDAKTION METRO: EXODUS

Ein unvergesslicher Endzeitrip durch das verseuchte Russland, der lineare Levels und Open World wunderbar miteinander kombiniert.



Abenteuer-Charts

Platz	Name	Wertung	Sub-Genre	Publisher/Entwickler
1	Divinity: Original Sin 2 – Def. Edition	93	Rollenspiel	Larian / Larian
2	Pillars of Eternity 2: Deadfire	92	Rollenspiel	THQ Nordic / Obsidian
3	Assassin's Creed: Odyssey	89	Action-Adventure	Ubisoft / Ubisoft Montreal
4	Path of Exile: The Fall of Oriath	89	Action-Rollenspiel	Grinding Gear Games / Grinding Gear Games
5	Enderal: Forgotten Stories	89	Rollenspiel	- / SureAI

EMPFEHLUNG DER REDAKTION ENDERAL: FORGOTTEN STORIES

Trotz veralteter Technik ist Enderal: Forgotten Stories ein Rollenspiel-Kleinod mit genialen Geschichten und detailreicher Welt.



Strategie-Charts

Platz	Name	Wertung	Sub-Genre	Publisher/Entwickler
1	Frostpunk	89	Aufbaustrategie	- / 11 bit Studios
2	XCOM 2: War of the Chosen	89	Rundenstrategie	2K / Firaxis
3	Civilization 6: Gathering Storm	89	Rundenstrategie	2K / Firaxis
4	The Banner Saga 3	88	Rundenstrategie	Versus Evil / Stoic
5	Into the Breach	88	Rundentaktik	Subset Games / Subset Games

EMPFEHLUNG DER REDAKTION CIVILIZATION 6: GATHERING STORM

Die umfangreichen Neuerungen fügen sich gut in die Spielwelt ein, Katastrophen machen sie lebendiger. Die KI ist etwas nachvollziehbarer.



Sport-Charts

Platz	Name	Wertung	Sub-Genre	Publisher/Entwickler
1	Forza Horizon 4	92	Rennspiel	Microsoft Game Studios / Playground Games
2	Dirt Rally 2.0	90	Rennspiel	Codemasters / Codemasters
3	Forza Motorsport 7	90	Rennspiel	Microsoft Game Studios / Turn 10
4	Project Cars 2	89	Rennspiel	Bandai Namco / Slightly Mad
5	Trials Rising	89	Sportspiel	Ubisoft / Redlynx

EMPFEHLUNG DER REDAKTION TRIALS RISING

Rising baut die Serienstärken konsequent aus und fügt motivierende Neuerungen hinzu. Das bisher beste und einsteigerfreundlichste Trials.



TEST

SO WERTEN WIR



Genre: **Shooter** Publisher: **Electronic Arts** Entwickler: **Bioware**
Termin: **22.2.2019** Sprache: **Englisch, Deutsch** USK: **ab 16 Jahren**
Spieldauer: **20 Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **ja (Origin)**

Details & Fakten

Zu Beginn jedes Testartikels findet ihr direkt unter der Überschrift alles Wissenswerte zum Spiel. Hier erfahrt ihr 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.

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 stimmig und lebendig die Spielwelt ausfällt.

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 oder wenn Pay2Win-Mechaniken und dreiste Mikrotransaktionen das Erlebnis stören. Die Höhe der Abwertung richtet sich nach der Schwere der Beeinträchtigung. 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.

4 Fazit

Das Fazit fasst unser Urteil in 140 Zeichen zusammen, also in der Länge eines halben 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 habet ihr es mit überdurchschnittlichen Titeln zu tun, ab 80 können Genre-Fans bedenkenlos zugreifen.

ANTHEM

SYSTEMANFORDERUNGEN

1

MINIMUM

Core i5 3570 / AMD FX-6350
GeForce GTX 760 / Radeon HD 7970
2 GB RAM, 50 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i7 4790 / AMD Ryzen 3 1300
GeForce GTX 1060 / Radeon RX 480
4 GB RAM, 50 GB Festplatte

PRÄSENTATION



fantastische Optik beeindruckendes Effektwetter gut vertonte Dialoge herausragende Flug-, Bewegungs- und Kampfanimationen beeindruckendere Zwischensequenzen

2

SPIELDESIGN



befriedigende Gefechte Fliegen als schnelle Fortbewegung Javelin-Kampfanzüge repetitiver Missionsaufbau und Checklisten-Aufgaben Ladebildschirme unterbrechen Spielfluss

BALANCE



sechs Schwierigkeitsgrade Kampagne solo und im Koop im Koop spürbar einfacher Details nicht ausreichend erklärt Endgame-Stufen ändern nur Werte, keine Mechaniken

ATMOSPHÄRE / STORY



im Ansatz spannende Geschichte stimmige Fantasy-Welt Charaktere und Welt nicht ausgeschöpft Dialogoptionen ohne Story-Einfluss Quests erzählen kaum gute Geschichten

UMFANG



große Open World viele Herausforderungen nur wenige spannende Kampagnen-Missionen kaum einzigartige Endgame-Inhalte wenig Abwechslung bei Gegnern, Missionen und Waffen

ABWERTUNG

3

Anthem wird von einer ganzen Reihe technischer Probleme geplagt, die eine Abwertung rechtfertigen. Im Kasten links findet ihr die Abwertungsgründe im Detail.

FAZIT

4

Wunderschöner Loot-Shooter, doch die belanglose Story, der (noch zu) geringe Umfang und die vielen Bugs kosten Anthem viele Pluspunkte.



5