

GENRE-CHARTS

ACTION-CHARTS

Platz	Name	Sub-Genre	Wertung
1	Red Dead Redemption 2	Actionspiel	92
2	Ori and the Will of the Wisps	Jump&Run	91
3	Shadow of the Tomb Raider	Action-Adventure	91
4	Metro: Exodus	Ego-Shooter	90
5	Resident Evil 2	Actionspiel	90



EMPFEHLUNG HALF-LIFE: ALYX

Auch wenn Half-Life: Alyx für mich auf den ersten Platz der Action-Charts gehört: Das machen wir dann doch erst, wenn VR zum Standard in den Spielerhaushalten geworden ist.



PETRA

ABENTEUER-CHARTS

Platz	Name	Sub-Genre	Wertung
1	Divinity: Original Sin 2 – Definitive Edition	Rollenspiel	93
2	Pillars of Eternity 2: Deadfire	Rollenspiel	92
3	Disco Elysium	Rollenspiel	90
4	Path of Exile	Action-Rollenspiel	90
5	Assassin's Creed: Odyssey	Action-Adventure	89



EMPFEHLUNG LIFE IS STRANGE 2

Der unfreiwillige Roadtrip der zwei jungen Brüder ist so abwechslungsreich wie einfühlsam erzählt und mit vielen interessanten Charakteren und Locations gespickt.



MANUEL

STRATEGIE-CHARTS

Platz	Name	Sub-Genre	Wertung
1	Anno 1800	Aufbaustrategie	89
2	Frostpunk	Aufbaustrategie	89
3	Civilization 6: Rise & Fall	Rundenstrategie	88
4	The Banner Saga 3	Rundenstrategie	88
5	Into the Breach	Rundentaktik	88



EMPFEHLUNG PANZER CORPS 2

Das perfekte Zusammenspiel aus Panzern, Infanterie, Artillerie und Fliegern ist nach wie vor schön knobelig, auch das langsame Ausbauen meiner Kernarmee motiviert.



MARTIN

SPORT-CHARTS

Platz	Name	Sub-Genre	Wertung
1	Forza Horizon 4	Rennspiel	92
2	Dirt Rally 2.0	Rennspiel	90
3	Trials Rising	Rennspiel	89
4	F1 2019	Rennspiel	86
5	Football Manager 2020	Manager	84



EMPFEHLUNG LONELY MOUNTAINS: DOWNHILL

Lonely Mountains: Downhill erinnert mich an viele Lieblingsspiele aus meiner Kindheit, weil es das, was damals technischen Limits geschuldet war, zu einer Tugend erklärt.



PATRICK

TEST

SO WERTEN WIR



GameStar
für Präsentation



GameStar
Gold-Award



GameStar
Platin-Award

Genre: **Action-Rollenspiel** Publisher: **Wolcen Studio**
 Entwickler: **Wolcen Studio** Termin: **13.2.2020**
 Sprache: **Englisch, deutsche Texte** USK: **nicht geprüft**
 Spieldauer: **50+ Stunden** Preis: **35 Euro** DRM: **ja (Steam)**

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 stimmungsvoll 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 habt ihr es mit überdurchschnittlichen Titeln zu tun, ab 80 können Genre-Fans bedenkenlos zugreifen.

WOLCEN LORDS OF MAYHEM

SYSTEMANFORDERUNGEN

1 MINIMUM	EMPFÖHLEN
Core i5 4570T / AMD FX-6100 Geforce GTX 560 Ti / Radeon HD 6850 8 GB RAM, 18 GB Festplatte	Core i7 4770S / AMD FX-8320 Geforce GTX 1060 / Radeon RX 570 16 GB RAM, 18 GB Festplatte

PRÄSENTATION

👍 tolle Grafik 👍 orchesterlicher Soundtrack 👍 gute Soundeffekte
 👍 spektakuläre Zwischensequenzen 👍 coole Ausrüstung und Charakteranpassungen

2 SPIELDESIGN

👍 solides Kampfsystem 👍 hervorragender Talentbaum 👍 spaßiges Endgame
 👍 Skill-System ermöglicht unterschiedliche Spielstile
 🚫 Waffengattungen schränken Fertigkeiten und Zauber ein

BALANCE

👍 Storymodus 👍 anpassbare Endgame-Herausforderung 👍 extra schwerer Modus für Multiplayer
 👍 intuitiver Talentbaum ohne nutzlose Lückenfüller 👍 einfaches Zurücksetzen der Charakterwerte

ATMOSPHÄRE / STORY

👍 tolle Story-Präsentation dank Zwischensequenzen 👍 gut inszenierte Spielwelt
 🚫 einige bombastische Bosskämpfe 🚫 Akt 2 endet unvermittelt an der besten Stelle 🚫 abruptes, verwirrendes Ende

UMFANG

👍 drei große Story-Kapitel 👍 sehr umfangreiches Endgame
 👍 rund 40 Fähigkeiten und Zauber 👍 haufenweise Ausrüstungsgegenstände
 🚫 Kampagne wirkt unvollständig

ABWERTUNG

3 Abstürze, verschwindende Gegenstände und Anpassungen, KI-Aussetzer und andere technische Mängel trüben den Spielspaß.

FAZIT

4 Vielversprechendes Action-Rollenspiel mit spaßigem Skill- und Talentssystem, aber auch einigen technischen Problemen und Bugs.

84

-15

69