

Genre-Charts

Action-Charts

In dieser Liste finden Sie die besten Actionspiele der letzten zwei Jahre. Sobald ein Titel die Zweijahresgrenze überschreitet, wird er gegen einen aktuelleren ausgetauscht.

Platz	Name	Sub-Genre	Publisher/Entwickler	Test in Heft	Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Leveldesign / Charaktere	KI / Teamwork	Waffen / Items	Kampfsystem	Handlung / Multiplayer-Modi
1	Crysis 3	Ego-Shooter	Electronic Arts/Crytek	04/13	92	10	10	10	10	10	8	9	8	10	7	
2	Bioshock Infinite	Ego-Shooter	2k Games/Irrational Games	05/13	90	9	10	6	10	10	9	8	8	10	10	
3	Assassin's Creed 4: Black Flag	Action-Adventure	Ubisoft/Ubisoft	13/13	90	10	9	8	10	8	10	9	7	10	9	
4	The Swapper	Action-Adventure	Facepalm/Facepalm	08/13	88	7	9	10	10	9	7	9	10	9	8	
5	Far Cry 4	Ego-Shooter	Ubisoft/Ubisoft	12/14	87	8	10	8	8	9	10	9	7	9	9	
6	Metro Redux	Ego-Shooter	4A Games/Deep Silver	10/14	87	8	9	9	10	10	7	9	7	10	8	
7	Castlevania: Lords of Shadow	Action-Adventure	Konami/Mercury Steam	10/13	87	8	9	10	10	7	10	8	8	10	7	
8	Wolfenstein: The New Order	Ego-Shooter	Bethesda/MachineGames	06/14	86	7	8	9	10	9	9	9	6	10	9	
9	Payday 2	Multiplayer-Shooter	505 Games/Overkill Software	11/13	86	7	8	8	8	8	10	10	9	10	8	
10	The Evil Within	Actionspiel	Bethesda/Tango Gameworks	11/14	85	8	9	8	10	8	8	9	7	9	9	
11	L. Croft & the Temple of Osiris	Action-Adventure	Square Enix/Crystal Dynamics	01/15	85	8	8	9	8	10	10	9	7	10	6	
12	The Binding of Isaac: Rebirth	Action-Adventure	Nicalis/Team Meat	01/15	85	6	8	9	9	9	10	9	7	10	8	
13	Watch Dogs	Action-Adventure	Ubisoft/Ubisoft Montreal	07/14	85	9	8	9	9	9	10	8	7	9	7	
14	War Thunder	Action-Simulation	Gaijin Entertainment/Gaijin	01/14	85	8	9	7	8	8	9	10	10	8	8	
15	Rayman Legends	Jump & Run	Ubisoft/Ubisoft	11/13	85	9	10	7	10	9	8	10	7	9	6	

Abenteuer-Charts

In dieser Liste finden Sie die besten Abenteuerspiele der letzten zwei Jahre. Sobald ein Titel die Zweijahresgrenze überschreitet, wird er gegen einen aktuelleren ausgetauscht.

Platz	Name	Sub-Genre	Publisher/Entwickler	Test in Heft	Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Quests / Handlung	Charakterdesign / Teamwork	Kampfsystem / Dialoge	Items / Ratgeber
1	Goodbye Deponia	Adventure	Daedalic Entertainment	12/13	91	9	10	7	10	9	8	10	10	10	8
2	Diablo 3	Action-Rollenspiel	Activision Blizzard/Blizzard	04/14	89	8	9	9	9	9	10	8	8	10	9
3	WoW: Warlords of Draenor	Online-Rollenspiel	Activision Blizzard/Blizzard	12/14	88	8	9	9	9	9	9	9	9	8	9
4	Divinity: Original Sin	Rollenspiel	Daedalic/Larian Studios	08/14	87	7	8	8	10	7	10	8	10	10	9
5	Wildstar	Online-Rollenspiel	NCsoft/Carbine Studios	07/14	86	7	8	8	8	9	10	7	10	10	9
6	The Talos Principle	Puzzlespiel	Devolver Digital/Croteam	02/15	85	7	8	8	9	9	8	9	8	9	10
7	Dragon Age: Inquisition	Rollenspiel	Electronic Arts/Bioware	12/14	85	10	9	9	9	6	10	9	8	7	8
8	Sherlock Holmes: C&P	Adventure	Focus/Frogwares	10/14	85	8	8	8	9	9	8	9	8	9	9
9	Diablo 3: Reaper of Souls	Action-Rollenspiel	Activision Blizzard/Blizzard	05/14	85	8	9	8	9	9	8	8	7	10	9
10	Dark Souls 2	Action-Rollenspiel	Namco Bandai/From Software	05/14	85	6	9	9	10	7	10	6	9	9	10
11	Path of Exile	Action-Rollenspiel	Grinding Gear Games	13/13	85	7	7	8	9	8	10	7	10	9	10
12	Das Schwarze Auge: Memoria	Adventure	Daedalic Entertainment	10/13	85	8	9	8	10	9	7	10	8	9	7
13	The Elder Scrolls Online	Online-Rollenspiel	Bethesda/ZeniMax	06/14	84	8	10	7	8	5	9	10	9	9	9
14	Forced	Action-Rollenspiel	-/Beta Dwarf	02/14	84	8	8	7	9	8	9	8	10	10	7
15	Antichamber	Puzzlespiel	Alexander Bruce	04/13	84	7	7	10	10	10	6	10	10	10	4

Strategie-Charts

In dieser Liste finden Sie die besten Strategiespiele der letzten zwei Jahre. Sobald ein Titel die Zweijahresgrenze überschreitet, wird er gegen einen aktuelleren ausgetauscht.

Platz	Name	Sub-Genre	Publisher/Entwickler	Test in Heft	Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Missionsdesign / Startpositionen	KI / Teamwork	Einheiten / Gebäude	Kampagne / Endspiel
1	Civilization 5 Collection	Rundenstrategie	2K/Firaxis	01/14	90	8	9	9	10	9	10	9	7	9	10
2	Company of Heroes 2	Echtzeit-Strategie	Sega/Relic	08/13	90	9	9	10	9	8	9	9	8	10	9
3	Tropico 5	Aufbau-Strategie	Kalypso/Haemimont	06/14	88	9	8	8	10	9	10	9	8	9	8
4	Starcraft 2: Heart of the Sw.	Echtzeit-Strategie	Activision Blizzard/Blizzard	05/13	87	8	10	8	9	9	8	9	8	9	9
5	Total War: Attila	Strategiespiel	Sega/Creative Assembly	03/15	87	9	9	7	10	8	10	10	6	9	9
6	Heroes of Might & Magic 3 HD	Rundenstrategie	Ubisoft/New World Computing	03/15	86	6	7	10	8	9	10	9	8	10	9
7	Dota 2	Multipl.-Strategie	Valve/Valve	09/13	86	8	9	9	8	8	8	8	10	10	8
8	Total War: Rome 2	Strategiespiel	Sega/Creative Assembly	11/13	85	10	9	8	8	7	10	10	4	10	9
9	The Banner Saga	Rundenstrategie	VersusEvil/Stoic	02/14	83	8	8	7	10	9	8	7	8	9	9
10	Blackguards 2	Rundenstrategie	Eurovideo/Daedalic	02/15	82	7	9	7	8	8	9	9	7	9	9

Sport-Charts

In dieser Liste finden Sie die besten Sportspiele der letzten zwei Jahre. Sobald ein Titel die Zweijahresgrenze überschreitet, wird er gegen einen aktuelleren ausgetauscht.

Platz	Name	Sub-Genre	Publisher/Entwickler	Test in Heft	Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Realismus / Fahrverhalten	KI	Management / Tuning	Spielzüge / Streckendesign
1	FIFA 15	Sportspiel	EA/EA Sports	11/14	88	9	9	9	9	9	10	9	8	8	8
2	Pro Evolution Soccer 2015	Sportspiel	Konami/Konami	12/14	87	8	7	9	9	9	9	10	8	8	10
3	Trials Evolution: Gold Edition	Fun-Racer	Ubisoft/Redlynx	06/13	86	6	8	10	8	8	10	10	9	7	10
4	Need for Speed: Rivals	Rennspiel	EA/Ghost Games	01/14	85	9	10	9	9	7	8	7	7	9	10
5	Trackmania 2	Rennspiel	Ubisoft/Nadeo	09/13	85	7	7	9	9	8	9	8	9	10	9

Test



So werten wir

1 Allgemeines

Alle Basisinfos zum Spiel: Wer macht es, wann erscheint es, wie viel kostet es? Wenn der verwendete Kopierschutz Besonderheiten erfordert, etwa eine Online-Aktivierung, dann weisen wir in einem separaten Kasten darauf hin.

2 Spielverlauf und Genre-Check

Die Spielverlauf-Kurve veranschaulicht stark vereinfacht, wie sich der Spaß im Laufe des Spiels entwickelt. Damit wird optisch deutlich, wenn Spiele ihr Niveau nicht halten oder erst spät richtig zünden. Eine Kurzbeschreibung erklärt die Kurve. Der Genre-Check gibt Ihnen Basisinformationen über wesentliche Spielelemente, die ein Genre definieren. Die Ausprägung zeigen wir durch Balken an. So überprüfen Sie, ob sich das Spiel mit Ihren individuellen Vorlieben deckt.

3 Multiplayer-Modus

Der Multiplayer-Modus eines Spiels fließt nicht in die Gesamtwertung ein, sondern wird separat benotet – es sei denn, das Spiel ist ein reiner Multiplayer-Titel. Außerdem finden Sie hier Details zu den jeweiligen Spielmodi.

4 Einzelwertungen

Jedes Spiel bewerten wir in sechs generellen Kategorien (blau) und vier genrespezifischen Kategorien (schwarz) jeweils mit einer Punktzahl von 0 bis 10. Ausführliche Pro- und Kontrapunkte begründen das Urteil.

5 Anspruch

Hier schlüsseln wir auf, wie leicht oder schwierig ein Spiel ist: Richtet es sich nur an Profis oder können dank der Spielhilfen auch Einsteiger zuschlagen? Das hilft Ihnen dabei, zu überprüfen, ob ein Spiel Ihrem Erfahrungslevel entspricht.

6 PC-Konfiguration

Die Systemanforderungen des Spiels, eingeteilt in drei Kategorien. Minimum: Das Spiel läuft mit reduzierten Details so, dass es Spaß macht. Standard: Flüssig, aber nicht mit vollen Details. Optimum: Das Spiel läuft flüssig mit allen Details.

7 Spielspaß-Wertung

Die Gesamtwertung des Spiels ergibt sich aus der Addition der zehn einzelnen Kategoriewertungen.

über 90 Absoluten Ausnahmespiel, Pflichtkauf!
80 bis 89 Sehr gut; reizt das Genre voll aus.
70 bis 79 Gut, aber nicht genial; kleinere Fehler.
60 bis 69 Noch okay für Fans des Genres.
50 bis 59 Durchschnittskost mit diversen Macken.
10 bis 49 Nicht mal für wenig Geld zu empfehlen.
unter 10 Definitiv ein grausames Spiel.

8 Preis / Leistung

Die Preis-Leistungs-Note soll Ihnen zusätzliche Kaufberatung zur Spielspaßwertung geben: Manches 60er- oder 70er-Spiel entpuppt sich als langfristig motivierend, während nicht wenige sehr gut bewertete Titel arg kurz sind. Die Formel:

$$\text{Preis in Euro} \\ \text{Solo-Spielzeit} + (\text{Multiplayer-Spielzeit} : 2)$$

Das Ergebnis zeigt an, wie viel Euro Sie pro Spielstunde zahlen. Diesen Wert rechnen wir wie folgt in eine Note um:

bis 1 Euro	Sehr gut
bis 2 Euro	Gut
bis 3 Euro	Befriedigend
bis 4 Euro	Ausreichend
bis 5 Euro	Mangelhaft
darüber	Ungenügend

TERMIN 17.2.2015 PREIS 40 Euro USK ab 12 Jahren

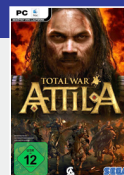
Total War: Attila

Strategiespiel

1

Publisher Sega
Entwickler Creative Assembly
Sprache Deutsch, Englisch
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD, Handbuch

Kopierschutz Steam



GENRE-CHECK

STRATEGIE



2

MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Mehrspieler-Gefecht, Mehrspieler-Kampagne (2)
SPIELTYPEN Mehrspieler-Gefecht, Mehrspieler-Kampagne DEDICATED
SERVER Nein SERVERSUCHE Nein MULTIPLAYER-SPAß 10 Stunden
WERTUNG Gut

»Die Multiplayer-Kampagne macht Spaß, kostet aber auch enorm viel Zeit.«

GRAFIK

malerische Kampagnenkarte detaillierte Schlachtfelder
schicke Kampfanimationen bei fehlendem Sonnenschein oft grau-braune Matschgrafik

4

SOUND

düsterer, atmosphärischer Soundtrack Generals-Ansprachen vor der Schlacht viele Einheiten-Gesprächsfetzen
Zusammenprall von Einheiten könnte wichtiger klingen

BALANCE

fünf unterschiedliche Schwierigkeitsgrade Online-Enzyklopädie Tutorial-Kampagne erklärt viele Spielaspekte ...
... verschweigt aber auch entscheidende

ATMOSPHÄRE

düstere Endzeit-Atmosphäre hübsche Minivideos zu jedem Ereignis ansprechendes Interface Nomaden-Fraktionen im Horden-Modus spielen sich interessant

BEDIENUNG

Schlachten-Interface und -Icons besser lesbar als in Rome 2
Kampagnenkarte weiter herauszoombar als in Rome 2
einige Infos zu versteckt oder unzureichend aufgeschlüsselt

UMFANG

große Kampagne mit zehn Fraktionen spielbar konfigurierbare Einzelgefechte aller Art gegen die KI neun historische Bonusschlachten gigantische Kampagnenkarte

STARTPOSITIONEN

jede Fraktion bietet interessante Herausforderungen
Expansion für die Barbaren-Königreiche gloriole Plünderzüge bei den Hunnen eigene Zielvorgaben für jede Fraktion

KI

wenig Totalausfälle grundsätzlich ordentlich in offenen Feldschlachten ... aber unkoordiniert bei vielen gleichzeitigen Scharmützeln schwächelt bei Belagerungen

EINHEITEN

Forschung schaltet bessere Varianten frei Schere-Stein-Papier-Prinzip konsequent umgesetzt zu viele exakt gleiche Einheiten, gerade bei den germanischen Fraktionen

KAMPAGNE

gigantischer Wiederspielwert roter Faden durch die Kampagne dank Questsystem zwei Forschungsbäume: militärisch und zivil Politiksystem vernachlässigbar

