

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 MORTAL KOMBAT X

Ein grandioser (und extrem umfangreicher) Spaß für alle, die ihre Prügelspiele gern schön blutig statt furztrocken genießen.



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

EMPFEHLUNG DER REDAKTION HER STORY

Ungewöhnliches und ungewöhnlich gut funktionierendes Genre-Experiment. Her Story ist perfekt für passionierte Videospiele-Detektive.



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 ORDER OF BATTLE: PACIFIC

Die Hexfeld-Strategie Order of Battle: Pacific bietet eine beachtliche Detailfülle, ist dadurch aber auch schwergängiger als die Konkurrenz.



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 ROCKET LEAGUE

Schnelle und spannende Matches, präzise Steuerung – Rocket League ist ein plattformübergreifendes Mehrspieler-Brett.



TEST SO WERTEN WIR



GameStar
für Präsentation



GameStar
Gold-Award



GameStar
Platin-Award

Genre: **Aufbauspiel** Publisher: **Electronic Arts** Entwickler: **Maxis**
Termin: **4.9.2014** Sprache: **Deutsch, Englisch** USK: **ab 6 Jahren**
Spieldauer: **60 Stunden** Preis: **45 Euro** DRM: **ja (Origin)**

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.

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. 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.

DIE SIMS 4

SYSTEMANFORDERUNGEN

1

MINIMUM
C2 Duo E6600 / A64 X2 6000+
Geforce 8800 / Radeon 4770
2 GB RAM, 9 GB Festplatte

EMPFOHLEN
C2 Quad Q8300 / Phenom II X3 740
Geforce GTX 650 / Radeon HD 7850
8 GB RAM, 9 GB Festplatte

PRÄSENTATION



2

vielfältige und butterweiche Animationen
zahlreiche liebevolle Details
ausdrucksstarke Gesichter
witzige Simlish-Dialoge
Clippingfehler

SPIELDESIGN



stilvolles Interface
intuitive Aktionsbefehle
parallele Tätigkeiten
motivierendes Wunschsysteem
lange Ladepausen sogar bei Nachbarschaftsbesuch

BALANCE



generell einsteigerfreundlich
hilfreiche Tutorial-Textkästen
Wünsche als Aktions-Hilfestellung
Hilfstexte erklären nicht alles
Mechanik teils schwer durchschaubar

ATMOSPHÄRE/STORY



skurrile Geschichten am Fließband
viel Humor
Baumodus weckt Kreativität
zerstückelte Spielwelt
viele Ereignisse und die Berufe spielen sich (ohne DLC) in Textkästen ab

UMFANG



vielfältige Einrichtung
hohe Gestaltungsfreiheit
nach wie vor hoher Wiederspielwert
weniger Nebenschauplätze als in Sims 3
weniger Feature-Vielfalt (kein Create a Style, keine Kleinkinder)

AUFWERTUNG

3

Keller, Gespenster, Pools, Spülmaschine sind jetzt zwar drin, doch Ladezeiten und fehlende alte Features nerven immer noch.

77

+2

FAZIT

4

Wenn es Sims 3 nicht gäbe, wäre Sims 4 ein tolles Spiel. Doch so bleibt der fade Beigeschmack, dass wir hier weniger kriegen als früher.

79

5