

GENRE-CHARTS

Action-Charts

Platz	Name	Wertung	Sub-Genre	Publisher / Entwickler
1	Grand Theft Auto 5	92	Open-World-Action	Rockstar Games
2	Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain	92	Open-World-Action	Konami / Kojima Productions
3	Assassin's Creed 4: Black Flag	90	Action-Adventure	Ubisoft / Ubisoft Montreal
4	Ori and the Blind Forest	88	Action-Platformer	Microsoft / Moon Studios
5	Far Cry 4	87	Ego-Shooter	Ubisoft / Ubisoft Montreal

EMPFEHLUNG DER REDAKTION METAL GEAR SOLID 5: THE PHANTOM PAIN

MGS5 ist ein gewaltiges Open-World-Abenteuer, das dank der Mischung aus Basenmanagement und spielerischer Freiheit monatelang unterhält.



92

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 SOMA

Atmosphärische Unterwasser-Odyssee mit cleverer und vielschichtiger Story, deren Horror-Momente jedoch baden gehen.



80

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 ACT OF AGGRESSION

Traditionelle Echtzeitstrategie mit cleveren Ideen, die ein bisschen über die schwache Einzelspielerkampagne stolpert.



84

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 2016	88	Sportspiel	Konami / Konami Dig. Entertainment
4	Need for Speed: Rivals	85	Rennspiel	EA / Ghost Games
5	Trackmania 2	85	Rennspiel	Ubisoft / Nadeo

EMPFEHLUNG DER REDAKTION PRO EVOLUTION SOCCER 2016

Spielerische Klasse und Mängel bei Lizenzen und Präsentation. PES 2016 repräsentiert die Serien-Stärken und Schwächen perfekt.



88

TEST

SO WERTEN WIR



Genre: **Rundenstrategie** Publisher: **Versus Evil** Entwickler: **Skyshine**
 Termin: **16.9.2015** Sprache: **Englisch** USK: **nicht geprüft**
 Spieldauer: **25 Stunden** Preis: **20 Euro** DRM: **ja (Steam)**

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 Frustrimente 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.

SKYSHINE'S BEDLAM

SYSTEMANFORDERUNGEN

1 MINIMUM	EMPFÖHLEN
Intel E2160 / AMD Athlon 64 X2 4000+ Geforce GTX 260 / ATI Radeon 4870 HD 2 GB RAM, 6 GB Festplatte	Core 2 Duo E7600 / Athlon 64 X2 6400+ Geforce GTX 460 / AMD Radeon HD 6850 4 GB RAM, 6 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- stimmiger Grafikstil
- guter Sound
- magere Animationen
- Kampfkarten und Reisebildschirm eintönig
- kaum Sprachausgabe

SPIELDESIGN



- coole Elitegegner-Mechanik
- Dozer
- cleveres Kampfsystem
- gute Charakterentwicklung
- insgesamt fehlt etwas Abwechslung

BALANCE



- drei Schwierigkeitsgrade
- KI nutzt Spielerfehler gnadenlos aus
- knallharte Konsequenzen
- viel zu hastig abgehandeltes Tutorial
- Startpositionen im Kampf oft unfair

ATMOSPHÄRE/STORY



- gelungene Endzeit-Atmosphäre
- einfache, aber funktionierende Geschichte
- coole Wendungen
- Dauerdruck auf Spieler hebt die Spannung
- kaum nennenswerte Inszenierung

UMFANG



- große Karte mit vielen Gebieten
- viel zu entdecken
- viele Verbesserungen
- Wiederspielwert extrem hoch
- Zufallsereignisse wiederholen sich schnell

ABWERTUNG

- 3 Diverse Abstürze frustrieren, verhindern Bosskämpfe, entfernen Ausrufezeichen von einem Gebiet oder werfen uns zu weit zurück.



-2

FAZIT

- 4 Mit knallharten Konsequenzen und cooler Atmosphäre motiviert uns Skyshine's Bedlam, es immer wieder neu zu versuchen.

