

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	Rise of the Tomb Raider	89	Action-Adventure	Square Enix / Crystal Dynamics
4	Ori and the Blind Forest	88	Action-Platformer	Microsoft / Moon Studios
5	Assassin's Creed Syndicate	87	Action-Adventure	Ubisoft / Ubisoft Montreal

EMPFEHLUNG DER REDAKTION DOOM

Doom ist eine gelungene Hommage an alte Zeiten in modernem Gewand. Für Fans von schnellen Shootern gibt's derzeit nichts Besseres.



86

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	Day of the Tentacle Remastered	90	Adventure	LucasArts / Double Fine
4	Path of Exile: Ascendancy	89	Action-Rollenspiel	Grinding Gear Games
5	Deponia Doomsday	89	Adventure	Daedalic

EMPFEHLUNG DER REDAKTION THE WITCHER 3: BLOOD AND WINE

Blood and Wine ist eine großartige Erweiterung, die The Witcher 3 um ein riesiges Gebiet und haufenweise toller Ideen ergänzt.



90

Strategie-Charts

Platz	Name	Wertung	Sub-Genre	Publisher/Entwickler
1	Civilization 5 Collection	90	Rundenstrategie	2K / Firaxis
2	Starcraft 2: Legacy of the Void	89	Echtzeitstrategie	Activision-Blizzard / Blizzard
3	Cities: Skylines	89	Aufbau-Strategie	Paradox / Colossal Order
4	Might & Magic: Heroes 7	88	Rundenstrategie	Ubisoft / Limbic Entertainment
5	XCOM 2	88	Rundenstrategie	2K / Firaxis

EMPFEHLUNG DER REDAKTION TOTAL WAR: WARHAMMER

Das Fantasy-Setting beschert Total War: Warhammer spektakuläre Schlachten mit neuen Strategien, die Weltkarte wurde aber stark vereinfacht.



85

Sport-Charts

Platz	Name	Wertung	Sub-Genre	Publisher/Entwickler
1	Dirt Rally	90	Rennspiel	Codemasters / Codemasters
2	FIFA 16	89	Sportspiel	EA / EA Sports
3	Project Cars	88	Rennspiel	Bandai Namco / Slightly Mad Studios
4	Pro Evolution Soccer 2016	88	Sportspiel	Konami / Konami Dig. Entertainment
5	Trackmania Turbo	87	Rennspiel	Nadeo

EMPFEHLUNG DER REDAKTION NEED FOR SPEED: RIVALS

Schicke Autos, spannende Verfolgungsjagden, fesselnde Solokampagne und funktionierende Online-Integration. In fast allen Belangen besser als der Nachfolger.



85

TEST

SO WERTEN WIR



Genre: **Action** Publisher: **Microsoft** Entwickler: **Remedy**
 Termin: **5.4.2016** Sprache: **Deutsch, Englisch** USK: **ab 16 Jahren**
 Spieldauer: **9 Stunden** Preis: **70 Euro** DRM: **ja (Windows Store)**

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.

STELLARIS

SYSTEMANFORDERUNGEN

1 MINIMUM	EMPFOLHEN
Core 2 Quad 9400 / Athlon II X4 640 Geforce GTX 460 / Radeon HD 5770 4 GB RAM, 4 GB Festplatte	Core i3-2100 / Phenom II X4 850 Geforce GTX 560 / Radeon HD 6850 8 GB RAM, 4 GB Festplatte

PRÄSENTATION

2	<input checked="" type="checkbox"/> detaillierte Schiffe <input checked="" type="checkbox"/> hervorragende Musik <input checked="" type="checkbox"/> effektvolle Schlachten <input checked="" type="checkbox"/> triste Galaxiekarte <input checked="" type="checkbox"/> dumpfe Kampfsounds
---	--

SPIELDESIGN

<input checked="" type="checkbox"/> komplexes Bevölkerungssystem <input checked="" type="checkbox"/> spannende Innen- und Außenpolitik <input checked="" type="checkbox"/> vielschichtiges Kampfsystem <input checked="" type="checkbox"/> drei sehr unterschiedliche Spielphasen <input checked="" type="checkbox"/> KI im Krieg meist wirr
--

BALANCE

<input checked="" type="checkbox"/> viele unterschiedliche Spielweisen möglich <input checked="" type="checkbox"/> grundsätzlich alle Waffen und Bauwerke nützlich <input checked="" type="checkbox"/> Tutorial-Tipps <input checked="" type="checkbox"/> arg verschachteltes Interface <input checked="" type="checkbox"/> Zufallselemente können frustrieren
--

ATMOSPHÄRE / STORY

<input checked="" type="checkbox"/> riesiger Fundus an Science-Fiction-Motiven <input checked="" type="checkbox"/> Zufallsereignisse lockern Kampagne auf <input checked="" type="checkbox"/> Mini-Quests und galaktische Krisen <input checked="" type="checkbox"/> dröge Inszenierung <input checked="" type="checkbox"/> schlechte deutsche Übersetzung
--

UMFANG

<input checked="" type="checkbox"/> gigantische Galaxien <input checked="" type="checkbox"/> bis zu 40 KI-Gegner pro Galaxis <input checked="" type="checkbox"/> gefallene Imperien und primitive Völker <input checked="" type="checkbox"/> Multiplayer für bis zu 32 Spieler <input checked="" type="checkbox"/> zahlreiche Technologien, Waffen und Optionen

ABWERTUNG

3	Vor allem in großen Galaxien kommt es im späteren Spielverlauf zu Lags und Hängern, die der Hotfix 1.0.1 aber schon deutlich gelindert hat – zumindest im Vergleich zur ersten Testversion.
---	---

FAZIT

4	Stellaris ist keineswegs ausgereift und teils zäh, steckt aber voller cooler Science-Fiction-Geschichten – wenn man sich darauf einlässt.
---	---

