

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	Battlefield 1	90	Multiplayer-Shooter	Electronic Arts / Dice
4	Shadow Warrior 2	90	Ego-Shooter	Devolver Digital / Flying Wild Hog
5	Gears of War 4	90	Third-Person-Shooter	Microsoft Game Studios / The Coalition

EMPFEHLUNG DER REDAKTION SNIPER ELITE 4

Tolles Scharfschützenspiel, das vor allem mit seinen riesigen Arealen, den taktischen Möglichkeiten und tollem Stealth-Gameplay glänzt.



Abenteuer-Charts

Platz	Name	Wertung	Sub-Genre	Publisher/Entwickler
1	The Witcher 3: Game of the Year Edition	93	Rollenspiel	Bandai Namco / CD Projekt Red
2	Pillars of Eternity	92	Rollenspiel	Paradox / Obsidian
3	Day of the Tentacle Remastered	90	Adventure	LucasArts / Double Fine
4	Skyrim Special Edition	90	Rollenspiel	Bethesda / Bethesda
5	Path of Exile: Ascendancy	89	Action-Rollenspiel	Grinding Gear Games

EMPFEHLUNG DER REDAKTION MASS EFFECT: ANDROMEDA

Mass Effect: Andromeda ist ein riesiges Science-Fiction-Epos und mutiger Serien-Neuanfang, entfaltet aber nicht ganz die Magie der Vorgänger.



Strategie-Charts

Platz	Name	Wertung	Sub-Genre	Publisher/Entwickler
1	Starcraft 2: Legacy of the Void	89	Echtzeitstrategie	Activision-Blizzard / Blizzard
2	Cities: Skylines	89	Aufbau-Strategie	Paradox / Colossal Order
3	Might & Magic: Heroes 7	88	Rundenstrategie	Ubisoft / Limbic Entertainment
4	XCOM 2	88	Rundenstrategie	2K / Firaxis
5	Civilization 6	87	Rundenstrategie	2K / Firaxis

EMPFEHLUNG DER REDAKTION BATTLE BROTHERS

Spannendes Strategiespiel mit motivierenden Rollenspiel-Mechaniken, aber auch vielen Zufallselementen, die nicht jedermanns Sache sind.



Sport-Charts

Platz	Name	Wertung	Sub-Genre	Publisher/Entwickler
1	Dirt Rally	90	Rennspiel	Codemasters / Codemasters
2	FIFA 17	89	Fußballspiel	EA / EA Sports
3	Project Cars	88	Rennspiel	Bandai Namco / Slightly Mad Studios
4	Forza Horizon 3	87	Rennspiel	Microsoft Game Studios / Playground
5	Trackmania Turbo	87	Rennspiel	Nadeo

EMPFEHLUNG DER REDAKTION MOTORSPORT MANAGER

Motivierender Manager, der auch ohne Formel-1-Lizenz irre viel Spaß macht und das Genre neu belebt.



TEST

SO WERTEN WIR



Genre: **Action-Rollenspiel** Publisher: **Square Enix** Entwickler: **Platinum Games**
Termin: **17.3.2017** Sprache: **Englisch, Japanisch (deutsche Texte und Untertitel)**
USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **30 Stunden** Preis: **60 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 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 stimmvoll 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.

NIER: AUTOMATA

SYSTEMANFORDERUNGEN

1

MINIMUM

Core i3 2100 / AMD A8-6500
Geforce GTX 770 / Radeon R9 270X
4 GB RAM / 50 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5 4670 / AMD A10-7850K
Geforce GTX 980 / Radeon R9 380X
8 GB RAM / 50 GB Festplatte

PRÄSENTATION



2

flüssig inszenierte Kämpfe Design großartige, meisterhaft komponierte Musik Zwischensequenzen manche Ecken wirken unfertig

SPIELDESIGN



vielseitiges Kampfsystem mehrere Spieldurchläufe lohnenswert Pacing flacht nach Prolog im ersten Durchlauf kurzzeitig ab

BALANCE



vier Schwierigkeitsgrade einen eigenen Kampfstil zu finden Pacing flacht nach Prolog im ersten Durchlauf kurzzeitig ab

ATMOSPHÄRE / STORY



melancholische Atmosphäre gut durchdachte Welt glaubhafte Charaktere philosophische Fragen werden clever vermittelt die Wahrheit entfaltet sich erst in mehreren Durchläufen

UMFANG



erster Durchlauf unterhält gut 20 Stunden sechs verschiedene Enden ein paar Sidequests mit überflüssigem Backtracking

3

ABWERTUNG

Automata leidet unter einigen Portierungs-krankheiten: Im Vollbild läuft das Spiel in einer niedrigeren Auflösung als der eingestellten und wirkt dadurch immer etwas verwaschen.

FAZIT

4

Tiefsinniges Action-Juwel, das eine wesentlich bessere PC-Portierung verdient hätte.

