

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 TOM CLANCY'S THE DIVISION

Mehr als die Summe seiner Teile: The Division hat seine Schwächen, bietet dank genialer Koop-Mechanik aber ein großartiges Spielerlebnis.



85

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	Path of Exile: The Awakening	89	Action-Rollenspiel	Grinding Gear Games
NEU 4	Deponia Doomsday	89	Adventure	Daedalic
5	Fallout 4	87	Rollenspiel	Bethesda / Bethesda

EMPFEHLUNG DER REDAKTION GRIM DAWN

Enorm motivierendes Schlachtfest in einer schaurig-schön gestalteten Welt mit denkwürdigen Locations und fordernden Bosskämpfen.



86

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 HOMEWORLD: DESERTS OF KHARAK

Sehr gute Umsetzung des Homeworld-Prinzips von Weltraum- auf Bodenkämpfe. Starke Kampagne, doch KI- und Balancing-Mängel dämpfen den Spaß.



79

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	NBA 2k16	85	Sportspiel	2K Games / 2K Sports

EMPFEHLUNG DER REDAKTION SÉBASTIEN LOEB RALLY EVO

Technisch etwas karge, aber spielerisch dafür umso anspruchsvollere Rallye-Simulation mit Loeb-Bonus.



78

TEST

SO WERTEN WIR



Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Bethesda** Entwickler: **Bethesda**
 Termin: **10.11.2015** Sprache: **Deutsch, Englisch** USK: **ab 18 Jahren**
 Spieldauer: **50+ Stunden** Preis: **55 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 Waffenhandlung eines Shooters.

Balance:

Hier beurteilen wir, ob ein Spiel unfair oder zu anspruchslos 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.

FALLOUT 4

SYSTEMANFORDERUNGEN

1 MINIMUM	EMPFOHLEN
i5 2300 / Phenom II X4 945	i7 4790 / AMD FX-9590
Geforce GTX 660 / Radeon HD 7870	Geforce GTX 780 / Radeon R9 290X
8 GB RAM, 30 GB Festplatte	8 GB RAM, 30 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- gläubwürdiges Weltdesign
- stimmungsvolle Beleuchtung
- gelungener Soundtrack
- sehr gute deutsche Vertonung
- schwache Animationen und Texturen

SPIELDESIGN

- vielfältiges, motivierendes Crafting
- variantenreiche Charakterentwicklung
- verbessertes Shooter-Spielgefühl
- individuelle Gegnerstypen
- Menüs und Baumodus enorm umständlich

BALANCE

- Schwierigkeitsgrad jederzeit änderbar
- alle Talente sinnvoll
- selbst auf hohen Stufen noch coole, neue Fähigkeiten
- wird nicht vernünftig erklärt
- Schwierigkeit schwankt stark

ATMOSPHÄRE / STORY

- stimmungsvolle, großartige Welt
- spannendes Sklaverei-Grundthema
- viele skurrile Geschichten
- Entscheidungen
- Story und Nebenquests schöpfen Potenzial des Szenarios nicht

UMFANG

- große, prall gefüllte Spielwelt
- Unmengen an Aufgaben
- Erkundung lohnt sich
- reichhaltiges Waffen- und Rüstungssortiment
- vier Fraktionen samt eigenen Enden

ABWERTUNG

- Fallout 4 leidet unter den typischen Bethesda-Glitches: verschwindende Menüs, KI-Aussetzer, Grafikfehler und (zum Glück seltene) Abstürze. All das nervt, macht's aber nicht unspielbar.

FAZIT

- Endzeit-Rollenspiel mit großer, stimmungsvoller Welt, aber weniger skurrilen Geschichten als in den Vorgängern.

88

-1

87

5