

360 LIVE

MURKS?

Diese Xbox-One-Games enttäuschen!

35 SEITEN MEGA-MESSE

E3 2013

XBOX ONE: EINE KONSOLE, HUNDERT KAUFGRÜNDE?
DEAD RISING 3, FORZA 5, DRAGON AGE 3, THE CREW,
MIRROR'S EDGE 2, MGS 5, THE DIVISION...



HÄLT, WAS ES VERSPRICHT

GTA 5

Unfassbare Details, gigantische
Unterwasserwelt, perfekter Sound!

DEMASKIERT!

**CALL OF DUTY
GHOSTS**

Räumkommando auf vier Pfoten:
Wollen Fans das wirklich? 4 Seiten!

SHOOTER-HIGHLIGHT FÜR XBOX ONE

TITANFALL

DAS BESSERE CALL OF DUTY?



TEST-FEUERWERK

State of Decay - Zehntausend tote Zombies! Test!
Castlevania: Lords of Shadow 2 - Du bist Dracula!
Grid 2 - Vollgas Richtung Schampusdusche!



ALIEN-OBDUKTION AUF 5 SEITEN!

**THE BUREAU
XCOM: DECLASSIFIED**

Men in Black in den 1960ern!

Plus Interview
und 2 Poster!

WOLFENSTEIN: NEW ORDER

Mit Schweißbrenner gegen
Mechs und Faschos.



MURDERED: SOUL SUSPECT

Geistreicher Mix: L.A.
Noire trifft Sixth Sense!



Deutschland: EUR 3,60 Österreich: EUR 3,90 Benelux: EUR 4,20 Italien: EUR 4,70 Schweiz: CHF 7,00

www.360-live.de

€3,60

0 7

AUSCABE07



4



„Packend, düster, mit begeisternder Technik und gnadenlosem Spannungsbogen“

METRO

LAST LIGHT



JETZT ERHÄLTLICH!

EnterTheMetro.com



PC DVD

PS3

XBOX 360 XBOX LIVE

THE WAY NVIDIA



© Copyright 2013 and Published by Koch Media GmbH. Deep Silver is a division of Koch Media GmbH, Gewerbegebiet 1, 6604 Höfen, Austria. Developed by 4A Games. 4A Games Limited and their respective logo are trademarks of 4A Games Limited. Metro: Last Light is based on the internationally bestselling novel METRO 2033 by Dmitry Glukhovsky. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.

Willkommen bei 360 Live!



Soll ich mich jetzt ärgern oder freuen? Egal ob Namensfindung, der Set-Top-Box-Look, der neue, »Muss-immer-eingestöpselt-sein«-Kinect-Sensor

oder der übertriebene Fokus auf US-Käufer während der Enthüllung – selten war die Xbox-Community von der Präsentation einer neuen Konsolengeneration weltweit so hin- und hergerissen wie dieses Mal. Mir geht es da nicht anders. Einerseits begrüße ich den in vielerlei Hinsicht optimierten Controller, die spürbar gesteigerte Leistungsfähigkeit von Hardware und Xbox Live, das integrierte Blu-ray-Laufwerk, die Tatsache, dass Kinect endlich jedem System vom Start weg beiliegt und das

»Ich bete, dass aus der Xbox nicht schon bald die Watchbox wird.«

eindeutige Bekenntnis von Microsoft zu einer Flut an spannenden Exklusivspielen. Allein im ersten Jahr sollen es 15 sein, davon acht komplett neue Marken – großartig!

Andererseits bete ich, dass aus der Xbox nicht schon bald eine Watchbox wird. Dann würde wahr, was ich bereits in Ausgabe 06/11 orakelt habe: Kinect 2.0 mutiert zur ständig wachsenden, vom Nutzer nicht mehr abschaltbaren Datenkrake, die nicht nur auswertet, wie viele Personen gerade vor meiner Glotze daddeln und dabei Chips futtern, sondern auch basierend auf Mimik, Gestik und Herzfrequenz konstant deren Gemütszustand verfolgt und Facebook-typisch mit dem Profil verknüpft. So viel steht fest: Spätestens zum Erscheinen der Xbox One werden modische Kameraabdeckklinsen und hippe »Ohrstöpsel« für die Array-Mikrofone der Big-Brother-Sensorleiste reißenden Absatz finden. Schließlich weiß man nie sicher, wer außer Microsoft sonst noch mithört und/oder -sieht. Doch Designfragen, Kinect-Neugierde oder 400-Millionen-Dollar-Deal mit der NFL

hin oder her: Bei einem Thema sind sich die Gamer so einig wie nie zuvor. Die Gebrauchtspielpolitik stinkt zum Himmel! Nicht nur führt Microsoft einen Installationszwang für jedes One-Spiel ein, die Installation wird auch sodann mit dem Account des Nutzers verknüpft. Dem Kumpel mal eben »Destiny« weiterverkaufen? Klar, aber nur wenn der Hersteller das erlaubt. Hinzu kommt, dass jedes Spiel nur einmal verkauft werden darf. Zudem muss man die Person seit 30 Tagen in der Freundesliste haben. Alternative: Dem Freund die eigenen Accountdaten preisgeben, während man selbst in die Röhre guckt. Plus: Die Xbox One will alle 24 Stunden mit dem Netz kommunizieren. Klappt das nicht, kann man Games erst wieder zocken, wenn der Server-Check stattgefunden hat. Ganz toll, wenn die Telekom mal wieder die Leitungen ausbaut. Kein Wunder, dass die anfänglichen Reaktionen zur Gebrauchtspielthematik entsprechend heftig ausfielen: verbale Hasstiraden auf Facebook, derbe Satirevideos auf Youtube und klare Lippenbekenntnisse selbst langjähriger Xbox-Fanboys, die plötzlich öffentlich über einen Wechsel zur PS4 nachdenken. Und Sony? Nutzt Microsofts Steilvorlagen brillant zum eigenen Vorteil. Auf der PS4 gibt es keine diese Gängeleien. Kein Gebrauchtspiel-Wirrwarr, keine Online-Checks, keine Regionalcode-Sperre, kinderleichter Festplattentausch – was die Japaner auch genau so auf der Messe, ebenso wie in kurzen Video-Clips unmissverständlich kommunizieren. Versteht mich nicht falsch: Ich sehe riesiges Potential in der Xbox One, gänzlich entfesselt wird es jedoch nur, wenn man den Kunden fair behandelt. Doch noch ist Zeit zum Nachbessern. Lasst sie nicht einfach verstreichen, Microsoft!

Und deine Meinung? Schick sie an soenke@360-live.de

Sönke Siemens

Chefredaktion 360 Live Magazin

DIE XBOX-ONE-AUSGABE!

Damit hat wohl niemand gerechnet: Nachdem sich Bezeichnungen wie Xbox 720, Xbox Next oder Xbox Infinity in den Köpfen der Gamer schon so gut wie festgesetzt hatten, macht Microsoft dann doch alles anders und nennt seine nächste Konsolengeneration Xbox One. Was die Mischung aus All-in-One-Schaltzentrale fürs Wohnzimmer und Polygonkanone tatsächlich auf dem Kasten hat, verrät unser 6-Seiten-Spezial ab Seite 22. Direkt gefolgt von über 24 prall gefüllten Seiten mit allen Xbox-One- und Xbox-360-Krachern der weltgrößten Neuheitenmesse E3 in Los Angeles, darunter »Forza 5«, »Call of Duty: Ghosts« und, und, und...

**XBOX ONE AB S. 20,
E3-NEUHEITEN AB S. 8,
TESTS AB S. 59**

Das unabhängige Magazin für Xbox 360

DAS MAGAZIN

Das unabhängige Fachmagazin für Xbox 360. Die besten Spiele, die besten Autoren, die schönsten Bilder. Alles in einem Heft.

WWW.360-LIVE.DE

Die größte Community für Xbox 360. Bilder, Videos, News, Forum, Tests, Previews, Gewinnspiele, Blog und mehr.



<http://www.facebook.com/360livemagazin>

✕ Coverthema

XCOM: THE BUREAU DECLASSIFIED

Die Aliens sind unter uns! Wie vermutet, kommen sie jedoch nicht in friedlicher Absicht. Die sogenannten Outsider wollen die Menschheit versklaven, so wie sie es schon seit Jahrtausenden mit anderen Spezies des Universums getan haben. Als Teil der Einsatztruppe »The Bureau« stellt sich 360 Live in der fünfseitigen Coverstory der Invasion entgegen und treibt das außerirdische Pack zurück in die Weiten des Weltalls. Plus schnittiges 60er-Jahre-Doppelposter in der Heftmitte!



360 LIVE
AUSGABE JULI 13

DAS STECKT DRIN

14 COVERSTORY	06 AKTUELL	14 VORSCHAU	58 TESTS	70 COMMUNITY
 The Bureau Xcom Declassified	Neues aus der Welt der Xbox	Spiele von morgen	Gespielt, geprüft und bewertet	Live Arcade, Leserpost, Erfolge



DIE US-MEGA-MESSE!

20 E3 2013
Das kann die Xbox One! Diese Hits kommen!
32 Seiten prall gefüllt mit brandheißen Infos!



NEUHEITEN-EXPLOSION

28 XBOX-ONE EXKLUSIV-SPIELE
Forza 5, Quantum Break, Dead Rising 3, Halo Xbox One, Ryse, Killer Instinct und viele mehr...

AKTUELL

- 06 Der heiße Stuhl
- 07 Air Conflicts: Vietnam
- 08 Windows Phone Games
- 08 Need for Speed: Rivals
- 08 Halo TV-Serie
- 10 Gammelige Aussichten: Dying Light
- 12 Mitmach-Charts/Leser-Votings

VORSCHAU

- 14 The Bureau: Xcom Declassified
- 20 E3 2013 Spezial
- 22 Xbox One Hardware-Check
- 28 Forza Motorsport 5
- 29 Ryse: Son of Rome
- 30 Alle Xbox-One-Exklusiv-Titel
- 34 E3-Kurzpreviews
- 36 Call of Duty: Ghosts
- 40 Titanfall
- 45 Tom Clancy's The Division
- 46 Wolfenstein: The New Order
- 48 Murdered: Soul Suspect
- 50 Thief
- 50 Lightning Returns: Final Fantasy 13
- 51 Rayman Legends
- 52 Castlevania: Lords of Shadow 2
- 54 PES 2014
- 55 Mirror's Edge 2
- 56 Grand Theft Auto 5

TEST

- 59 Sanctum 2
- 60 State of Decay
- 63 MotoGP 13
- 64 Grid 2
- 66 Call of Juarez: Gunslinger
- 68 Monaco
- 69 Fast and the Furious: Showdown



KOMM INS NETZ!

360-LIVE.DE

Videos zu allen Topthemen, News,
Gewinnspiele und ein Forum
findest du auf unserer Webseite.
Die Adresse: www.360-live.de

78 KAUFBERATER | WWW.360-LIVE.DESpartipps, Zubehör,
TermineForum, News
und mehr

- 69 Dungeons and Dragons
Chronicles of Mystara
- 72 Way of the Dogg
- 72 Hunters Trophy: America
- 72 Runner 2
- 72 Castle Storm

 POSTER

- 41 The Bureau: Xcom Declassified
- 42 The Bureau: Xcom Declassified

 REPORTAGE

- 66 Bioshock Infinite –
Ende mit Schrecken?

 COMMUNITY

- 70 Community-Interview
- 70 Mecker-Ecke
- 71 Tiny Tinas Sturm auf
die Drachenfestung
- 72 Live Arcade Total
- 73 Gamerscore
Resident Evil: Revelations
- 74 Der Monat – Neues aus der Redaktion
- 75 Nachgefasst bei Metro: Last Light
- 76 Leserpost

 KAUFBERATER

- 78 Skyrim Legendary Edition
- 79 Spartipps,
Watch Dogs Collector's Edition
- 80 Zubehörtest, Watchever-App
- 81 Spieltermine

 SERVICE

- 11 Aboseite
- 58 Impressum
- 82 Ausblick aufs nächste Heft

5 SEITEN VORSCHAU PLUS POSTER

14 THE BUREAU
XCOM DECLASSIFIED

E.T.-Invasion in den 1960ern: Geheimakte
enthüllt Machenschaften gnadenloser Alien-Jäger



TOPSPIELE

28 Forza Motorsport 5

- 30 Quantum Break
- 36 Call of Duty: Ghosts
- 40 Titanfall
- 45 Tom Clancy's The Division



31 Dead Rising 3

- 46 Wolfenstein
The New Order
- 48 Murdered: Soul Suspect
- 50 Thief



55 Mirror's Edge 2

- 51 Rayman Legends
- 52 Castlevania
Lords of Shadow 2
- 54 PES 2014



56 Grand Theft Auto 5

- 59 State of Decay
- 63 Grid 2

× DIE HEISSESTEN NEWS, DIE NEUESTEN GERÜCHTE, DIE BESTEN INTERVIEWS

360 LIVE AKTUELL

Was tut sich alles
rund um die Xbox 360?

DER HEISSE STUHL	GALOPPIERENDE HENGSTE	FERNSEHEN MIT DEM MASTER CHIEF	GAMMELIGE AUSSICHTEN	DIE BESTEN GAMES?
Nolan North über Deadpool	Need for Speed: Rivals	Halo wird zur TV-Serie	Dying Light	Mitmach-Charts

× DER HEISSE STUHL Nolan North

Wade Winston Wilson, besser bekannt als Deadpool, ist einer der beliebtesten Charaktere der Marvel-Comics. Jetzt spendieren die »Kampf um Cybertron«-Entwickler dem Assassinen mit dem losen Maulwerk sogar sein eigenes Videospiel. Mit Nolan North, der englischen Synchronstimme von Deadpool, sprach 360 Live über den coolsten Job der Welt, die achte Klasse und verbalen Dünnpfiff...

Der Name Deadpool ist in Deutschland noch kein allzu weit verbreiteter Begriff. Mit dem ab dem 28. Juni erhältlichen Videospiel könnte sich das jedoch schnell ändern. Zur besseren Orientierung: Seit 1991 macht der mutierte Auftragskiller im rot-schwarzen Spandexanzug unzählige Marvel-Comicheftchen unsicher. Makabere Witze, wüste Beschimpfungen und krude sexuelle Anspielungen – das sind seine Markenzeichen. Kein Wunder also, dass es »eine Menge Spaß macht«, den gezeichneten Söldner für ein Game zu vertonen, wie der amerikanische Schauspieler und Synchronsprecher Nolan North im Interview verrät. Die Arbeit »ist so kindisch, wie sie nur sein kann. Es ist ein bisschen wie in der achten Klasse zu sitzen, den ganzen Tag herumzublödeln und dabei nicht vom Lehrer erwischt zu werden«, schwärmt North.

Trotzdem ist es natürlich immer noch Arbeit. Für die Dialoge und Monologe »haben wir ungefähr zwölf mehrstündige Aufnahme-Sessions gebraucht«, erklärt der 42-Jährige. Auf die Frage, wie viele Sätze oder Wörter er denn einsprechen musste, weiß North jedoch keine genaue Antwort: »Ich garantiere dir, für alle 100 Zeilen, haben wir noch einmal 30 oder 40 Prozent an zusätzlichem Material beim Herumblödeln und Herumspielen aufgenommen.« Exakte Beispiele dafür, was er denn alles in die Synchro selbst mit eingebracht hat, kann der aus New Haven in Connecticut stammende Sprecher auf Anhieb nicht liefern, betont jedoch: »Das Witzige an der Improvisation ist, dass es sehr oft wie ein fließender Bewusstseinsstrom ist, ein ständiges Phrasendreschen und Toben. Speziell bei Deadpool, wo ich drei unterschiedliche

Stimmen eingesprochen habe,« erörtert North. So mancher, der nicht mit dem Comic-Helden vertraut ist, mag sich nun fragen, warum Nolan von einem Stimmtrio spricht. Ganz einfach: Weil Deadpool schizophran ist und dem Söldner drei Persönlichkeiten innewohnen. North wollte die Charaktere aber nicht einzeln nacheinander synchronisieren, sondern simultan: »Ich freue mich darauf, die Sprüche im fertigen Spiel zu hören, denn wenn ich einmal anfangen, habe ich manchmal keine Ahnung, was ich von mir gegeben habe. Als sie mich aufforderten, ich solle eine bestimmte Stelle wiederholen, mussten sie mir diese meist erst noch mal vorspielen. Es ist ein bisschen, wie wenn du Durchfall hast. Es kommt einfach raus und du hast keinen Plan, was gerade passiert ist.«

So beeindruckt Nolan North vom bisher Gezeigten auch ist, so sehr könnte er sich niemals vorstellen, im echten Leben die Rolle von Deadpool einzunehmen. »Ich glaube, diese Figur zu sein, wäre erschreckend«, witzelt er und fährt fort: »Deadpool für eine Zwei-Stunden-Sitzung zu sein, ist aufreibend genug. Die Idee, permanent in seiner Haut zu stecken? Nein, Danke! Ich bleibe da lieber bei meiner Frau und meinen beiden Söhnen. Ich glaube, Deadpools Psyche ist wie eine wilde Achterbahn, aus der man einfach nicht mehr aussteigen kann. Und hoffentlich nehmen wir die Leute im Game auf genau eine solche Fahrt mit.« Ginge es nach Deadpool selbst, dann kommt auf die Spieler ohnehin »das beste Spiel aller Zeiten« zu. Eines, das »die Komplette Konkurrenz begräbt«, meint zumindest Nolan North. Ob er Recht behält, verrät unsere garantiert schonungslose Testabrechnung im nächsten Heft!



BIO

Name | Nolan North
Firma | Selbstständig
Position | Synchronsprecher
Arbeitet gerade an | unbekannt
Schon gewusst? | North leiht seine Stimme den Charakteren aus mittlerweile über 130 unterschiedlichen Videospielen. Er ist bekannt als der Typ, der »irgendwie jeden Videospielcharakter spricht«.



» Es ist ein bisschen, wie wenn du Durchfall hast. Es kommt einfach raus und du hast keinen Plan, was gerade passiert ist. «

Nolan North, Synchronsprecher, über Improvisation



AIR CONFLICTS: VIETNAM

Durch die Boxen dröhnen psychedelische Rock- und Bluesgitarren-Sounds. Am wolkenverhangenen Abendhimmel surren »Bell UH-1 Iroquois«-Hubschrauber, sogenannte Hueys, der orangeroten Sonne entgegen. Ein irgendwie verstörendes Bild, eingerahmt von dichtscharzen Rauchscheiden und feuerflammdem Dschungel. »Air Conflicts: Vietnam« von Hersteller BitComposer Games ist aber nicht nur die Story verblendeter US-Flaggenschwinger und rebellischer Kinh im Jahr 1962. Die Arcade-lastige Flugsimulation will gleichzeitig die Geschichte des Familienvaters Joe Thompson erzählen, dessen Einsatz als Militärpilot auch Auswirkung auf die Beziehung zu Ehefrau und Tochter haben soll. Wie genau das spielerisch

umgesetzt wird, wollte man leider noch nicht konkretisieren. Dass die Steuerung von F4 Phantom, A7 Corsair, AH1 Cobra und Konsorten bereits in der frühen Vorabversion überzeugt, war zu erwarten. Schon das Vorgängerspiel »Air Conflicts: Pacific Carriers« mit seiner Zweiter-Weltkrieg-Thematik konnte 2012 einen 360-Live-Kauftipp vom Himmel holen. Vielversprechend: Mit drei Kampagnen, deren Flugzeit sich etwa in gleichen Teilen an Hubschrauber- wie auch an Jetpiloten richtet, steht genügend Kerosin für Langstrecken-Zocker zur Verfügung. Wenn Entwickler Gamesfarm jetzt noch die nervigen Ruckler und Bildrateneinbrüche ausmerzt, dann rollt für bekennende 360-Piloten im dritten Quartal ein echter Spielspaß-Bomber auf die Startbahn.

klein- GEDRUCKT

FUSE – FINALE WERTUNG

✘ In Ausgabe 06/13 haben wir Electronic Arts' Koop-Ballerei »Fuse« getestet. Leider durften wir zu diesem Zeitpunkt aufgrund eines Hersteller-Sperrvermerks noch keine Wertung vergeben. Kurz gesagt: Das Action-Game bietet zwar im menschlichen Zusammenspiel jede Menge Spaß, alleine ist's aufgrund fehlender Abwechslung aber ziemlich dröge. Fazit: 6.9

HACK THE PLANET!

✘ Ende Mai äußerte der australische Hacker SuperDaE die Vermutung, die Polizei könnte ihn verhaften – dafür, dass er mehrere Wochen zuvor versucht hatte, zwei Xbox-One-Debug-Konsolen via Ebay zu verkaufen. Er drohte damit, »pikante Dateien« zur neuen Konsole zu veröffentlichen, sollte er tatsächlich festgenommen werden und bis zu einer bestimmten Uhrzeit nicht auf seinen FTP-Server zugreifen können. Die Erpressungs-Taktik ging wohl auf. Die Welt wartet immer noch auf die Infos und SuperDaE befindet sich auf freiem Fuß.

SPIELHÜLLEN

✘ Hast du dich schon einmal gefragt, wie die Hüllen der neuen Xbox-One-Spiele aussehen? Diese Frage hat Larry Hryb, Xbox-Live-Chef bei Microsoft, mittlerweile beantwortet. Hier die von »Forza Motorsport 5«...



3 in 3 Sekunden

Schnipsel, die du zwischen zwei Atemzügen aufschnappst...



NOTCH...

... ,der kreative Kopf hinter »Minecraft«, bekam als Einladung zu einer E3-Veranstaltung eine goldene PS One von Sony geschenkt.

INTUITIVE GAME STUDIOS...

... ist das neue Indie-Studio zweier Mitarbeiter des 2011 geschlossenen Team Bondi, das für »L.A. Noire« verantwortlich zeichnet.

DER SENDER SYFY...

... hat Sci-Fi-Fans bereits eine zweite Staffel zum TV-Serie-Spiel-Mix »Defiance« versprochen. Sendestart: 2014.

WINDOWS PHONE GAMES

AE BUBBLE

gratis (26 MB)

Wer »Bubble Mania« mag, wird auch von »AE Bubble« nicht mehr los kommen. Kein Wunder, ist das Spielprinzip doch eins zu eins das gleiche: Per Fingerzeig werden bunte Bläschen ins Spielfeld verschossen. Kommen von einer Farbe mindestens drei zusammen, platzen sie und scheffeln Punkte aufs Konto. Wer das Spielfeld komplett freiräumt, schaltet den nächsten Abschnitt frei. Anfangs noch einfach, später durchaus fordernd.



EPIC BATTLE DUDE

gratis (39 MB)

Als die holde Gattin des Königs entführt wird, greift der eingerostete Kronenträger zu den Waffen und schnetzelt sich fortan in diesem seitwärts scrollenden Actiongame durch anrückende Feindeshorden. Aufgepeppt wird die Metzelei durch unterschiedliche Waffen, Fallen, Gegner und Areale. Auf Dauer wird's dann aber doch ein bisschen eintönig. Für lau trotzdem einen Blick wert!



HAPPY BLOCK

gratis (10 MB)

Hier dreht sich alles um die namensgebenden, glücklichen Klötze, deren hehres Ziel es ist, zu einem großen Block zu werden. Jeweils vier Blöcke gleicher Farbe müssen auf dem Spielfeld zusammengebracht werden, um einen großen Klotz zu erschaffen, dessen Auflösung durch Antippen wiederum deinen Highscore füttert. Unterschiedliche Levelziele halten die Motivation hoch, der Schwierigkeitsgrad ist aber nicht ohne.



* DIE HENGSTE GALOPPIEREN WIEDER

NEED FOR SPEED: RIVALS



Unzählige Pferdestärken bringen ab dem 19. November nicht nur Bremsscheiben zum Glühen, sondern auch das Laufwerk der Xbox 360 – und etwas später das der Xbox One. Dann nämlich will »Need for Speed: Rivals«, der neueste Vertreter der langjährigen Raser-Serie, das 2013 noch etwas dünn besetzte Genre aufmischen. Schon kurz vor der E3 in Los Angeles kündigte Hersteller Electronic Arts sein nächstes PS-Monstrum an. Neuer Grafikmotor: die auch in »Battlefield 4« zum Einsatz kommende Frostbite-3-Engine. Diese fährt im gerade mal rund 30-sekündigen Ankündigungsvideo mit derart detailgetreuen Automodellen auf, dass bei so manchem Sportwagenfreund der Enthusiasmus-Kühlerschlauch riss. Ebenfalls sehr begrüßenswert: Die italienischen Sportwagenhengste aus Maranello finden mit »Rivals« endlich zurück auf die »Need for Speed«-Koppel. Ferraris und verbesserte Optik sind aber nicht die einzigen Neuerungen. Im Vordergrund steht diesmal der sogenannte All-Drive-Modus. Wer sich gerade als illegaler Straßenraser ein Solo-

spieler-Duell mit KI-Cops liefert, der muss nicht erst umständlich durch tausende Menüs navigieren, damit er einen Kumpel in Rennen einbinden kann. Auf Knopfdruck soll das Single-Player-Erlebnis zum Mehrspieler-Wettbewerb werden, aus dem man ebenso flink wieder aussteigen kann. Zum motivierenden Leistungsvergleich ist selbstverständlich die beliebte Autolog-Funktion wieder serienmäßig verbaut. Ähnlich einem sozialen Netzwerk kann man hier in einer zentralen Anlaufstelle unzählige Statistiken vergleichen, Freunde herausfordern und mit Erfolgen prahlen. Hauptverantwortlich für die Entwicklung zeichnet diesmal allerdings nicht »Burnout«-Macher Criterion Games. Jene werden dem neuen schwedischen Studio EA Ghost nur beratend zur Seite stehen. Bleibt die Frage: Hast du überhaupt noch Lust, mit »Need for Speed« Gas zu geben? Oder wird es Zeit für etwas komplett Neues von EA? Sag es uns per E-Mail an redaktion@360-live.de oder im Forum auf www.360-live.de

* SPIELBERG PUSHT MASTER CHIEF

HALO BEKOMMT EIGENE TV-SERIE

John-117, besser bekannt als der Master Chief aus der Ego-Shooter-Serie »Halo«, ist seit jeher so etwas wie das inoffizielle Maskottchen von Microsofts Xbox. Mit der mehrfach preisgekrönten Web-Serie »Forward Unto Dawn«, feierte der genmanipulierte Supersoldat erstmals offiziell als Figur einer Realverfilmung seinen Auftritt. Nun will Microsoft den Chief auch auf die Heimbildschirme einer breiteren Masse bringen, wie der Konzern während der Xbox-One-Enthüllung am 21. Mai bekannt gab. Fieberhaft arbeitet man deshalb an einer TV-Serie mit dem ikonischen Weltenretter. Jene soll aber nicht bei einem renommierten TV-Sender durchstarten, sondern via Video-On-Demand auf Xbox-One-Konsolen abspielbar sein. Dass Microsoft nicht kleckert sondern ranklotzt, beweist auch die Besetzung des Produzenten-Postens. Niemand Geringeres als »Jurassic Park«- und »Indiana Jones«-Legende Steven Spielberg wird dem »Halo«-Universum filmisches Leben einhauchen. Zu wichtigen Einzelheiten wie der schauspielerischen

Besetzung, dem Erscheinungsdatum und gar dem Namen der Serie schweigt Microsoft allerdings noch. Welchen Titel würdest du dem Projekt geben? Lass es uns wissen per E-Mail an redaktion@360-live.de oder im Forum auf www.360-live.de





✕ RIDE TO HELL: RETRIBUTION, ERHÄLTlich 28. JUNI 2013

HIER WIRD RACHE HEISS SERVIERT!

Keine Gnade, keine Tabus! Man kann in Jake Conway einen klassischen Outlaw sehen, der nur nach seinen eigenen Gesetzen lebt, oder einfach einen durchgeknallten Kuttenträger, der einen erbarmungslosen Rachefeldzug gegen die Motorradgang »The Devil's Hand« im Alleingang durchzieht. Jedenfalls ist mit ihm gar nicht gut Kirschen essen, und der Spieler hat das Vergnügen, sämtlichen Exzessen nachzugehen, die ein solches Bikerleben zu bieten hat.

Angesiedelt in den USA der späten 1960er-Jahre spielen neben ungezügelter Rachegelüsten vor allem drei Dinge im Leben des Jake Conway eine große

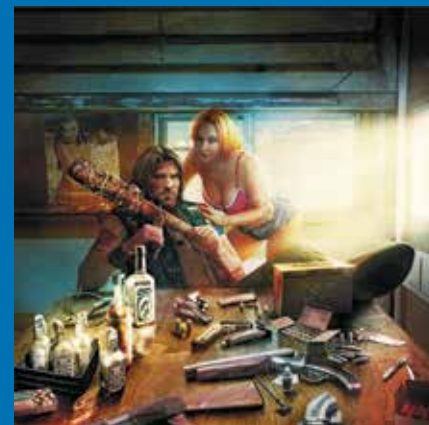
Rolle: sein heißer Ofen, den er nach seinen Vorstellungen zusammenschraubt, das umfangreiche Waffenarsenal zur Ergänzung seiner mit Tattoos verzierten physischen Eigenschaften und die Bars und Clubs, in denen immer ein Whiskey und ein williges Mädchen für ihn bereitstehen.

Also schärf das Messer, füll die Magazine, pimp dein Moped, und lass dir den Anführer der Devil's Hand und seine Mitstreiter nicht durch die Lappen gehen. Sex, Drugs und Rock 'n' Roll sind das Beiprogramm zu den knallharten Racheakten, in denen Jake seine Gegner zur Hölle schickt. So viel ist sicher: Chuck Norris würde mit Jake einen Drink nehmen!



EY, KEULE!

Ob es um die freundliche Nachbarin oder sein ganz spezielles Kerbholz geht, Jake lässt nichts anbrennen und behält auch in testosterongeschwängerten Situationen sein sonniges Gemüt aus Coolness und Nervenstärke. Mit Over-the-Top-Action lässt sich's in »Ride to Hell: Retribution« so richtig auf die Kacke hauen!



WORAUF ES ANKOMMT!

Fahr zur Hölle – aber nimm vorher deine Feinde mit! Mit deinem Motorrad lebst du dein Verständnis von Freiheit, mit den Mädels hast du Spaß, und jedem, der sich dir in den Weg stellt, zeigst du deine unbittliche Seite! »Ride to Hell: Retribution« ist Grindhouse zum Zocken!



SCHAU DEN TRAILER, WENN DU KEINE PUSSY BIST!

Wir dementieren hiermit öffentlich und unwiderruflich Behauptungen, die unterstellen, dass Quentin Tarantino in irgendeiner Weise am Trailer zu »Ride to Hell: Retribution« mitgewirkt oder gar Regie geführt haben soll. Ehrenwort! Schließlich weiß jeder, wozu man ein Feuerzeug benutzen kann.



**100%
UNCUT**

FAKTEN, ZAHLEN,
ZITATE DES MONATS

✖ **Fakt:** Überraschend schnell hat es die Xbox One bereits in der ersten Woche nach ihrer Enthüllung auf den ersten Platz der vorbestellbaren Artikel beim Internet-Versandriesen Amazon.de gebracht – trotz des anfangs astronomischen Platzhalterpreises von 999 Euro.

✖ **Zahl:** 1 Milliarde. So viele Konsolen könnten von allen Herstellern von Next-Gen-Konsolen über den Zeitraum der nächsten zehn Jahre zusammen gerechnet abgesetzt werden. Das sagt zumindest Yusuf Mehdi, Microsofts Vizepräsident für das interaktive Unterhaltungsgeschäft, gegenüber dem englischen »OXM«-Magazin. Innerhalb der nächsten fünf Jahre sollen zudem knapp 25 Millionen zusätzliche Xbox-360-Geräte verkauft werden...

✖ **Zitat:** »Xbox, go home!«, dieses unfreiwillig komische Sprachkommando schleuderte Don Mattrick, Präsident für das interaktive Unterhaltungsgeschäft von Microsoft, bei der Xbox-One-Präsentation vermehrt der Kinect-Sensorleiste entgegen. Im englischen Sprachraum dienen die drei Worte zum Aufrufen des Xbox-One-Hauptmenüs. Ob die deutschen Microsoft-Kollegen das Ganze nach Mickie-Krause-Vorbild mit »Xbox, geh doch zu Hause!« übersetzen?

Wusstest du
schon, dass...

...es in der Psychologie ein Phänomen mit dem Namen »Tetris-Effekt« gibt? Der Begriff selbst wurde erstmals von Jeffrey Goldsmith in einem 1994 erschienen Artikel des amerikanischen Magazins »Wired« verwendet und basiert auf dem Puzzle-Video game »Tetris« aus den 1980er Jahren. Das Spiel des russischen Computer-Ingenieurs Alexey Pajitnov war dermaßen beliebt, dass manch süchtiger Spieler sogar im wahren Leben anfang, Tetris-Blöcke zu sehen oder von diesen zu träumen. Das lag daran, dass die betroffene Person Stunden über Stunden, manchmal gar Tage, den immer selben visuellen Abläufen ausgesetzt war. Der Effekt kann jedoch nicht nur durch Videospiele hervorgerufen werden, sondern durch so ziemlich jegliche anhaltende, optische Stimulation – zum Beispiel bei Fließbandarbeiten. Die Gedanken Betroffener werden von dem jeweiligen Reiz überschattet und entsprechende Verhaltensweisen können gar zu einer Angewohnheit werden. Dass dies nicht unbedingt etwas Schlechtes sein muss, beweist eine 2009 an der Oxford-Universität im Zusammenhang mit posttraumatischen Belastungsstörungen durchgeführte Studie. Probanden, die erschreckenden Bildern ausgesetzt wurden und danach »Tetris« spielten, hatten deutlich weniger mit sogenannten Flashbacks zu kämpfen, als die Nichtspieler-Kontrollgruppe.



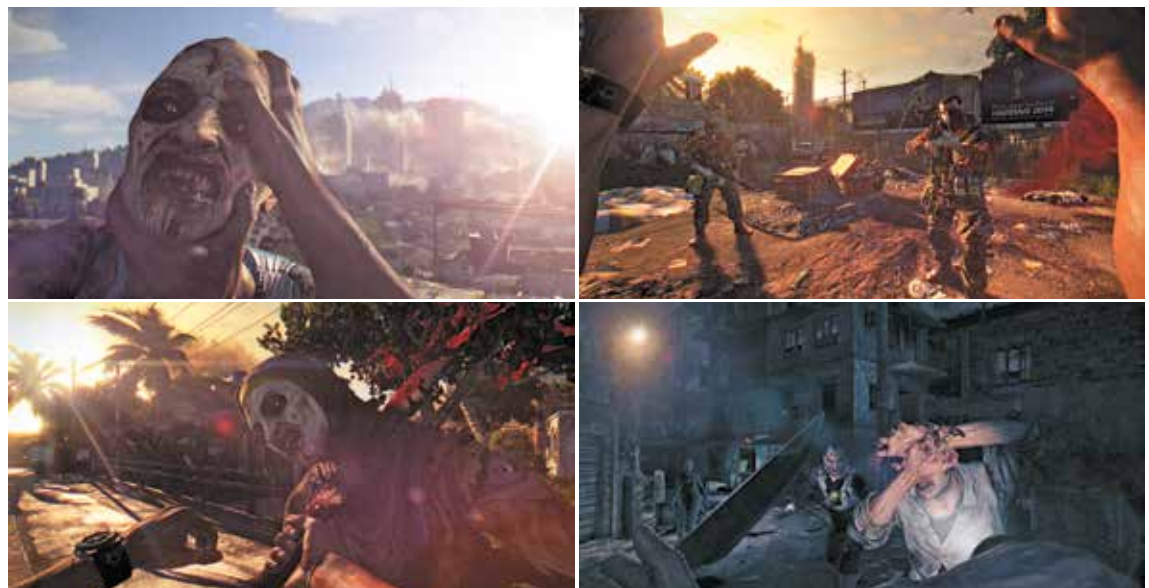
Was ein paar abgedrehte Pflanzen können, kann die Menschheit schon lange. In »Dying Light« heißt das Motto nämlich: Menschen gegen Zombies! Hinter der Untoten-Apokalypse verbirgt sich erneut der polnische Entwickler Techland. Jenes Studio also, das besonders für die Western-Shooter der »Call of Juarez«-Serie und die Ego-Schnitzler der »Toteninsel«-Reihe bekannt ist. »Dying Light« bietet dabei genau das, was sich Zombiefans bereits von »Riptide« erhofft hatten: größere Welt, bessere Grafik, mehr Feintuning und endlich frische neue Ideen.

Dabei verlagert »Dying Light« die Geschehnisse in eine Großstadt, wie sie überall auf der Welt erbaut sein könnte. Techland will noch nichts Genaueres verraten, doch Plakate auf ersten Screenshots weisen darauf hin, dass die Seuche diesmal in der Türkei wütet. Aus der Ego-Perspektive erkundet der bislang namenlose Held die heruntergekommene, urbane Landschaft. Verwahrloste Hochhäuser, liegengeliebene Autowracks, stinkender Müll und vergammelte Leichen... unglaublich, wie einladend eine so verwilderte Gegend dank aufgeplustertem Grafikgerüst doch wirken kann. Im Gegensatz zu vielen anderen Spielen, denen eine ähnliche Thematik zugrunde liegt, ist der Protagonist hier keineswegs immun gegen den verheerenden Virus. Nein, er ist sogar infiziert. Schon bald wird seine Zeit ablaufen und er selbst mutiert zu einem der modrigen Fleischfresser. Wie genau sich dieses wenig rosige Schicksal auf die Story auswirkt, verschweigen die polnischen Kreativköpfe noch.

Auch die Untoten unterscheiden sich vom wiederbelebten Fleisch-Einheitsbrei der Zombie-Konkurrenten. Sind ihre Gesichtszüge vermodert und entstellt und die Gliedmaßen auch abgetrennt, bleiben sie doch immer noch humanoider, als ihre Gegenparts aus »Left 4 Dead« und Co. So können sie nicht nur primitive Grunzlaute von sich geben, sondern auch einfache Sätze sprechen. Interessanter Gameplay-Grundzug: Tagsüber stellen die Untoten meist keine Bedrohung dar. Erst nachts, wenn das »Licht stirbt« – daher auch der Name – und die animalische Seite in ihnen herausbricht, gehen sie aktiv auf Menschen- und Spielerjagd.

Um sich vor Übergriffen zu schützen, müssen nicht nur scharfe Macheten, sondern auch wohl platzierte Tritte herhalten. Wie in Electronic Arts' »Mirror's Edge« wird sich ein Teil der Action auf die akrobatische Kunst des Davonlaufens konzentrieren. Häuserfassaden erklimmen, Hirnfressern ausweichen, Abgründe überwinden... das alles soll organisch ineinanderfließen. Auch dank der praktischen Fähigkeit, andere Infizierte per Knopfdruck in der Umgebung aufspüren zu können.

Wie sich die flotte Mischung aus Parours und Überlebenskampf im Detail anfühlt, erfährst du in einer der kommenden Ausgaben. Genügend Zeit zum Feintuning bleibt Entwickler Techland auf alle Fälle, erscheinen soll »Dying Light« frühestens im Februar 2014 – für Xbox 360 und Xbox One!



JETZT ABONNIEREN!

DEINS! JETZT!

DAS DARFST DU NICHT VERPASSEN:

Wenn du ein neues Abo abschließt, kannst du dir ein Game aus den unten abgebildeten Titeln als Abo-Prämie aussuchen und deine Spielesammlung um einen weiteren Schatz bereichern. Darum jetzt das Abo abschließen und mehr Spaß haben! Achtung: Jetzt gleich abonnieren, denn die Vorräte sind streng begrenzt!

Als neuer Abonnent kannst du dir eines der gezeigten Games als Abo-Prämie ohne Zuzahlung aussuchen. Ohne zusätzliche Versandkosten! Solange der Vorrat reicht!



Iron Sky: Invasion,
USK ab 12.



Test Drive Ferrari
Racing Legends,
USK ab 0.



Air Conflicts
Pacific Carriers,
USK ab 12.



Dodonpachi
Resurrection
Deluxe Edition,
USK ab 12.



F.E.A.R. 3,
USK ab 18.



PES 2012,
USK ab 0.

✱ JETZT GLEICH AUSFÜLLEN UND ABO-GESCHENK ABGREIFEN!

**GANZ EINFACH
BESTELLEN:**
abo.360-live.de

ONLINE
Besuch die Webseite mit der Adresse **www.360-live.de**, wähle deine Prämie und klick weiter zum vorbereiteten Bestellformular. Gib dort deine Daten ein – fertig!
Oder: Einfach eine E-Mail schreiben an **abo@360-live.de**. Du erhältst eine Antwort per E-Mail und gibst darin dann deine Adresse und alle weiteren Daten an.

TELEFON
Einfach anrufen:
Tel.: 089 / 87 80 68 81-1
(werktags zwischen 7:30 und 18 Uhr)

BRIEF
Einfach den Abo-Gutschein ausfüllen und abschieben an:
Leserservice »360 Live«, Postfach 13 63,
82034 Deisenhofen
Tel.: 089 / 87 80 68 81-1
Fax: 089 / 85 85 3-62 881
Selbstverständlich reicht auch eine Kopie dieser Seite.

Deine Abo-Postkarte

Ja, bitte schick mir das 360 Live Magazin ab sofort zu. Das Abo gilt für ein Jahr und beinhaltet 12 Ausgaben, je eine Ausgabe monatlich. Außerdem erhalte ich zum Start eine zusätzliche Nummer geschenkt. Ich bekomme also 13 Ausgaben zum Preis von 12. Wenn ich nach einem Jahr weiterlesen möchte, muss ich nichts weiter tun. Ich erkläre mich mit meiner Unterschrift zur Zahlung des Jahresbeitrags von 43,20 Euro per Bankeinzug einverstanden. Alle Preise gelten nur für Deutschland. Die Auslandsbedingungen erfahre ich online unter der Internetadresse **abo.360-live.de**, zum Beispiel Jahres-Abo Österreich 46,80 Euro, Jahres-Abo Schweiz 84,- Sfr. Ich kann den Bankeinzug jederzeit widerrufen. Sollte ich das 360 Live Magazin nach Ablauf eines Jahres nicht mehr weiter beziehen wollen, genügt eine schriftliche Benachrichtigung zwei Wochen vor Erhalt der letzten Ausgabe. Ich weiß, dass das Abonnement erst nach erfolgter Bezahlung startet. Ich weiß, dass ich eines der gezeigten Games als Abo-Prämie dazu erhalten kann, solange der Vorrat reicht. Ich kann auch auf die Zusendung einer Abo-Prämie verzichten.

Name / Vorname

Straße / Postfach

Postleitzahl / Ort

Telefon-Nummer

Geburtsdatum

E-Mail-Adresse

Kontoinhaber

Kontonummer

Bankleitzahl

Datum / Unterschrift (bei Minderjährigen Unterschrift des gesetzlichen Vertreters)

O Ja, ich will _____ als Abo-Prämie dazu erhalten. USK: ab _____ Jahren. Ich weiß, dass die Prämie separat und erst nach Zahlungseingang verschickt wird und dass dieser Vorgang bis zu sechs Wochen in Anspruch nehmen kann. Ich bestätige außerdem mit meiner Unterschrift, dass ich das von der USK empfohlene Mindestalter erreicht habe und sowohl ich selbst als auch in meinem Haushalt lebende Personen in den letzten sechs Monaten nicht Bezieher des 360 Live Magazins gewesen sind.

Bitte mit
45 Cent
freimachen!

Leserservice
»360 Live«
Postfach 13 63
82034 Deisenhofen

GÜNSTIG!

Du sparst bares Geld: Die erste Ausgabe kommt kostenlos!

UNTERHALTSAM!

Unser Dankeschön: Eine starke Abo-Prämie gibt es noch dazu.

AKTUELL!

Alle Infos früher haben: In der Regel liegt 360 Live einige Tage früher in deinem Briefkasten als am Kiosk.

BEQUEM!

Kein Extra-Aufwand: Das Heft kommt bequem per Post nach Hause.

GRATIS!

Keine zusätzlichen Kosten: Das Porto übernehmen natürlich wir.

MITMACH-CHARTS

SO MACHST DU MIT

Uns interessiert die Meinung unserer Leser. Wir wollen wissen, welche aktuellen Spiele dich fesseln und auf welche Titel von morgen du dich freust. Entscheide mit auf unserer Webseite. Klick dich durch zum Forum und weiter zum Thema Xbox 360. Ganz oben findest du die Mitmach-Charts.

Mitmachen und mitbestimmen auf www.360-live.de!

* Auswertung der Darauf-freu-ich-mich-tierisch-Charts rechts erfolgte am 31.05.2013

DIE MEISTVERKAUFTEN SPIELE

TOP 5

Powered by Amazon.de
Stand: Ende Mai 2013

Pos	Titel	Hersteller
1	Forza Horizon	Microsoft
2	Grand Theft Auto 5 – Collector's Edition	Rockstar Games
3	Grid 2	Namco Bandai
4	Halo 4	Microsoft
5	Far Cry 3 – Limited Edition	Ubisoft

TOP 5

Powered by Amazon.com
Stand: Ende Mai 2013

Pos	Titel	Hersteller
1	Tomb Raider	Square Enix
2	Bioshock Infinite	2K Games
3	Halo 4	Microsoft
4	Call of Duty: Black Ops 2	Activision
5	Kinect Sports Ultimate Collection	Microsoft

TOP 5

Powered by Amazon.co.jp
Stand: Ende Mai 2013

Pos	Titel	Hersteller
1	Splinter Cell: Blacklist	Ubisoft
2	Earth Defense Force 4	D3 Publisher
3	Minecraft: Xbox 360 Edition	Microsoft
4	Metro: Last Light	Spike Chunsoft
5	Call of Duty: Ghosts	Activision/Square-Enix

Welche Games sind die aktuellen Favoriten unserer Leser, auf welche Titel freuen sie sich am meisten? Deine Stimme zählt! Mitklicken und mitbestimmen im Forum und auf www.360-live.de!

DARAU-FREU-ICH-MICH-TIERISCH-CHARTS DIE MEISTERWARTETEN GAMES UNSERER LESER*

GRAND THEFT AUTO 5

1 Hersteller | Rockstar Games

60%

Tendenz

Einschätzung | sehr gut



BATTLEFIELD 4

2 Hersteller | Electronic Arts

40%

Tendenz



Bei den Schweden reift mehr als nur Krieg heran: Neben dem Bombast-Shooter feilt man fleißig am Parcours-Abenteuer »Mirror's Edge 2«.

Einschätzung | sehr gut

WATCH DOGS

3 Hersteller | Ubisoft

36%

Tendenz



Witzig: Bis vor Kurzem gab Ubisoft 30 Spielern die Chance, sich als virtuelles Alter Ego in »Watch Dogs« zu verewigen. Die Gewinnerliste gibt's auf der Facebook-Seite des Spiels.

Einschätzung | sehr gut

- The Witcher 3: Wilde Jagd**
32% Einschätzung | sehr gut
- Cyberpunk 2077**
28% Einschätzung | nicht möglich
- FIFA 14**
24% Einschätzung | sehr gut
- Assassin's Creed 4: Black Flag**
16% Einschätzung | sehr gut
- Destiny**
16% Einschätzung | sehr gut
- Saints Row 4**
16% Einschätzung | gut
- Splinter Cell: Blacklist**
16% Einschätzung | sehr gut

DAS-SPIEL-ICH-AM-LIEBSTEN-CHARTS DIE MEISTGESPIELTEN GAMES UNSERER LESER

BIOSHOCK INFINITE

1 Hersteller | 2K Games

20%

Tendenz

360-Wertung | 9.0



GEARS OF WAR JUDGMENT

2 Hersteller | Microsoft

20%

Tendenz



Seit dem 15. Mai gibt's kostenlose Download-Inhalte für »Judgment«. Mit dabei: zwei Mehrspieler-Karten sowie der klassische Exekutions-Modus.

360-Wertung | 8.7

DEFIANCE

3 Hersteller | Trion Worlds

16%

Tendenz



Wer das Spiel und die für 2014 angesetzte zweite Staffel der TV-Serie besser verstehen möchte, kann die erste Season ab 18. Juli auf Blu-ray und DVD erwerben.

360-Wertung | 6.8

- Grid 2**
16% Wertung | 8.6
- Metro: Last Light**
16% Wertung | 8.9
- Call of Duty: Black Ops 2**
12% Wertung | 8.5
- Halo 4**
12% Wertung | 8.3
- Borderlands 2**
9% Wertung | 9.1
- Lego Batman 2 DC Super Heroes**
8% Wertung | 8.1
- Mass Effect 3**
8% Wertung | 9.6

LESER-VOTINGS

Wie denken unsere Leser über die Spiele von heute, welche Note trauen sie den Games von morgen zu? Dein Urteil zählt! Jetzt die Webseite besuchen, mitklicken und mitbestimmen auf www.360-live.de!

SO-WÜRDEN-UNSERE-LESER-BENOTEN FÜNF SPIELE IM LESER-URTEIL

GRID 2

1

Hersteller | Namco Bandai

Leserwertung
9.5
360-Live-Wertung
8.6

Monstermandi65: »Mit diesem Game bekommt die 360 ein gebührendes Abschiedsgeschenk zum Generationswechsel. Umfang, Ausstattung und Spiel Aufbau lassen Platzhirsche wie GT und Forza alt aussehen!«



THE WALKING DEAD

2

Hersteller | Telltale Games

Leserwertung
9.5
360-Live-Wertung
8.7



Psyconix: »Eines der emotionalsten und spannendsten Spiele aller Zeiten. Dieses erzählerische Meisterwerk steckt selbst die erfolgreiche TV-Serie in die Tasche!«

RESIDENT EVIL REVELATIONS

3

Hersteller | Capcom

Leserwertung
8.8
360-Live-Wertung
8.5



Heckinator: »Das beste Resi seit Jahren. Trotz der spürbaren Handheld-Wurzeln einfach schaurig schön!«

4 Metro: Last Light

Hersteller | Deep Silver

Leser-Wertung | 8.5

360-Live-Wertung | 8.9

Bambusknecht: »Atmosphäre-Brett mit kleineren Gameplay-Schwächen. Die Metro fasziniert. Ich gebe 8.5.«

5 Star Trek

Hersteller | Namco Bandai

Leser-Wertung | 3.0

360-Live-Wertung | 5.8

SrG CRoK: »Eine bodenlose Frechheit, was einem da geboten wird! Das Game ist eine weitere Bestätigung dafür, wie man einen großartigen Namen durch den Dreck ziehen kann.«

✕ DEIN VOTING

Wir wollen wissen, was unsere Leser von aktuellen Games halten und was sie den Produktionen von morgen zutrauen. Auf unserer Webseite kannst du voten und Spiele benoten. Bewerte bei neu veröffentlichten Games die Faktoren Grafik, Sound, Steuerung und Gesamteindruck. Und erzähl anderen Lesern, welches Potenzial du den Neuerscheinungen von morgen zutraust – schreib deinen Kommentar, gib deine Wertung ab! Die Durchschnittsnote unserer Leser hier auf dieser Seite.



Jetzt reinklicken
und voten
www.360-live.de

SPIELE-VON-MORGEN-MIT-NOTEN-VON-HEUTE DIESE WERTUNG TRAUEN UNSERE LESER KOMMENDEN GAMES ZU

THE EVIL WITHIN

1

Hersteller | Bethesda

Leser-Potenzial
9.5
360-Live-Potenzial
8.5

Psyconix: »Vom Vater des Genres entsteht hier nach vielen Enttäuschungen endlich wieder ein Titel, der die Rückkehr zum reinen Survival-Horror verspricht. Das wird ganz groß!«



CASTLEVANIA LORDS OF SHADOW 2

2

Hersteller | Konami

Leser-Potenzial
9.0
360-Live-Potenzial
8.0



Heckinator: »Gabriel ist gezwungen, die staubige Gruft zu verlassen, um wieder den Tag zu retten. Actionabenteuer des Jahres – mit Sicherheit!«

WATCH DOGS

3

Hersteller | Ubisoft

Leser-Potenzial
9.0
360-Live-Potenzial
8.5



Toral: »Neuartiges Spielkonzept verpackt in einem atemberaubend animierten, offenem Chicago der nahen Zukunft. Das wird der große GTA-5-Konkurrent!«

4 Thief

Hersteller | Square Enix

Leser-Potenzial | 8.5

360-Live-Potenzial | 8.0

DOOM79: »Dunkel, unheimlich, atemberaubend... Apropos: Auch deine Kette ist atemberaubend und sie passt unheimlich gut in diesen dunklen Beutel!«

5 Call of Duty: Ghosts

Hersteller | Activision

Leser-Potenzial | 8.5

360-Live-Potenzial | 8.5

SrG CRoK: »Neue Engine und so weiter... Hoffe, es wird endlich wieder ein Call of Duty, das nicht enttäuscht.«

AKTUELLE VOTINGS Wir fragen, ihr votet

GUTER BROTKASTEN?

Wie hat dir die Präsentation der Xbox One gefallen?

Die Enthüllung war ok, hätte mir aber mehr gewünscht.	35%
Super, die Xbox One wird grandios!	26%
Mal schauen, fand die Präsentation eher mau.	19%
Ich bin enttäuscht. Ich hätte gerne mehr Spiele gesehen.	13%
Die Playstation-4-Vorstellung hat mir besser gefallen	7%

SCHON BESTELLT?

Welcher Titel wird auf jeden Fall vorbestellt?

Battlefield 4	37%
Destiny	14%
Call of Duty: Ghosts	9%
Thief	9%
Watch Dogs	6%
Weitere Titel	25%

BESTES KAUFARGUMENT?

Was gefällt dir persönlich an der Xbox One am besten?

Die gesteigerte Grafik- und Rechenpower	75%
Der verbesserte Kinect-Sensor	10%
Die Multimedia-Funktionen	7%
Die neuen Spieleankündigungen	4%
Die neuen Xbox-Live-Features	4%



Erhältlich | 23. August 2013 | Status | 90% komplett

**OBDUZIERT:
SO SPIELT SICH
DER TAKTIK-SHOOTER!**

THE BUREAU

— XCOM DECLASSIFIED —

kurz&knapp

Hersteller |

2K Games

Entwickler |

2K Marin

Genre | Taktik-Shooter

Spieler | 1 - unklar

Xbox Live | unklar

kurz gesagt

Spannende Geschichte rund um Alien-Invasion als Verpackung für schicke Action-Strategie

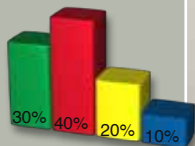
das ist drin

● Schießen

● Taktieren

● Charaktere aufrüsten

● Was geht hier vor sich?



Jeder Verschwörungstheoretiker weiß es: Aliens leben längst unter uns. Dass die kleinen grünen Männchen allerdings alles andere als friedfertig sind, das durfte 360 Live hautnah miterleben – beim ersten Kontakt mit dem neuen Taktikshooter aus dem Hause 2K Games. Markus Würstle lädt sein M14-Gewehr durch und jagt die außerirdische Brut zum Teufel.



» Seit jeher bereist die feindselige Alien-Rasse das Universum, um andere Lebewesen zu versklaven und für ihre Zwecke zu missbrauchen. «

Als Hersteller 2K Games zu einer exklusiven Anspielsitzung des Third-Person-Taktik-Shooters »The Bureau: Xcom Declassified« lädt, weiß ich noch nicht, was mich erwarten wird. Die Sonne scheint am blauweißen Himmel der bayerischen Landeshauptstadt, als ich skeptisch in einen Jahrzehnte alten Lastenaufzug steige. Mulmig kann es einem werden beim Anblick des angerosteten Metallkäfigs. Ein leicht muffiger Geruch liegt in der Luft. Es wird düster, als die wuchtige Zugangstür mit einem lauten Klappern ins Schloss fällt. Wenige Augenblicke später setzt sich das Ungetüm knarrend in Bewegung. In gemächlichem Tempo geht es hinab in den Keller. Ein Gefühl von Unsicherheit macht sich in mir breit. Endlich kommt der Aufzug zum Stehen – aber die Erleichterung ist nur von kurzer Dauer. Was ist hier bitte los? Vor mir breitet sich ein Geschoss aus, das einer alten Fabrikhalle gleicht. Wände aus modernem Beton voller Wasserflecken. Ein paar

Sicherungs- und Verteilerkästen stemmen sich vergeblich gegen die betonierte Leere. Wenige Schritte weiter verändert sich das Bild dann jedoch. Ein rostiges Metallgitter trennt meine Hälfte des Raums von dem, was dahinter liegt. Auf der anderen Seite lümmeln ein paar Leute an dunkelgrauen Schreibtischen im Stil der 1960er-Jahre. Die einzigen Lichtquellen scheinen Tischlampen zu sein, die aussehen, als wären sie per Zeitmaschine aus einem uralten CIA-Gebäude hierher transportiert worden. Ein Projektor wirft graubraune Bildschleier an die Wand. Als ich genauer hinschaue, verfestigen sich die unscharfen Motive – zeigen sie eine Obduktion? Wer oder was auch immer aufgeschnitten wird: Es sieht fast aus wie ein Mensch. Aber nur fast.

ZEITEN ÄNDERN SICH

Ja, es hat sich einiges getan, seit die Third-Person-Taktik-Schießerei »The Bureau« 2010 auf der E3-Messe noch als Ego-Shooter-Auskopplung mit dem simplen Namen »Xcom« angekündigt wurde. Das fängt schon beim Grundgerüst von Geschichte und Umgebung an. Vormalig waren typisch amerikanische Reihenhaussiedlungen angedacht, in denen sich in den 1950er Jahren eine Alien-Invasion abzeichnen sollte. Nun sind es Dörfer in New Mexiko, typische College-Kleinstädte in Georgia und als Farmhäuser getarnte Stützpunkte für Langstreckenraketen, die überall in den USA der 1960er verstreut sind. Lebensfreudiger Milkshake-Optimismus weicht der Angst vor der roten Bedrohung – den Kommunisten. Der

Krieg gegen Außerirdische, der sich in »Xcom« im Schatten millimetergenau getrimmter Vorgärten abspielen sollte, wird in »The Bureau« öffentlicher und düsterer. Die Geschichte? Vor gut einem halben Jahr stießen Wissenschaftler erstmals auf Alien-Signale aus den Tiefen des Weltalls. Im Oktober des Jahres 1962 sind die extraterrestrischen Besucher auf der

✕ Nazis, Russen und UFOs

EINE SPANNENDE THEORIE

Im Interview auf der folgenden Seite spricht Alyssa Finley vom Entwickler 2K Marin eine faszinierende, aber abwegige Theorie zum Roswell-Mythos an. Im Sommer des Jahres 1947 soll – vielen Verschwörungstheoretikern zufolge – eine fliegende Untertasse in der Nähe der amerikanischen Kleinstadt Roswell, in New Mexico, abgestürzt sein. In ihrem 2011 erschienenen Buch »Area 51: An Uncensored History of America's Top Secret Military Base«, stellt die Journalistin Annie Jacobsen eine neue These zu der Absturz-Legende auf. Angeblich handelte es sich bei dem unidentifizierten Flugobjekt um ein Raumschiff russischer Herkunft. Die Besatzung habe aus »grotesken Piloten in Kindergröße« bestanden, schreibt Jacobsen. Diese seien aus Experimenten hervorgegangen, die der berühmte Nazi-Arzt Josef Mengele durchgeführt habe, nachdem er zuvor vom sowjetischen Diktator Josef Stalin angeworben worden war.

Außerirdisch oder unterirdisch?

+ interessante Mischung aus Third-Person-Shooter und Taktik, Gameplay scheint gut ausbalanciert, ungewöhnliches 60er-Jahre-Setting, Aliens, Hauptcharakter Carter trägt einen coolen Hut, atmosphärische Umgebungen...

- ...an manchen Stellen geben sich diese jedoch noch etwas karg und leblos, Animationen wirken bisher teilweise abgehackt, Steuerung leicht schwammig, Alien-Waffen sehen wenig spektakulär aus



So deckungslos in den Kulissen herumzustehen, ist eine eher schlechte Idee. Diese Situation dürfte tödlich für Agent Carter enden.

Erde gelandet. Sie wollen die ahnungslose Menschheit versklaven und für ihre Zwecke missbrauchen. Mittendrin ein Kerl namens William Carter: Kommandeur einer kleinen Einsatztruppe, die für eine geheime Unterabteilung der US-Regierung arbeitet. Mit seinen beiden Kollegen Jacobson und Corns trifft er kurz nach einer Alarmierung in einem verschlafenen US-Nest ein. Schon die Tankstelle vor der Kleinstadt lässt Schlimmes befürchten. Eine junge Frau und ein älterer Mann irren zwischen den Zapfsäulen umher. Sie murmeln zusammenhanglose Sätze – aus Mund, Nase und Augen rinnt eine schwarze Flüssigkeit. Die beiden wirken wie apathische Zombies und sind nicht ansprechbar. So machen sich die Aliens andere Rassen also gefügig: mit einer glibberigen Masse aus schwarzem Schleim.

Auf der verlassenen Hauptstraße der Gemeinde angekommen, setzt sich Carter mit dem linken Analogstick aus der Schulterperspektive in Bewegung. Die Truppenmitglieder trotten ihm zwischen qualmenden

Autos und einzelnen verbrannten Leichen automatisch hinterher – vorbei an verbarrikadierten Hausfassaden und geschlossenen Geschäften. Im Hintergrund der Szenerie erhebt sich ein riesiger Turm vor einer gräulichen Wolke – eine Alien-Konstruktion? Das Gebilde ist von blau schimmerndem Nebel umgeben. Es wirkt ein bisschen so, als würde das Ding Energie abzapfen. Von wem und wieso? Das ist eine der Fragen, die es im Verlauf der Geschichte zu klären gilt.

Nur wenige Meter weiter treffen die drei zum ersten Mal auf außerirdische Invasoren. Sie sind nun keine teils schemenhaften, abstrakten Gestalten mehr, wie noch 2010. Sie sind greifbare, garstige Biester. Irgendwer beim Militär hat sie »Outsider« getauft. Sie sehen ein bisschen wie Menschen aus: zwei Arme, zwei Beine, etwa mannsgroß, von muskulöser Statur. Aber graue Haut, der längliche Schädel und der bizarre Knochenbau strahlen Fremdartigkeit und Feindseligkeit aus. In der Nähe des Outsiders

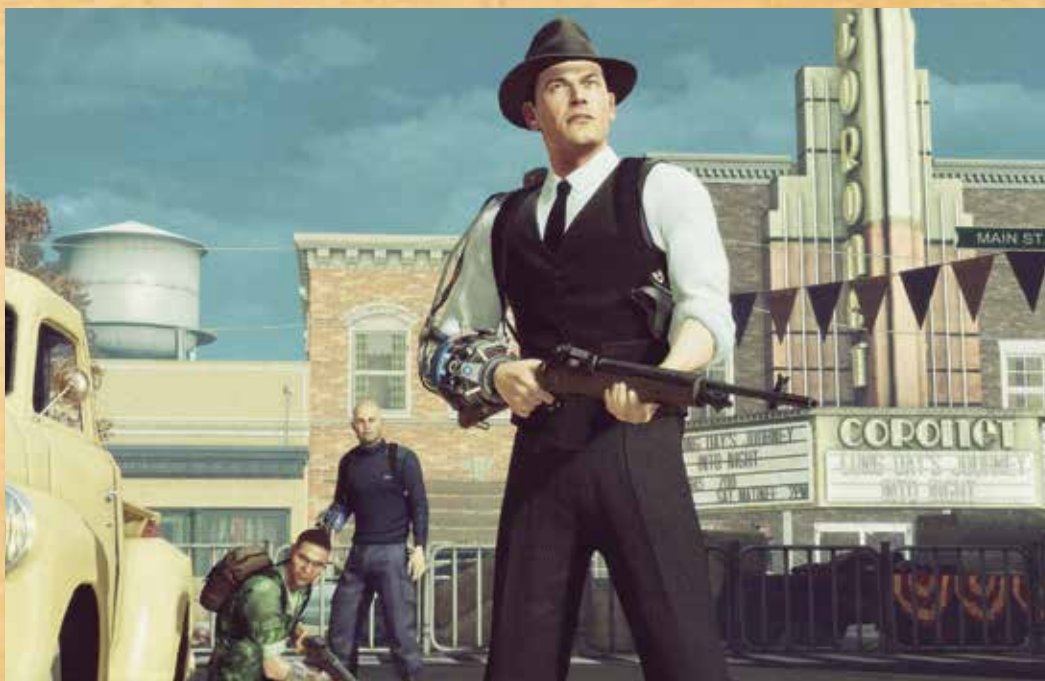
patrouillieren zwei weitere Wesen vom anderen Stern. Etwa so groß wie ein Halbwüchsiger ähneln sie mit überlangen Klauenhänden, extrem hagerem Körperbau, leicht verformten humanoidem Schädel und sehr großen schwarzen Augen am ehesten dem, was sich die zeitgenössische Populärkultur unter Aliens vorstellt. Halt so, wie es zum Beispiel die Fernsehserie »Akte X« aus den 1990ern zeigt. Es sind die im »Xcom«-Universum bereits bekannten Sectoiden. Sie empfangen Befehle von den Outsidern.

ZEIT ZU KÄMPFEN

Neben der auffälligen Perspektivänderung wird in diesem Moment erstmals offensichtlich, dass Entwickler 2K Marin in den letzten drei Jahren auch extrem an der Spielmechanik geschraubt hat. Wer glaubt, er könnte seine KI-Kumpanen ignorieren und sich kopfüber alleine ins Getümmel stürzen, der wird sich selbst auf dem mittleren von drei Schwierigkeitsgraden enorm schwer tun. Da man nur sehr wenige



Dieses putzige Kerlchen will garantiert nicht mit dir kuscheln. Was das leuchtende Halsband zu bedeuten hat? Das Bureau will darüber keine Auskunft erteilen.



» Toll, was hier für Möglichkeiten entstehen. Und besonders schön, dass somit jede Situation auf unterschiedliche Herangehensweisen gelöst werden kann. «

Schüsse aus den Laserpistolen und -Gewehren der Aliens einstecken kann, ist zum einen die Benutzung der überall verteilten Deckungsmöglichkeiten äußerst wichtig. Wer per gehaltener A-Taste in Richtung hüfthoher Mauern oder von Häuserecken rennt, verschanzt sich automatisch. Dann einfach per LT-Schultertaste die Gegner anvisieren und per RT-Knopf abdrücken. Das funktioniert momentan zwar noch etwas schwammig und ungenau, aber nach kurzer Eingewöhnung lassen sich die Außerirdischen einfach ausknipsen. Allerdings spielt sich dieser Stellungskampf nicht ganz so rund wie in einem »Gears of War 3«, aber die Dynamik des Gib-ihnen-Saures-Shooters von Epic ist trotzdem vergleichbar. Das ändert sich, sobald man die B-Taste antippt – was zum Überleben auch zwingend notwendig ist. Damit verlangsamt man die Zeit nämlich um ein Vielfaches und bringt das Spiel fast zum pausieren. Außerdem wird ein übersichtliches Ring-Menü aufgerufen, über das den Kollegen Befehle zugeteilt werden. So verschanzt sich die KI an zugewiesenen Positionen und nimmt ausgewählte Gegner ins Sperrfeuer, während man selbst die Widersacher flankiert. Praktisch! Carter und sein Team geben, mit für die Zeit typischen Erdenwaffen wie M14 Gewehr, M1897 Schrotflinte und M1911 Pistole, contra – später auch mit Energie-Projektilen aus aufgesammelten Alien-Todbringern. Besser noch:

Carter und die auf den vier Klassen »Techniker«, »Kommando«, »Aufklärer« sowie »Unterstützer« basierenden Begleiter besitzen Sonderfertigkeiten. Jene lassen sich auf kreative Weise miteinander verknüpfen. Corns ist Techniker und kann in einem begrenzten Radius Minen auf dem Schlachtfeld auslegen. Wer sich mit Kommando Jacobson hinter der Mine verschanzt und einen der Sectoiden per »Spott«-Kommando zu sich herüber ruft, der hat bald einen Gegner weniger am Hals. Der Kommandeur selbst kann sich und seine Mitstreiter heilen oder Aliens per »Lift«-Fähigkeit in die Lüfte erheben. Dadurch schweben die Widersacher kurzzeitig hoch über dem Boden, was oft die Schussbahn für den gesamten Trupp eröffnet. Feuer frei! Noch abgefahrener: Lässt man seinen Techniker einen automatischen Geschützturm aufbauen und hebt diesen per »Lift«-Fertigkeit in die Luft, beschießt die autonome Todesmaschine verschanztes Gegner-Gesocks von hoch oben. Solche Vorgehensweisen sind nötig, wenn man sich später auch ETs mit Energieschilden und ähnlicher Ausrüstung stellen will. Toll, was hier für Möglichkeiten entstehen. Und besonders schön, dass somit jede Situation auf unterschiedliche Herangehensweisen gelöst werden kann. Doch Vorsicht: Die Fertigkeiten besitzen eine Abklingzeit, welche verstreichen muss, bevor das Taktik-Feuerwerk erneut gezündet werden darf. Leider muss man sagen, dass genau diese taktischen Verschnaufpausen auch im Bezug auf das Verhalten der Kollegen-Intelligenz zwingend notwendig sind. Klar: Die KI-Agenten beschießen Alien-Pack und schaffen es, sich einigermaßen selbst am Leben zu halten. Das war es aber auch schon. Vernünftige Flankierungsansätze oder gelungene Team-Aktionen darf man eher nicht erwarten. Die Außerirdischen machen die Sache schon etwas klüger. Sie



BIO

Name | Alyssa Finley
Beruf | Vizepräsidentin der Entwicklung

✕ Unter vier Augen

WELCHE VERSCHWÖRUNGS-THEORIE DARF'S SEIN?

360 Live: Falls du eine Verschwörungstheorie deiner Wahl aufdecken könntest, welche wäre es?

Alyssa: Ich glaube, ich würde gerne die Ereignisse in Roswell aufklären. Ich starre schon den ganzen Tag auf das Video dieser Autopsie. [Anm. d. Red.: Am Veranstaltungsort wurde der sogenannte Santilli-Film gezeigt – eine Reproduktion einer Alien-Obduktion.] Es gibt auch ziemlich wilde Geschichten über russische Kleinwüchsige, welche die angeblichen UFOs bemannt haben sollen. Ja, der Roswell-Zwischenfall würde mich wirklich interessieren.

360 Live: Angenommen, eine berühmte zeitgenössische Persönlichkeit ist ein Alien. Wer ist es?

Alyssa: Definitiv Björk! Ich liebe sie dafür. Sie ist fantastisch und sollte sich niemals verändern.

360 Live: Wurden die Städte und Gemeinden in »The Bureau« realen Vorbildern nachempfunden?

Alyssa: Ja. Zumindest wurden sie dem Vorbild der Zeit angepasst. Zwar nicht wie bei »L.A. Noire«, wo alles auf der Grundlage von Fotos exakt nachgebaut wurde. Aber wir haben eine lange Zeit damit zugebracht, uns die Architektur kleinerer Städte der 60er Jahre anzusehen, um die Umgebung richtig rüberbringen zu können.

360 Live: Wird es Reichsflugscheiben im Spiel geben?

Alyssa: Das muss ich leider komplett ausschließen. Das Spiel konzentriert sich auf die USA. Es ist natürlich absolut möglich, dass zur gleichen Zeit auch im Rest der Welt einiges vor sich geht. Aber um unsere Geschichte gut erzählen zu können, versuchen wir alles lokal zu halten. Ganz im Gegensatz zum Ursprungs-»Xcom«, das sich ja wirklich um eine globale Krise dreht.

360 Live: In einem der Vorschau-Videos zu »The Bureau« kann man auch einen Weltraumanzug sehen. Wird man ins All fliegen?

Alyssa: Ich weiß nicht, warum man sonst einen Weltraumanzug tragen sollte... Manchmal muss man den Kampf zum Feind bringen, nicht wahr?

360 Live: Das UFO im ersten Trailer-Video ist also wirklich ein Fluggerät der US-Armee?

Auf diese Frage bekam 360 Live zwar keine hörbare Antwort, das Lächeln und Kopfnicken von Alyssa nehmen wir an dieser Stelle aber einfach mal als ein »Ja«.

Und außerdem?

■ Voraussichtlich eine pure Einzelspieler-Erfahrung ■ Erzählt die Vorgeschichte der »Xcom«-Reihe ■ 1980 gründete sich eine englische New-Wave-Band, die ebenfalls »The Bureau« hieß ■ Einzelheiten zu Vorbesteller-Boni oder Spezial-Editionen bisher unbekannt ■ Informationen zu den Erfolgen bleiben noch im Alien-Mutterschiff verborgen



Was es mit den »Rucksäcken« und Handgelenkmanschetten der Agenten genau auf sich hat? Top Secret! Bekannt nur: Es lassen sich unterschiedliche Rucksäcke ausrüsten, die alle andere Boni auf Schadensvergabe und dergleichen freischalten.

verstecken sich hinter Objekten, setzen zu kleineren Ablenkungsmanövern an, zaubern eigene Geschütze hervor und dergleichen mehr. Für strategische Profis scheint der Schwierigkeitsgrad momentan aber noch etwas einfach.

Insgesamt fühlt sich das Kampfsystem an wie eine gelungene Mischung aus der »Mass Effect«-Serie und dem Taktik-Shooter »Full Spectrum Warrior« von der alten Xbox. Aber auch an die »Brothers in Arms«-Reihe fühlt man sich erinnert. Die Geschwindigkeit der Auseinandersetzungen, wie auch deren Anforderungen an den Spieler, wirken prima balanciert. Der hybride Ansatz aus Strategie und Action scheint gelungen.

Ähnlich wie bei den Rundenstrategie-Games der originalen »Xcom«-Serie auf PC- und Amiga-Computern – in Deutschland besser unter dem

Titel »Ufo« bekannt – entwickelt man im Lauf der Kampagne eine Bindung zu seinen Kameraden. Nicht weil die Figuren so menschlich portraitiert werden – das ist nämlich nicht der Fall. Vielmehr weil jeder Kamerad mit jedem Abschuss Erfahrungspunkte sammelt und im Level aufsteigt. Das schaltet mitunter neue und sehr wertvolle Fertigkeiten frei. Um ein Ableben seiner Kumpanen zu verhindern, kann man an in der schlauchartigen Umgebung verteilten Stationen Truppenmitglieder komplett auswechseln und gegen andere Mitstreiter, mit für die Mission besser geeigneten Fähigkeiten, tauschen. Fordernd: Wer einen Kollegen während eines Einsatzes nicht heilen kann und diesen zurücklassen muss, der muss fortan komplett auf den Agenten verzichten. Neue Begleiter lassen sich zwar zwischen Aufträgen anheuern, müssen allerdings auch wieder komplett von vorne

aufgebaut werden. Schutz- und Waffentechnologien lassen sich zudem im Hauptquartier der Einheit erforschen.

WIE SIEHT'S AUS?

Grafisch ist bei der Alien-Invasion noch einige Luft nach oben. Bis zum Erscheinen im August dürfte sich allerdings nicht mehr zu viel in diese Richtung verändern. Nichtsdestotrotz gefallen die Kulissen mit abwechslungsreicher Ausstattung und düsterem 1960er-Jahre-Flair. An eine Detailbrillanz eines »Crysis 3« ist aber bei weitem nicht zu denken. Auch was der Sound so alles kann, muss sich erst noch beweisen. Waffengeräusche, Effekte und Sounduntermalung gestalten sich recht unauffällig. Nur die englische Synchronisation scheint sich davon positiv abzuheben. Einer deutschen Tonspur durfte 360 Live bisher gleichwohl nicht lauschen.

Eingefleischte Actionfreunde und besessene Rundenstrategen, die in ihren Vorlieben festgefahren sind, könnten an »The Bureau: Xcom Declassified« eventuell wenig Gefallen finden. Aber jeder andere wird sich mit Begeisterung an die Entdeckung vieler faszinierender Gameplay-Facetten machen – und zum Beispiel ausprobieren wollen, wie sich die unterschiedlichen Fähigkeiten der Teammitglieder in wechselnden Kombinationen auswirken. 360 Live bewirbt sich zumindest schon mal um eine Agentenstelle.

Markus Würstle



Nicht nur in Kleinstädten und Gemeinden, sondern auch auf Bauernhöfen jagt das Bureau die Alien-Invasoren.

360LIVE sagt...

Taktik-Action statt Rundenstrategie: »The Bureau« zeigt, dass das durchaus gutgehen kann.

HITPOTENZIAL

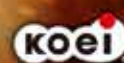
8.0 von 10

The background of the entire poster features a large, dynamic image of a warrior, likely Sun Keng'ou, in his signature golden armor. He is shown in a powerful, forward-leaning pose with his mouth open as if shouting or roaring. The scene is filled with intense orange and yellow flames, suggesting a battle or a fiery environment. The warrior's long brown hair is flowing, and he wears a green and gold headband.

DYNASTY WARRIORS 8

Schreibe Geschichte! Werde zur Legende!

Ab 12. Juli für deine PS3 oder Xbox 360!



DYNASTY WARRIORS and the KOEI logo are registered trademarks of TECMO KOEI GAMES CO., LTD. The KT logo is a registered trademark of TECMO KOEI HOLDINGS CO., LTD. ©2013 TECMO KOEI GAMES CO., LTD. All rights reserved.
"PS" and the "PS" logo are registered trademarks and "PS3" and the PlayStation Network logo are trademarks of Sony Entertainment Inc. All rights reserved.
Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft.



E3 2013



Zum Bersten volle Hallen, Entwickler-Prominenz wohin das Auge blickt, sexy Messehostessen und jede Menge herausragende Spiele: die Electronic Entertainment Expo machte auch in diesem Jahr ihrem Ruf als weltgrößte Neuheitenmesse alle Ehre. 360 Live war für dich vor Ort in Los Angeles. Folgerichtig steht fast der gesamte Vorschein dieser Ausgabe im Zeichen des Mega-Events. Auf geht's!





MICROSOFT PRESSEKONFERENZ

Bereit für den Generationswechsel?

Schon vor der diesjährigen E3-Pressekonferenz versprach Microsoft, dass sich auf dieser Veranstaltung – im Gegensatz zur Xbox-One-Enthüllung drei Wochen zuvor – alles um das Thema Spiele drehen sollte. Wie angekündigt hielt der Software-Riese Wort. Trotzdem blieben die Bekanntgabe von Erscheinungsdatum und Preis der neuen Konsole natürlich nicht außen vor: Erhältlich sein soll die Xbox One ab November weltweit in 21 Territorien, darunter auch Deutschland. Kostenpunkt: 499 Euro. Amerikaner kommen mit 499 Dollar etwas preiswerter weg. Wenn man allerdings Umrechnungskurs, Steuern, Zoll und Versand mit einkalkuliert, hält sich die Import-Ersparnis in kleinen Grenzen. Hinzu kommt die bestätigte Regionalcode-Speere.

Der Betrag selbst geht nach aktuellem Stand und unter Berücksichtigung des stets mitgelieferten Kinect-Sensors jedoch für den Großteil der Fachpresse und viele Fans zunächst mal grundsätzlich in

Ordnung, auch wenn so mancher sich die gleiche Preisgestaltung wie bei Sonys kurz darauf enthüllter Playstation 4 gewünscht hätte. Preisschild dort: 399 Euro.

Umso überzeugender das Spiele-Line-up. Besonders zwei Xbox-One-Exklusivtitel wussten auf Anhieb zu gefallen. Die PS-starke Traumboliden-Raserei »Forza Motorsport 5« sowie der Offene-Welt-Zombie-Schnetzler »Dead Rising 3«. Dagegen noch mit Vorsicht zu genießen: »Ryse«. Von jedem dieser bestätigten Xbox-One-Starttitel wurden minutenlange Ingame-Sequenzen gezeigt. Nicht zuletzt deshalb findest du auf den folgenden Seiten ausführliche Einschätzungen der wichtigsten Spiele. Ebenso für Xbox One enthüllt wurden »Titanfall« von Respawn Entertainment, »Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain« von Kojima Productions und viele mehr.

Auch Zusatzfunktionen rund ums Spielen wurden kurz angerissen, allen voran »Game DVR«. Mit geringem Aufwand ermöglicht der Software-Video-Rekorder, kurze Clips vom aktuell laufenden Spiel aufzunehmen und zu bearbeiten. Mit dem sogenannten »Upload Studio« können sie anschließend mühelos in die Cloud hochgeladen und für die Öffentlichkeit freigegeben werden. Dank einer Kooperation mit

dem Streaming-Dienstleister Twitch sind zudem – die PS4 lässt grüßen – Live-Übertragungen der eigenen Spielsession ins Netz möglich.

Ebenso gefällt »Smart Match«. Hiermit sucht man bequem nach Mehrspieler-Partien während man gerade spielt, einen Film sieht oder Musik hört. Beispiel: Wer ein Online-Rennen in »Forza Motorsport 5« starten will, kann die Wartezeit bis zum Startschuss ganz einfach mit dem Daddeln eines anderen installierten Games überbrücken. Die Konsole benachrichtigt dich dann automatisch, sobald eine Multiplayer-Partie zustande kommt.

Doch nicht alles drehte sich um die Xbox One. Auch Neuigkeiten zur Xbox 360 hatten ihren Platz. Macht Sinn, schließlich versicherte zum Beispiel EA schon Ende Mai, dass sie die aktuelle Generation noch mindestens bis 2017 unterstützen wollen. Überraschender derweil, dass Microsoft eine neues Xbox-360-Super-Slim-Modell im Look der Xbox One ankündigte. Geräuscharmer und platzsparender soll es sein. Die Variante mit vier GB Flashspeicher kostet in den USA 199 Dollar, die mit 250 GB 299 Dollar. Wer Variante A mit Kinect haben möchte, zahlt ebenfalls 299 Dollar. Für Deutschland rechnen wir mit einer Markteinführung spätestens zur Gamescom.

Dagegen für alle Territorien schon sicher: Bestehende Gold-Mitgliedschaften werden ohne Mehrkosten auf die Xbox One übertragen. Plus: Gold-Nutzer erhalten bis zum 31.12.2013 je zwei 360-Gratisspiele pro Monat, unter anderem »Halo 3« und »Assassin's Creed 2«.

Außerdem schafft man mit dem Erscheinen der Xbox One die Points-Währung ab und berechnet Online-Käufe fortan nur noch in der jeweiligen Landeswährung. Super! Dagegen schade: Auf der Pressekonferenz fällt kein Sterbenswort zu den Reizthemen Gebrauchtspele und Online-Anbindung der Konsole – das handelte Microsoft zwei Tage vor Messebeginn lieber nüchtern über ein Online-FAQ-Dokument ab. Davon abgesehen: solide Show!



Das neue Xbox-360-Modell im Xbox-One-Look.



XBOX ONE

Microsoft hat Nachwuchs bekommen. Am 21. Mai läutete der Redmonder Konzern eine neue Generation Gaming ein: Die Xbox One wurde vorgestellt. Anders als bei Konkurrent Sony gab es auf der Präsentation auch schon die fertige Hardware zu sehen, samt Controller und neuer Kinect-Sensor-Leiste. Im Gegensatz zur PS4 ließen die angekündigten Spiele aber leider kaum einem anwesenden Journalisten das Wasser im Mund zusammenlaufen. Bis zur E3, auf der Microsoft dann endlich die Games-Flut über den Fans niederlegen ließ, die du im Vorscheuteil dieser Ausgabe findest. Du siehst: Es gibt viel Spannendes zu berichten! 360 Live hat auf den folgenden Seiten alle Infos für dich zusammengefasst.

IMPULSE-TRIGGER

Nach wie vor sind die Trigger-Knöpfe des Xbox-One-Controllers konkav geformt. So liegen die Finger besonders sicher in der Abdruck-Mulde und können nicht abrutschen. Eine von 40 Feintuning-Anpassungen ist hingegen eine Force-Feedback-Funktion – die Schultertasten geben nun individuell einstellbaren Widerstand beim Drücken und vibrieren je nach Spielsituation.

WI-FI UND AKKU

Die Controller der Xbox One funktionieren nun mit Wi-Fi statt mit Kabel oder Bluetooth. Leider heißt das auch, dass die Gamepads der Xbox 360 nicht mit der neuen Konsole kompatibel sein werden. Aller Voraussicht nach auch nicht die kabelgebundenen. Minimales Trostpflaster: Das aufklappbare Batteriefach für zwei AA-Batterien versteckt sich nun im Inneren des Steuergeräts unter einem Deckel und lässt den Fingern so mehr Freiheit.

BLU-RAY-LAUFWERK

Es war ein längst überfälliger Schritt: Microsoft integriert endlich ein Blu-ray-Laufwerk in seine Xbox One. Ob das beim Abspielen von Filmen eine ähnliche Geräuschkulisse entwickeln wird, wie das DVD-Drive der alten Xbox? Hoffentlich nicht...

ANSCHLÜSSE

Die Xbox One setzt auf HDMI – sie verfügt aber nicht nur über einen Aus-, sondern auch über einen HDMI-Eingang, zwecks Durchschleifen von Receiver-Signalen. Ferner stehen zwei flotte USB-3.0-Ports, ein optischer Sound-Ausgang, ein IR-Ausgang sowie ein Gigabit-Netzwerkanschluss an der Rückseite zur Verfügung. Auch an der Oberseite sitzt noch ein weiterer USB-Anschluss – ob es sich ebenfalls um USB 3.0 oder das langsamere USB 2.0 handelt, ist bisher unbekannt.

VIEW UND MENU

Die beiden Tasten View und Menu treten an die Stelle von Back und Start. Nach Angaben von Microsoft erfüllen sie sehr ähnliche Funktionen wie ihre 360-Vorgänger, also Kameraperspektiven wechseln, Optionen einblenden und mehr. Allerdings ist davon auszugehen, dass noch mehr dahinter steckt. Der linke Knopf mit den zwei Bildschirmen dürfte etwa dazu dienen, eine Art Bild-in-Bild-Funktion zu aktivieren, respektive zwischen aktuellem Spiel und anderen Apps auf Knopfdruck zu wechseln.

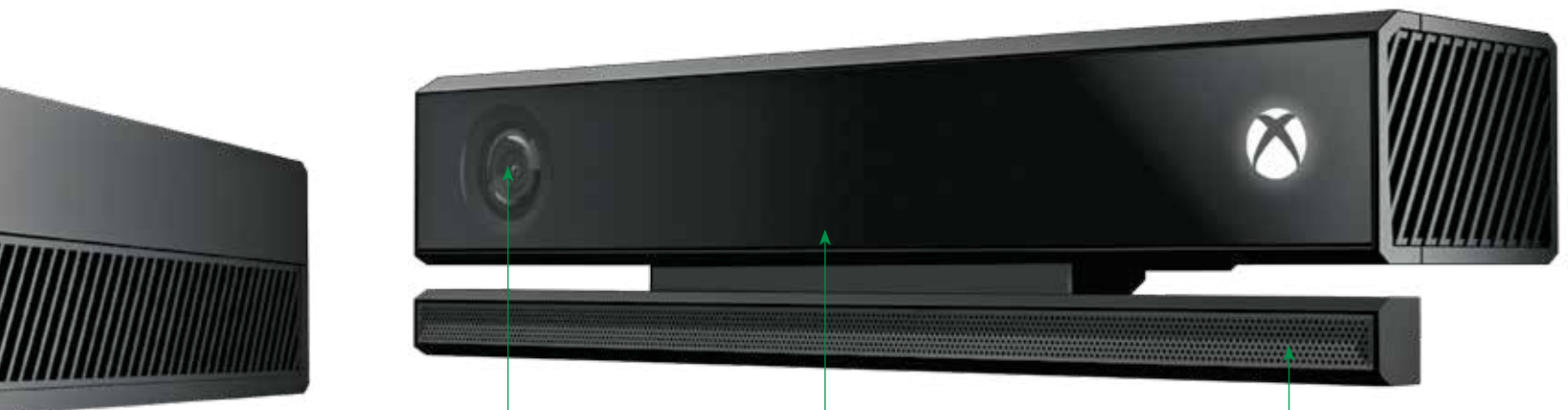
ANALOGSTICKS

Microsoft hat die Analogsticks des Controllers geringfügig schrumpfen lassen. Dafür fühlen sie sich dank Drückmulde oben und einer neuen, noppenartigen, kreisförmigen Gummierung deutlich besser an. Wie ein Microsoft-Ingenieur verrät, lassen sich die Sticks jetzt mit 25 Prozent weniger Kraftaufwand bewegen.

OPTIK

Die Xbox One glänzt zum Teil in edlem Klavierlack-Schwarz, zum Teil in matter Optik. Auf der Hälfte der Oberfläche sowie an den Seiten prangen große Lüftungsschlitze, die ausreichend kühle Winde durch die Konsole jagen sollen – sofern man sie, wie von Microsoft empfohlen, horizontal aufstellt.





KAMERA

Die neue Kinect-Kamera beherrscht 1080p und kann RGB-Videos mit bis zu 30 Bildern pro Sekunde aufzeichnen. Anders als das Vorgängermodell wird Kinect 2.0 bei jeder Xbox One im Lieferumfang enthalten sein, damit Spieleentwickler es für kreative Ideen nutzen können. Allerdings: Ohne angestöpseltes Kinect wird die One ihren Dienst verweigern.

INFRAROT

Auch Kinect 2.0 arbeitet wieder mit Infrarot, allerdings in vielfach erweiterter Form. Jetzt kann der Sensor auch Kleidungsstücke und deren Struktur sowie die Mimik von Personen erkennen. Die Technologie dahinter nennt sich »Time of Flight«. Auch schlechte Lichtverhältnisse sollen Kinect 2.0 nun nichts mehr ausmachen.

LAUSCHANGRIFF

Der neue Kinect-Sensor ist wie sein Vorgängermodell gleich mit mehreren Richtmikrofonen ausgestattet. Die braucht das Gerät auch, denn nun kann Kinect sogar einzelne Sprecher im Raum klar identifizieren, ihnen beispielsweise anhand der Stimme ein Konto zuordnen und auch störende Nebengeräusche ausblenden.



SKYPE

Die Xbox One integriert Skype als Chat- und Video-telefonie-Dienst. Essenziell für dessen Nutzung ist natürlich Kinect. Der Sensor zeichnet Videos mit 30 Bildern pro Sekunde auf, die unter anderem bei Skype Verwendung finden. Skype lässt sich auch per sogenannter Snap-in-Funktion nutzen, während man beispielsweise spielt oder einen Film anschaut.



LIVE-TV

Die Steuerung von TV-Kanälen über die Xbox One war eines der größten Highlights auf der Enthüllung Ende Mai. Zumindest für die amerikanischen Zuschauer. Denn inwieweit deutsche Nutzer via Xbox One auf Pay-TV-, Online-TV-, und Streaming-Dienste zugreifen können, ist noch völlig unklar. Zwar funktioniert IP-TV über das Internet grundsätzlich mit der Xbox One, in Deutschland muss dazu aber auch der entsprechende Anbieter mitspielen. Hier tun sich momentan wegen zahlreicher Lizenz- und Rechtsfragen noch die größten Fragezeichen auf. Immerhin: Mit dem britischen Sky und dem französischen Canal+ hat Microsoft bereits zwei europäische Partnerschaften bekanntgegeben. Außerdem verspricht der Konzern, viele weitere Kooperationen an Land zu ziehen.



XBOX LIVE

Der Online-Dienst Xbox Live wird auch auf der One weitergeführt. Allerdings will Microsoft noch mal deutlich mehr Server zur Verfügung stellen: Statt bisher knapp 15.000 sollen bis zur Veröffentlichung der Xbox One stattliche 300.000 bereitstehen. Einen Teil dieser Ressourcen will der Konzern auch Spielern zugänglich machen – ein Hinweis darauf, dass mit der One endlich dedizierte Multiplayer-Server drin sind? Hoffentlich! Außerdem wird die Spielerzahl von jetzt maximal 64 auf 128 Spieler gleichzeitig angehoben.



CLOUD

Die Xbox One und die Cloud sind unzertrennlich. Bestätigt ist bislang, dass die Konsole beispielsweise Spielstände in die virtuelle Wolke lädt, damit der Nutzer von jeder beliebigen anderen One über sein Konto Zugriff darauf hat. Gleiches soll für Musik- und Videoinhalte gelten. Auch mit der Konsole aufgenommene Spielvideos werden über die Cloud mit anderen geteilt. Außerdem soll die Xbox One in der Lage sein, Berechnungen auf Cloudserver auszulagern – all das natürlich nur, wenn du über eine permanente Internetverbindung verfügst...



XBOX ONE – SPECS IM DETAIL!



Optik allein ist nicht alles. Entscheidend ist natürlich, was unter der Haube schlummert. Für die Xbox One und ihre x86-Architektur verspricht Microsoft eine acht Mal stärkere Leistung als noch auf der Xbox 360. Um das in Zahlen auszudrücken: Aus den 512 Megabyte Arbeitsspeicher der Xbox 360 wurden für die Xbox One satte acht Gigabyte RAM. Anders als Sony bei der PS4, setzt Microsoft jedoch statt auf den extra flotten, mit 5.500 Mhz getakteten GDDR5-Speicher, nur auf den langsameren DDR3-Standard mit 2.133 MHz Taktung. Damit die Konsole trotzdem fix arbeitet, werden zusätzlich 32 Megabyte des extrem schnellen SRAM verbaut – diese Kombination verkompliziert allerdings die System-Architektur etwas.

Eine solche Aufrüstung bringt natürlich eine enorme Hitzeentwicklung mit sich – sollte man meinen. Dieses Problem umgeht Microsoft aber geschickt, indem der Hersteller einige Komponenten im Innern verkleinert und so für mehr Luftzirkulation sorgt. Ein »Red Ring of Death« wie bei frühen 360-Modellen bleibt Spielern deshalb hoffentlich erspart. Beispielsweise wurde die zentrale Recheneinheit, Grafikkarte und Speicher auf einen einzelnen 28-Nanometer-Chip verpflanzt, statt das Gehäuse mit drei separaten Einheiten vollzustopfen. Zudem steigert das 28-Nanometer-Verfahren die Energieeffizienz deutlich und macht die Konsole so im Stand-By und Leerlauf angenehm energiesparend. Das ist vor allem deshalb von Vorteil, weil der neue Kinect-Sensor nonstop auf das »Xbox An«-Sprachkommando zum Einschalten der Xbox One wartet. Laut Microsoft soll zumindest die Kombination aus CPU und Grafikchip maximal 100 Watt verbrauchen. Da ist hoffentlich auch ein schlankeres Netzteil drin!

Die Grafikeinheit beherrscht DirectX 11.1. Das allein gibt aber noch keine Auskunft über die eigentlichen Fähigkeiten der Hardware, etwa bei Physikberechnungen. Wie ein Ingenieur von Microsoft angeblich versehentlich verraten haben soll, schafft der Grafikchip aber 768 Instruktionen pro Takt. Das entspräche rund zwölf Compute Units – im Vergleich zu den 18 Compute Units der PS4, die damit theoretisch 50 Prozent mehr Grafikleistung besäße. Das letzte Wort hierzu hat aber Microsoft, das uns hoffentlich noch eines Besseren belehren wird.

Deutlich umfangreicher als die Xbox 360 ist die One mit Anschlüssen ausgestattet. Neben dem obligatorischen HDMI-Ausgang können über einen passenden HDMI-Eingang nun auch externe Zuspieldgeräte wie ein SAT-Receiver angeschlossen werden. Während Spiele in Full-HD mit 1080p dargestellt werden, kann die Xbox One Menüs, Fotos und Filme auch in 4K-Auflösung anzeigen. Das schlanke Blu-ray-Laufwerk spielt zudem DVDs ab, wehrt sich aber gegen das Erkennen kopierter Disks.

Statt einer pfeilschnellen SSD-Festplatte werkelt im Innern der One eine Standard-Festplatte mit 500 Gigabyte Speicherplatz, die sich leider nicht aus-

HIER NOCH MAL ALLE FAKTEN IN EINER ÜBERSICHT:

- 8-Kern-CPU AMD Jaguar mit 1,6 GHz
- Voraussichtlich 12 Compute Units mit 768 Shader-Kernen
- 1,23 Teraflops
- 8 Gigabyte DDR3-Arbeitsspeicher; Speicherbandbreite: 68,3 GB/s
- 500 Gigabyte Festplatte
- Zwei USB-3.0-Anschlüsse, plus ein weiterer USB-Port mit ungeklärter Spezifikation
- HDMI-Ein- und Ausgang
- Optischer Sound-Ausgang
- DVD- und Blu-ray-Laufwerk (Slot-In-System)
- WLAN 802.11 b/g/n

tauschen lässt. Gerade weil alle Games nun zwingend installiert werden müssen, könnte der Platz recht schnell erschöpft sein. Immerhin lassen sich über die beiden USB-3.0-Ports aber externe Datenträger anschließen, um den Speicherplatz zu erweitern.

Abseits von Hardware-Spezifikationen bietet die Konsole auch andere nette Spielereien: So soll die Xbox One als leistungsstarkes All-in-One-Gerät vor allem das zentrale Steuerelement für alle Tech- und Hi-Fi-Komponenten im Wohnzimmer werden. Dazu gibt es mehrere Möglichkeiten. Zum einen könnte an den Infrarot-Anschluss auf der Rückseite der Konsole ein separater Infrarot-Sender angebracht werden, der dann quasi als Universalfernbedienung für TV, SAT-Receiver, Stereoanlage, DVD-Player und sogar andere Konsolen dienen könnte. HDMI-gesteuerte Geräte mit HDMI CEC bindet die Microsoft-Konsole sogar direkt in ihr Steuer-Repertoire ein.



VIDEO ON DEMAND

Als neue Unterhaltungszentrale wird es selbstverständlich möglich sein, Filme über die Xbox One online zu kaufen oder zu leihen. Mit welchen Diensten Microsoft dahingehend kooperieren wird, ist noch unklar. Mit hoher Wahrscheinlichkeit werden in Deutschland aber Lovefilm, Sky und Watchever wieder mit an Bord sein. Für Unbehagen sorgt indes ein von Microsoft eingereichtes Kinect-Patent. Demnach wäre es Inhalte-Anbietern möglich, die durch Kinect erkannte Personenzahl im Raum dazu zu nutzen, die Preise für Leihfilme entsprechend anzupassen. So wäre ein Film, den nur zwei Personen anschauen, billiger zu haben, als ein Film, den sich sechs Personen ansehen wollen. Ob Anbieter das Patent aber tatsächlich in dieser Form nutzen werden, ist noch unklar.



BETRIEBSSYSTEM

Laut Microsoft besitzt die Xbox One nicht nur eines, sondern gleich drei Betriebssysteme: Das von der Xbox 360 bekannte Hauptsystem mit seinem Dashboard wurde für die One aufgeböhrt und poliert und setzt erneut auf das bewährte Kachelschema. Hinzu gesellt sich eine Windows-8-Version für Apps, Kinect, Updates der Konsole und alle Netzwerkfunktionen. Zu guter Letzt fügt sich noch eine virtuelle Maschine ein, die die beiden Betriebssysteme parallel betreiben kann und damit einen nahezu verzögerungsfreien Wechsel ermöglicht.



SNAP-FUNKTION

Einige nennen es »Bild in Bild« oder »PiP«, Microsoft nennt es »Snap«: das gleichzeitige Darstellen von zwei Inhalten nebeneinander. Bei der Xbox One können so zum Beispiel Spiel und Skype-Chat parallel laufen, oder eine Blu-ray und das TV-Programm. Allerdings kann die Größe der beiden separaten Fenster wohl nicht selbst bestimmt werden. Während ein Bildschirm rund ein Viertel des TVs einnimmt, stehen dem anderen etwa zwei Drittel der Fläche zur Verfügung.



KINECT

Inoffiziell als Kinect 2.0 gehandelt, trägt der neue Sensor wohl offiziell den Namen Kinect One. Neben einem deutlich erweiterten Sichtfeld mit 1080p-Auflösung, das nun auch in kleinen Räumen problemlos funktionieren soll, verfügt er sogar über eine Nachtsichtfunktion und kann demnach auch in schlecht beleuchteten Umgebungen verwendet werden. Außerdem erkennt der Sensor nun bis zu sechs statt wie bisher nur zwei Personen gleichzeitig und registriert selbst kleinste Hand- und Gesichtsbewegungen sowie Texturen von Kleidungsstücken. Sogar den Puls des Nutzers will Kinect messen können – nicht etwa durch einen separaten Herzfrequenzmesser, sondern laut dem Magazin Wired allein durch die Überwachung von Pigmentierungs-Veränderungen im Gesicht. Das funktioniert teilweise über Infrarot-Sensoren und ist deshalb unabhängig von der eigenen Hautfarbe. Der erste Kinect-Sensor konnte Spieler in einem Raum durch »Struktur-Licht« orten – er sendet Infrarot-Licht in den Raum und misst damit Hindernisse in der Oberfläche, die er dann in einer 3D-Tiefenkarte darstellt. Nachteil: Kleidung und beispielsweise Kissen auf dem Sofa waren nahezu nicht voneinander zu unterscheiden. Kinect One ist da deutlich präziser. Der Sensor schickt modulierte Infrarot-Strahlen in den Raum und misst dann die Zeit, die die einzelnen Photonen benötigen, um zum Sensor zurückzukehren. »Time of Flight« nennt sich die Technologie. Dank mehrerer Richtmikrofone dient Kinect One aber auch dazu, Sprachkommandos zu erkennen. Angeblich soll Kinect One darüber hinaus in der Lage sein, mit dem Nutzer zu sprechen, wie man es von Apples Siri kennt. Eine Funktion, zu der Microsoft jedoch noch nicht Stellung genommen hat.



Thomas Andre: »Microsoft hat sich selbst einen Headshot verpasst mit der Xbox One. Schade, hätte sie gerne gehabt aber diese Geldgier kann ich nicht unterstützen.«

Thomas Lassnig: »Wo liegt das Problem? Xbox soll bescheuert sein? Ich hol' mir die Xbox One und die Playstation 4.«



XBOX ONE – DAS DENKT DIE BRANCHE

Eine neue Konsolengeneration ist nicht nur für Spieler eine aufregende Sache. Auch für die Entwickler heißt es: Umdenken, umstellen – um am Ende das Optimum aus der neuen Hard- und Software herauszuholen. 360 Live hat sich umgehört und ein paar spannende Meinungen zur Xbox One eingeholt.

FARHAD MANJOO

Position | Kolumnist und Autor beim Slate Magazine
Bekannt für | Sachbuch »True Enough: Learning to Live in a Post Fact Society«



»Kurz bevor er starb, hat Steve Jobs seinem Biographen Walter Isaacson von seinem Traum erzählt, das Fernsehen zu revolutionieren... Heute habe ich bei Microsoft etwas gesehen, das dem Traumgerät von Steve Jobs sehr nahe kommt. Genau wie er es erdacht hat, bildet die Xbox One den Mittelpunkt des Wohnzimmers. Sie beherrscht Videospiele, Blu-ray-Disks, TV-Serien und überhaupt alles, was man sich aus dem Internet nur wünschen kann. Zwischen diesen Dingen wechselt sie nahtlos – ohne Eingabetastaturen. Außerdem besitzt sie die wohl simpelste Benutzeroberfläche, die man sich denken kann: eine erschreckend präzise Stimmerkennung, die intuitiver ist als jedes Eingabegerät.«

MASSIMO GUARINI

Position | Kreativer Leiter bei Ovosonico, Spieldirektor bei Grasshopper Manufacture
Bekannt für | »Naruto: Rise of a Ninja«, früher: »Rainbow Six« und »Splinter Cell«



»Eine Evolution findet nur durch neue Inhalte statt, durch neue Themen, mit denen wir uns beschäftigen und durch menschliche Emotionen, mit denen wir konfrontiert werden. Das Resultat dieser andauernden Multi-Tech-, Multi-Tasking-Hysterie ist, dass Microsoft scheinbar wirklich daran glaubt, seine Xbox One korrekt im Markt positioniert zu haben. Aber mal ehrlich: Niemand, der halbwegs bei Verstand ist, möchte, geschweige denn müsste, wirklich ein Spiel spielen, während er sich einen Film ansieht, auf Skype chattet und dabei wild mit seinen Armen herumfuchelt. Wo ist der neue Inhalt? Also... mal abgesehen von dem Call-of-Duty-Hund? Und was das Design angeht, können wir nur froh sein, dass die heutige Jugend keine VHS-Spieler mehr kennt...«

BRIAN PROVINCIANO

Position | Gründer von Vblank Entertainment, früher: Programmierer bei Backbone Entertainment/ Digital Eclipse
Bekannt für | »Retro City Rampage«



»Schon die Intention der ersten Xbox war es, das Wohnzimmer zu dominieren. Mit der Xbox One lässt Microsoft diese Vision nun wahr werden. Das Problem dabei ist, dass sie die Core-Gamer völlig im Regen stehen lassen. Sie sehen stattdessen das große Geld in der General-Interest-Unterhaltung, in Multimedia und Werbung. Beim Wort Abonnement-Gebühren haben sie Dollarzeichen in den Augen; sie wollen die gleichen Einnahmeströme, wie sie Kabel- und Mobilfunkanbieter seit Jahren einstreichen. Und es würde mich nicht wundern, wenn die Xbox One bei Erscheinen an einen Zwei- oder Drei-Jahres-Vertrag gekoppelt wird. Microsoft preist den Gamern und der Games-Presse TV-Serien an – exakt der Gruppe, die dafür am wenigsten empfänglich ist.«

DAVID COLE

Position | Analyst bei DFC Intelligence
Bekannt für | Professionelle Marktforschung für interaktive Unterhaltung



»Allein der Name sagt schon eine ganze Menge aus; nämlich, dass Microsoft seine Konsole unbedingt als zentrales Gerät für Heimunterhaltung positionieren möchte. Das will Sony mit der PS4 auch, doch konzentrieren sich die Japaner viel stärker aufs Gaming. Microsofts Problem ist, dass sie einen Bedarf decken wollen, der de facto gar nicht vorhanden ist. Natürlich ist es bequem, dass meine Konsole auch Filme abspielt, aber das tun viele andere Geräte genauso. Mit der fehlenden Abwärtskompatibilität fängt man außerdem quasi wieder von Null an. In den USA hat Microsoft zwar einen Heimvorteil, doch den können sie schnell verlieren. Man muss sich ja nur mal die desaströsen Produktveröffentlichungen von Nintendo in der letzten Zeit anschauen...«

TONY BARTEL

Position | Präsident von GameStop
Bekannt für | Handel mit Neu- und Gebrauchtspielen



»Mit gleich zwei neuen Konsolen, die 2013 erscheinen, können die Gamer nur gewinnen. Ich mag den Gedanken, dass Microsoft angeblich mehr Spiele in der Pipeline hat, als jemals zuvor für eine Konsole. Am meisten hat uns nach all den Spekulationen aber der Name überrascht: Es ist Microsofts dritte Konsole. Jetzt müssen wir damit aufhören, Xbox 720 zu sagen und uns an Xbox One gewöhnen. Aber bis zur Veröffentlichung wird der Name in aller Munde sein. Was Gebrauchtspiele angeht: Bis jetzt ist Microsoft da noch nicht für eine Diskussion auf uns zugekommen. Was sie uns aber sagen werden ist, dass die Xbox One in irgendeiner Form mit Gebrauchtspielen funktioniert. Wir arbeiten eng mit Microsoft zusammen, um den Umstieg von Xbox 360 auf Xbox One so nahtlos wie möglich zu gestalten.«

DARREN MURPH

Position | Managing Editor bei Engadget.com
Bekannt für | Eintrag im Guinness World Record Buch für den produktivsten professionellen Blogger der Welt



»Ich spreche es einfach direkt aus: Ich liebe den Look der Xbox One! Er erinnert mich an das Original. Und darüber hinaus versucht die Konsole gar nicht erst, besonders futuristisch zu sein. Ich hätte mir sogar gewünscht, das komplette Gehäuse wäre matt geblieben, statt einen Teil in Klavierlack zu packen. Insgesamt ist es aber ein sehr cleveres Design. Jetzt, wo ich das losgeworden bin, kann ich auch sagen: Ich denke, dass es ein exzellentes System sein wird. [...] Ein Blu-ray-Laufwerk einzubauen ist ein großer Schritt in die richtige Richtung und die grafischen Fähigkeiten sind ohnehin mehr als lobenswert.«



COMMUNITY-STIMMEN
 WWW.360-LIVE.DE

Sebastian Heidkamp: »Haben will!« Andreas Kerscher: »Ich kann warten. Next-Gen nicht vor 2014. Eher später. Ob es dann die PS4 oder die One wird, wird sich zeigen, wenn beide Hersteller ihr Gerät auf dem Markt haben und damit alle Fakten auf dem Tisch liegen...«
 Thorben Kahnke: »Je öfter man das System nutzt, umso mehr lernt es über mich? Geil, dann hat die Konsole mehr drauf als meine Frau.«

HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN UND JETZT MAL KLARTEXT...

Was kann die Xbox One wirklich? Und was kann sie nicht? 360 Live gibt Antworten auf die wichtigsten Fragen...

KANN MAN XBOX- UND XBOX-360-GAMES AUF DER ONE SPIELEN?

X Nein! Die Xbox One wird keine Xbox- und Xbox-360-Spiele abspielen können. Das hat Don Mattrick, Leiter der Xbox-Abteilung bei Microsoft, bereits in einem Interview bestätigt. Für Microsoft scheint das aber gar kein großes Problem zu sein, denn »nur fünf Prozent der Gamer spielen Titel der letzten Generation auf aktuellen Konsolen«, behauptet Mattrick. Und er setzt noch einen Spruch oben drauf: »Wenn du abwärtskompatibel bist, bist du echt zurückgeblieben.« Harte Worte für die Fans – vor allem, weil sich neben Disktiteln auch alle bisher gekauften XBLA-Games nicht auf Xbox One spielen lassen werden.

KANN ICH GEBRAUCHTE GAMES AUF MEINER ONE SPIELEN?

✓ Ja! Unklar ist bisher aber noch, in welcher Form das genau passieren wird. Fest steht: Microsoft will es zulassen, dass Zocker gebrauchte Games abspielen können, räumt Drittherstellern wie Electronic Arts oder Ubisoft aber gleichzeitig ein, diese Funktion zu verweigern. Im Gespräch ist daher ein Modell, bei dem Gebrauchtspielkäufer das Game gegen eine nicht klar genannte Zusatzgebühr erst noch mal für ihr Konto freikaufen müssen, während gleichzeitig der Verkäufer die Nutzungsrechte verliert. Derzeit kursieren noch Vermutungen, dass diese Gebühr sogar den Vollpreis eines Spiels betragen könnte. Auch das Verleihen von Games im Freundes und Familienkreis, soll grundsätzlich möglich sein. Bisher spricht Microsoft jedoch von zwei Einschränkungen. Erstens: Man muss den Gamertag der jeweiligen Person seit mindestens 30 Tagen in seiner Freundesliste eingetragen haben. Zweitens: Das Spiel darf nur ein einziges Mal weitergegeben werden.

MUSS DIE XBOX ONE EINE STÄNDIGE INTERNETVERBINDUNG HABEN?

✓ X Jein. Die Xbox One wurde als Online-Gerät konzipiert. Das machen auch die zahlreichen Web-Funktionen wie die Cloud-Anbindung und Live-TV deutlich. Trotzdem soll die neue Konsole angeblich keine ständige Internetverbindung benötigen. Gleichwohl muss die One im Abstand von 24 Stunden mit den Microsoft-Servern kommunizieren. Geschieht dies nicht, verhindert die Konsole das Abspielen von Games. Erst nach erneuter Einwahl kann dann wieder auf die Spielesammlung zugegriffen werden.

LÄUFT DIE XBOX ONE AUCH OHNE KINECT?

X Nein! Wer den neuen Kinect-Sensor von der Konsole abstöpselt, kann die Xbox One nicht benutzen. Damit aber trotzdem noch ein wenig Privatsphäre gewahrt bleibt, arbeitet Microsoft nach eigenen Angaben an einer Software-Lösung, mit der sich die Funktionen von Kinect auf Wunsch einzeln abschalten lassen.

UNTERSTÜTZT DIE XBOX ONE 3D UND 4K?

✓ Ja! Die Xbox One wird sowohl 3D-fähig sein, als auch das hochauflösende 4K-Ultra-HD unterstützen. Allerdings ist bislang nicht klar, für welche Inhalte die Auflösung von 3.840 mal 2.160 Pixeln verwendet werden soll. Vermutlich wird sie – ähnlich wie bei der PS4 – vorrangig für Bilder, Blu-rays, Videos und Interfaces zum Einsatz kommen.

WIRD MEINE XBOX-LIVE-GOLDMITGLIEDSCHAFT VON 360 AUF ONE ÜBERTRAGEN?

✓ Ja! Wer auf Xbox 360 schon eine Bezahl-Mitgliedschaft besitzt, kann diese auch auf Xbox One nutzen. Ein zusätzliches Abonnement ist also nicht nötig. Außerdem wandern natürlich auch dein Gamertag, dein Gamerscore sowie alle erlangten Erfolge mit auf die neue Konsole.

WIRD DIE XBOX ONE MEHR STROM VERBRAUCHEN ALS DIE XBOX 360?

✓ X Jein! Exakt hat sich Microsoft zum Stromverbrauch der neuen Xbox noch nicht geäußert. Allerdings spricht ein intelligenteres Energiesystem dafür, dass die One insgesamt trotz stärkerer Hardware sogar weniger Saft saugt. Bestimmte stromhungrige Komponenten sollen sich

nämlich nur dann einschalten, wenn sie auch wirklich gebraucht werden und ansonsten nicht die Stromrechnung belasten.

UNTERSTÜTZT DIE XBOX ONE SMARTGLASS?

✓ Ja! Und zwar in erweiterter Form. Mit der Smartglass-App für Tablets und Smartphones soll man in Zukunft unter anderem einige Funktionen der Konsole steuern können – etwa zwischen TV-Kanälen wechseln oder das Fernsehprogramm auf dem Handybildschirm betrachten. Aber Smartglass soll Smartphone und Co. auch in eine Fernbedienung verwandeln, die alle anderen Kontrolleinheiten überflüssig macht. Auch das Streamen von Videomaterial von der Konsole auf Smartphone und Tablet soll möglich sein – in welcher Qualität und mit welchen Geräten das funktioniert, gab Microsoft aber noch nicht bekannt.

WIRD DIE XBOX ONE WENIGER KOSTEN ALS DIE XBOX 360 ZU VERKAUFSSTART?

X Nein! Die Premium-Edition der Xbox 360 kostete bei Markteinführung knapp 400 Euro. Die Core-Edition war sogar noch einmal etwa 100 Euro billiger. Die Xbox One wird ab November hingegen für 499 Euro in den deutschen Händlerregalen stehen. Das liegt wohl auch am standardmäßig enthaltenen Kinect-2.0-Sensor, der den Preis der Hardware natürlich nach oben schraubt. Microsoft könnte sich hier eine Scheibe von Konkurrent Sony abschneiden, deren Playstation 4 für 399 Euro angeboten wird.

KANN ICH JETZT MEHR ALS NUR 100 PERSONEN IN MEINE XBOX-LIVE-FRIENDSLIST AUFNEHMEN?

✓ Ja. Auf Xbox One passen bis zu 1.000 Personen in die Freundesliste.

HABEN XBOX-ONE-GAMES EINE LÄNDERSPERRE?

✓ Ja, auch Xbox-One-Spiele haben eine Regionalsperre. Es ist aber anzunehmen, dass Hersteller – wie auf Xbox 360 – festlegen können, dass spezielle Titel keine Sperre besitzen.

WIRD SICH 360 LIVE DANN IN ONE LIVE UMBENENNEN UND STATT 3,60 EURO NUR NOCH 1,00 EURO KOSTEN?

X Nein! Zumindest, was den Preis angeht! Sonst gibt's für die armen Redakteure ja bald nur noch Wasser statt wie bisher noch Wasser und Brot!



Tom Güttler: »Ich find die Optik spitze! Nicht zu viel und nicht zu wenig. Schickes Retro-Design, ergänzt sich super zu einem 60-Zoll-Plasma in Schwarz.«
Xbox One eigentlich nur spielen. Was nutzt uns denn das ganze NFL-Zeug, wenn's in Deutschland nicht funktioniert? Außerdem brauch ich auch kein Kinect...«

Daniel Rösel: »Ich will mit der Xbox One spielen.«
Alex AnderLe: »Meine 360 ist auch immer online und bei den paar Spielen, für die ich Zeit habe, sie zu zocken, zahle ich den vollen Preis, daher interessiert mich das Gebrauchtspiele-Thema nicht.«

Erhältlich | November 2013 | Status | 65% komplett



Augenschmaus oder Abgasschleuder?

-  Innovatives »Drivatar«-KI-Konzept, Top Gear wieder mit an Bord, brachialer Sound, Forzavista, jetzt auch mit Indy-500- und Formel-1-Wagen, 60 Bilder pro Sekunde
-  Rückspulfunktion muss man mögen

FORZA MOTORSPORT 5

Zurück zu den Wurzeln

kurz&knapp

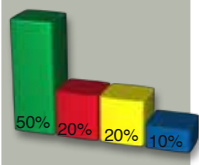
Hersteller | Microsoft
Entwickler | Turn 10 Studios
Genre | Rennspiel
Spieler | 1 - unklar
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Turn 10 lässt es im neuen »Forza« so richtig krachen!

das ist drin

-  Bleifuß
-  Wagen pimpen
-  Online-Raserei
-  Karren vergöttern



Ooh, wie ist das schön, möchte man als Rennspiel-Fan singen: Microsoft und Entwickler Turn 10 feuern auf der E3 aus allen (Auspuff-)Rohren, als es darum geht, das neue »Forza Motorsport 5« ins Rampenlicht zu rücken. Und dafür fahren sie edelste Racing-Boliden auf: Lamborghinis, Stingrays, Mustangs – der Vor-Ort-Fuhrpark ist beachtlich. Doch in LA gibt es nicht nur realen Anschauungsunterricht, auch die digitale Performance des Next-Gen-Racers überzeugt!

Nachdem es bei »Horizon« für wahre Enthusiasten wohl eine Spur zu leicht zugeht, will Turn 10 zur Markteinführung der Xbox One wieder das volle Realismusbrett liefern. Um das zu überprüfen, klemmt sich 360 Live hinter das Steuer eines McLaren P1 und legt einige rasante Runden auf einer kurvigen Rennstrecke zurück, die das tschechische Prag von seiner schönsten Seite zeigt. Fast fotorealistische Licht- und Partikeleffekte offenbaren schon jetzt die enorme Leistungsfähigkeit der neuen Microsoft-Pixelschleuder. Die Sonne spiegelt sich auf der polierten Karosserie, die Kratzer und Ölsuren aufweist – und nach einigen Runden sogar sichtbare Beschädigungen. Möglich macht's ein neues Schadensmodell.

Nicht minder beeindruckend: Beim Streckenabschnitt in der ländlichen Vorstadt erspäht man in der Ferne eine feine Dunstwolke, während man mit Vollgas auf das Stadttinnere zurast – bei 60 ruckelfreien Bildern pro Sekunde. Seltsamerweise hatte »Forza 5« an einer anderen Anspielstation Probleme mit der Bildrate. Per Cockpitsicht erspäht der Motorsport-Fan ein detailgetreu nachgebildetes Interieur, das alle vorherigen Forza-Ausgaben vor Neid erblassen lässt. Das Fahrgefühl mit dem neuen Xbox-One-Controller: Klasse! Dank der neuen Rumble-Motoren in den Triggern ist das Bremsen und Gasgeben viel feinfühlig dosierbar – ein Ausbrechen der Rennwagen ist dadurch leichter zu verhindern. Schon nach ein paar Runden hat man die PS-Geschosse unter Kontrolle.

Turn 10 lieferte jedoch noch weitere Argumente für seine nächste Generation des Rennspiel-Wahnsinns: allen voran die Drivatar-Funktion. Dank Cloud-Technologie lernt »Forza 5«, wie der Spieler und seine Freunde fahren und erstellt auf dieser Basis KI-Fahrer, gegen die man selbst antreten kann. Selbst, wenn die Freunde gar nicht online sind. Wer will, kann so ausschließlich gegen diese Art von Konkurrenz antreten,

anstatt sich mit herkömmlichen Computer-Piloten abzugeben. Tolle Idee!

Diese Cloud-Technologie kommt auch im Mehrspieler-Modus zum Tragen – hier trägt sie dafür Sorge, dass Spieler immer gegen Online-Konkurrenten ähnlicher Leistungsstärke antreten. Brandneu sind zudem Indy-500-Rennen und Formel-1-Fahrzeuge, die Turn 10 auf einem eigenen Event angekündigt hat. Eine Rückkehr feiert außerdem die »Top Gear«-Lizenz inklusive dem berühmten Test Track und etlichen neuen Herausforderungen. »Autovista« wiederum heißt jetzt Forzavista und glänzt mit vielen neuen und erweiterten Möglichkeiten, den gesamten Fuhrpark in seiner vollen Pracht zu bestaunen. Großartig! Schon jetzt einer unserer Starttitel-Favoriten.

Nedzad Hurabasic

360 LIVE sagt...

Mit »Forza 5« gelingt die glanzvolle Rückkehr zu alten Motorsport-Wurzeln.
HITPOTENZIAL Extrem Hitverdächtig!

8.5

von 10

Erhältlich | November 2013 Status | 80% komplett



EXKLUSIV FÜR XBOX ONE!

Kolossal oder katastrophal?

- +** Größtenteils spektakuläre Next-Gen-Grafik mit toller Weitsicht und hochauflösenden Figuren, eigene Truppen können stellenweise gezielt befehligt werden
- Kämpfe scheinen größtenteils mit Quick-Time-Reaktionstests angereichert, wirkt streckenweise noch wie ein Kinect-Spiel



RYSE: SON OF ROME

Wenn der Römer zwei Mal klingelt

kurz&knapp

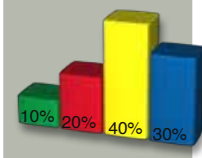
Hersteller | Microsoft Game Studios
Entwickler | Crytek
Genre | Action
Spieler | 1 - unklar
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Blutige Schwertkampf-Action im antiken Rom mit »Call of Duty«-Anleihen.

das ist drin

- Formationsangriff
- Schwerthiebe
- Barbaren
- Blutfontänen



Seit »Ryse: Son of Rome« auf der E3 2011 als Kinect-Spiel für die Xbox 360 angekündigt wurde, wart es still um den Titel aus dem Hause Crytek. Jetzt wissen wir warum: Crytek hat das Game komplett umgekrempelt und dabei die Kinect-Fesseln gesprengt. Statt aus der Ego-Perspektive steuert man Hauptcharakter Marius Titus nun aus der Third-Person-Sicht mit dem Controller. Die Verwendung von Kinect ist jedoch auf Wunsch weiterhin möglich. Wenn man möchte, können beispielsweise einfache Bewegungen wie das Heben des Schildes durch entsprechende Gesten ausgeführt werden. Auch Sprachbefehle wie etwa in »Mass Effect 3« werden unterstützt.

Wer »Gladiator« gesehen hat, weiß schnell, wo die Reise storytechnisch hingehen dürfte: Nachdem Marius Titus mit ansehen musste, wie Barbaren seine Familie töteten, schwört er den Mördern Rache. Doch natürlich steckt hinter dem Verbrechen mehr, als es zunächst den Anschein hat und die Spuren führen Titus zurück zum damaligen Nabel der Welt: Rom.

Cryteks Shooter »Far Cry« und »Crysis« fußen ihren Erfolg nicht auf ihrer Handlung, sondern der brachialen Action und wunderschöner Grafik. Das scheint sich mit »Ryse«

nicht zu ändern. Der Xbox-One-Starttitel zaubert dank »Cry Engine 3« neben enormer Weitsicht und sehr detaillierten Gesichtern auch weitgehend zerstörbare Umgebung auf den Bildschirm. Als Titus etwa einen Strand und die dahinter liegende Festung stürmt, zerfällt eine Dutzende Meter lange Galeere durch Katapultbeschuss in ihre Einzelteile. Fix sind vom antiken Kahn kaum mehr als Tausende berstende Mikadostäbchen übrig, die zudem physikalisch korrekt durch die Luft wirbeln. Beeindruckend!

Am Ufer angekommen, wird Titus binnen Sekunden in blutige Nahkämpfe verwickelt. Mit seinem Schild blockt er die Hiebe seiner Gegner ab, um daraufhin mit dem eigenen Schwert zu kontern. Im bisher gezeigten Material sieht das noch reichlich simpel aus. Meist reicht ein erfolgreicher Hieb, um ein Exekutionsmanöver einzuleiten. Dann noch einen kurzen Quicktime-Reaktionstest bewältigen und der Feind segnet das Zeitliche. Dynamische Kämpfe scheinen dabei kaum möglich, stattdessen gilt es lediglich, den gerade über dem gegnerischen Kopf angezeigten Knopf zu drücken und das blutrote Treiben zu beobachten. Und ja, »Ryse: Son of Rome« geht in diesen Szenen nicht gerade zimperlich zur Sache. Umherfliegende Beine

und andere Körperteile sind keine Seltenheit – ob das so durch die USK geht? Abwarten, nach »Sniper Elite V2« aber gut möglich...

Taktisch interessant: An vorgegebenen Stellen ruft Titus, wie Leonidas im Film »300«, seine Gefolgsleute herbei, um sich etwa mit einem Schildwall vor einem Pfeilregen zu schützen. Aber auch beim dann folgenden Ausschalten der Bogenschützen mittels Wurfspeeren ist gutes Timing der Befehle gefragt, um nicht als fleischgewordener Pfeilköcher auf dem Schlachtfeld zu enden. Macht in der Summe einen soliden Genre-Vertreter mit Hingucker-Qualitäten, dessen Kampf- und Rüstungssystem allerdings noch Feinschliff benötigt.

Robin Schweiger/sö

360LIVE sagt...

Vielversprechendes Hack'n'Slay in der Antike. Bleibt zu hoffen, dass man den HITPOTENZIAL Schwertkämpfen genug Abwechslung einimpft.

7.0 von 10



BELOW

Capy, die Macher des Mobile-, PC- und Mac-Hits »Superbrothers: Sword & Sorcery EP«, bringen die eigenwilligen Pixelgrafiken und ruhigen Soundwelten von »Below« exklusiv auf Xbox One. Aus der Vogelperspektive erkundet man eine unbekannte Insel, immer darauf bedacht, deren Gefahren zu überleben und Geheimnisse zu erkunden. Sieht fantastisch aus!

Hitpotenzial | 9.0 von 10

D4

In der Rolle eines Detektivs, der in die Vergangenheit reisen kann, versucht man den Mord an seiner Ehefrau zu vereiteln.

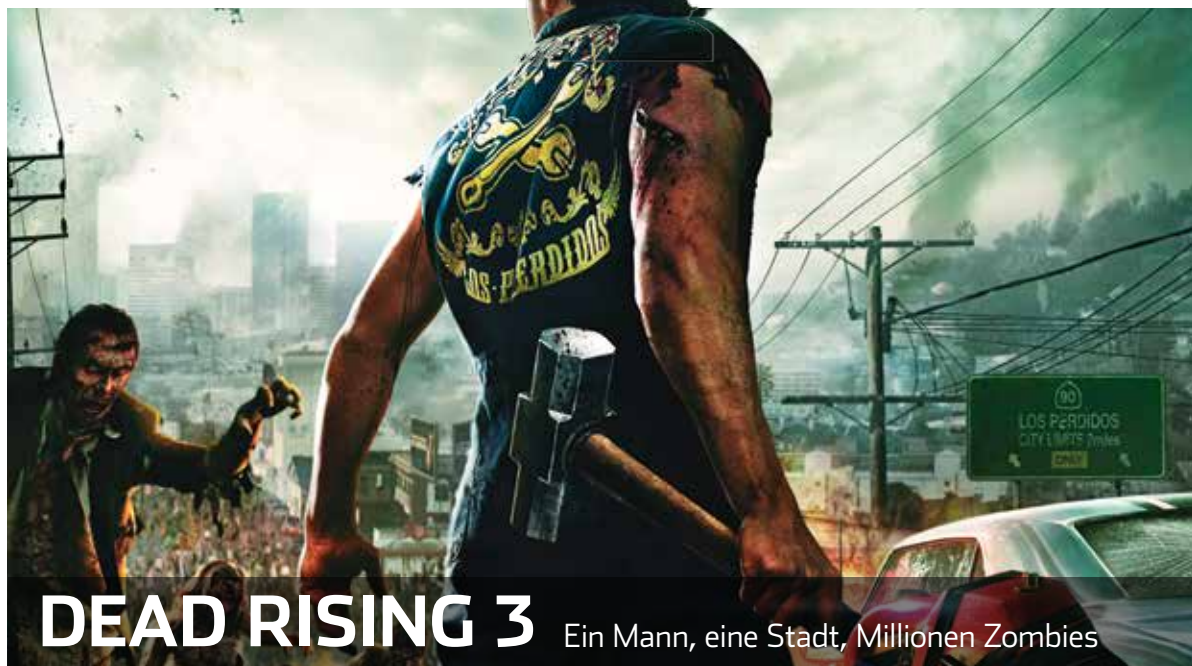
»D4« erscheint in Episodenform und wird exklusiv auf Xbox One zu kaufen sein. Vielversprechend: Das Game kommt von Hidetaka »Swery65« Suehiro, dem Macher des abgedrehten Kult-Horrorabenteuers »Deadly Premonition«.

Hitpotenzial | 7.5 von 10

MINECRAFT XBOX ONE EDITION

Wie der Name schon sagt: Das hier ist eine neue Version von Mojangs beliebtem Klötzchenwelt-Simulator für Xbox One. Eigentlich bleibt alles beim alten, jedoch verspricht Microsoft größere Karten und zusätzliche Mehrspieler-Funktionen. Welche genau? Das ist noch hinter einem Ender-Portal verborgen. Hoffentlich kann man gebaute 360-Welten übertragen...

Hitpotenzial | 9.0 von 10



DEAD RISING 3

Ein Mann, eine Stadt, Millionen Zombies

Hersteller | Capcom **Entwickler** | Capcom **Genre** | Action **Spieler** | 1 - unklar
Xbox live | unklar **Erhältlich** | November 2013

Capcom hat's einfach mit Zombies. Während die »Resident Evil«-Reihe am ehesten mit düsteren Horrorstreifen wie »Dawn of the Dead« vergleichbar ist, schlägt die hierzulande indizierte »Tote auferstehen«-Serie eher in die Kerbe eines »Shaun of the Dead« oder »Zombieland«: schwarzhumorig, überdreht, katastrophal brutal. Mit dem Xbox-One-Exklusivling »Dead Rising 3« wird aber alles anders. Und damit meinen wir nicht nur, dass der Protagonist jetzt Nick Ramos heißt, Automechaniker ist und statt durch enge Kaufhäuser durch die offene Spielwelt der Stadt Los Perdidos stapft. Nein, das ganze Ambiente will diesmal deutlich erwachsener und düsterer daherkommen und die Flapsigkeiten eines Chuck Greene und Frank West größtenteils begraben. Der Grund? »Dead Rising 3« soll jetzt insbesondere Fans der Ego-Shooter-Reihe »Call of Duty« ansprechen... Ob das den Serien-Veteranen gefallen wird? Viel wichtiger aber noch: Durch

die neu gewonnene Ernsthaftigkeit der Zombie-Apokalypse wirken viele Szenen deutlich gewaltbetonter, als in den schon indizierten Vorgängerspielen. Aus der Verfolgersicht trennt Nick Gliedmaßen von untoten Körpern, zertritt Schädelplatten am Boden liegender Zombies mit den Füßen oder zieht halb verfaulte Leiber durch den Radkasten eines der vielen fahrbaren Untersätze in Los Perdidos. Seien wir also mal realistisch: Das Ding erscheint so niemals in Deutschland – auch wenn es in einer deutschen Microsoft-Pressemittteilung bereits als Starttitel für die neue Konsole gehandelt wird!

Abgesehen von gewissen Beschaffungsproblemen sieht »Dead Rising 3« aber durchaus unterhaltsam aus. Beeindruckend ist vor allem die unglaubliche Menge an Zombies, die ohne jeglichen Bildrateneinbruch gleichzeitig dargestellt wird. Während in Los Perdidos die Sonne glühend am Horizont versinkt, untermalen tausende Schlurfer das Spektakel mit unheimlichen Schatten und kehligen Stöhnen. Auch die Fortbewegung in der Stadt funktioniert ohne störende Ladepausen – das wirkt rund und dynamisch. Und weil die Entwickler ihren schwarzen Humor dann scheinbar doch nicht ganz verloren haben, greift auch Held Nick wieder zu den aberwitzigsten Waffen, die er alle selbst zimmern darf. Etwa die »Sledge Saw«, die aus einem Vorschlaghammer mit Kettensäge besteht. Schmankerl für Nutzer von Smartglass: Das Game soll mit der Smartphone-App strategisch erweitert und zum Beispiel zum Anzeigen einer interaktiven Umgebungskarte genutzt werden.

Sollte es »Dead Rising 3« wider Erwarten doch nach Deutschland schaffen, dürfen sich Zombie-Liebhaber schon mal die Finger lecken.

Sabine Schischka

HITPOTENZIAL | 8.0 von 10



In den verschiedenen Stadtteilen von Los Perdidos lauern die unterschiedlichsten Untoten – etwa schwer gepanzerte Feuerwehr-Zombies.



METAL GEAR SOLID 5 THE PHANTOM PAIN

Ausritt durch Afghanistan



Hersteller | Konami **Entwickler** | Kojima Productions **Genre** | Action **Spieler** | 1 - unklar
Xbox live | unklar **Erhältlich** | unklar

Du denkst, du weißt alles über den Afghanistan-Einsatz? Denk noch mal drüber nach. Denn mit »Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain« wird die Kriegsgeschichte des Landstrichs im Nahen Osten ein klein wenig umgeschrieben. Elitesoldat und Kriegerslegende Solid Snake wird in diesem Third-Person-Actionabenteuer in den Binnenstaat entsandt. Mission? Unklar. Doch wie erste Gameplay-Szenen zeigen, hat er es unter anderem auf einen Typen namens Miller abgesehen, der gefangen gehalten wird. Also Controller in die Hand nehmen und losschleichen? Gerne! Aber beim Gameplay werden Kenner wie Neulinge gleichermaßen Augen machen: Statt schlauchiger Hallen und beengter Laborgänge empfängt dich in Afghanistan die ganze Weite einer offenen Wüstenspielswelt.

Auch bei der Fortbewegung des Helden mit der Augenklappe wagt man sich an Neues: Um nicht zu Fuß durch Sanddünen und felsige Gebirgspässe marschieren zu müssen, darf Snake unter anderem auf Jeeps, Panzer und sogar Pferde zurück-

greifen, was optisch stark umgesetzt ist und an Rockstars Western-Hit »Red Dead Redemption« erinnert. Währenddessen plagt den Protagonisten das dynamische Wettersystem mit gelegentlichen, dichten Sandstürmen oder übergießt die beige-braune Landschaft mit orange-roten Sonnenstrahlen. Nur echt ist noch schöner! Damit Reittiere nicht nur eine hübsche Dreingabe bleiben, werden sie eindrucksvoll ins bewährte Schleich-Gameplay integriert. Galoppiert der Veteran etwa dicht an einem feindlichen Trupp vorbei, kann er sich zur Deckung seitlich am Pferd festkrallen. Passend zum neuen Tag- und Nachtwechsel gesellt sich außerdem eine Echtzeit-Uhr, die Tag und Uhrzeit im Spiel der Realität anpasst. Welchen Sinn das Ganze hat, ist aber noch fraglich. Denkbar wäre – ähnlich wie damals in »Metal Gear Solid 3: Snake Eater« auf der PS2 – ein Einsatz bei Rätseln und Bossgegnern. Ob sich manche Widersacher wie einst The End dann durch einfaches Abwarten kleinkriegen lassen? Cool wär's! Und passend auch, denn die bisher enthüllte Personenriege gleicht erneut einem Kuriositätenkabinett: der blonde Miller als Visionär, der seiner Zukunft beraubt wurde; die freizügige aber stumme Scharfschützin Quiet; und Skull Face, ein mysteriöser Hutträger mit Totenschädelgesicht.

Wohin »MGS 5« die Spieler in puncto Story führt, ist noch ein großes Mysterium. Da Serienvater Kojima selbst wieder die Finger im Spiel hat, darf man sich vermutlich auf krude Verschwörungen und abgründige Twists freuen. Wer schon jetzt mit der Xbox One liebäugelt, sollte das hier also unbedingt auf seine Must-have-Spiele-Liste setzen. Du wartest lieber noch? Eine grafisch leicht abgespeckte Fassung gibt's für Xbox 360.

Sabine Schischka

HITPOTENZIAL | 9.0 von 10



Neubesetzung: Statt David Hayter übernimmt diesmal Kiefer Sutherland die Vertonung von Solid Snake.



PLANTS VS. ZOMBIES GARDEN WARFARE

Der knuffigste aller Tower-Defense-Hits kriegt endlich Nachwuchs:

»Garden Warfare« holt den weltbekannten Kleingartenkrieg zwischen Flora und Untoten in die dritte Dimension, vorerst exklusiv auf Xbox 360 und Xbox One. Die auf der Messe gezeigte Fassung der Third-Person-Multiplayer-Action für bis zu 24 Spieler sah zum Knuddeln gut aus und spielte sich auch so.

Hitpotenzial | 7.5 von 10

STAR WARS BATTLEFRONT

Darauf haben »Krieg der Sterne«-Fans gewartet:

Trotz Lucasarts-Pleite geht's weiter mit »Battlefront«, das aktuell bei EA heranreift, wohl auf Basis der »Frostbite 3 Engine« für Next-Gen-Konsolen. Ob es uns beunruhigt, dass zahlreiche ehemalige »Medal of Honor«-Mitarbeiter einen Großteil des Teams bilden? Abwarten. Die Rendersequenzen sahen jedenfalls schon mal hinreißend aus!

Hitpotenzial | nicht einschätzbar

NEUES VON BLACK TUSK STUDIOS

Microsoft Vancouver firmiert mittlerweile unter dem Namen Black Tusk Studios. Deren Auftrag:

Eine weitere Microsoft-Marke ins Leben rufen, die »Halo« das Wasser reichen kann. Zu sehen war auf der E3 bisher nicht viel mehr als ein eindrucksvoller (Render-) Trailer: Agent seilt sich an einem Hochhaus ab, stürmt durch die Scheibe, knockt eine Wache aus – kurz aber heftig. Anschauen!

Hitpotenzial | nicht einschätzbar



Hersteller | Microsoft **Entwickler** | Team Dakota **Genre** | Action
Spieler | 1 - unklar **Xbox live** | ja **Erhältlich** | unklar

PROJECT SPARK

Microsofts Antwort auf Little Big Planet?

Nur wenig Vorstellungskraft ist nötig, um mit Microsofts »Project Spark« für Xbox One eigene Spielwelten zu erstellen. Leicht zu verstehende Werkzeuge formen mit nur wenigen Controller-Eingaben komplexe Oberflächenstrukturen. Alternativ sprichst du einfach in Richtung Kinect-Mikrofon, was du als nächstes benötigst. Einen Berg? Einen See? Ein Krater? Deine Wahl! Mit einer überschaubaren Anzahl von Parametern werden anschließend weitere Entscheidungen getroffen: Soll eine Waldlandschaft, Wüste oder Eiswelt das Fundament schmücken? Daraufhin verhelfen verschiedene Tageszeiten und Farbfilter zum gewünschten Look. Und dann beginnt der eigentliche Spaß: Die eigene Welt mit Leben und mehr oder weniger sinnvollen Aufgaben füllen. Dazu hält »Project Spark« eine Vielzahl an vorgefertigten Charakteren und Lebewesen sowie Kulissenbausteine wie Häuser, Bäume und vieles mehr bereit. Wer will, kann sich ab hier tief in die Materie fuchsen, erstellt mit den leicht verständlichen Menüs Verhaltensroutinen für die Bewohner seiner Welt, nimmt Einfluss auf den Kamerawinkel oder verknüpft derlei Faktoren letztlich zu gänzlichen eigenen Spielmechaniken. Das klingt zunächst kompliziert, ist dank schnell verständlicher Symboloberfläche aber kinderleicht zu handhaben.

Propos kinderleicht: Das auch diese Zielgruppe umgehend Spaß hat, dafür sorgt ein Feature, getauft »Brains«. Jeder Gegenstand und jedes Wesen in deiner selbst erstellten Welt kann damit ein Hirn eingepflanzt bekommen. Dessen Funktion wird im dazugehörigen Auswahlmenü genau beschrieben. Und sollte ein Spielverlauf einmal doch nicht konkret definiert sein, lässt sich der Funktionsumfang der Brains zusätzlich anpassen. Erfahrene Weltenschöpfer können sogar selbst erdachte Hirn-Routinen via Xbox Live hochladen und so der Community zugänglich machen – klasse! Tatsächlich eröffnet »Project Spark« auf diese Weise ein gewaltiges Universum voller Möglichkeiten, um kleine aber auch größere Prototypen von Spielideen auf die Beine zu stellen. Das gibt nicht nur dem Games-designer-Nachwuchs mächtige Tools in die Hand, sondern jedermann die Gelegenheit, eigene Ideen als Videospiel festzuhalten. Und nicht zuletzt dank der bezaubernden Machart der mitgelieferten Figuren sowie der Grafikpower der Xbox One sieht das Ergebnis meist ziemlich überwältigend aus. Traumhafter Abenteuer-spielplatz für Kreativköpfe!

HITPOTENZIAL | 7.5 von 10



Hersteller | Microsoft **Entwickler** | Rare/Double Helix **Genre** | Action
Spieler | 1 - 2 **Xbox live** | ja **Erhältlich** | 2013

KILLER INSTINCT

Stirb den Ultra-Combo-Tod!

Die traditionsreiche Beat'em-Up-Reihe mit bisher zwei Ablegern für die Spielhalle sowie einer angepassten Auskopplung für das SNES aus den 1990ern ist endlich zurück! Zusammen mit Double Helix hievt Serienvater Rare den Prügler in den Next-Gen-Ring und beweist dabei zunächst eines: Stiltreue. Die drei Hauptcharaktere Jago, Sabrewolf und Glacius – die beiden erstgenannten waren bereits spielbar – kommen mit klassischer Handhabung daher. Im Klartext resultiert daraus eine Flut an Möglichkeiten, Kombos pfeilschnell zu verknüpfen, die schlussendlich auch das Salz in der Suppe der rauen Mann-gegen-Mann-Duelle aus klassischer 2D-Sicht bilden. Nichtkennern wird die Spielmechanik dabei nach wie vor am besten als ein Hybrid aus »Street Fighter«- und »Mortal Kombat« verkauft. Wobei sich das Gameplay von »Killer Instinct« dank zahlreicher Verspottungs- und Soforttötungs-Mechanismen deutlich Turnier- beziehungsweise showbewusster präsentiert. Der zeitlich richtig abgepasste Einsatz sogenannter Kombo-Breaker entscheidet in der Regel über Sieg und Niederlage und kann ein Match oft sogar gänzlich kippen. Die Grafik bläst dich zwar nicht derartig aus den Socken wie die blutigen Moves der antretenden Kombatanten, doch so viel ist sicher: In dieser Form wäre dies auf Xbox 360 sicherlich nicht machbar. Ob Rares Handkanten-Brecher nun als Vollpreis-Disktitel erscheint, oder doch mit anfangs nur wenigen Kämpfern in einer Free-2-Play-Variante, war zu Drucklegung leider noch nicht vollends geklärt. So oder so: Solange die Preisgestaltung in beiden Fällen fair und kundenfreundlich bleibt, soll's uns gleich sein.

HITPOTENZIAL | 7.5 von 10

Hersteller | Microsoft **Entwickler** | Remedy **Genre** | unklar
Spieler | 1 - unklar **Xbox live** | ja **Erhältlich** | unklar

QUANTUM BREAK

Zeitmanipulations-Thriller aus Finnland

Die komplett neue Marke vom finnischen Entwickler Remedy zählt zweifelsohne zu den Überraschungen der E3. Und das, obwohl bisher nicht mehr zu sehen war, als ein kurzer Zwischensequenz-Schnipsel in beeindruckender Ingame-Grafik. Darin zu sehen: eine bildschirmfüllende Explosion, die kurz davor ist, eine Frau in Stücke zu reißen. Doch die Zeit steht still. Lediglich zwei Agenten sind in der Lage, sich innerhalb dieser scheinbar temporär verfügbaren Zeitblase frei zu bewegen. Sie fackeln nicht lange und ziehen die Frau im letzten Moment aus der Gefahrenzone – Ende der Sequenz. Wird das hier eine Mischung aus »Time-shift« und »Singularity« mit einer Prise »Braid«? Noch hüllt man sich in Schweigen. Dagegen sicher: Zum Spiel wird's auch eine TV-Serie geben – beide Formate sollen ineinandergreifen. Wir sind gespannt!

HITPOTENZIAL | 8.0 von 10





Hersteller | Microsoft **Entwickler** | 343 Industries **Genre** | unklar
Spieler | 1 - unklar **Xbox live** | unklar **Erhältlich** | 2014

HALO XBOX ONE

Rätselraten um den Master Chief

Ein Kerl in wallender Kutte wandert einsam durch die Wüste. Unbeirrt überquert er Dünen, sein Antlitz verborgen unter einer schweren Kapuze. Sand tänzelt um die Enden seines Umhangs, dann erbebt die Erde, Staub türmt sich meterhoch auf und ein gigantischer Metallkörper schält sich aus der lebensfeindlichen Erde. Gigantische Schwingen breiten sich aus, schwängern den Himmel mit Finsternis. Zwischen den Flügeln aus kaltem Stahl thront ein insektenartiges Haupt. Ohrenbetäubender Lärm peitscht durch die Wüste, als das fremdartige Wesen eine Druckwelle absondert – die die Kapuze des Wanderers zurückwirft. Sie offenbart jedoch nicht Jesus auf dem Weg zu seiner Versuchung, sondern: den Master Chief, wie er lebt und lebt! Am Ende der tollen Rendersequenz erblickst du lediglich den »Halo«-Schriftzug und liest, dass deine Reise 2014 beginnt. Ob das nun »Halo 5« ist, ein Serien-Neustart, ein Online-Shooter im »Halo«-Universum, eine Auskopplung wie damals »Halo: ODST« oder ein Schachsimulator mit dem heldenhaften Helmträger? Weiß man nicht. Dafür aber, dass es von 343 Industries kommt, den Entwicklern von Teil Vier; erstmals in der Reihe 60 Bilder pro Sekunde zeigt und auf Cloud-Funktionen zurückgreift. Wir sagen ganz klar: »Lasst euch nicht verschaukeln, das wird Halo 5!« Bleibt zu hoffen, dass Microsoft schnell mit handfesten Details rausrückt. Zur Gamescom zum Beispiel!

HITPOTENZIAL | nicht einschätzbar



Hersteller | Microsoft **Entwickler** | Insomniac Games **Genre** | Shooter
Spieler | 1 - unklar **Xbox live** | unklar **Erhältlich** | unklar

SUNSET OVERDRIVE

Mit Schallplatten und Schrotflinten gegen mutierte Bestien

Dieser Exklusiv-Titel ist doppelt ungewöhnlich. Zum einen kommt er von den »Resistance«-Machern, welche – von »Fuse« mal abgesehen – lange Zeit für Playstation-Only-Spiele bekannt waren. Zum anderen paart er bunte Comic-Optik mit blutiger Gewalt. Im Enthüllungsvideo während der Microsoft-Pressekonferenz hüpfte ein agiler Kerl in typischer »Mirror's Edge«-Manier zwischen Hochhauswänden umher, schnappt sich eine Shotgun und springt an eine Zip-Leine. Das Wort »Kopfschuss« manifestiert sich cartoonartig aus der klaffenden Wunde eines der seltsamen Monster, die ausschauen wie Höllenritter aus »Doom 3«. Oder umgemodelte Chimera-Modelle aus Insomniacs eingangs erwähntem »Resistance« – wie man's nimmt. Mit einem abgedrehten Schallplatten-Werfer durchlöchert ein dicklicher Kerl Bestienbirnen, auf einem nahen Dach prügelt ein Mädel mit Tag-der-Toten-Gesichtsbemalung mit Baseball-Keule auf die Viecher ein. »Richtiges« Gameplay hat Insomniac noch nicht gezeigt, nur ein rasantes Renderfilmchen. Das wiederum lässt auf einen kooperativ angelegten Shooter mit Parkour-Elementen schließen. Irre Einfälle wie die Schallplatten-Kanone gefallen, allerdings dürfte die Mischung aus farbstarker Cartoon-Grafik und stilisierter Gewalt nicht jedem auf Anhieb zusagen. Man darf aber zuversichtlich sein, dass die »Ratchet und Clank«-Schöpfer hier einen spaßigen Team-Shooter im Gepäck haben. Interessant: Ein deutscher Packshot liegt bereits vor, was eine Veröffentlichung zeitnah zum Xbox-One-Start vermuten lässt.

HITPOTENZIAL | nicht einschätzbar





Hersteller | Activision **Entwickler** | Bungie **Genre** | Ego-Schleicher
Spieler | 1 - unklar **Xbox live** | ja **Erhältlich** | 2014

DESTINY

Gigantische Sci-Fi-Schlachten!

Mit schwerem Gewehr im Anschlag stiefelst du als Warlock, Meister magischer Energie und Hüter der Menschheit, in Ich-Perspektive auf die Barriere zu. Aufgescrachte Krähen flattern tiefschwarz zwischen maroden Brückenpfeilern, Skelette grinsen aus Autowracks ins Endzeit-Nichts. Mitten in einer Einöde Marke »Fallout« trennt eine riesige Mauer dich und deinen Teamkameraden von der Wildnis dahinter. Einige Meter vor dir wird dein maskierter, mit wallendem Umhang bekleideter Kompanion bereits von den rostigen Eingeweiden eines kleinen Durchgangs in der Wand verschluckt. Rotes Zwielflicht überzieht die Rohr- und Stahlverkleidungen wie sich ausbreitendes Höllenfeuer. Je tiefer ihr eindringt, umso mehr umfängt euch die Dunkelheit. Ghost muss her, dein kugelfunder, schwebender Technikfreund: Die Maschine gleitet durch die Gänge, wirft blaues Licht. Plötzlich springen agile Aliens, Predator-ähnliche »Fallen«, von Deckenverkleidungen herab und schlagen mit Energieschwertern nach deinem Hunter-Kumpel. Du wechselst zum wirksamen Revolver, durchlöcherst einige Fallen-Birnen, suchst Deckung, flankierst den Captain der Truppe. Nachdem das Vieh geschlachtet ist, geht's an die Beute. »Halo«-Macher Bungie verzahnt seine Sci-Fi-Action mit Rollenspiel-Elementen wie in »Borderlands 2«; es gibt also Waffen zu erbeuten und aufzurüsten. Jede Figur verfügt außerdem über Inventar-»Slots« für Helm, Rüstung, Stiefel und ähnliches und kann individualisiert werden. Fette Beute ist auch nötig, denn hinter der Mauer lauert genau wie im TV-Serienhit »Game of Thrones« das übernatürliche Böse. Als dein Zweier-Team die Wildnis jenseits des Walls betritt, verfinstert sich der Himmel für eine Millisekunde, ein Landungsschiff taucht aus dem Nichts auf, reißt Türme nieder. Auf dem Bildschirm erscheint die Einblendung, man sei gerade einem öffentlichen Event beigetreten; und man findet auf einmal ein weiteres Hüter-Team an seiner Seite. Aus den Innereien des Landungsschiffes kriecht ein sechsbeiniges Mechanik-monstrum, der schwer gepanzerte Devil-Walker mit Riesengeschütz. Hüter schießen aus Scharfschützenwunden und Raketenwerfern, Warlocks schleudern Energiebälle, bis das Teufelswesen krachend zu Boden geht. Grafisch brillant inszeniert, verspricht die Mehrspieler-Koop-Action sogar »Halo« zu toppen. »Destiny« ist das Schicksal moderner Shooter – wir können's kaum abwarten!

HITPOTENZIAL | 9.0 von 10



Hersteller | WB Games **Entwickler** | Avalanche Studios **Genre** | Action
Spieler | 1 - unklar **Xbox live** | unklar **Erhältlich** | Sommer 2014

MAD MAX

Endzeit, ich komme!

Die Ikone der trostlosen Endzeit ist zurück! Wer hätte gedacht, dass der für Spätsommer 2014 angekündigten Filmfortsetzung der »Mad Max«-Saga, mit Tom Hardy in der Hauptrolle, ein Videospiel-Pendant eines so prominenten Entwicklers spendiert wird. Während bisher nur wenige Details zum Film die Runde machen, ist's um das Game schon bestellt. Die neue Produktion der »Just Cause«-Macher soll bereits einige Monate vor dem Film erscheinen und nicht an die Handlung des Kinostreifens gekoppelt sein. Erste E3-Gameplay-Eindrücke umreißen eine offene Spielwelt voll Trostlosigkeit: eine von erbittertem Überlebenskampf gezeichnete Wüstenlandschaft, in der sich allerlei Gesetzlose im Kampf um wenige Habseligkeiten gegenseitig die Hölle heiß machen. Im Spiel geschieht dies überwiegend fahrzeugbetont: Dein Kampfwagen lässt sich stetig weiterentwickeln und aufrüsten und sich so nach und nach zu einer Art kaum zu stoppenden Massenvernichtungswaffe auf vier Rädern modifizieren. In opulent inszenierten Verfolgungsjagden Marke »Just Cause 2« erwehrt sich Max etwa mit einer abgesägten Schrotflinte aufspringender Trittbrettfahrer, während sein Beifahrer mit einer Stahlseil-Harpune gegnerische Vehikel ins Schleudern bringt. Die Weitsicht sowie die bildschirmfüllenden Partikeleffekte in Form von aufwirbelndem Staub sind bereits echte Hingucker! Wenn Max und sein Beifahrer dann – wie in einer gezeigten Szene – einen Tanklastzug nach und nach in Stücke schießen, während dieser eine Schneise aus brennendem Treibstoff hinter sich herzieht, wird eines deutlich: Was hier an Pyro-Kawumm zu sehen ist, hat man so in noch keinem Spiel gesehen. Grell leuchtender Qualm sowie Feuer- und Explosionseffekte, wie man sie sonst nur aus hochwertigen Hollywood-Produktionen kennt, bringen den Fernseher förmlich zum Glühen. Zwar sehen insbesondere Max' Kämpfe aus Third-Person-Ansicht – wenn dieser außerhalb seines Fahrzeugs gegen das Ödland-Gesindel vorgeht – noch etwas holprig aus. Aber bis zur Veröffentlichung 2014 bleibt ja noch genug Zeit, um solche Schnitzer auszubügeln. Insgesamt macht der Offene-Welt-Endzeit-Überlebenskampf jedoch eine brillante Figur. Wir wollen mehr sehen, pronto!

HITPOTENZIAL | 8.0 von 10

THE CREW

Die nächste Generation Open-World-Racer?



Hersteller | Ubisoft **Entwickler** | Ivory Tower **Genre** | Rennspiel
Spieler | 1 - unklar **Xbox live** | ja **Erhältlich** | Anfang 2014

Anfang 2014 will Ubisoft mit seiner Version der Next-Gen-Rennspiele das Genre ordentlich aufmischen. Anstatt den eigenen Erfolg als Racer oder das Fahren auf Rundkursen in den Mittelpunkt zu stellen, dominiert hier der Gruppengedanke. Heißt: Etliche Gamer rasen gleichzeitig durch eine riesige offene Spielwelt – die USA. Die Vereinigten Staaten sind zwar nicht eins zu eins in ihrer Größe umgesetzt – von Ost nach West benötigt man trotzdem zwei bis drei Stunden über die Highways. Selbstverständlich ist es aber auch möglich, einfach querfeldein durch die Walachei zu hetzen, sich Straßenrennen zu liefern, sich mit Cops zu duellieren oder auf Erkundungstour zu gehen. Jeder Verkehrsteilnehmer ist dabei ein potenzieller Mitspieler – oder Nebenbuhler.

Roter Storyfaden? Man soll eine kriminelle Organisation infiltrieren und dafür Verbrechernester ausheben. Gelingt's, werden kurz darauf neue Metropolen wie New York oder Miami freigeschaltet, die dann per Schnellreisensystem verfügbar sind. Gangsterunterschlupfe lassen sich logischerweise auch von Einzelspielern ausheben – im Team mit bis zu drei Adrenalin-Junkies fetzt's aber umso mehr.



Dafür ist allerdings koordinierteres Vorgehen notwendig, als bei der Anspielsession in Los Angeles. Dort fuhren sich die Teilnehmer teils gegenseitig über den Haufen und gefährdeten so den Erfolg der zeitkritischen Mission, in der das Ziel per Rammattacke ausgeschaltet werden sollte. Das Opfer? Ein massiver Hummer-Jeep, den man in einer wilden Hatz über den von Badeurlauber belagerten South Beach von Miami scheucht. Aber keine Sorge: Man muss nicht ständig im Konvoi herumtuckern. Im Beispiel beharrte sich etwa ein Fahrer in New York mit der Polizei, der andere war in Nevada auf Erkundungstour. Fordert jemand Hilfe für eine Koop-Mission an, wird man am Zielort zusammengeführt. Eine klassische Lobby ist dafür nicht notwendig – genial!

Ebenso wie das umfangreiche Pimpen der Fahrzeuge: Das klappt dank Companion-App sogar mobil am Tablet. PvP-Wettfahrten mit rivalisierenden Crews sind schließlich die NOS-Injektion im vielversprechenden Highspeed-Rausch. Auf dem Radar behalten!

HITPOTENZIAL | 8.5 von 10

DRAGON AGE 3: INQUISITION

Überall Drachen!



Hersteller | Electronic Arts **Entwickler** | Bioware **Genre** | Rollenspiel
Spieler | 1 **Xbox live** | unklar **Erhältlich** | Herbst 2014

Das friedliche Reich Thedas wurde in Aufruhr versetzt und Chaos beherrscht die Welt. Als Anführer der Inquisition ist es deine Aufgabe, Kriege zwischen Templern und Magiern sowie von ganzen Nationen zu vereiteln. Zwar hielt sich Bioware zur Messe mit allzu viel Detailinformation zum dritten Teil der »Dragon Age«-Saga bedeckt, doch so viel ist nach Begutachtung des Gezeigten klar: Mit dem verbreiteten Image eines Simpel-Rollenspiels wollen sich die »Mass Effect«- und »Baldur's Gate«-Erfinder nicht mehr abfinden. Gerade was das Kampfsystem angeht, soll die Xbox-One-Version der PC-Fassung keinen einzigen Zentimeter hintan stehen und sich wieder sehr viel taktischer anfühlen, als das action-haltige Geknüppel aus Teil Zwei. Auch das Erkunden soll wieder einen größeren Stellenwert einnehmen. Gleichzeitig verspricht man, sich auf bekannte Stärken zu konzentrieren: glaubhafte Charaktere, eine mitreißende Story und Entscheidungssituationen, die den weiteren Storyverlauf spürbar prägen. Hoffentlich hat man zur Gamescom mehr im Gepäck als nur einen schicken Teaser...

HITPOTENZIAL | 8.0 von 10

BATTLEFIELD 4 (MEHRSPIELER)

Bye, bye, Shanghai



Hersteller | Electronic Arts **Entwickler** | DICE **Genre** | Ego-Shooter
Spieler | 1 - 64 **Xbox live** | ja **Erhältlich** | 2013

Wer Electronic Arts Spektakel zu »Battlefield 4« auf der E3 erlebt hat, weiß, welchen Stellenwert die Marke mittlerweile im Unternehmen erreicht hat. Während man auf der Microsoft-Presskonferenz fulminantes Live-Gameplay zur Kampagne präsentierte, stand auf der Sony-PK der Mehrspieler-Modus im Mittelpunkt. Pfffigg: Statt mit irgendwelchen übers Internet zugeschalteten Entwicklern zu daddeln, öffnete sich ein Vorhang und zeigte 64 Männer und Frauen vor ihren jeweiligen Systemen. Dann ging's in einem Kriegsgebiet in Teams von je 32 Spielern zur Sache. Checkpunkte einnehmen, Gebäudedächer sichern, mittels Hubschrauber Feuerschutz aus der Luft geben, via Gleitschirm in die Tiefe springen – das Gebotene verschlug selbst Besitzern aktueller Hochleistungs-PCs die Sprache. Insbesondere als gegen Ende der Präsentation einer der größten Wolkenkratzer der Metropole unter ohrenbetäubenden Lärm in sich zusammenstürzte. Was uns noch geflasht hat? Verrät unser 4-seitiges Mehrspieler-Spezial im nächsten Heft!

HITPOTENZIAL | 9.0 von 10

Erhältlich | 5. November 2013 | Status | 80% komplett

kurz&knapp

Hersteller | Activision

Entwickler |

Infinity Ward

Genre | Ego-Shooter

Spieler | 1 - unklar

Xbox Live | ja

kurz gesagt

Serienauskopplung der Militär-Shooter-Reihe mit neuer Engine, neuen Helden und neuem Partner – einem Hund.

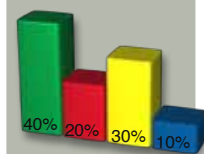
das ist drin

● Explosionen

● Schüsse

● Bellen

● Felsen bestaunen



AUCH FÜR
XBOX ONE!

CALL OF DUTY GHOSTS

Auch Geister halten Haustiere

Wie ein Adler, der seine Beute erspäht hat, starren die Augen Hunderter Journalisten auf die Leinwand. Noch zielt das Logo von Hersteller Activision die projizierte Fläche. Doch wenige Sekunden später dann endlich die Bilder, wegen derer die informationshungrige Meute der Einladung des Konzerns Anfang Mai ins sonnige Santa Monica, Kalifornien, gefolgt ist: »Call of Duty: Ghosts« wird erstmals unter Ausschluss der Öffentlichkeit Medienvertretern präsentiert. 360 Live zählt natürlich zu den geladenen Gästen. Eine Flut an spielrelevanten Informationen, wie auf der knapp drei Wochen später stattfindenden Fachmesse E3, hätte man aufgrund der langen Wegstrecke erwartet. Ein kurzer Blick auf das neue Technikgerüst sowie nur wenige Minuten Gameplay dämpfen jedoch zunächst die hoch gesteckten Erwartungen. Dennoch: Der nicht zu stillende Durst der Entwickler nach mehr Details bleibt ein Indikator dafür, dass auch dieser Shooter von »Modern Warfare«-Schöpfer Infinity Ward das Zeug zum Herbst-Blockbuster hat. Auf Xbox 360, als auch auf Microsofts Nachfolgekonsole Xbox One!

GEISTER

Die Welt, wie wir sie kennen, hat sich verändert. Jede erdenkliche Militärvereinigung ist zerschlagen, Kartelle und dubiose Vereinigungen kontrollieren Regierungen und Politsysteme. Ein düsteres Schicksal zeichnet unsere Zukunft. Doch es gibt einen Funken Hoffnung. Hoffnung auf Veränderungen und die Rückkehr zur Normalität. Gemeint ist ein Zusammenschluss elitärer Kämpfer. Eine Gruppe, die dem eskalierenden Terror trotz deutlicher Unterzahl den Kampf angesagt hat: die »Ghosts«. »Geister«, die wie eine wohl behütete Legende nur wenige kennen, geschweige denn je zu Gesicht bekommen haben. Und wenn doch, dann wahrscheinlich nur kurz vor ihrem eigenen Ableben. Denn die Ghosts machen ihrem Namen alle Ehre, tauchen lautlos auf, schlagen effizient zu und verschwinden meist mit einer ohrenbetäubenden Explosion wieder – ganz »Call of Duty« eben! Einer dieser elitären Problemlöser bist Du. Und auch wirklich nur der eine: Anders als vorherige Serienvertreter konzentriert sich die Geschichte aus der Feder von »Syriana«-und »Traffic«-Autor Stephen Gaghan diesmal ausschließlich auf nur einen Helden. Regelmäßige, zuweilen inhaltlich verwirrende Wechsel zwischen den Protagonisten bleiben aus. Es soll eine Identifizierung zwischen Spieler und Spielfigur stattfinden, wie es vor allem Rollenspiele schon lange vormachen. Und noch eine weitere wichtige Persönlichkeit steht, obwohl nicht mal ein Mensch, im Mittelpunkt. Ein Deutscher Schäferhund nimmt den Platz als treuer Begleiter ein: feindliche Soldaten ablenken, sie festhalten, Sprengstoff-Fallen finden und mehr – der Kollege mit der kalten Schnauze hat einiges auf dem Kasten.

Spielerisch klingt's ebenfalls sinnvoll, zumal es taktisches Vorgehen – etwa Gegner aus der Deckung locken – unterstützt und das Dauergeballer aus der Ich-Perspektive angenehm verbessert. Ferner stürmen

neue Komfortfunktionen aufs Schlachtfeld: Die Heroen können nun eleganter denn je über Hindernisse hüpfen, endlich aus der Deckung um die Ecke zielen und mit Anlauf am Boden entlangrutschen. Das hat sich bei zahlreichen Konkurrenz-Shootern bewährt, ist also auch hier eine willkommene Aufwertung.

Überhaupt schreibt sich Infinity Ward Abwechslung groß auf die Fahne. Mal schleichen die Ghosts geduckt durch tropische Dschungelabschnitte und werden eins mit der dichten Vegetation. An anderer Stelle geht's vertikal an einer Hauswand per Seilzug hinunter – während der Dopaminspiegel steil nach oben schnellte. Oder die Ghosts tauchen ab in den Weiten des Ozeans, wie die dann gezeigte Demosequenz eindrucksvoll beweist. Allein diese wenigen Minuten reichen, um zu verdeutlichen, dass trotz neuem Untertitel hier bewährte »Call of Duty«-Kost heranreift. Heißt im Klartext: Action, Explosionen und Adrenalinkicks ohne Verschnaufpause. Wie in folgender Gameplay-Szene ...

TIEFSEE

Das türkise Wasser wirkt wie die Ruhe vor dem Sturm. Fischschwärme ziehen gemächlich ihre Runden, Korallen leuchten in allen Farben des Regenbogens, ein Hai schwimmt vorbei. Eine kunterbunte Szene, die fast ein bisschen was von »Findet Nemo« hat. Doch schwarz gekleidete Kampftaucher trüben das Bild. Was wollen die beiden Ghost-Einheiten hier im idyllischen Nass? Ein Blick nach oben verrät: Feindliche Schlachtschiffe kreisen bedrohlich an der Oberfläche; als Untergrundorganisation fehlen freilich die Mittel für einen Direktangriff. Logisch, die Operation muss lautlos und aus dem Hinterhalt erfolgen. Wie auch die diskrete Beseitigung der beiden feindlichen Taucher, die etwa 30 Meter entfernt ein gesunkenes Flugzeug untersuchen. Harpunen kommen



Doggy Style: Dieser Schäferhund gehört zur Truppe und unterstützt mit feiner Nase und festem Biss. Sprengstoffe aufstöbern und Gegner in die Waden beißen kann er besonders gut.



✖ Schick den Hund vor!

KILLERMASCHINE AUF VIER PFOTEN

»Mach dich bereit, tu es«, raunt der verborgene Mann, als zwei Wachen in der erweiterten E3-Demo durch das Unterholz patrouillieren. Die Ansicht wechselt zu einem Kamerabild – der Kameraträger, Schäferhund Riley, rast auf die Ahnungslosen zu und beendet mit fiesen Bissen ihr Leben – heftig! Solche militärisch trainierten Vierbeiner gibt's auch im echten Leben, die Animationen des Schäferhundes wurden per Motion-Capturing-Verfahren mit Hilfe eines realen, pensionierten Superkläffers der Navy-Seals eingefangen. Sogar markante Charakternarben und ein Ohr-Tattoo hat Riley. Als Spieler kommuniziert man – wie die echten Seals auch – über einen Audio-Knopf im Tierohr mit dem Schnüffel-Agenten. Muss man leise sein, bringt man vibrierende Platten in seinem Nacken in Bewegung – entweder links oder rechts, damit Riley weiß, wohin er gehen soll. Durch Bellen lenkt die Töle Feinde ab, damit du ihnen aus der Ferne das Licht auspusten kannst. Und ja: Selbst Riley hat schon einen eigenen Twitter-Account und dürfte bald so beliebt sein wie Cairo, der vom US-Präsidenten geehrte Hund, welcher bei der Tötung Bin Ladens assistierte.



zum Vorschein, zielen auf den Kopf der zwei Ahnungslosen. Du den linken, dein Kollege den rechten – Feuer und... doppelter Volltreffer! Kurz und schmerzlos, präzise und gnadenlos. So wie man's von diesen Jungs kennt!

Wenige Augenblicke später offenbart sich ein fast schon surreales Bild: Ein kompletter Turm ist im Meer versunken. Zusammen mit dem Ankündigungsvideo ergibt das allerdings Sinn. Das Gebäude mit dem Leuchtturm stand an einer Felsklippe, bis das komplette Bauwerk bedingt durch eine heftige Detonation ins Meer gesprengt wurde. Den genauen Grund dafür will Activision allerdings noch für sich behalten. Tut der Spannung aber keinen Abbruch, denn auch ohne diese Hintergrundinformation geht's im Folgenden ordentlich zu Sache. Die beiden Ghosts schwimmen im Inneren des Turms an die Spitze und packen einen Torpedo aus. Jetzt das Schiff der Terroristen anvisieren, den Todbringer aus der Ich-Perspektive aufs Ziel lenken und – Krach! Das surrende Projektil reißt ein klaffendes Loch in die stählerne Schiffswand, der Kahn sinkt. Doch es wäre kein »Call of Duty«, würde nun nichts schiefgehen. Tatsächlich: Das Schiff sinkt ungewöhnlich schnell, steuert direkt auf das Froschmann-Duo zu. Schnell weg hier! Fast schon panisch preschen sie durch den einstürzenden Turm nach unten. Einem riesigen Steinbrocken können sie mit letzter Kraft ausweichen. Dem dann folgenden Felsen jedoch nicht mehr – das Bild wird schwarz...

Nur langsam klart die Sicht auf: Der Felsbrocken hat deinen rechten Arm fies eingeklemmt. Schlimmer noch: Dein Sauerstoffschlauch peitscht unkontrolliert durchs Wasser, du drohst zu erstickern. Das Ende? Nein. Dein Kamerad hat dich entdeckt, eilt zur Rettung und leiht dir seine Atemmaske. Doch wie aus dem Nichts rast den Ghosts plötzlich ein in die Fluten

gestürzter Apache-Helikopter von hinten entgegen. Was zum...? Wieder ein komplett schwarzer Bildschirm, gefolgt vom jähem Ende der Präsentation. Schade, gerade wo die Atmosphäre zum Schneiden dicht ist...

DSCHUNGELCAMP 2.0

Pünktlich zum Start der neuen Konsolengeneration setzt Entwickler Infinity Ward auf eine fast von Grund auf neu entwickelte Grafikengine. Was die zu leisten vermag, zeigt neben beschriebener Unterwasser-Sequenz eine Kamerafahrt durch ein Dschungelgebiet: Sonnenstrahlen bahnen sich ihren Weg durch das wehende Blattwerk der Baumkronen. Staubkörner tänzeln leichtfüßig durch die Luft, während Wasser realitätsnah Hänge hinunter plätschert. Nicht



Platz da! Stolz verkündet der Entwickler, dass die Fisch-KI so intelligent sei, dass sie einem automatisch aus dem Weg schwimmt. Beeindruckend? Ansichtssache.



Kampfhund oder Schoßhündchen?

- +** Komplette neue Auskopplung im »Call of Duty«-Universum, Geschichte vom Oscar-Gewinner Stephen Gaghan, Fokus auf einen Protagonisten verspricht mehr Tiefgang, gewohnt viel Action, neue Grafikengine mit eindrucksvollen Effekten
- ... aber alles schon da gewesen, bislang kaum Infos zu Versus-Mehrspieler-, Koop- und Story-Modus

Und außerdem?

- Kommt für Xbox 360 und Xbox One ■ Hund als dirigierbarer Partner – 360 Live verwettet ein Fass Bier, dass er die Geschichte nicht überleben wird ■ Sprachkommandos via Kinect werden unterstützt ■ Weitere Unterschiede zwischen Xbox 360 und Xbox One wohl primär grafischer Natur, weitere Infos stehen noch aus ■ Download-Inhalte zeitlich exklusiv auf Xbox-Systemen

zuletzt exquisit animierte Figuren – hochsensible Motion-Capturing-Technik macht's möglich – lassen die Spielwelt gelungen realistisch aussehen. Hunderttausende von Polygonen und fast schon fotorealistische Texturen ermöglichen, dass selbst kleinste Wunden und Haare auf der Haut der Figuren erkennbar sind. Vor allem auf zwei Elemente sind die Kalifornier stolz: Zum einen führt eine Technik genannt »Tessellation« dazu, dass Steine und Felsen nun nicht mehr als flache Textur an Wand und Boden darstellt werden, sondern plastisch erscheinen und dadurch der Umgebung mehr Authentizität verleihen. Zum anderen merzt das Team eine Kleinigkeit aus, die Konsolenspieler seit jeher ein Dorn im Auge ist: Kreise sind nicht rund, sondern hexagonförmig. Infinity Ward hat dafür ein von den Animationsprofis Pixar entwickeltes Verfahren namens »Sub-D« übernommen, um die Kanten an Okularen, Ohren und



anderen Rundungen sprichwörtlich zu glätten. Trotz der deutlichen Steigerung an Details und Effekten versprechen die Macher, dass flüssige 60 Bilder pro Sekunde in Sachen Grafikaufbau den Ton angeben.

Letzteres ist vor allem für den Mehrspieler-Modus relevant. Zu dem hält sich Activision auf der Pre-E3-Veranstaltung noch recht bedeckt. Nebst modifizierbarer Kleidung für die individuelle Spielfigur hat der Hersteller bislang nur dynamische Karten angekündigt – die sollen es aber in sich haben. So können Spieler ihre Umgebung aktiv verändern, also zum Beispiel einen Staudamm sprengen oder einen Stapel Holzstämme ins Rollen bringen, um so einen Feindtrupp binnen Sekunden hinwegzufegen. Hat Potenzial!

Welche Modi letztendlich Spalier stehen, wie vielschichtig und umfangreich die Storykampagne gestrickt ist und wie stark vor allem die inhaltlichen Unterschiede zwischen aktueller und neuer Konsole ausfallen, lässt sich derweil noch nicht zuverlässig sagen. Gespannt sein darf man zudem auf den finalen Detailgrad.

Früher und heute: Dieser Vergleich von »Modern Warfare 3« und »Ghosts« zeigt deutlich, wie stark zwei Jahre Altersunterschied in Sachen Grafik ausfallen können.



Bis zum Erscheinen im November sind wir zudem auf die endgültige Grafikpracht gespannt, speziell auf Xbox One. Denn zwar sieht für Konsolenverhältnisse alles extrem hübsch aus, doch wurde nichts gezeigt, was man nicht schon von aktuellen PC-Produktionen kennt. Trotz neuer Engine sieht beispielsweise die PC-Version von »Crysis 3« bei höchsten Grafikeinstellungen immer noch einen Tick detailreicher aus als »Ghosts«. Mal gucken, ob Infinity Ward hier noch eine Schippe drauflegen kann...

Moritz Wanke

360 LIVE sagt...

Neuer Technikmotor, neuer Held, bewährtes Spielspaß-Konzept. Trotzdem: Wegen des neuen HITPOTENZIAL Settings ist »Ghosts« das vielversprechendste »Call of Duty« seit »Modern Warfare«.

8.5 von 10

Erhältlich | Herbst 2013 **Status** | 70% komplett

Iron Man oder ab in die Schrottpresse?

- + Technisch ansprechender Launchertitel für die Xbox One, erfrischendes Gameplay dank Jetpack-Mechs, taktisch intensiv da Titanen und Bodentruppen Seite an Seite in Teams kämpfen
- Mann gegen Maschine: Kann die Balance auf Dauer wirklich funktionieren?

kurz&knapp

Hersteller |

Electronic Arts

Entwickler |

Respawn

Entertainment

Genre | Action

Spieler | 16

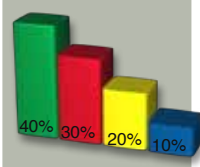
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Mech-Action mal anders: schneller, agiler, fast schon akrobatisch.

das ist drin

- Springende Mechs
- Ballernde Infanteristen
- Funkenregen
- Gesellschaftskritik



TITANFALL

Mein Freund, der flinke Kampfläufer

Schwere Rauchwolken hängen bleiern am Himmel. Nur für eine Sekunde lässt der Soldat seinen Blick in die Ferne schweifen, doch das macht seinen Fehler nicht weniger tödlich. Aus heiterem Himmel kracht etwas auf den Asphalt, Cyborg-Beine massieren die Erdkruste. Keine Chance für den Humanoiden – eine Maschine namens Titan zerquetscht ihn wie eine Ameise. Doch die Rache der Kameraden folgt prompt: Hunderte Projektile schlagen in sein Stahlhaus ein, Nachschubtruppen gehen in Stellung. Darunter auch ein Mech des Gegnerteams, dessen Minigun bedrohlich surrend warmläuft. Die Inszenierung stimmt, darin sind die Ex-»Call of Duty«-Entwickler von Respawn Entertainment sichtlich geübt! Doch das hier will viel mehr sein. Es geht um das taktische Zusammenarbeiten von Mensch und Maschine. Die Story dazu ist schnell umrissen: In der nahen Zukunft entdeckt die Regierung einen fremden Planeten, beginnt ihn auszubeuten und stößt dabei auf Widerstand der technisch hochentwickelten Einheimischen. Klingt nach »Avatar«, soll aber laut Kreativchef Steve Fukuda eher in Richtung Gesellschaftskritik Marke »District 9« gehen.

Doch wie fühlt sich das Ergebnis in der

Praxis an? Der Titel verzichtet auf eine Kampagne, stattdessen kämpfen jeweils acht Soldaten in zwei Fraktionen. Das Grundprinzip erinnert an »Battlefield 4«, da du jederzeit als Fußsoldat oder in einem Titan spawnen kannst. Nur: Geht da nicht die Balance flöten? Mitnichten, denn die Soldaten sind exzellent ausgerüstete Elitekämpfer, die kurze Zeit an Wänden entlanglaufen, sich per Jetpack in die Luft katapultieren und mit Mehrfachsprüngen Häuserdächer mühelos erklimmen können.

Aber auch die wuchtigen Titans fühlen sich oft erstaunlich leichtfüßig an. Sie sind keine schwerfälligen Brummer, sondern grazile Hightech-Krieger, die flink über die Karte huschen, mit akrobatischen Salti Raketenbeschuss ausweichen und mit butterweichen Animationen und toller Weitsicht zeigen, was die Xbox One grafisch zu leisten vermag.

Wer keine Lust hat, als Titan herumzustiefeln, kann jederzeit aussteigen und die KI-Stahlmonster erledigen. Bleibt die Frage, wie lange so ein Ungetüm ohne Pilot am Leben bleibt? Und noch viel wichtiger: Klappt überhaupt die Balance? Nun, die Titanen sind sehr stark, können beispielsweise einen Soldaten mit ihren Metallfingern greifen

und ihn solange mit Elektroschocks traktieren, bis er stirbt. Im Nahkampf haben die Humanoiden keine Chance – bereits ein Tritt oder ein Schlag mit der Hinterhand reicht, um die Lebensanzeige in bedrohliche Regionen rutschen zu lassen. Die Menschen setzen derweil voll auf Geschwindigkeit. Außerdem gibt es Konterwaffen: Homo Sapiens feuern einen Giganto-Raketenwerfer, als Titan-Spieler konterst du mit einem Schutzschild. Ob das Ganze aufgeht, lässt sich allerdings noch nicht zweifelsfrei sagen. Weil das Team um Branchenurgestein Vince Zampella jedoch über massig Mehrspieler-Erfahrung verfügt, ist 360 Live guter Dinge!

Benjamin Kratsch

360 LIVE sagt...

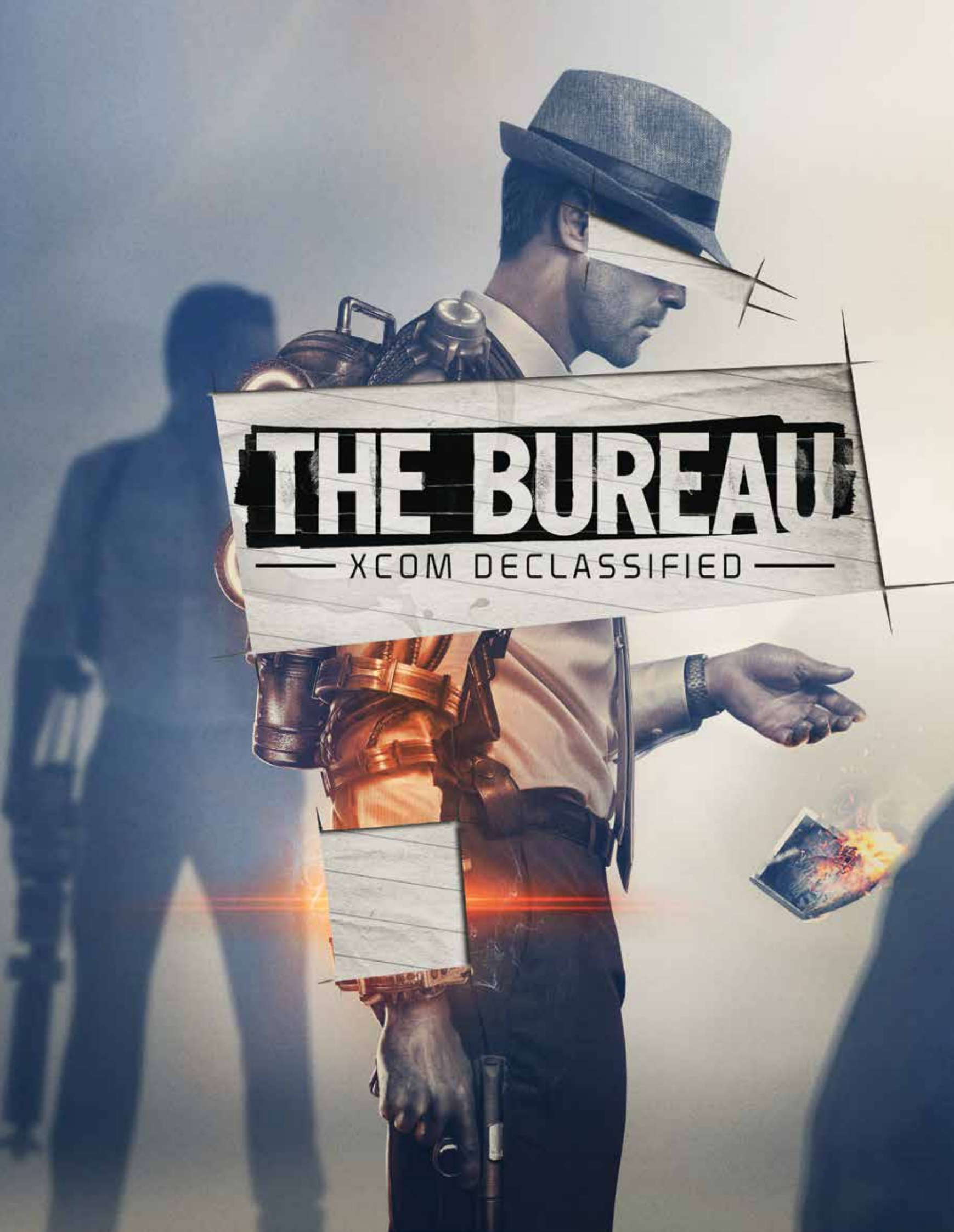
Präzise Steuerung, sehr agile Mechs und interessante Gameplay-Mechaniken: ein **HITPOTENZIAL** der Überraschungshits der E3.

8.5 von 10



THE BURDEN

— XCOM DECLASSIFIED —



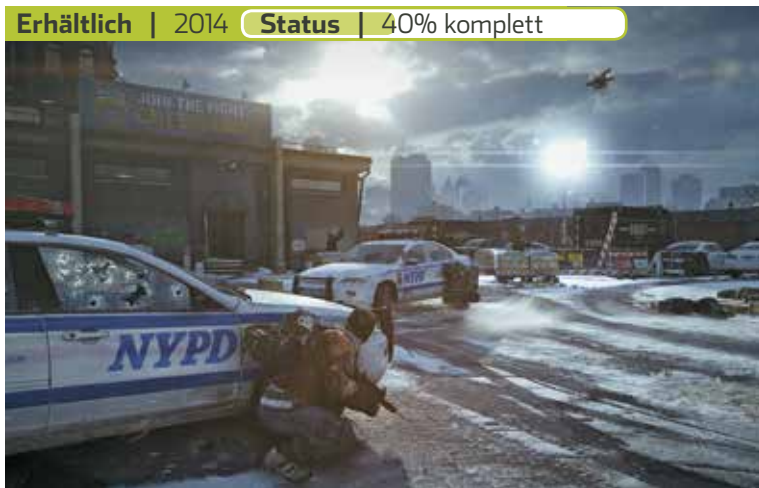
THE BUREAU

— XCOM DECLASSIFIED —





Erhältlich | 2014 Status | 40% komplett



Blizzard oder Schneeflöckchen?

- +** Sieht für ein Online-Rollenspiel verdammt gut aus, ein Spieler kann per Tablet beinahe vollwertig mitspielen, keine starren Klassengrenzen, vielseitiger Spielablauf, taktische Gefechte, Erkunden zählt sich aus
- Ist noch nicht erschienen, könnte zu viel Lebenszeit rauben, ist zu schön um wahr zu sein



TOM CLANCY'S THE DIVISION

Wie viel kostet das Überleben der Menschheit?

kurz&knapp

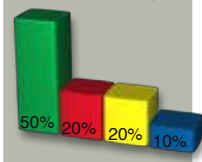
Hersteller | Ubisoft
Entwickler | Massive Entertainment
Genre | Online-Action-Rollenspiel
Spieler | 1 - unklar
Xbox Live | ja

kurz gesagt

So gut sieht die nächste Generation der Online-Rollenspiele aus!

das ist drin

- Gruppengefechte
- Nebenmissionen
- New York erkunden
- Tablet Gaming



Alle Jahre wieder sorgt vor allem ein Unternehmen für positive Gaming-Schlagzeilen auf der E3: Ubisoft. 2012 war »Watch Dogs« die große Überraschung und auch 2013 landeten die Franzosen wieder einen Coup: »The Division« hatte kaum einer auf dem Schirm. 360 Live hat sich den Action-Rollenspiel-Neuling schon mal in Detail angesehen – und ist begeistert!

Genauer gesagt handelt es sich um ein sehr actionreiches Online-Rollenspiel, mit persistenter Spielwelt. Die Handlung ist angesiedelt in einer Zeit, in der unsere gesellschaftliche Ordnung nach einer Virus-Epidemie völlig zusammenbricht. Die Wirtschaft liegt am Boden, die großen US-Metropolen sind nur noch ein Schatten ihrer selbst. Drei Wochen nach dem Schwarzen Freitag sind Schläfer, geheime Agenten, in New York City aktiv geworden. Ausgebildet für genau eine solche Katastrophe, nehmen sie – jedoch ohne direkten Auftrag der US-Regierung – auf Grundlage der geheimen »Direktive 51« ihre Arbeit auf, das Chaos einzudämmen.

»The Division« wurde laut Entwickler Massive Entertainment von Grund auf dazu erschaffen, kooperative Spielweisen im Online-Gaming in den Mittelpunkt zu rücken.

Allerdings soll es sich um eine dynamische Spielwelt handeln, in der du selbst entscheiden kannst, wann du mit wem spielst und ob du einer Hauptmission folgst oder lieber anderen Tätigkeiten nachgehst. Als Fundament dafür dient die hauseigene »Snow Drop«-Engine, die eine wahrhaft fabelhafte Kulisse vor den Augen des Spielers zum Leben erweckt. Man mag kaum glauben, dass das ein Open-World-Spiel sein soll, so unfassbar detailliert sieht alles aus. Wenn die Grafikpracht von »The Division« stellvertretend für das steht, was uns die nächsten Jahre erwartet, wollen wir die Xbox One am liebsten jetzt sofort haben!

Doch zurück zum Gameplay, das nicht minder fasziniert. Interessanter Twist: Nicht jede annehmbare Mission ist über die Karte zu finden, was Spieler motivieren soll, die Umgebung zu erkunden. Die Macher verzichten außerdem auf ein Klassensystem, stattdessen definieren Ausrüstung und Gegenstände den Spielstil. Zudem soll ein schneller Wechsel eben dieser Gadgets taktisch unterschiedliche Gruppenausrichtungen ermöglichen. Gut so, denn die Gefechte in »The Division« sind kein Zuckerschlecken und durchweg anspruchsvoll. Innovativ: Die Dreier-Teams können von einem vierten

Spieler unterstützt werden, der gar nicht selbst anwesend ist, sondern per Tablet in Echtzeit an den Missionen teilnimmt – in der Rolle einer fliegenden Drohne. Mit ihr kann er beispielsweise sogenannte »Buffs« verteilen, die Rüstungen von Feindeinheiten beschädigen oder Verbündete heilen. Erledigen die Spieler bestimmte Aufgaben und erobern dabei Polizeistationen, holen sie sich einen Teil der Stadt zurück und schalten neue Fähigkeiten und nützliches Rüstzeug frei. Doch Obacht: Du kämpfst nie nur gegen KI-Charaktere. Vor allem rivalisierende menschliche Gruppen werden dir schon bald das (Über)leben zur Hölle machen. Wie mitreißend sich das anfühlt, verrät unser XXL-Preview im nächsten Heft!

Nedzad Hurabasic

360LIVE sagt...

Egal ob grafisch, technisch oder was neue Ideen angeht: Ubisoft hat hier ein ganz HITPOTENZIAL heißes Eisen im Feuer. Eines der E3-Highlights!

9.0 von 10

kurz&knapp

Hersteller | Bethesda
Entwickler | Machine Games
Genre | Ego-Shooter
Spieler | 1
Xbox Live | unklar

kurz gesagt

Überdrehte Anti-Nazi-Ballerei der alten Schule mit fetten Wummen und haushohen Mechs.

das ist drin

- Hunde-Nazi
- Power-Nazi
- Mech-Nazi
- Toter Nazi



Erhältlich | Ende 2013 **Status** | 70% komplett

**ANGESPIELT!
AUCH FÜR
XBOX ONE!**

WOLFENSTEIN: THE NEW ORDER

Nazi gegen Schneidbrenner: Los geht's!

Schon gewusst? Die Nazis haben den Zweiten Weltkrieg gewonnen und konnten ihre faschistische Politik weltweit durchsetzen. 360 Live jedenfalls staunt nicht schlecht, als Hersteller Bethesda auf einer Presseveranstaltung Mitte Mai in London eben dieses Szenario für sein neues »Wolfenstein« skizziert. Mindestens gleichermaßen verwundert scheint Nazi-Schreck und Serienheld B.J. Blazkowicz: Nach 14 Jahren im Koma wacht der blonde Hüne mit den stahlblauen Augen auf und muss sich dieser neuen Realität stellen. Und wie macht er das am besten? Genau: mit markigen Sprüchen, Bleihagel nonstop und einem präzisen Schneidbrenner.

Ein Bellen reißt B.J. aus dem Sekundenschlaf. Ein Hund soll das da vorne sein? Äußerlich vielleicht, doch statt Fleisch und Blut besteht diese agile Bestie aus Metallstreben und Ölleitungen. Ein beeindruckendes Spielzeug, das das Nazipack da aus dem Hut gezaubert hat. Nur wie kommt die braune Brut in den 60er-Jahren an solch hochmoderne Roboter-technologie? Die Antwort könnte in einer Forschungsstation in Downtown London zu finden sein, zu der B.J. und sein Partner in der Demosequenz aufbrechen. Der erste Kontrollposten lässt nicht lange auf sich warten: »Papiere, bitte«, verlangt der SS-

Soldat von B.J.s Waffenbruder, der dem Uniformierten lässig einen Wisch reicht. »Okay, fahren Sie weiter«. Na, bitte, läuft ja wie geschmiert. Gleiches gilt für den detailreichen Bildaufbau auf Basis der »id-Tech 5«-Engine: Gebäude wirken glaubhaft zerfallen, überall patrouillieren flüssig animierte Nazi-Trupps, während plastisch anmutende Hakenkreuzflaggen die Wände zieren. Zumindest in der internationalen Fassung. Die deutsche Version ist – siehe Kasten – aufgrund der Thematik entschärft, was zuweilen auf die Atmosphäre drückt.

Am schwer bewachten Forschungszentrum angekommen, steigt B.J. aus, sein Kollege... tritt aufs Gaspedal und brettet in den Haupteingang. Der mit Sprengstoff vollgepackte Kofferraum jagt das halbe Gebäude in die Luft. Dem Märtyrer sei Dank, kann der

Blond oder braun?

- + Nette Schneidbrenner-Idee, in der Kulisse versteckte Sammelgegenstände laden zum Erkunden ein, passender Trash-Faktor, Medikit- und Shooter-Mechanik nach alter Schule, Animationen schön flüssig
- Deutsche Version ohne Nazis, Abwechslungsreichtum muss sich noch zeigen





✕ Importverbot

DEUTSCHE PROBLEME

In Büchern und Filmen wie »Indiana Jones« machen sie keine Probleme, in Videospielen schon: Nazisymbole wie das rechtsdrehende Hakenkreuz und SS-Runen sind verboten. Daher wird die hierzulande veröffentlichte Version von »Wolfenstein: The New Order« nicht nur um jegliche verfassungswidrige Symbole bereinigt, sondern auch um Nazis, die durch »Regime«-Anhänger ersetzt werden. Was den Gewaltfaktor betrifft, ist Bethesda aber guter Dinge, dass sich alle Fassungen gleichen. Von einem Import sollte man sowieso absehen: Denn wer zum Beispiel das Game aus England bestellt, macht sich durch den Import strafbar und kann für die Einfuhr von rechtswidrigen Inhalten belangt werden.

Nazijäger nun aus der Ich-Perspektive losstürmen. Zumindest einige Meter, denn schon bald blockiert eine Metallwand den Weg. Aber kein Problem: Per RB-Schultertaste öffnet sich das Auswahlmü, wo sich nun bequem der handliche Schneidbrenner auswählen lässt. Kurzer Tipper auf die RT-Schultertaste, schon faucht die mobile Hochleistungsfackel wie eine hungrige Raubkatze. Jetzt einfach ein großes Loch ins Metall schneiden und weiter geht's. Witzig, praktisch und ziemlich cool inszeniert.

Drinnen angekommen bereits der nächste Störenfried: Ein Roboterhund hat den Eindringling lokalisiert, hetzt ihm wie ein vierbeiniger Terminator hinterher. Statt der Pistole nimmt B.J. die Beine in die Hand, hechtet durch Wrackteile in Sicherheit – verdammt, das war knapp! Ein paar Schritte weiter ein seltsamer Hilferuf. Wer da? Ein Blick um die Ecke verrät's: Ach, nur ein verletzter SA-Scherge. Kopfschuss, Blutspritzer und a Ruh' is – und danke auch für das Maschinengewehr! Die übrigen Uniformträger ereilt

das gleiche Schicksal, als plötzlich ein mindestens fünf Meter großer Kampfroborer nach dem Spieler greift, ihn rabiat in die Ecke schleudert und das Feuer mit seiner Laserwumme eröffnet. Dass Blazkowicz den Wahnsinn trotzdem überlebt, hat er einem Schutzspenden Trümmerhaufen zu verdanken. Ein automatisches Deckungssystem wie in »Gears«? Gibt's nicht. Dafür die Option auf Knopfdruck den Kopf einzuziehen, sprich sich auf den Boden zu kauern. In Kombination mit gezielten Salven liegt das Blechhirn ein paar hundert Schuss später dann auch endlich qualmend am Boden. Schweißtreibend!

Doch keine Zeit für eine Verschnaufpause: Im Inneren des Gebäudes rücken schwerbewaffnete Einheiten an; ein brachiales Shootout im Stil von »Call of Duty« bricht los. Vor allem die in schwarze Mäntel gehüllten Super-Nazis mit ihren rot leuchtenden Augen – Sonys »Killzone« lässt grüßen – nehmen den Helden mit Maschinenpistolen ordentlich in die Mangel. Da kommt es gerade recht, dass er jede Waffe doppelt mitführen und auch gleichzeitig einsetzen kann. Und ja: Je eine Schrotflinte pro Trigger putzt ordentlich durch! Entsprechend sterben die Braunen, obwohl sie immer wieder brav Deckung suchen, schneller als die Fliegen. Falls übrigens die eigene Energieanzeige am unteren Bildschirmrand gen Null

tendiert, sollte der Nazikiller Medipacks durch Drüberlaufen einsammeln, die nahezu jeder gefallene Feind hinterlässt. Angenehm klassisch gelöst!

In den folgenden Minuten ballert sich B.J. durch schummrige Lagerhallen, balanciert auf wackeligen Gerüsten und robbt durch nasskalte Lüftungsschächte. Aufgrund des linearen Levelaufbaus geht's trotz fehlender Zielmarkierung zügig voran. Einige hundert tote Nazis später hat der polnische Pseudo-Arier das Labor erreicht und entdeckt Unfassbares: Wie's scheint, haben Hitlers Anhänger Alien-Technologie gefunden und bereits adaptiert. Das würde die Mechs erklären, die man später sogar selbst spielen darf. Wie mächtig sich das anfühlt? Verrät unsere Coverstory im nächsten Heft!

Moritz Wanke

Und außerdem?

■ Sowohl für Xbox 360 als auch Xbox One ■ Reine Einzelspieler-Erfahrung ohne Mehrspieler-Modus ■ Kinect bleibt nach aktuellem Stand hinter der Grenze, also außen vor

360 LIVE sagt...

Trotz gewöhnungsbedürftiger Mechs: »The New Order« verspricht schnörkellose Shooter-Kost der HITPOTENZIAL alten Schule.

8.0 von 10

kurz & knapp

Hersteller | Square

Enix

Entwickler |

Airtight Games

Genre | Action-
abenteuer

Spieler | 1

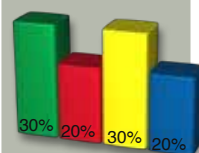
Xbox Live | unklar

kurz gesagt

Ein Detective will ei-
nen Mord aufklären
– seinen eigenen.

das ist drin

● Besitz ergreifen

● Erinnerungen
finden● Durch Wände
gehen● Hinweise
sammeln

Erhältlich | Frühjahr 2014 Status | 35% komplett

MURDERED SOUL SUSPECT

Heute bin ich tot

Ronan O'Connor ist Ermittler. Einer der besten, den das beschauliche Städtchen Salem sich wünschen kann. Zumindest, was sein Talent angeht, Kriminalfälle restlos aufzuklären. Der schräge Vogel wirkt mit den Tattoos auf Armen und Hals, dem staubigen Stetson-Hut, der ranzigen Weste und der obligatorischen Zigarette im Mundwinkel wie unmittelbar einem Film Noir entsprungen. Seine Methoden allerdings sind berüchtigt: Faustkämpfe, Drohungen und sogar Folter füllen sein Repertoire. Bis er eines Tages einen Mordfall aufklären will, der eine etwas andere Herangehensweise erfordert: seinen eigenen.

Ungewöhnlich: Das Third-Person-Actionabenteuer »Murdered« lässt Ronan, den Helden der Geschichte, schon relativ früh das Zeitliche segnen. Als er einen mysteriösen Kapuzen-Kerl im vierten Stock eines Wohnhauses in Handschellen legen will, überrumpelt dieser den Inspektor mit nahezu übermenschlichen Kräften und befördert ihn durch das geschlossene Fenster auf die regennasse Straße. Doch das scheint dem geheimnisvollen Übeltäter noch nicht zu reichen. Unten angekommen greift er sich die Pistole des leblosen Körpers und feuert sieben Schüsse in Ronans

Brust ab. Exitus. Doch das begreift der raubeinige Polizist erst Momente später, als dessen geisterhafte Erscheinung sich bereits von seinem Körper gelöst hat und er diese Hinrichtung aus fahlen Augen selbst beobachtet. Nach der anfänglichen Verwirrung steht Ronans Ziel als neugeborener Geister-Ermittler schnell fest: Dieser Kapuzen-Bastard muss gefasst und seine Motive zur Tat geklärt werden! Spieler wie auch Heldenfigur müssen dazu umdenken. So einfach wie ein Cole Phelps aus »L.A. Noire« hat es Ronan nicht, auch wenn das Gameplay stark an das Krimi-Thriller-Abenteuer aus dem Hause Rockstar erinnert. Als Geist hat Ronan nur sehr eingeschränkte Möglichkeiten, mit Menschen, Gegenständen und der Umgebung zu interagieren. Er kann keine Utensilien aufheben oder

Slimer oder Caspar?



Innovatives Spielprinzip, cooler Held, tolle und lebensnahe Mimik und Animationen, geheimnisvolle Story, intelligente Aufgaben, Geisterfähigkeiten



Spielwelt wirkt momentan noch recht beschränkt, was taugen die Nebenmissionen und wie sehr wiederholen sich die Aufgaben?





✕ Vom Indiz zum Beweis

DIE SCHLUSSFOLGERUNG

Hat Ronan an einem Ort genug Hinweise gesammelt, gilt es ähnlich wie bei »L.A. Noire« die Infofragmente zu einer logischen Schlussfolgerung zusammenzuführen. Das funktioniert auf verschiedene Art und Weise. Mal müssen eingblendete Fragen per Mehrfachauswahl richtig beantwortet werden, mal wollen Ereignisse in die passende zeitliche Reihenfolge gebracht werden, und so weiter. Da braucht man schon ein bisschen Hirnschmalz und Kombinationsgabe. Glückt das Prozedere, schreitet man in der Story voran und kommt nach und nach seinem Mord auf die Schliche. Schade: Für jede Schlussfolgerung gibt es nur einen Lösungsansatz. Alternativrouten sind nicht vorgesehen.



auch nur berühren, Menschen sehen und hören ihn nicht. Dafür hat Ronan speziellere, ziemlich coole Geister-Fähigkeiten. Beispielsweise ist er in der Lage, durch Wände und andere Hindernisse einfach hindurchzumarschieren und kennt quasi keine natürlichen Grenzen. Einzige Ausnahme sind Außenmauern von Gebäuden. Hier muss der Hutträger warten, bis ein Mensch eine Tür öffnet, durch die er dann ins Innere schlüpft und umgekehrt. Hoffentlich begründen die Macher diese Einschränkung im Spiel gut, sonst wirkt's am Ende eher wie ein Hilfsmittel zur Einschränkung des Bewegungsspielraums. Außerdem kann Ronan in die Körper der Lebenden eindringen, um durch ihre Augen zu sehen und durch ihre Ohren zu hören. Sogar eigene Erinnerungsfragmente kann er ihnen einpflanzen, um die Aufklärung des Mordes voranzutreiben und beispielsweise Zeugenaussagen zu manipulieren. Will sich Ronan bei den Lebenden bemerkbar machen, gibt es gewisse Gegenstände,

mit denen er auf geisterhafte Weise interagieren kann – zum Beispiel Kaffeetassen oder Faxgeräte – cool!

Ganz ungefährlich ist das Dasein als Geist jedoch nicht. Im Limbo hausen auch Dämonen, die sich Ronans rastlose Seele einverleiben wollen. Von Angesicht zu Angesicht hat der körperlose Beamte des gehobenen Polizeivollzugsdienstes keine Chance. Da hilft meist nur die Flucht – wahlweise in andere Räume eines Gebäudes, oder auch in den Körper eines Lebenden, dem die Dämonen nichts anhaben können. So verzichtet »Murdered« weitestgehend auf Action und hirnlosen Kampf und besinnt sich auf leises, aber tiefgehendes Gameplay und eine spannende Story – gut so!

Damit das ständige Sammeln und Kombinieren von Hinweisen nicht langweilig und eintönig wird, lockert »Murdered« das Geschehen zudem mit Nebenquests auf. Die bekommt Ronan von anderen Geistern aus dem Limbo, die vor ihrem wahren Tod offensichtlich noch viel zu erledigen haben. So kann er beispielsweise einem völlig verängstigten Geistermädchen dabei helfen, sich ihrem Mörder zu stellen – denn allein traut sie sich nicht, den Ort des Geschehens zu verlassen.

Alles in allem scheint mit »Murdered« ein wahrlich intelligentes und andersartiges Spiel von uns Besitz zu

ergreifen. Bis wir völlig besessen sind, gilt es aber noch ein paar Details zu klären. Etwa: Wie groß ist die Spielwelt? Wie lange ist man mit der Aufklärung seines eigenen Mordes beschäftigt? Wie abwechslungsreich sind die Nebenaufträge? Und wie komplex und spannend wird die Story zu Ende erzählt? Für die Antworten darauf kann sich Hersteller Square Enix noch ein bisschen Zeit lassen. »Murdered« soll nicht vor 2014 erscheinen – und dann auch vorerst nur für Xbox 360 und Playstation 3, nicht für Xbox One und PS4. Trotzdem weiß die Grafik schon jetzt mit feinen Details, schaurigen Luft- und Nebelspielen, exzellenten Animationen und lebensnahen Figuren, fast wie in »L.A. Noire«, zu überzeugen. Geistreich!

Sabine Schischka

Und außerdem?

- Erscheint zwar erst 2014, aber trotzdem noch für die aktuelle Konsolengeneration ■ Noch keinerlei Infos zu Erfolgen und der kompletten Eindeutschung, von beidem ist jedoch auszugehen ■ Kreativdirektor ist ein Japaner

360LIVE sagt...

Wenig Action, viel Grips: Dieses Spiel traut sich was und macht damit schon jetzt Lust auf geisterhafte HITPOTENZIAL Schnüfflerarbeit.

8.5 von 10



Hersteller | Square Enix **Entwickler** | Eidos Montreal **Genre** | Ego-Schleicher
Spieler | 1 Xbox live | nein **Erhältlich** | 2014

THIEF

Neues aus den Schatten

**Auch für
Xbox One!**

Meisterdieb Garrett reibt sich die langen Finger: In der Stadt sorgen Rebellen für Unruhe und brandschatzen, was das Zeug hält. Da haben die Wachen alle Hände voll zu tun und kaum Zeit, sich auf den nächsten Raubzug des Leisetreters zu konzentrieren. Der hat es diesmal auf einen riesigen Edelstein namens »Herz des Löwen« abgesehen, der in einem Geheimzimmer im Northcrest Manor versteckt liegen soll. Der Eingang über den bewachten Innenhof des Anwesens ist dank Minikarte schnell gefunden. Das Schloss der schweren Kellertür hat keine Chance gegen Garretts Geschick mit dem Dietrich. Doch auch drinnen wimmelt es nur so vor patrouillierenden Wachmännern. Die Herangehensweise: Geschmackssache. Wer den Lautlos-Ansatz wählt, klettert beispielsweise mithilfe eines Seilpfeils ins alte Gebälk des Gemäuers, löscht Fackeln mit Wasserpfeilen oder lenkt die Wachen mit Geräuschpfeilen ab, um sich unbemerkt weiter voranzustehlen. Es geht aber auch aggressiv. Neben gewöhnlichen, tödlichen Stahlpfeilen entzündet Garrett etwa ausgelaufenes Öl mit einem Feuerpfeil – vorzugsweise, wenn darin gerade ein paar Wachen ihre Stiefel baden. Oder er lässt sich von einem erhöhten Punkt auf ein Opfer herabfallen und schaltet den Ahnungslosen per Genickbruch aus. Für jeden was dabei!

So gelangt Garrett irgendwann in eine alte Ahnengalerie, in der er hinter einem ungewöhnlichen Gemälde einen versteckten Hebel entdeckt. Diese Aristokraten sind einfach zu schnell zu durchschauen. Auch das Rätsel im Geheimraum dahinter ist schnell gelöst: Zwei segmentierte Säulen müssen so gedreht werden, dass ihre Vorderseite ein vollständiges Bildnis zeigt, schon schießt der Glasbehälter mit dem »Herz des Löwen« aus einem Altar empor. Hoffentlich wird das im fertigen Spiel noch etwas anspruchsvoller...

Ratzfatz ist der Klunker eingetütet und der Meisterdieb macht sich wieder auf den Rückweg – doch der wird schwieriger als gedacht. Draußen angekommen haben die Rebellen ganze Arbeit geleistet: Ein regelrechtes Inferno macht das Vorankommen zu einem optisch beeindruckenden Flammentanz. Asche regnet vom Himmel, Brücken stürzen ein, ganze Wohnhäuser kippen wie ungesicherte Hafentempel ohne Halt in den Fluss. Hier braucht's Schnelligkeit und gute Koordination, um Garretts Versteck im Glockenturm der Stadt sicher zu erreichen. Toller Wechsel vom Schleichansatz zu atemlosem Überlebenskampf! Und ein Punkt mehr auf der »Darum will ich Thief endlich haben«-Liste.

Sabine Schischka
HITPOTENZIAL | 8.0 von 10



Lightning trifft auf ihrer Reise auf viele bekannte Gesichter, wie den wilden Blondschof Snow.

Hersteller | Square Enix **Entwickler** | Square Enix **Genre** | Rollenspiel
Spieler | 1 Xbox live | nein **Erhältlich** | 14. Februar 2014

LIGHTNING RETURNS FINAL FANTASY 13

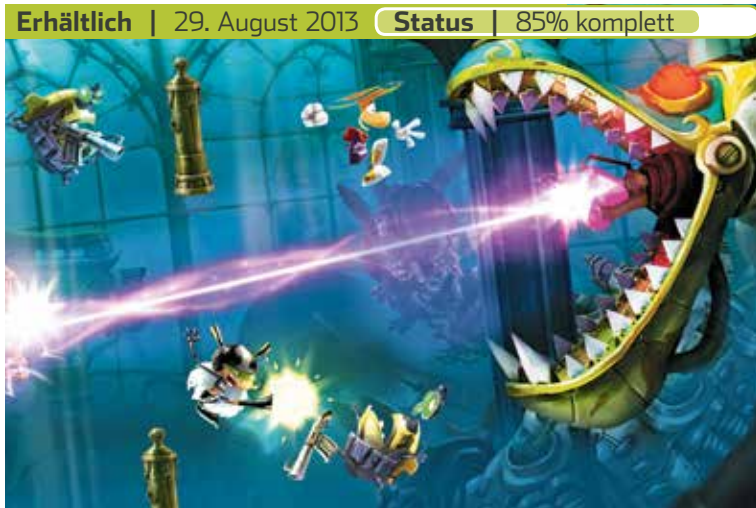
So viel zu tun, so wenig Zeit!

Die »Final Fantasy«-Reihe ist bekannt für außergewöhnliche Grafiken und fantastische Geschichten. Aber auch die abgedreht inszenierten Kämpfe gegen bildschirmfüllende Monster machen einen Großteil des Reizes aus. Das neue Kampfsystem des kommenden »Lightning Returns« konnten wir nun auf einem ersten Anspielerevent genauer unter die Lupe nehmen. Kurzfazit: Spielt sich schnell und rasant, ohne aber an Taktik einzubüßen und geht in wenigen Sekunden in Fleisch und Blut über. Wichtigste Neuerung: Statt einer ganzen Kampfgruppe steuert man nur noch Rosaschof-Heldin Lightning aus der Verfolgerperspektive aktiv übers Schlachtfeld. Um den Verlust verschiedener Kämpfertypen wie Heiler, Magier oder Krieger auszugleichen, beherrscht Lightning all deren Fähigkeiten einfach selbst und wechselt per Druck auf die RT-Taste zwischen verschiedenen Klassen hin und her. Die Aktionstasten sind dagegen mit den unterschiedlichsten Angriffs- und Kampffähigkeiten belegt. Als Magier verschießt Lightning über die Y-Taste etwa glühende Feuerbälle, die den gesamten Bildschirm in ein Flammenmeer tauchen und wechselt dann rasch zur Kämpferklasse, um mit B mächtige Schwertschläge auszuteilen, während mit X geblockt wird. Dabei immer im Blick: Die schon aus den Vorgängerspielen bekannte ATB-Leiste, die die verbleibenden Aktionspunkte der taffen Lady anzeigt. Atempausen wie in früheren, rundenbasierten Kämpfen bleiben da kaum. Schön aber: Taktieren sollte man trotzdem, um vor allem widerspenstige Bossgegner, wie gigantische Feuerdrachen, schnell in den Nimbus zu schicken. Da heißt es zunächst: Ausprobieren, um die Schwachstelle des Widersachers auszumachen und dann ordentlich draufhauen. Wer oft hintereinander den wunden Punkt trifft, »staggert« den Gegner, paralyisiert ihn also quasi kurzzeitig, und kann so zusätzlichen Schaden verursachen, ohne selbst welchen einzustecken. Das spielt sich nach kurzer Zeit schon so angenehm flott und intuitiv, dass selbst die obligatorischen Langzeitkämpfe über 10, 15 oder 20 Minuten nicht ermüden oder langweilen. Dazu trägt natürlich auch die erstklassige Inszenierung mit ihren butterweichen Animationen und der jederzeit stabilen Bildrate bei. Gut so, denn bewaffnete Auseinandersetzungen mit Fantasie-Monstern aller Art machen wieder rund die Hälfte des Gameplays aus. Wenn beim nächsten Anspieletermin auch noch die restlichen 50 Prozent aus Erkunden und Story-Genießen stimmen, wird »Lightning Returns« ein würdiger Trilogie-Abschluss.

Sabine Schischka
HITPOTENZIAL | 8.5 von 10



Erhältlich | 29. August 2013 | Status | 85% komplett



Heißer Hüpfher oder dröger Dümpler?

- +** Extrem flüssiger Bildaufbau ohne Ruckler, genialer Vier-Spieler-Koop-Modus, bezaubernde Grafiken und bizarre Animationen, tolle Soundkulisse, viel Sammelbares und Highscore-Wahnsinn
- Bei vielen Spielern gleichzeitig etwas unübersichtlich, Kamera zoomt manchmal zu weit heraus, vermutlich kein Online-Koop

RAYMAN LEGENDS

Für legendäre Koop-Stunden

kurz&knapp

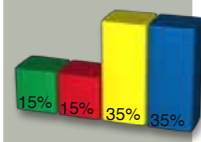
Hersteller | Ubisoft
Entwickler |
Ubisoft Montpellier
Genre | Jump 'n' Run
Spieler | 1 - 4
Xbox Live | unklar

kurz gesagt

Rayman und seine Kollegen hüpfen erneut durch kunterbunte Welten.

das ist drin

- Treten
- Hauen
- Knuffen
- Boxen



Der Wahnsinn nimmt kein Ende. Nach den hervorragenden Kritiken für »Rayman Origins« stürzt sich der Held ohne Arme und Beine im August in ein weiteres 2D-Jump-and-Run-Abenteuer der alten Schule. Und genau wie der erfolgreiche Erstling trumpft es vor allem mit hinreißenden handgezeichneten Grafiken, Blödelhumor und einer ganzen Menge Schabernack auf, die im Offline-Vier-Spieler-Koop-Modus ihren Höhepunkt finden. In »Rayman Legends« stöbern Rayman, Kumpel Globox und die Kleinlinge in einem Zelt altertümliche Gemälde mit Heldenfiguren auf. Bei näherer Betrachtung der Pinselwerke werden sie plötzlich in die Zeichnung hineingesogen und müssen sich fortan durch Hunderte Hüpf-, Spring- und Schlag-Abschnitte kämpfen. Dass diese Story augenscheinlich nur Mittel zum Zweck ist, um das hervorragende Gameplay zu umrahmen, stört nicht weiter. Nur allzu schnell will man sich den Controller greifen und Rayman, Globox, den Großen Minimus, den Grufti-Kleinling, die Barbaren-Prinzessin Barbara und sieben weitere, kuriose Spielfiguren in Aktion erleben. Wahlweise allein oder mit bis zu drei Mitspielern geht es durch Wüsten, Wälder, U-Boote, Schrott-

plätze und dichte Dschungel, während auf dem Weg von links nach rechts unzählige Gegner geplättet werden: Fette Feuerteufelchen, pieksige Stachelraupen und Banjo spielende Skelette werden per Kopfsprung, Faustschlag oder Tritt zerstampft, zerboxt oder aus dem Bildschirm gekickt. Dass dabei auch mal die eine oder andere Ohrfeige an Mitstreiter verteilt wird, die dabei herrlich bescheuerte Grimassen ziehen, heizt das rasante Gameplay nur zusätzlich an. Was für eine Prügel-Party! Allerdings geht – wie schon im Vorgängerspiel – bei zu viel Gewusel streckenweise die Übersicht flöten und man stirbt den einen oder anderen Helden-tod mehr als nötig. Erst recht, wenn man es mit einem Level der Stufe »5 Totenköpfe« zu tun hat, das dem Spieler in puncto Koordination, Fingerspitzengefühl, Timing und Schnelligkeit alles abverlangt! Auch die Musik unterstützt die irre Stampede bestens mit quirligen Sounds und ulkigen Effekten. Das merkt man am deutlichsten in den neuen »Musiklevels«: Hier flitzen Rayman und Co. im Takt der Musik von links nach rechts, während passend zu Bass, Synthesizer, Trompeten, Riffs und dergleichen Sprünge vollführt und Monster verhauen werden

müssen. Im angespielten Level »Gitarrero-Wirbel« klappt das dank Untermauerung mit der Rock-Hymne »Eye of the Tiger« schon mal hervorragend und am Ende wippen alle im Takt mit. Für noch mehr Abwechslung sorgen die schick inszenierten Bosskämpfe, etwa gegen einen Metalldrachen auf einem Schrottplatz, sowie gelegentliche Schleichpassagen vorbei an Alarmanlagen. Dennoch spielt sich all das sehr bekannt und Kenner von »Origins« finden – im Vergleich zur Wii-U-Fassung – insgesamt nur wenige Neuerungen. Wer damit leben kann, merkt sich den August aber schon mal für die nächste Kumpels-Couch-Party vor.

Sabine Schischka

360LIVE sagt...

Hunderte Levels und cleveres Gameplay unterhalten stundenlang. Nur echte HITPOTENZIAL Neuerungen fehlen.

8.0 von 10

Erhältlich | Ende 2013 | Status | 70% komplett

kurz&knapp

Hersteller | Konami

Entwickler |

Mercury Steam

Genre | Action

Spieler | 1

Xbox Live | unklar

kurz gesagt

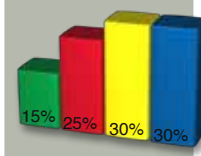
Solo-Sadisten-
Spaß mit Zubeißen,
Durchpeitschen
und Bluten.

das ist drin

 Blutpeitsche

 Finsternis

 Dracula

 Satan


CASTLEVANIA LORDS OF SHADOW 2

Kinder der Nacht, welch bittere Musik sie machen!

Vampire sind Lutscher. »Dracula«-Legende Bela Lugosi würde im Grab rotieren angesichts moderner Warmblutduscher wie Edward aus »Twilight«, der fiese Vampirjäger wie Van Helsing oder Blade höchstens mit seiner glitzernden Haut blenden, doch niemals besiegen könnte. Zum Glück ist's in der Games-Landschaft um die Blutsauger besser bestellt als auf der großen Leinwand. Mit einem sehr gelungenen Eintrag biss sich die »Castlevania«-Reihe 2010 in Form des Hack-and-Slays »Lords of Shadow« wieder in Fanherzen. Damals zog Sargschläfer-Jäger Gabriel Belmont aus, seine Angebetete aus dem Totenreich zu erwecken. Währenddessen bedrohte eine finstere Entität das Fantasy-Reich, das Ende aller Tage schien nah und die Stimmung war schlechter als bei einer Vampir-Party ohne Blutnachschieb. Am Ende, das hier zwangsläufig verraten werden muss – wer nichts erfahren will, bitte Vorgänger durchspielen! – dann der Schocker: Gabriel selbst verwandelt sich in den aschfahlen Serienunhold Dracula.

Graue Turmspitzen durchbohren den unheil-schwangeren, von Wolken verhangenen Nachthimmel, blasses Mondlicht schlüpft durch Pfeiler ausladender Brücken. Hier, in Draculas Schloss, schaut's gotischer aus als auf dem Wave Gothic Treffen in Leipzig. Doch Gabriel bleibt keine Zeit, die architektonische Anmut seiner Residenz des Bösen zu bewun-

dern. Aus Verfolgerperspektive flüchtet der langhaarige Antiheld aufs Dach des Anwesens, während sein roter Mantel – könnte er von Dante aus »Devil May Cry« stibitzt haben – bei jedem Schritt flattert wie Fledermausschwingen. Bis gerade eben saß der dunkle Lord noch gemütlich auf seinem Thron, krallte die rechte Hand mit den langen Fingernägeln um einen Goldbecher und schlürfte Körpersaft. Plötzlich trugen ein paar dreiste Paladine Dreck in den schönen Thronsaal und wollten ihm an den Samtkragen. In bester Genre-Manier, in schneller Action Marke »DMC«, schlug er das Heldenpack zurück. Finsternis sei Dank, hat er seine Blutpeitsche schließlich immer dabei, ein Schmerzbringer mit hoher Reichweite, dessen roter Schweif das Blut selbsternannter Vampirjäger zuerst in ihren Adern gefrieren lässt – und dann vergießt. Na

Fürsten der Finsternis oder Vampirkinder?



Du darfst als Dracula spielen, neues Leveldesign gewährt mehr Freiheiten, coole Waffen, stimmiges Gothic-Ambiente, imposante Inszenierung, epische Bossduelle



Gabriels Oben-ohne-Look ist albern, Qualität der Story bleibt abzuwarten, entsteht im Gegensatz zum Vorgänger ohne Unterstützung durch »Metal Gear Solid«-Legende Hideo Kojima



Bissig! Anstelle der »Magie« im Erstling lädt sich in Teil Zwei »Draculas Blut« auf, wenn man geschickt kämpft, »Fokus« erhöht sich bei geschickten Ausweichmanövern.



× Gibt es eine Mrs. Dracula?

ELISABETH BÁTHORY, DIE BLUTGRÄFIN

Wenn Dracula eine Freundin gehabt hätte, wäre es Elisabeth Báthory gewesen. Die als Serienmörderin verurteilte Gräfin aus Ungarn lockte laut Prozessakten Bauernmädchen auf ihr Anwesen – zwecks Fesselung, Schlägen, Auspeitschen, Scherenschnitten, Verbrennungen, Übergießen mit Wasser im Frost und anderen Scherzen. Im Laufe der Zeit wurde dieser reale Fall um einfallsreichen Quatsch ergänzt. Elisabeth nahm angeblich Bäder im Blut der getöteten Jungfrauen, weil das ihre Haut so schön faltenfrei hielt. Dass sie in Körpersaft badete und das Blut sogar trank, ist aber reine Legende – Dracula muss also weiter auf Brautschau gehen.



× Vampirjagd mit Tradition

DIE GLORREICHE »CASTLEVANIA«-REIHE

1 »Castlevania« startete im Jahr 1986 auf dem NES. Du meinst, »Call of Duty« hätte viele Ableger? Die Monster-Hatz rund um den Vampir-Killer-Klan Belmont kommt auf knapp vierzig Einträge. Hinzu kommen Konami-Titel, die Elemente der populären Reihe enthalten.

2 Seit Anbeginn der »Castlevania«-Zeit geht's um den Kampf der Belmonts gegen Fiesling Dracula. Der letzte Eintrag, »Mirrors of Fate«, erschien exklusiv auf Nintendos 3DS und erzählt, was zwischen den »Lords of Shadow«-Games passiert.

3 »Castlevania« gilt als eine der bedeutendsten Videospielserien überhaupt, wird oft im selben Atemzug mit Marken wie »Mario« und »Final Fantasy« genannt. Zahlreiche Titel nehmen auf die Duster-Action-Bezug. Wer damals »Metal Gear Solid« auf der Ur-Playstation zockte, wurde – wenn er einen Spielstand von »Castlevania: Symphony of the Night« auf seiner Speicherkarte hatte – von Bösewicht Psycho Mantis gefragt: »Du magst Castlevania, nicht wahr?«



okay, Rüstungen durchdringen kann die Sadomaso-Waffe aus der Hölle nicht, aber wofür hat Dracula seine Chaos-Klauen? Die flammenden Handschuhe durchdringen die Schutzhüllen der gepanzerten Ritter so mühelos wie spitze Eckzähne den glatten Hals holder Jungfern. Sein opulentes Void-Schwert hingegen klagt mit jedem erfolgreich platzierten Treffer ein wenig Lebensenergie von Widersachern. Außerdem lässt jeder der geschlachteten Sterblichen rot glühende Blut-Orbs fallen, die dann, ganz wie in »Dante's Inferno«, Stufenaufstiege mit neuen Kombos und Spezialattacken möglich machen. Kräfte werden zudem durch Anwendung gemeistert und häufiges Benutzen resultiert in Schadensboni.

Trotzdem: Gegen den gigantischen Titanen, den Gabriel im Anschluss vom Schlossdach aus erblickt, muss sich sogar das Spitzzahn-Supertalent ins Zeug

legen. Todesmutig – zumindest so todesmutig, wie ein Untoter sein kann – hüpft der Mann ohne Spiegelbild an den Koloss, legt Schutzplatten frei, um auf die Schwachstellen des Riesen einzustechen. Währenddessen hagelt's auch noch Pfeile, verschossen von einem kümmerlichen Menschling in protziger Goldrüstung. Man darf gespannt sein, was Mercury Steam an weiteren Bosskämpfen unter dem Sargdeckel versteckt hält. Doch egal, was Hack-and-Slayer erwartet, die frei steuerbare Kamera werden die allermeisten wohl begrüßen. Mit den fixen Perspektiven des Vorgängers sind die Entwickler rückblickend nicht gänzlich zufrieden, da sie oftmals nicht die optimale Übersicht zu bieten vermochten. Damit ist jetzt Schluss – genau wie mit der Levelstruktur. »Lords of Shadow 2« ist nicht mehr in klar unterteilte Abschnitte gegliedert, vielmehr gibt es sich als größtenteils offene Welt. Eine Stadt und das riesige Schloss des Finsterfürsten dienen als blutiger Abenteuerspielplatz. Das Beste? Mercury Steam verspricht, dass die Übergänge zwischen den Arealen ohne nervige Ladepausen klappen. Möglich wird's mittels einer raffinierten Streaming-Technik. Überhaupt verspricht die Technik zu verzaubern. So sehr, dass das fertige Spiel vielleicht sogar den Untertitel »Bis(s) zum Kinnladenfall« verdient hat. Seien es nun samtene Teppiche, staubige Bücherregale und bronzene Engelsstatuen in Draculas

Schloss, der karmesinrote Schweif der Blutpeitsche oder die goldenen Rüstungsschwingen von Gabriels Bogenschützen-Feind: Die Action-Blutkapsel ist prall gefüllt mit optischer Anmut und sehenswerten Effekten. Zusammen mit dem düsteren Art-Design irgendwo zwischen »DMC«, »Dante's Inferno« und einem Höllenbild von Hieronymus Bosch absolut vielversprechend! Die Handlung des »Lords of Shadow«-Plots soll übrigens mit diesem Teil abgeschlossen werden, Oberbösewicht ist der Teufel persönlich. Wenn nun noch Spannungsbögen und Umfang stimmen, kann das hier eigentlich nur rocken. Edward aus »Twilight« würd's jedenfalls nicht spielen. Und das verheißt nur das Allerbeste!

Nils Osowski

Und außerdem?

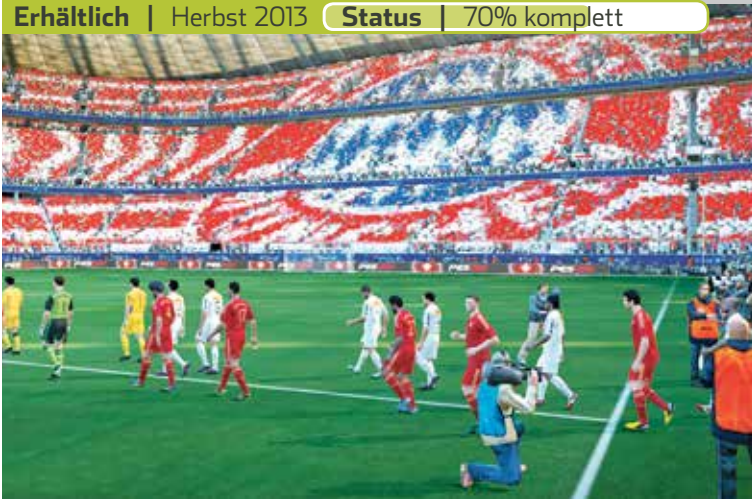
■ Reine Einzelspieler-Erfahrung, Mehrspieler-Varianten mag Entwickler Mercury Steam nicht programmieren und auch nicht nachträglich liefern ■ Ob's auch für Xbox One und PS4 erscheint? Darüber herrscht noch Grabesstille ■ Bosskämpfe sollen länger und abwechslungsreicher werden ■ Ab und an Sprungpassagen wie in »Assassin's Creed« ■ Erfolge? So sicher wie ein blutiges Laken nach einem Vampir-Jungfrau-Date

360 LIVE sagt...

Bela Lugosi würde es lieben: Stylish Vampir-Action mit Blutpeitsche, Düster-Ambiente und ordentlich HITPOTENZIAL Biss!

8.0 von 10

Erhältlich | Herbst 2013 | Status | 70% komplett



Kantersieg oder Ehrentreffer?

- + Fox Engine dürfte für neue Grafikpracht sorgen, Lizenzen werden weiter aufgestockt, fußballerische Freiheit wohl noch größer als bisher, dynamische Stadionatmosphäre...
- ...die bei Heimspielen hoffentlich nicht zu unfairen Vorteilen führt, Bundesliga wohl auch weiter nicht am Start, für Neueinsteiger wird's nicht leichter

PES 2014

Alles neu dank Fox

kurz&knapp

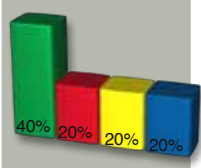
Hersteller | Konami
Entwickler | PES Productions
Genre | Sportspiel
Spieler | 1 - unklar
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Konami spendiert seiner Vorzeigeserie neues Make-up.

das ist drin

- Augenschmaus
- Ballgefühl
- Zweikämpfe
- Hexenkessel



Mit »Anbruch einer neuen Zeit« kündigt Konami das nächste »Pro Evolution Soccer« an. Ein Kniff der Werbesprache oder sind die Japaner mit »PES 2014« dazu tatsächlich in der Lage? Zumindest grafisch spricht bereits einiges dafür, dass es was werden könnte mit diesem Vorhaben: Seit vier Jahren arbeitet das Entwicklerteam daran, die von Kojima Productions entwickelte Fox Engine zu integrieren. Wer »Metal Gear Solid 5« in Aktion gesehen hat, weiß, was die zu leisten vermag. Dementsprechend euphorisch klingt Kreativkopf Kei Masuda: »Die Fox Engine hat es uns ermöglicht, ein solches Maß an spielerischer Freiheit zu entwickeln, dass wir kontinuierlich neue Wege entdeckt haben, PES 2014 zu einem nahezu vollkommenen Abbild von Fußball zu machen.«

Große Worte. Selbst ausführlicher anspielen konnte 360 Live zwar noch nicht, ist aber dank der mehr Gameplay-bezogenen Features schon ziemlich angefixt. Beispielsweise was »Trueball Tec« betrifft. Es ermöglicht, dass Bewegungsabläufe der Spieler authentischer wirken, weil diese sich situationsabhängig auf das Rund einstellen. Will heißen: Ein technisch versierter Spieler nimmt einen schwachen, etwa zu hart und

halbhoch getretenen Pass eher an – weil er Körper und Fähigkeiten zu nutzen weiß – als ein Zweitliga-Rauben, dem die Kugel eventuell verspringt. Darüber hinaus ist das »M.A.S.S.«-System integriert, das für »Motion Animation Stability System« steht. Dabei soll, so Konami, »der Körperkontakt zwischen verschiedenen Spielern mit Hilfe maßgeschneiderter Animationen simuliert werden«. Bislang seien dafür voreingestellte Animationen üblich gewesen, die unter bestimmten Bedingungen auftraten. »M.A.S.S.« dagegen reagiert ohne Verzögerung auf jede Situation«, verspricht der Hersteller.

Das ewige Problemkind der Fußball-Simulationen heißt: Stadionatmosphäre. Auch hier wird nachgebessert. Die »Heart«-Funktion stellt eine Art Symbiose aus Einzelspieler, Mannschaft und Kulisse dar: Die Akteure verfügen zusätzlich zu ihren spielerischen Attributen auch über mentale. Diese beeinflussen das Geschehen. So nennt Konami das Beispiel eines Pixelprofis, der ein schwaches Match bestreitet, was ihn persönlich zwar noch tiefer in den Leistungskeller zieht, den Rest der Mannschaft aber dazu anstachelt, den Auftritt des Kollegen zu kompensieren. Das alles soll dann auch Auswirkungen auf das Verhalten beim Publikum

erzeugen, was wiederum das Team zusätzlich anspornen kann.

Dazu gesellt sich eine Reihe kleinerer Neuerungen: Statt wie bislang 50 voll individualisierten, mit dem Feature »PES ID« versehenen Profis, stehen nun 100 Kicker – vom Scheitel bis zur Sohle originalgetreu – zur Verfügung. Außerdem bekommt man bei Standardsituationen mehr Freiheiten an die Hand und auch die Lizenzen wurden ein weiteres Mal erweitert: Nach Exklusivrechten an der europäischen Variante gibt nun auch die Asian Champions League ihr Stelldichein. Wie sich das Resultat im Derby mit Erzrivale »FIFA 14« anfühlt, liest du in der nächsten Ausgabe!

Florian Strasser

360LIVE sagt...

»Metal Gears« Fox-Engine zu Gast bei Freunden. »PES 2014« könnte zum HITPOTENZIAL Maßstab in Sachen Fußball-Optik werden.

8.5 von 10

Erhältlich | unklar Status | 30% komplett



Superathletin oder Couchkartoffel?

- +** 60 Bilder pro Sekunde bei nativer 1080p-Auflösung – die Technik rockt, deutlich stärkere Verquickung zwischen Kampf und Akrobatik, Faith ist nicht ständig auf der Flucht, sondern greift auch aktiv an
- Konkreter Termin zur Messer noch in weiter Ferne

MIRROR'S EDGE 2 Faith ist zurück: agiler, aggressiver, brutaler...

kurz&knapp

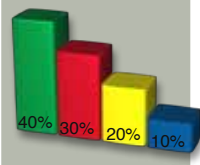
Hersteller | Electronic Arts
Entwickler | DICE
Genre | Action
Spieler | 1 - unklar
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Größer soll es werden, atmosphärisch dichter und mit einer clevereren Geschichte.

das ist drin

- Sprünge timen
- Cops ausknocken
- Nacken verzwirbeln
- Freunde retten



Du rennst, schaust dich um, siehst zwei Polizisten einer Eliteeinheit, die gerade ihre Sturmgewehr durchladen. Sie feuern, treffen die Brücke aus Sicherheitsglas, über die du gerade fliehen wolltest und das Bild friert ein: Tausende Glasscherben schießen dir entgegen, du reißt die Arme hoch und springst im letzten Moment in einen rettenden Schacht. Genau so hat sich der erste Teil angefühlt. Der Parkour, die Jäger, die Umgebung und fiese Fallen stellten stets eine neue Herausforderung für die schwarzhaarige Lady dar, die immer in Bewegung war: Faith.

»Mirror's Edge 2 wird deutlich physischer. Faith geht ihre Gegner aggressiver und mit einer speziellen Kombination aus Kampfsport und Akrobatik an«, erklärt Patrick Soderlund im Gespräch auf der E3. Der gebürtige Schwede hat DICE mit aufgebaut, das Studio lange als Geschäftsführer geleitet und verantwortet mittlerweile als Vizepräsident für EA Partners alle externen Studios von Riese Electronic Arts. »Das ist auch einer der Gründe, warum Fans so lange auf ein neues Spiel dieser Kultmarke warten mussten. Wir gehen dieses Mal neue Wege, setzen auf eine offene Welt und siedeln die Geschichte vor dem ersten Mirror's Edge an«. Interessan-

terweise spricht der EA-Mann aber nicht von einem direkten Vorgänger, sondern benutzt öfter die Worte Reboot. »Wir wollen die Stärken ausbauen, diesen starken und einzigartigen Parkour-Stil. Wir behalten die Schnelligkeit bei, erweitern das Gameplay aber um neue Faktoren.« Faith springt beispielsweise an eine Wand, stößt sich mit den Füßen ab, macht einen Salto über eine der Wachen und knockt sie mit einem Handkantenschlag ins Genick brutal aus. Diese Jungs sind jedoch weniger eine Gefahr, denn sie greifen lediglich mit Schlagstöcken an. Um die Angriffe zu kontern, bleibt jeweils ein kleines Zeitfenster. Ob das für Quicktime-Reaktionstests genutzt wird? Wollte man bisher nicht verraten. So wie wir die experimentierfreudigen Schweden kennen, steckt dahinter aber eher ein ausgeklügeltes Kampfsystem.

Laut Soderlund befindet sich der Titel noch in einer sehr frühen Produktionsphase, die präsentierten Kampfsporteinlagen machen aber schon jetzt Lust auf mehr. Als Faith beispielsweise von einem Sicherheitsmann im strahlend weißen Anzug mit einer Pistole bedroht wird, schlägt sie das rechte Bein über seinen Kopf, nimmt ihn mit den Füßen in den Schwitzkasten und kickt ihn mit dem linken

Bein in die ewigen Schlafgründe. Und wie verdammt gut das aussieht! Zoomt die Kamera nah an Faiths Gesicht heran, siehst du förmlich die Entschlossenheit in ihren Augen. Bahnen sich dann noch kleine Schweißperlen den Weg von der Stirn über die Nase bis hin zum Kinn, ist sie kaum noch von einer echten Person zu unterscheiden. Die authentische Darstellung von Haut, Zuckungen der Gesichtsmuskeln und weiteren Feinheiten, die den menschlichen Körper ausmachen sind es, die auf der E3 2013 zeigen, wo der Next-Gen-Zug hinfährt. Einziger Makel: Einen konkreten Erscheinungstermin sind uns die Schweden weiterhin schuldig.

Benjamin Kratsch

360 LIVE sagt...

Schnell, schneller, Fait-tastisch. Der Mix aus ästhetischer Akrobatik und fiesen Karate-HITPOTENZIAL Kombos kickt gewaltig.

8.5 von 10

kurz&knapp

Hersteller | Rockstar Games

Entwickler | Rockstar North

Genre | Action

Spieler | 1 - unklar

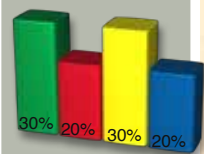
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Wilde Gangster-Action mit riesiger offener Welt und drei unvergesslichen Protagonisten.

das ist drin

- Flotte Perspektivwechsel
- Gewieft Planung
- Actionreiche Coups
- Zackige Fluchtfahrten



Erhältlich | 17. September 2013 | Status | 85% komplett



GTA 5

Das Beste zum Schluss

Es beginnt furios: Knapp einen Kilometer über dem Meeresspiegel springt Franklin kopfüber aus einem Flugzeug. Vor ihm erstreckt sich eine fein strukturierte Landzunge, die weit entfernt, kurz vorm Horizont ins Meer verläuft. Als der Mittzwanziger die Reißleine zieht und seinen Gleitschirm öffnet, zeichnen sich deutlich Berge, Täler, Wälder und Graslandschaften ab; allesamt durchzogen von einem detaillierten Geflecht von Straßen und Wanderwegen – was für ein Anblick! Tollkühn überfliegt der Afro-amerikaner einen Bergkamm, nur wenige Meter vorbei an einem Puma, der sich an ein Rudel Berghirsche pirscht. Es geht hinab ins nächste Tal, wo Franklin sicher landet und lässig die Gurte abstreift. Vorbeimarschierende Wandersleute grüßen freundlich, ein naheliegender Gebirgsfluss sorgt mit seiner umwerfenden Wasserphysik für weitere Euphorie. Dann zoomt die Kamera – ein Knopfdruck aufs Steuerkreuz genügt – und sucht sich aus einer Satellitenansicht – der Film »Staatsfeind Nr 1« lässt grüßen – innerhalb weniger Sekunden neue Koordinaten auf der Umgebungskarte von Los Santos, dem Schauplatz von »GTA 5«, um dann praktisch nahtlos zurück in die Nahansicht zu wechseln. Irre!

Sogleich offenbart sich ein verstörender Anblick: Der lediglich mit einer Unterhose bekleidete Hüne Trevor erwacht blutverschmiert am Strand. Um ihn herum stapeln sich leblose Körper von Anhängern der »The Lost«-Bikergang. Wer hat hier wen kalt ge-

macht? Oder sind doch alle nur platt vom letzten Ecstasy-Exzess? Momentan gibt's darauf keine Antworten; Trevor sucht vorsichtshalber per Motorboot das Weite. Und wieder: Die Wasserdarstellung sieht zum Niederknien aus! Das gilt umso mehr, je weiter sich Trevor vom Strand entfernt und je höher die Wellen sich auftürmen. Tief von unten heraus wird die See mit azurblauem Eigenleuchten angereichert, während die Kronen der Brecher schneeweiße Gischtteppiche auf ihren Scheitelpunkten balancieren. Wie unfassbar der Ozean tatsächlich daherkommt, offenbart hingegen erst ein Tauchgang, den Trevor dank vorhandener Scuba-Ausrüstung direkt vom Boot aus startet. Im vorgespielten Unterwasser-Abschnitt, untermalt von ruhiger Ambientmusik, kommt 360 Live aus dem Staunen nicht mehr heraus: filigran modellierte Korallenriffe, dichte Seegraswiesen, dutzende

Fette Beute oder schwedische Gardinen?

- + Beeindruckende Spielwelt, sehr fortschrittliches Technikgerüst, brillante Erzählweise mit dem Werdegang dreier Charaktere im Fokus, sinnvolle Weiterentwicklung vieler Spielelemente
- Ist die fertige Welt wirklich so abwechslungsreich und spielerisch ausbalanciert wie die Vorspiel-Präsentation es andeutet?, »GTA«-typisch keine deutsche Synchron – nur deutsche Untertitel





✖ Sammleredition

GANGSTER MIT EXTRAS

Für stolze 130 Euro schnürt Rockstar Games einmal mehr eine interessante Sammleredition. Neben sechs exklusiven Digital-Inhalten wie Kunstflug-Herausforderungen, Accessoires für Mehr- und Einzelspieler-Charaktere, einen Fähigkeiten-Boost sowie spezielle Fahrzeuge und Waffen umfasst diese auch Goodys zum Anfassen. Am auffälligsten ist sicherlich die abschließbare Bankfachtasche, deren Schlüssel eine Lasergravur zielt. Aber auch das »New Era Cap« im Los-Santos-Stil mit edler Bestickung schindet Eindruck bei den lokalen Homies. Eine im Bloopausen-Look gehaltene Karte der Stadt und ihrer Umgebung gibt hingegen anhand kryptischer Markierungen Aufschluss über einige sonst eher schwierig zu lokalisierende Geldverstecke. Zudem wird die Disk dieser Edition in einer Steelbook-Hülle mit exklusivem Artwork verwahrt – cool!



Fischschwärme sowie ein gigantisches Schiffswrack ziehen nacheinander die Aufmerksamkeit auf sich. So eine Detailfülle unterhalb des Meeresspiegels gab's in dieser Form noch in keinem anderen Game zu sehen! Atemberaubend! Als sich plötzlich ein Haifisch nähert und Trevor gefährlich nahe kommt, folgt abrupt der nächste Perspektivwechsel...

Der ehemalige Profi-Bankräuber Michael läuft frustriert wirkend und mit stoischem Blick einen Boulevard in Vinewood – dem »GTA 5«-Pendant zu Hollywood – entlang. Als er eine düstere Seitengasse passiert, ruft ein Mädels im Minirock hysterisch um Hilfe. Kein Wunder, wird die Gute doch von sensationslüsternen Paparazzi bedrängt. Schnell merkst du: Sie ist ein bekannter Filmstar in der eigens für »GTA 5« geschaffenen, fiktiven Medienwelt. Ihrer

Bitte nachkommend, schwingt sich Michael hinter Steuer eines nachtschwarzen Sportflitzers und öffnet der Schönheit die Beifahrertür. Es folgt eine heftige Verfolgungsjagd, in der das Fotografenpack selbst vor Rammattacken nicht zurückschreckt. Doch Michael lässt sich nicht beirren, schüttelt die Knipser ab und chauffiert das It-Girl souverän zu ihrer Luxusvilla. Sie zeigt sich nicht nur verbal erkenntlich, sondern polstert auch ihres Retters Brieftasche etwas auf. Tolles Beispiel für eine Zufallsmission!

Im nächsten Präsentationsblock werden wir dann endlich Zeuge von einem der zahlreichen Raubüberfälle. Auch wenn dieser Coup laut Rockstar nur eine Nebenmission darstellt, werden derlei Aktionen sowie ihre exakte Planung einen Großteil der Hauptstory ausmachen und den Werdegang der drei Protagonisten maßgeblich beeinflussen. Nach einer kleinen, mit viel Wortwitz ulkig inszenierten Zwischensequenz geht's ans Werk: Das Chaos-Trio trennt sich zunächst, wobei das Spiel die Charakterwahl innerhalb solcher Überfallmomente zunächst vorschreibt. So geht's mit Michael an Bord einer Müllabfuhr zu einem Geldtransporter, der – sobald in Sichtweite – beherrscht von der Fahrbahn gerammt wird. Dann der Wechsel zu Franklin! Der eilt herbei, sprengt die Ladeluken mit C4. Alles geht rasend schnell: Cops rücken an, während

die Jungs sich bereits verschanzen und das Feuer eröffnen. Schließlich kommt Psychopath Trevor zum Zug, der mit Scharfschützengewehr und Panzerfaust auf einem nahegelegenen Hausdach stationiert ist. Eiskalt putzt er die in Stellung gehenden Gesetzeshüter von den Füßen und reißt im Anschluss zwei Streifenwagen mit seiner Stinger-Rakete in Stücke. Als der Lärm abflaut, verlässt Michael den Schauplatz des Verbrechens wieder mit dem Müllwagen, den er weit entfernt unter einem dichten Geflecht von Highway-Brücken parkt. Eine Granate ins Führerhaus, dann sind auch die letzten Spuren verwischt – was für eine Show! Angefixt? Nicht nur du! Das hier wird der Wahnsinn!

Jan Heinrich

Und außerdem?

■ Erfolge-Details liegen derzeit noch im Schließfach des Herstellers ■ Offene Welt soll etwa drei Mal so groß sein wie die von »Red Dead Redemption«, die Unterwasserwelt mitgerechnet sogar fünf Mal so groß ■ Abseits des Rockstar Social Clubs ist eine neuartige Social-Media-Anbindung geplant, über die man demnächst aufklären will ■ Mehrspieler-Modus ist an Bord und soll auch Genre-Neulinge mit ins Boot holen. Enthüllung schon in Kürze

360 LIVE sagt...

Wow! Die bisherigen Eindrücke aus Los Santos blasen uns aus den Latschen. Könnte das HITPOTENZIAL Offene-Welt-Epos dieser Konsolengeneration werden!

9.0 von 10

360 – DAS SIND WIR

IMPRESSUM

VERLAG

Airmotion Games Verlags GmbH,
Tassiloplatz 7, 81541 München

HERAUSGEBER

Florian Petrich

PROJEKTLEITUNG

Sönke Siemens

PRODUKTION

Airmotion Games Verlags GmbH

CHEFREDAKTION (verantwortlich für den Inhalt)
Sönke Siemens

REDAKTION

Jan Heinrich, Moritz Wanke, Sabine Schischka,
Markus Würstle, Nils Osowski

REDAKTIONELLE MITARBEIT

Richard Löwenstein, Benjamin Kratsch,
Reinhard Fischer, Philipp Oppermann,
Nedžad Hurabasic, Robin Schweiger

LAYOUT/GRAFIK

Tanja Gabler

LEKTORAT, TEXTKORREKTUR

Florian Strasser, Daniel Riedmüller

DRUCK

Frank Druck GmbH & Co. KG
Industriestraße 20, 24211 Preetz/Holstein

VERTRIEB

BPV Medien Vertrieb GmbH & Co. KG,
Römerstraße 90, 79618 Rheinfelden,
Tel.: 07623 / 964-0 Fax: 07623 / 964-259,
E-Mail: vertriebsservice@oz-bpv.de, www.bpv-medien.com

MEDIA- & MARKETINGBERATUNG

PRINT/ ONLINE

Martina Strack,
Tel.: +49(0)89 / 856 327-57,
E-Mail: media@360-live.de

ABONNENTEN-HOTLINE

Tel.: 089 / 87 80 68 81-1, E-Mail: abo@360-live.de

ZUSCHRIFTEN AN DEN VERLAG

Airmotion Games Verlags GmbH,
Tassiloplatz 7, 81541 München
E-Mail: verlag@360-live.de
Tel.: 089 / 856327-77

ZUSCHRIFTEN AN DIE REDAKTION

Airmotion Games Verlags GmbH, Redaktion 360 Live
Tassiloplatz 7 / Rückgebäude, 81541 München
E-Mail: redaktion@360-live.de

WEB-ADRESSE

www.360-live.de

Erscheinungsweise: Monatlich. Vertrieb: Im deutschsprachigen Raum über Zeitschriftenhandel, Bahnhofsbuchhandlungen, Computerfachgeschäfte. Urheberrecht: Alle im 360-Magazin erscheinenden Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen und Zweitveröffentlichungen, sind vorbehalten. Jegliche Reproduktion ist nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlags gestattet. Das Copyright an allen aufgeführten Namens- und Produktbezeichnungen liegt beim jeweiligen Inhaber. Manuskripte: Nimmt die Redaktion gerne entgegen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Für unverlangt eingesandte Manuskripte, Muster und Bildmaterialien wird keine Haftung übernommen. Gesamtherstellung: Airmotion Games Verlags GmbH, Tassiloplatz 7, 81541 München
Covermotiv - The Bureau: Xcom Declassified von 2K Games
Bildmotiv von www.pixelio.de, www.aboutpixel.de



SÖNKE SIEMENS CHEFREDAKTION

LIVE-GAMERTAG | VG Sanka

GENRES | Ego-Shooter, Strategie, Action
SPIELT GERADE | »Halo 4«, »Doritos Crash Course 2«

FREUT SICH AUF | »Quantum Break«, »Forza Motorsport 5«



JAN HEINRICH REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | Neurotekk

GENRES | Koop-Action, Ego-Shooter, Rennspiele
SPIELT GERADE | »Grid 2«, »Remember Me«

FREUT SICH AUF | »Yaiba: Ninja Gaiden Z«, »Killer Instinct«



MARKUS WÜRSTLE REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | slick 360live

GENRES | Rollenspiele, Shooter, Horror
SPIELT GERADE | »Sanctum 2« (XBLA), »Kentucky Route Zero« (PC)

FREUT SICH AUF | »Dark Souls 2«, »The Bureau: Xcom Declassified«



MORITZ WANKE REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | Xyntec

GENRES | Jump 'n' Run, Abenteuer, Beat 'em Up
SPIELT GERADE | »Remember Me«, »Resident Evil: Revelations«

FREUT SICH AUF | »Dead Rising 3«, »Wolfenstein: The New Order«



SABINE SCHISCHKA FREIE REDAKTEURIN

LIVE-GAMERTAG | ZombieCat85

GENRES | Horror, Abenteuer, Rollenspiele
SPIELT GERADE | »Worms: The Revolution Collection«, »Sanctum 2« (XBLA)

FREUT SICH AUF | »The Evil Within«, »Assassin's Creed 4: Black Flag«



NILS OSOWSKI FREIER REDAKTEUR

LIVE-GAMERTAG | Blutdusche86

GENRES | Horror, Rollenspiele, Shooter
SPIELT GERADE | »Metro: Last Light«, »Resident Evil: Revelations«

FREUT SICH AUF | »The Evil Within«, »Thief«



FLORIAN STRASSER TEXTCHEF

LIVE-GAMERTAG | el_elm

GENRES | Ego-Shooter, Sport
SPIELT GERADE | »NBA 2K13«, »Borderlands 2«

FREUT SICH AUF | »PES 2014«, kommende »Borderlands 2«-Erweiterungen



MARTINA STRACK MEDIA & COMMUNICATIONS

LIVE-GAMERTAG | Motorship2

GENRES | Aufbau-Strategie, Abenteuer
SPIELT GERADE | »Iron Sky: Invasion«, »Metro: Last Light«

FREUT SICH AUF | »Thief«, »The Bureau: Xcom Declassified«

So werten wir

Spiele sind vielschichtig, sie sind geprägt durch Pluspunkte und Tiefschläge. Wenn wir testen, bringt am Ende eine Zahl zwischen 0 und 10 die Wertung auf den Punkt.

9.5 und höher Eine Ausnahmeerscheinung. Sieht blendend aus, hört sich klasse an, spielt sich wie ein Traum. Sollte man sogar probiert haben, wenn man das Genre nicht mag.

8.0 bis 9.4 Spiele dieser Top-Kategorie zählen zum Besten vom Besten. Muss-Titel, die Liebhaber des jeweiligen Genres auf jeden Fall wochenlang unterhalten.

7.0 bis 7.9 Gehobene Mittelklasse. Zum Sprung in die Spitzenklasse fehlt es an Feinschliff oder an Ideen, aber man wird gut unterhalten. Genre-Liebhaber können zugehen.

5.0 bis 6.9 Das Mittelfeld. Als Liebhaber des Genres kann man immer noch Spaß haben, sofern einen Abstriche bei Look, Spieltiefe oder Bedienungskomfort weniger kümmern.

Bis 4.9 Dieser Titel hat ernste Mängel. Sieht langweilig aus, zickt bei der Steuerung, nervt mit einer umständlichen Bedienung, oder alles zusammen. Erst anspielen, dann kaufen!

Auszeichnungen



Die goldene Auszeichnung
»Spiel des Monats«
verleihen wir einmal pro Ausgabe. Und zwar an das Spiel, das uns in diesem Monat am meisten begeistert hat.



Die silberne Auszeichnung
»Kauf Tipp«
dürfen sich Titel an die Brust heften, die eine Wertung ab 8.0 Punkten abräumen. Kauf Tipps also!



Die blaue Auszeichnung
»Geheim Tipp«
erhält ein Spiel ohne großen Namen, dafür mit großem Unterhaltungswert und guten Ideen.



Die grüne Auszeichnung
»Live Tipp«
erhält ein Spiel, das einen besonders gelungenen Xbox-Live-Modus hat.



Die grüne Auszeichnung
»Kooptipp«
erhält ein Spiel, das einen besonders gelungenen Koop-Modus hat.

Wo finde ich was?

AUF EINEN BLICK

Hier findest du die wichtigsten Fakten zum Spiel: Wie viele Leute können teilnehmen, ist das Game online-fähig, welcher Hersteller zeichnet verantwortlich und einiges mehr.

INFORMATION

Was hat das Spiel, was andere nicht haben? Dieser Frage gehen wir in der Informationsbox nach. Darin werden beispielsweise Besonderheiten der Geschichte erläutert oder auch Schwierigkeiten, die während des Tests auftraten.



UND AUSSERDEM

Hier kannst du nachlesen, welche Möglichkeiten dieses Spiel in Verbindung mit Xbox Live bietet. Bonusinhalte, Mehrspieler-Modi und geplante Erweiterungen – hier findest du alle nötigen Informationen.

STANDPUNKT

Hier findest du das Testergebnis und die Meinung eines zweiten Redakteurs. Die Noten für Grafik, Sound und Steuerung stehen für sich. In die Gesamtnote fließen weitere Eindrücke ein, nämlich Ausstattung, Motivation und Unterhaltungswert.



Erhältlich | 15. Mai 2013



SANCTUM 2

Mit Power
zum Tower!

kurz&knapp

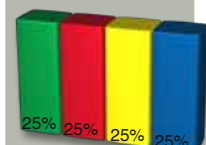
Hersteller |
Reverb Publishing
Entwickler |
Coffee Stain Games
Preis | 1.200
Microsoft Points
Genre | Tower-
Defense
Spieler | 1 - 4
Xbox Live | ja
USK | ab 12 Jahren

kurz gesagt

Shooter-Taktik-
Cocktail mit for-
derndem Schwierig-
keitsgrad und
stimmiger Koop-
Komponente.

das ist drin

- Ego
- Shooter
- Tower
- Defense



Schon mal vom PC- und Mac-exklusiven Tower-Defense-Ego-Shooter-Hybriden »Sanctum« gehört? Nein? Macht nichts, denn mit Teil Zwei dürfte die Marke ihre Fanbasis massiv ausbauen. Deine Aufgabe: Aliens wollen einen Energiekern zerstören und du musst sie davon abhalten. Auf 15 räumlich begrenzten Karten, darunter futuristische Militärbasen und dschungelartige Grünabschnitte, starten die Außerirdischen an vorgegebenen Stellen des Levels ihre Invasion.

Mit Hilfe von unterschiedlichen Türmen gilt es, aus der Ego-Perspektive die Felder abzulaufen und ein möglichst effektives, labyrinthartiges Abwehrnetz zu erbauen. Eines, das schießwütigen Flugviechern, wendigen Zwerg-Außerirdischen, stämmigen Aliens-Rabauken und zahlreichen Bossgegnern Einhalt gebietet. Tolle Idee: Statt danach einfach nur zuzusehen, wie das extraterrestrische Pack ins Gras beißt, steuerst du einen von vier Charakteren und kannst selbst mit Sturm-, Scharfschützengewehr und weiteren Hightech-Argumentationsverstärkern Zunder geben – also ähnlich den XBLA-Titeln »Orcs must die« und »Dungeon Defenders«.

ROLLENSPIELEINFLÜSSE

Die Charaktere verteilen sich auf die Klassen »Squad-Führer«, »Grenadier«, »Schütze« und »Späher« und besitzen jeweils eigene Waffenvorlieben und Kampfboni – etwa das In-Brand-setzen von Zielen –, was unterschiedlichen Herangehensweisen zu

Gute kommt. Top! Nach jedem Einsatz fließen zudem je nach Leistung Erfahrungspunkte auf das Spielerkonto. Damit schaltet man neue Schießweisen, weitere Turmvarianten – zum Beispiel spezialisiert auf Flächen-schaden – und 25 »Vorteile« frei. Letztere gewährleisten zusätzlichen Schaden und dergleichen mehr. Gelungene Motivations-spritzen, die den Kampf auf den immer schwieriger werdenden Karten erleichtern. Zusätzlich können Spieler ihre Leistungen in ausführlichen Ranglisten miteinander vergleichen. Mit einem Team aus drei weiteren menschlichen Online-Waffenbrüdern macht das Ganze natürlich gleich doppelt Laune.

KAFFEEFAHRT?

Dank knalliger Farbvielfalt, abwechslungsreicher Umgebungen und allerhand Explosions- und Partikeleffekten sieht »Sanctum 2« nicht nur schnittig aus, sondern spielt sich auch taktisch fordernd. Profis können mittels fünf zuschaltbarer Mali, etwa erhöhtes Gegnertempo, den ohnehin hohen Schwierigkeitsgrad nochmals anheben. Neueinsteiger bekommen im Gegenzug einen »Leichtes Spiel«-Modus spendiert. So fühlt sich jeder gut aufgehoben.

Einzige Mankos: Die dem Standard angepasste Shooter-Steuerung funktioniert tadellos, verlangt zu Spielbeginn – bedingt durch gewohnungsbedürftiges Waffenhandling – jedoch etwas Einarbeitung. Getrost sparen können hätte sich der Entwickler derweil die zwischen den Missionen in zugegeben

Burj Kalifa oder Schiefer Turm von Pisa?

- ➕ Abwechslungsreiche Karten, perfekt anpassbarer Schwierigkeitsgrad, Klassen spielen sich unterschiedlich, gute Shooter-Mechanik...
- ➖ ...die allerdings kurze Eingewöhnung erfordert, unnötige Story-Komponente, schlechte deutsche Bildschirmtexte

hübschen Comic-Standbildern erzählte Rahmenhandlung. In die schlecht eingedeutschten Bildschirmtexte scheinen die Coffee Stain Studios ebenso keinen müden Cent investiert zu haben. Dennoch: Für rund 15 Euro serviert man Taktik-Liebhabern einen wohl abgeschmeckten Zwischendurch-Snack.

Markus Würstle

Zweite Meinung

Sabine Schischka: Tower Defense mit Ego-Sicht ist ziemlich gewohnungsbedürftig. »Sanctum 2« zieht dank pfiffiger Ideen aber schnell in seinen Bann. Wobei ich im Zweifelsfall wohl doch wieder zu »Pflanzen gegen Zombies« greifen würde. Ich gebe 7.7

Sanctum 2

GRAFIK

Abwechslungsreiche Areale, stets flüssige Bildrate

8

SOUND

Ordentliche Soundeffekte, keine deutsche Audio-Synchronspur

7

STEUERUNG

Funktioniert nach kurzer Eingewöhnung tadellos

8

So wird man gern zum Turmbauer. Spielt sich zügig, fordert und begeistert besonders im Online-Koop-Spiel.

8.3 von 10

Erhältlich | 6. Juni 2013

STATE OF DECAY

Abenteuerurlaub für lau



kurz&knapp

Hersteller | Microsoft

Entwickler |

Undead Labs

Preis |

1.600 Microsoft Points

Genre | Survival-

Abenteuer

Spieler | 1

Xbox Live | ja

USK | ab 18 Jahren

kurz gesagt

Offene-Welt-Action mit tausenden Zombies und frischer Basenbau-Mechanik.

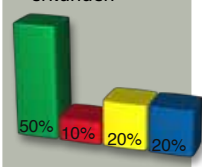
das ist drin

● Zombies umholzen

● Überlebenden helfen

● Vorräte sammeln

● Gegend erkunden



Wer seines Jobs überdrüssig ist, kann sich meist nichts Erholsameres vorstellen, als einfach mal einige Wochen lang das Weite zu suchen. Marcus Campbell geht es da nicht anders. Der Afroamerikaner ist ein typischer Büroangestellter, der die Schnauze voll hat. Drei Wochen lang keine kilometerlangen E-Mails, keine nervigen Telefonanrufe und kein Boss, der ihm ständig wegen Belanglosigkeiten im Nacken sitzt. Aus genau diesen Gründen brechen er und sein Kumpel Ed auf zu einem Angeltrip. In die friedfertige Wildnis nahe dem Mount Tanner soll's gehen. Doch mit der tiefenentspannenden Stille und gemütlichem Petri Heil ist's schnell vorbei: Als die Frischluftbegeisterten gegen Ende ihres Ausflugs zum letzten Mal die Aussicht am Ufer eines idyllischen Bergsees genießen, werden sie urplötzlich von einer Hand voll Hinterwäldlern attackiert. Zumindest glauben die beiden momentan noch, dass es sich um ein paar irre Kannibalen handeln würde, die Gefallen am Geschmack der Innereien von nichts ahnenden Touristen gefunden haben. Die blutverschmierten Freaks jedenfalls schlurften auf das Anglerduo zu und versuchten ihre aufgerissenen Mäuler im zarten Fischfänger-Fleisch zu verankern...

LICHT, KAMERA, ACTION

Genau an dieser Stelle schlüpft der Spieler aus der Schulterperspektive erstmals in die Rolle von Marcus.

Hektik macht sich breit. Was ist zu tun? Welche Tasten bewirken was? Okay, die Kamera lässt sich frei mit dem rechten Analogstick drehen, mit einem Tipper auf den B-Knopf kann man ausweichen und mittels X-Taste zuschlagen. Für die Hillbillie-Bande wird das schon reichen! Tatsächlich: Nach wenigen Sekunden und wiederholten Schlägen mit einem aufgesammelten Baumast, liegen die Angreifer regungslos in einer schmierigen Pfütze aus Blut und Dreck. Puh, durchatmen!

Letzteres ist bei diesem Offene-Welt-Überlebens-Abenteuer vor allem zu Beginn bitter nötig. Die kargen Einführungshilfen und die unzähligen, über den Spieler hereinbrechenden Menüs machen den Einstieg nicht gerade leichter. Von intuitiver Bedienung kann jedenfalls keine Rede sein. Doch wer sich mit der recht steilen Lernkurve abfinden kann, vor dem liegen ab diesem Zeitpunkt mindestens zehn sehr unterhaltsame Spielstunden. Neugierige Kundschafter, die jeden Winkel der riesigen Karte sehen möchten, planen mindestens doppelt so viel Zeit ein. Plus: Selbst nach dem Ende der mal mehr, mal weniger spannenden Geschichte, lässt sich die Welt weiter bereisen. Klar, die Ausmaße der Umgebung kommen nicht an ein »Red Dead Redemption« heran, dennoch sorgen zahlreiche Feld-, Wald-, Gebirgs- und Kleinstadt-Areale für ordentlich optische Vielfalt. Keine Selbstverständlichkeit im Genre: Bis auf sehr





Und außerdem?

- Reines Solo-Erlebnis ohne Mehrspieler-Komponente
- Eine hierfür prädestinierte Koop-Funktion war anfänglich geplant, konnte aber nicht umgesetzt werden. Entwickler Undead Labs denkt darüber nach, den Modus per Download nachzuliefern, macht aber keine festen Versprechungen
- 30 Erfolge, im Gegenwert von 400 Punkten. Viele davon fürs Aufrüsten der eigenen Basis und das Umnieten von Zombies

✕ Neu: Jetzt auch mit Ökosystem

NACHSCHUB BESCHAFFEN

In »State of Decay« geht es um das Durchstehen einer Zombie-Apokalypse. Der Bau von gesicherten Basen und das Rekrutieren von anderen Überlebenden macht die Sache natürlich sehr viel einfacher. Zu Beginn des Spiels schließt man sich darum einer Gruppe von Menschen an, die eine alte Kirche als Stützpunkt auserkoren und befestigt haben. Ab diesem Zeitpunkt lassen sich Häuser nach Nahrung, Medizin und anderen wichtigen Gütern durchsuchen. Das ist essenziell, denn täglich verbraucht die Gruppe Ressourcen, die aufgefrischt werden müssen. Die Basis lässt sich unter anderem mit einfachen Werk- und Schlafstätten aufrüsten, welche komfortable Vorteile wie das Reparieren von Waffen oder Fahrzeugen freischalten. Genügend gesammelte Bauteile vorausgesetzt, lassen sich die einzelnen Bereiche des Stützpunkts zudem aufrüsten. Stößt man bei Erkundungstouren auf andere Personen, lassen sich diese meist im Gegenzug für erbrachte Hilfeleistungen rekrutieren. Wer in seinem früheren Leben ein Koch war, der passt natürlich gut in die Küche der Kirche, während Mediziner sich im kargen Lazarett breit machen. Jeder Charakter hat außerdem persönliche Wesenszüge. Unruhestifter sollte man beispielsweise schnell aus dem Lager werfen, weil diese die Moral der Gruppe negativ beeinflussen.



Oben: Die Gewaltdarstellung ist extrem überzeichnet. Dieses Knie-ins-Gesicht-Manöver bringt daher auch gleich den kompletten Zombie-Schädel zum Zerbersten.

Unten: Stützpunkte lassen sich mit spezialisierten Gebäuden erweitern, die das Leben in der Hirnfresser-Apokalypse deutlich einfacher gestalten. Hier: eine improvisierte Werkstatt.



wenige Ausnahmen sind alle Gebäude begehbar und können nach Nahrung, Waffen und anderen wichtigen Gütern durchsucht werden.

Vordergründig geht es jedoch erst einmal darum, herauszufinden, was überhaupt passiert ist. Und darum, buchstäblich nicht den Kopf zu verlieren. Wie Ed und Marcus nämlich schon bald feststellen, handelte es sich bei den Angreifern am See nicht einfach nur um zurückgebliebene Landeier. Vielmehr scheinen verstorbene Bürger zu den Lebenden zurückzukehren, um sich an deren saftigen, in Angstschweiß marinierten Eingeweiden zu laben. Ob in der Hölle einfach kein Platz mehr für die Toten war und sie deshalb ins Diesseits drängen? Das wäre natürlich arg dreist bei »Dawn of the Dead«, dem zweiten Teil von Romeros ursprünglicher Zombie-Film-Trilogie aus den 1970er- und 1980er-Jahren, geklaut. Verraten sei hier natürlich nichts, aber »State of Decay« zollt vielen großartigen Film- und Spielvorlagen an der ein oder anderen Stelle Tribut.

READY TO RUMBLE

Das fängt schon beim Kampfsystem an. Wenn Marcus Kreuzschlüssel, Kukri-Messer, Schrotflinte und Pistole aus einem Arsenal von über 100 Todbringern

auspackt, dann geht es den Infizierten deftig an den eitrigen Kragen. Wer wandelnden Leichnamen regelmäßig mit beiden Beinen voraus auf den zerberstenden Schädel springt oder sie von hinten am Schopf packt und die Platzbirnen mit dem Gesicht voraus zu Boden schleudert, der fühlt sich am Techlands »Toteninsel« und Capcoms »Totenaufstehung« erinnert. Ja, es macht Laune, die Hundertschaften von sabbernden und geifernden Schlurfern aufzumischen!

Nur an die Steuerung muss man sich gewöhnen, denn die ist weder frei belegbar, noch dem Standard angepasst. Nachladen mit gehaltener LT-Schulter- und gedrückter Y-Taste? Seltsam! Allzu oft dürften Shooter-Veteranen stattdessen versehentlich die

All-Inclusive- oder Camping-Urlaub?

- ➕ Weitläufige Welt mit eigenem Ökosystem, hervorragender Soundtrack, spannende Atmosphäre, abwechslungsreiche Örtlichkeiten, für die Zielgruppe angenehme blutig, eigensinnig comicartige Grafik...
- ➖ ... die leider mit einigen Problemen wie Rucklern behaftet ist, mittelmäßige Synchronisation, überladene Steuerung, nur deutsche Untertitel



ausgerüstete Nahkampfwaffe mit der X-Taste schwingen. Hat man sich aber daran und an das generell überfrachtete Steuerungsschema gewöhnt, lassen sich die Untoten meist relativ geschmeidig um die Ecke bringen. Einzig die frei drehbare Kamera zickt ab und an und das Lenken von amerikanischen Kombi-Limousinen, Muscle-Cars und anderen Vehikeln – die hier als schnelles Fortbewegungsmittel dienen – ist arg schwammig geraten.

SAG NOCH EINMAL YOLO

Wer auf vorsichtiges Vorgehen pfeift und die Schleichfunktion außen vor lässt, der rennt mitunter schnell in eine Horde aus zehn oder mehr Zombie-Zeitgenossen – gerade für Grünschnäbel der sichere Tod! Wie im echten Leben ist dieser zumindest für den ausgewählten Helden permanent. Daher ist es ratsam, sich mit anderen Überlebenden zusammenzuschließen.

Häuser lassen sich zu Basen und Außenposten umfunktionieren, die Schutz bieten. Wer das beherzigt und sich nun noch mit den anderen Überlebenden gut stellt, ihnen zum Beispiel dabei hilft, Vorräte zu beschaffen, der kann sogar Freundschaften auf-

bauen. So lassen sich nicht nur die ersten Anfänge einer neuen Zivilisation begründen, man erhält dadurch, vereinfacht ausgedrückt, auch Extraleben. Grund: Per Knopfdruck kann man in die digitale Haut eines jener Freunde schlüpfen. Stirbt Figur A, spielt man einfach mit B weiter.

Nettes Detail: Alle Charaktere besitzen rollenspielartige Attribute, die durch häufige Benutzung verbessert werden, was wiederum zusätzliche Boni freischaltet. Wer viel herumrennt, steigert seine Ausdauer, Überlebende mit einem Faible für Schusswaffen verringern deren Rückstoß und derlei mehr. Persönliche Eigenschaften und Spezialisierungen auf bestimmte Totschläger-Gattungen versprechen weitere Prämien, aber auch Mali. Asthmatiker beispielsweise steigern so sehr viel langsamer ihren Ausdauerwert.

Die meist bunte Farbvielfalt der Umgebungen und die bewusst übertriebene Gewaltdarstellung versprühen eine angenehme, fast schon comichafte Atmosphäre. Leider kommt es aber sehr häufig zu kurzen Rucklern, flackernden Schatten, unvorhergesehen auftauchenden Büschen und Gebäuden sowie zu Clipping-Fehlern, die Zombies und Überlebende gleichermaßen durch Felsen, Wände und Türen laufen

lassen. Selbst die Gegner- und Begleiter-KI schwankt zwischen komplett hirntot und Da-kann-man-ja-mal-ein-Auge-zudrücken. Gibt sich die Geräuschkulisse noch oft unauffällig, überzeugt der Soundtrack von Jesper Kyd – »Hitman«, »Borderlands«, »Assassin's Creed« – mit dramatischen Instrumentalklänge. Dass die durchwachsene, englische Synchronspur manchen, an sich witzigen Dialog unfreiwillig komisch wirken lässt, gibt wiederum Punktabzug. Und Deutsch spricht man wie erwartet nur in ebenso wechselhaften Untertiteln.

Was bleibt, ist ein nicht immer rundes Offene-Welt-Spiel, das einerseits mit dichter Atmosphäre überzeugt, sich andererseits aber mit unnötigen Fehlern ins eigene Fleisch beißt. Bekennende Weltuntergangsjünger stört all das wenig – sie sind sowieso schon von der Demo auf die Vollversion umgestiegen.

Markus Würstle

Zweite Meinung

Sönke Siemens: Über zehn Stunden Offene-Welt-Zombie-Action für 1.600 MS Points – was will man mehr? Vor allem weil drei Dinge den »Bundesstaat der Verwesung« immer wieder auflockern: versteckte Gags, motivierender Basenbau und Zombieglobin satt! 7.5!

State of Decay

GRAFIK

Bunt und abwechslungsreich, leider geplagt von kleinen Rucklern

7

SOUND

Gelungener Soundtrack, Synchro nur Mittelmäß

7

STEUERUNG

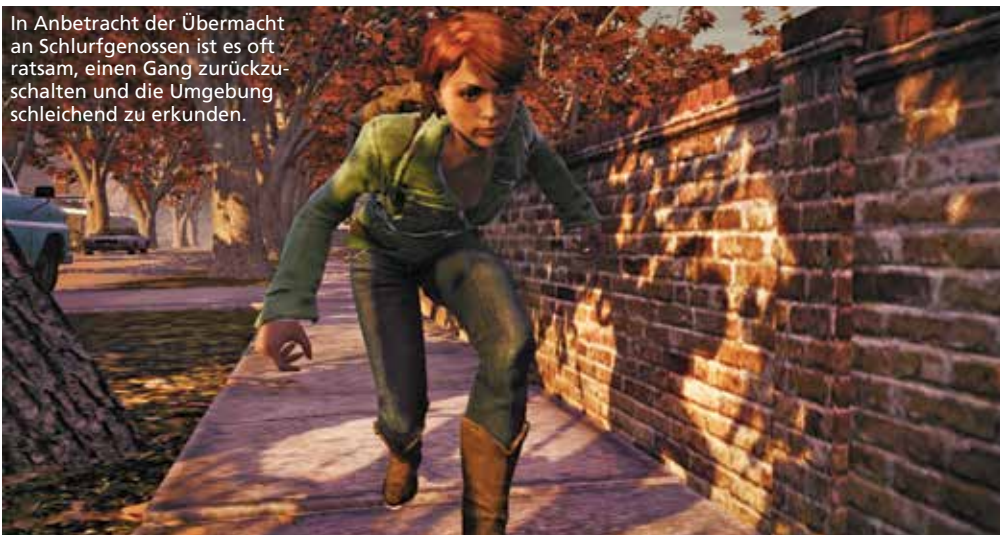
Überladen und gewöhnungsbedürftig, funktioniert aber

7

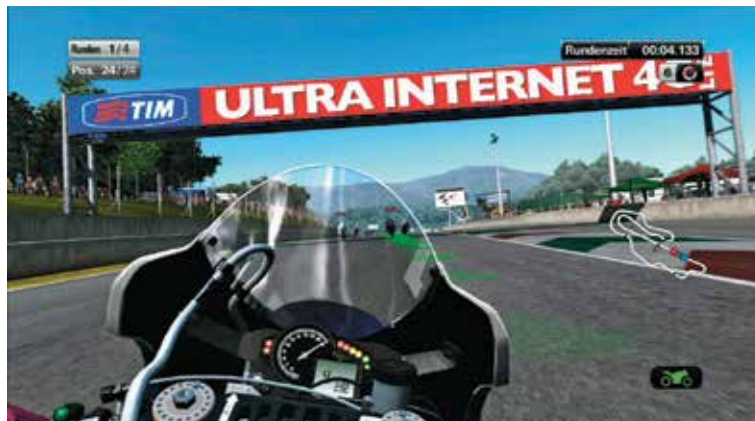
Geheim-Tipp für Survival- und Zombie-Fans, die sich mit zahlreichen Schwächen abfinden können.

7.8 von 10

In Anbetracht der Übermacht an Schlurfgenossen ist es oft ratsam, einen Gang zurückzuschalten und die Umgebung schleichend zu erkunden.



Erhältlich | 21. Juni 2013



Treppchen oder Totalschaden?

- + Viele Fahrhilfen, coole Helm-Kamera-Perspektive, netter Foto-Modus, sehr hilfreiche Ideallinie, Videoclips zu jedem Veranstaltungsort, Splitscreen-Modus
- Ruckler in den Wiederholungen, langweilige Figuren-Editoren, seltsame Regendarstellung und andere Grafik-Unzulänglichkeiten

MOTO GP 13

Ausfahrt
verpasst!

kurz & knapp

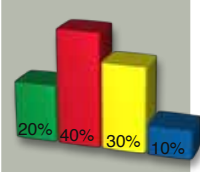
Hersteller |
Namco Bandai
Entwickler |
Milestone
Preis | ab 55 Euro
Genre | Rennspiel
Spieler | 1 - 12
Xbox Live | ja
USK | ab 0 Jahren

kurz gesagt

Ordentlich ausgestattete Motorrad-Simulation mit aktuellen Saison-daten.

das ist drin

- Ideallinie folgen
- Dosierte Bremsen
- Nervös umschauen
- Kiesbett küssen



Erstmals seit Bestehen der Serie zeichnet Milestone, das italienische Team hinter Rennspielmarken wie »WRC« und »SBK«, für ein neues Spiel mit offizieller »Moto GP«-Lizenz verantwortlich. Das Resultat hinterlässt jedoch schon auf den ersten Blick einen eher zwiespältigen Eindruck...

NUR DAS NÖTIGSTE

Bevor sich angehende »Moto GP«-Piloten mit einer Fülle an lizenzierten Höllenmaschinen austoben dürfen, steht das Erschaffen der eigenen Spielfigur auf dem Programm. Wie beim Rallye-Raser »WRC« fallen die hier gebotenen Möglichkeiten eher mager aus. Outfit, Spitzname und Alter festlegen – das war's. Überzeugender da schon die Menge an Spielmodi: Sofortrennen, Grand Prix, Meisterschaft, Karriere, Online-Multiplayer – alles dabei, was man im Genre gemeinhin zum Standard zählt. Und ja: Sogar ein Splitscreen-Modus für Wettfahrten auf dem geteilten Bildschirm ist mit an Bord. Allerdings nur für zwei Spieler. Via Xbox Live dürfen dagegen bis zu zwölf Fahrer gleichzeitig ran, was im Test reibungslos funktionierte. Zur Einstimmung auf jedes Rennen präsentieren die Macher einen kurzen Videoclip, der Eindrücke vom jeweiligen Austragungsort liefert. Wer beispielsweise auf dem Sachsenring den Adrenalinkick sucht, sieht zuvor noch einige schöne Aufnahmen aus Dresden, was der sonst eher tristen Atmosphäre spürbar zugute kommt. Im Anschluss folgt eine detaillierte Analyse der gewählten Piste,

ergänzt um interessante historische Fakten – prima, um sich optimal auf das bevorstehende Rennen einzustimmen.

LUSTLOS

Wer mag, darf sich in der nun folgenden Technikbesprechung weitere Tipps vom Teamleiter einholen und ein wenig Feintuning am Fahrzeug-Setup betreiben. Schön: Statt sich minutenlang durch kryptische Menüs zu klicken, stellt der Teamleiter einfach leicht verständliche Fragen. Je nach gewählter Antwort wird das passende Zweirad-Setup dann automatisch vorgenommen. Im Gegensatz zu einem »F1« oder »Dirt« sind solche Abschnitte leider wenig spektakulär inszeniert. Ebenso der Start des Rennens. Kurze Anzeige der Startaufstellung, ein unspektakulärer Kameravorbeiflug und ab dafür!

Endlich im Sattel des gewählten Feuerofens kommt man sofort zurecht. Beschleunigen und Bremsen mit den Schultertasten, Perspektivwechsel via Select. Wen es jäh ins Kiesbett verschlägt, der freut sich über die einsteigerfreundliche Rückspul-Funktion mit bis zu sechs Rewinds im leichtesten Schwierigkeitsgrad. Überhaupt können in »Moto GP 13« unzählige Fahrhilfen zu- oder abgeschaltet werden. Und wie fährt sich's nun? Rasant, wenngleich die Steuerung zuweilen etwas schwammig rüberkommt. Auch pfeilschnelle 60 Bilder pro Sekunde darf man hier nicht erwarten – eher solide 30. Ebenfalls nur durchschnittlich fällt die Fülle

an Grafikdetails aus. Wer kurz zuvor bei »Grid 2« das Gaspedal durchgedrückt hat, fühlt sich bei »Moto GP 13« um eine Generation zurückgeworfen. Schade, denn Ausstattung, Rennkommentar, Soundeffekte, Fahrhilfen und Gegner-KI gehen durchweg in Ordnung. Was bleibt, ist das alljährliche Lizenz-Update, dem vor allem optisch der Feinschliff fehlt.

Sönke Siemens

Zweite Meinung

Markus Würstle: Mich als Mehrspieler-Junkie reizt vor allem der Splitscreen-Modus und der wurde hier leider nur mäßig umgesetzt. Immerhin: Das Geschwindigkeitsgefühl geht in Ordnung und auch die Vielfalt an Strecken gefällt. Ich drück ein Auge zu und geb 6.0

Moto GP 13

GRAFIK

Ausreichend flott jedoch kaum sehenswerte Details

6

SOUND

Ordentlicher Kommentar, fetzige Musik in den Replays

7

STEUERUNG

Schnell erlernt, aber zuweilen schwammig

7

Kein Crash ins Kiesbett, aber auch kein Anwärter für den nächsten Edelmetall-Pokal. Besser mal mit »Grid 2« fremdgehen!

6.4 von 10

kurz&knapp

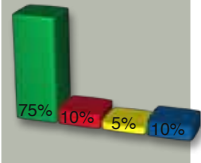
Hersteller | Namco
Bandai / Codemasters
Entwickler |
Codemasters Southam
Preis | ab 60 Euro
Genre | Rennspiel
Spieler | 1 - 12
Xbox Live | ja
USK | ab 6 Jahren

kurz gesagt

Realitätsnahe
Racing-Aktion mit
astreiner Haptik
und leistungsstarker
Grafik-Engine.

das ist drin

- Überholmanöver
- Blend-Effekte
- Totalschaden
- Design-Schnitzerei



Erhältlich | 31. Mai 2013



GRID 2

Gentlemen, start your engines!

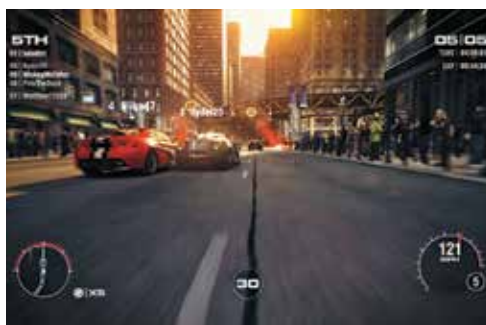
Wenn Eichhörnchen nur knapp vor deiner Stoßstange über die Strecke huschen, dir Zuschauer im Windschatten begeistert zujubeln, Trümmerteile wie ein Tornado durch die Luft wirbeln und all das unglaublich realistisch wirkt, deutet vieles darauf hin: Die Vollgas-Spezialisten von Codemasters rufen erneut ein virtuelles Racing-Event der Spitzenklasse ins Leben! Nach jeder Menge »Dirt« und »F1« in den letzten Jahren kartt die PS-vernarnte Truppe aus dem britischen Southam erneut ihr geballtes Know-how an den Start, um die Leistung der aktuellen Konsolengeneration bis ans absolute Limit auszureizen. Doch kann man im Vergleich zum sensationellen ersten »Grid« noch einen draufsetzen oder ist's ein Kolbenfresser wie das eher mäßige »Dirt Showdown«?

Die Rahmenhandlung um einen tollkühnen Geschäftsmann namens Patrick Callahan, der dich als Rennfahrer engagiert und damit seinen Traum einer eigenen Racing-Liga namens World Series Racing realisieren will, dient eigentlich nur einem Zweck: sämtliche Rennsport-Profis und deren Fans weltweit miteinander zu vereinen. Denn in diesem Mixed-Martial-Arts-Festival der Pferdestärken treffen Drift-Asse und Bestzeitenjäger ebenso aufeinander wie Tourenwagen-Spezialisten und Musclicar-Bändiger. Dein Job ist es, diese Liga berühmt zu machen. Ergo heißt es, Clicks und Fans sammeln sowie Sponsoren beeindrucken. Der Karriere-Modus ist dazu in vier Leistungsklassen und mehrere Season-Etappen unterteilt. Auffällig: Jedes der sukzessiv freischaltbaren Fahrzeuge kann in jeder dieser Klassen antreten und wird dazu automatisch auf- oder eben auch abgerüstet. Doch Vorsicht: Optionen zur Feinabstimmung in Sachen Fahrverhalten sucht man in

»Grid 2« vergebens. Im Vergleich zu beispielsweise den Racing-Titeln von Turn 10 räumt Codemasters dem Simulations-Gedanken somit weit weniger Raum ein. Spätestens hier wird deutlich, dass es sich bei diesem Rennzirkus eben doch um einen Spielspass-zentrierten Titel handelt, bei dem sowohl Genre-Neueinsteiger als auch Bleifuß-Profis schnellen Anschluss finden – letztere dank der bissigen KI und vieler anderer, für neue Herausforderungen sorgende Faktoren. Anders formuliert: Das »True Feel« getaufte Steuerungskonzept schafft es hervorragend, derlei Ansprüche zu vereinen. Denn damit gestaltet sich das Zähmen der übermotorisierten Boliden überraschend einfach. Die Fahrzeugkontrolle fühlt sich derart direkt an, dass bereits nach einer kurzen Eingewöhnungsphase eine Vielzahl an rasanten Manövern möglich ist. Krasse Drifts bei hoher Geschwindigkeit etwa werden im Handumdrehen zum Kinderspiel. Mit einem kleinen Kniff schafft es »Grid 2« aber dann doch, sich wie eine waschechte Simulation zu präsentieren: Bis auf eine kleine Übersichtskarte im linken unteren Bildschirmfeld gibt es praktisch keinerlei Fahrhilfen. Eine angezeigte Ideallinie sucht man vergebens. Aber

Bugatti oder Bobby-Car?

- + Gelungene Steuerung, technisch nahezu einwandfrei, viele Online-Modi, charmante Präsentation, authentische Racing-Stimmung, viele optische Anpassungsmöglichkeiten, überzeugende Lokalisation, solide Lenkrad-Unterstützung
- Keinerlei Fahrverhalten-Feinabstimmungs-Möglichkeit, kein Wettermodell, keine Cockpit-Ansicht, vergleichsweise wenige Fahrzeuge mit auf der Disc, recht lange Ladezeiten, Online-Pass, Grünschnäbel vermissen Fahrhilfen



Grafikeffekte auf Überholkurs: Optisch kickt »Grid 2« mit blendenden Lichtreflektionen und fein abgestimmter Tiefenunschärfe.



✖ Schrottreif

FAHRZEUG-KONFETTI

Mit ausschlaggebend für das berauschende Fahrerlebnis von »Grid 2« ist das penibel ausbalancierte Schadensmodell. Wer's hart braucht, lässt dessen Auswirkung auf die Fahrphysik von vornherein aktivieren. Weniger frustrierende Zeitgenossen beschränken die Physikberechnungen hingegen auf einen rein optischen Teilregen. So oder so, in »Grid 2« wirbeln bei Kollisionen die verschiedensten Dinge über die Fahrbahn und sorgen so für viele spektakuläre Momente. So ein Unfall kann im schlimmsten Fall sogar zum Totalschaden führen. Es sei denn man beugt dem jähen Ende dank Rückspulfunktion vor...

wer braucht die schon? Bereits in den ersten Übungsrunden auf der »Infield«-Strecke von Indianapolis wird dir beigebracht, wie Kurvenmarkierungen am Streckenrand zu bewerten sind, um den nächsten Bremspunkt optimal zu kalkulieren. Und tatsächlich: In den leistungsschwächeren Karriereveranstaltungen funktioniert das auf Anhieb. Erst mit steigendem Spielfortschritt und härteren Kontrahenten im Nacken sollte man dann doch des Öfferns mit einem Auge auf die Minikarte schielen oder alternativ den Streckenverlauf auswendig lernen. Als Mittelmaß zwischen purem Spielspaß und beinhardt Simulation funktioniert »True Feel« also ganz ausgezeichnet!

Insgesamt stehen in der Karriere, vor allem aber auch in den Mehrspieler-Modi, 75 Strecken verteilt auf 28 Städte wie Paris, Chicago, Dubai, Miami im Mittelpunkt. Sie liegen jeweils in einer Vielzahl von

Variationen vor, die man teils auch aus dem realen Motorsport kennt. Neben diversen Eliminierungrennen begeistert das »Liveroute«-System, bei dem sich der Streckenverlauf während einer Rennveranstaltung stetig ändert. Was in der Realität kaum machbar wäre, zwingt die Fahrer hier zu hohen Improvisationsleistungen. Zwar kennt man als Genre-Veteran viele der anderen Modi in ähnlicher Form, alles in allem gibt sich »Grid 2« allerdings erstaunlich variantenreich und kann alleine mit dem Umfang der Karriere Dutzende Stunden ans virtuelle Lenkrad fesseln.

Technisch spornt »Grid 2« die betagten 360-Chips zu Höchstleistungen an: flüssige Bildrate, stilechte Fahrzeugmodelle und wundervolle Details fernab der Streckenbegrenzung wie überfliegende Helis und euphorische Zuschauermassen. Eine gelungene Eindeutschung und mächtige Fahrzeugsounds runden das Paket gekonnt ab. Dennoch gibt's Störfaktoren, die Sand ins funkelnde Getriebe rieseln lassen: Insbesondere aufgrund der vorkonfigurierten Fahrzeug-Setups fühlt sich das Gameplay auf Dauer wenig beeinflussbar an. Außerdem fehlen eine Cockpitsicht, ein Wettermodell, 60 Bilder pro Sekunde und Kinect-Spielerien. Schade, denn davon abgesehen fährt »Grid 2« klar in der Königsklasse ganz vorn mit.

Jan Heinrich

Zweite Meinung

Richard Löwenstein: Ich liebe die Vorgänger-Simulationen aus den »DTM«- und »Race Driver«-Reihen, aber das hier lenkt mir zu stark in Richtung Arcade-Racing ein. Ich gebe 7.9

Grid 2

GRAFIK

Erstaunliche Detailvielfalt, durchweg flüssig, tolle Lichtspielereien

8

SOUND

Dynamische Effekte, treibende Synth-Beats und motivierte Sprecher

9

STEUERUNG

Direkt und gefühlsecht – besser geht's kaum!

9

Die Fantribüne schäumt über vor Freude: Fahrspaß pur vor toller Kulisse. Selbst, dass Fahrhilfen fehlen, stört seltsamerweise kaum.

8.6 von 10

Und außerdem?

- 50 Erfolge, wie etwa »Harlem Globeshaker« für das Befahren jeder Strecke
- Fünf Schwierigkeitsgrade; bis zu fünf Rückblenden pro Rennen, um Fahrfehler auszubügeln
- »Racenet«-Statistiken entweder per Web-Browser oder über die gleichnamige Mobil-App abrufbar
- Splitscreen-Modus für Zwei-Spieler-Duelle im Offline-Modus
- Download-Inhalte bereits angekündigt. Der erste fokussiert einige europäische Strecken, die bisher nicht im Spiel enthalten sind

kurz&knapp

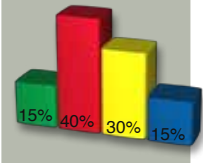
Hersteller | Ubisoft
Entwickler | Techland
Preis | 1.200
 Microsoft Points
Genre | Ego-Shooter
Spieler | 1
Xbox Live | ja
USK | ab 16 Jahren

kurz gesagt

Simpler, aber gleichsam unterhaltsamer Western-Arcade-Shooter zum Budget-Preis.

das ist drin

- Klon-Fieslinge
- Western-Flair
- Outlaw-Legenden
- Räuberpistolen



Erhältlich | 22. Mai 2013



CALL OF JUAREZ GUNSLINGER

Von diesem Kopfgeldjäger kann sogar Boba Fett noch was lernen



Fokussieren! Hat Silas seine Konzentrationsleiste aufgefüllt, erscheinen Feinde umrandet und die Zeit läuft langsamer ab.

Irgendein fauler Zauber muss in den Büros der osteuropäischen Entwicklerschmiede Techland am Werk sein. Vielleicht wurden die Räumlichkeiten auf den Überresten eines Tierfriedhofs erbaut oder auf den Ruinen einer Psychiatrie. Welche Ursache auch immer: Die »Dead Island: Riptide«-Macher vollbringen regelmäßig das Kunststück, handwerklich grob fehlerbehaftete Games rauszuhauen, die aber trotzdem durch atmosphärisch gelungenen, primitiven Spaß glänzen. Der Budget-Download-Titel »Gunslinger« zählt zu dieser Spezies: Eines Tages kehrt ein Haudegen mit dem schrulligen Namen Silas Greaves in einen schäbigen Saloon ein und kommt beim Feuerwasser-Schlucken mit den herumlungenden Saufnasen und der feschen Nutte Molly ins Plaudern. Silas ist so was wie ein B-Promi des Wilden Westens, jeder in der Spelunke kennt seinen Namen aus billigen Groschenromanen. Weil in denen aber auch viel erfundener Quatsch steht, sabbelt Greaves selbst aus dem Nähkästchen. Nach kurzen Videos in Form hübscher, gemalter Bildchen, erlebt man die Abenteuer des Kopfgeldjägers aus Ego-Ansicht und ballert sich durch einen gut fünf Stunden andauernden Western-Arcade-Shooter. Retrospektiv berichtet der Schnellschuss-Held von seinen Abenteuern auf der Jagd nach berühmten Schurken wie Billy the Kid und den Dalton-Brüdern.

Diese rückblickende Erzählform à la »Dragon Age 2« weiß zu gefallen und verleitet häufig zum Schmunzeln. Etwa, wenn man einen staubtrockenen Canyon durchquert, überall plötzlich Rothäute auftauchen und Silas aus dem Off erzählt, wie er sich von Hunderten Indianern umzingelt sah. Als einer der Zuhörer dann ungläubig nachfragt, ist sich der Märchenonkel mit einem Mal unsicher über die Anzahl der Angreifer. Er lenkt ein, es könnten auch weniger gewesen sein, woraufhin sich die Gegneranzahl verringert. An anderen Stellen pennt mal einer seiner Zuhörer weg, sodass lautes Schnarchen ertönt oder die Gruppe diskutiert eifrig darüber, ob die Titanic wirklich unsinkbar sei, während der Spieler sich gerade durch ein in Flammen stehendes Dampfschiff ballert. Das verleiht »Gunslinger« besonderen Charme, wenn gleich nicht jeder Gag zündet.

Über die doofe Rache-Geschichte an sich kann die erfrischende Erzählweise aber nicht hinwegtäuschen, die nämlich wirkt wie ein Wildwest-Groschenroman für 99 Cent aus der Wühlücke im Penny. Da ja der Weg bekanntlich das Ziel ist, gestaltet Techland diesen immerhin recht ansprechend. Im hübschen Cel-Shading-Look Sorte »Borderlands 2« jagt Silas Banditen durch kuschelige Western-Städte, düstere Indianer-Höhlen, das überflutete Missouri, mexikanische Schluchten und Schurken-verseuchte Säge-

Und außerdem?

- Eigenständiges Download-Game
- Neben dem Story-Modus locken noch Punktejagd im Arcade-Modus sowie schnelles Schießen im Duell-Modus inklusive Bestenlisten-Unterstützung ■ 26 Erfolge, zum Beispiel für das Abballern eines Vogels während eines Duells oder das ehrenhafte Abschließen aller Duelle

John Wayne oder Kevin Costner?

- ⊕ charmante Erzählweise, hübsche Cel-Shading-Optik, nette Wildwest-Atmosphäre, Preis-Leistungs-Verhältnis passt
- ⊖ nervige Quicktime-Reaktionstests, mäßiges Leveldesign, abwechslungsungs-armes Gameplay, belanglose Klichschee-Geschichte, sich wiederholende Dudel-Musik, nur englische Sprecher, zu wenige Waffen- und Gegnertypen



Modisch? Alle Gegner scheinen wahnsinnig auf rote Halstücher abzufahren – vielleicht gab es da einen großen Ausverkauf?!



× Wildwest-Legende

AUFSTIEG UND FÄHIGKEITEN

Ähnlich wie im hauseigenen »Riptide« motiviert Techlands »Gunslinger« durch dezente Rollenspiel-Elemente. Wer genug Cowboyhüte mit Blut gefüllt hat, steigt durch die gewonnen Erfahrungspunkte auf und hat die Qual der Wahl. Drei Fähigkeitenbäume warten auf ihren Ausbau. »Revolverheld« taugt all denjenigen, die gern mit zwei Colts gleichzeitig Verderben säen und verbessert darüber hinaus Nachladezeiten und andere Fertigkeiten von Sechsschüssern. Eher distanzierte Typen machen lieber einen auf »Ranger« und verbessern die Handhabung von Gewehren. »Trapper« suchen den Nahkampf, vorzugsweise mit Schrotflinte. Motiviert!

mühlen. Wo die polnischen Entwickler-Cowboys bei den Umgebungen noch einen befriedigenden Facettenreichtum rausholen, spielen sie Gamern in Sachen Gameplay hingegen das Lied vom Tod – zumindest was den Abwechslungsreichtum betrifft. Mit leider nur sehr wenigen Waffen – Sechsschüsser, Repetiergewehr und Schrotflinte – dezimiert man in 14 kompakten Abschnitten die Gangster-Bevölkerung des amerikanischen Westens. Unterdessen fragt man sich als Spieler, ob Ende des 19. Jahrhunderts irgendwo eine Klonfabrik unter der Leitung von Jesse James und Curly Bill existiert hat – oder warum sonst sehen die verummten Gegner alle gleich aus?

Trotzdem: Spaß machen die Schussgefechte dank gelungener Steuerung und guter Waffen-Handhabung allemal. Mit jedem Treffer steigt die »Konzentration«, die ähnlich »Max Payne 3« per Tastendruck die Zeit verlangsamt. Das Kombo-System wiederum belohnt Kopfschüsse, Distanztreffer und besonders schnelle Blei-Injektionen durch Multiplikatoren. Dadurch wandern Erfahrungspunkte aufs Kopfgeldjäger-Konto und beim Stufenaufstieg dürfen Fähigkeiten freigeschaltet werden – mehr dazu im Kasten. Durchbrochen wird der unterhaltsame, aber ewig gleiche Kugelhagel einzig durch Endgegner und

Duelle. In Letzteren fokussiert Silas via rechtem Stick den künftigen Sargbewohner, während der linke Knüppel seine Schusshand in Richtung Colt wandern lässt. Dieses Minispiel geht in Ordnung, nutzt sich aber schnell ab. Viel blöds sind die Bosskämpfe, etwa gegen einen der Talons. Intelligentes Vorgehen ist hier nicht gefragt, der Typ rennt mit seiner Shotgun stumpfsinnig auf den Zocker zu – schwach. Hinzu kommen unschöne Fehler und Ungereimtheiten: Kühe sind halb im Boden versunken, Holzschilder bleiben selbst nach Dynamit-Angriff heil, Spiegelungen in Pfützen verschwinden bei minimaler Positionsänderung gänzlich, die Musik wiederholt sich ständig und nervt. Das Leveldesign stammt direkt aus den Neunzigern, ist schlauchig und begrenzt die Bewegungsfreiheit auf absurde Weise. Silas springt in einen Fluss und stirbt wie in alten »GTA«-Titeln. Oder er hüpfert einen halben Meter herunter auf einen Vorsprung, dessen Begehung das Design nicht vorsieht – und stirbt. »Gunslinger« hat dank der gelungenen Atmosphäre und den launigen Feuergefechten dennoch eins mit Bordsteinschwalbe Molly gemeinsam: Es bietet billigen Spaß. Irgendwie. Auf eine seltsame Art, wie nur Techland das hinkommt.

Nils Osowski

Zweite Meinung

Jan Heinrich: Witzig erzählt, aber leider auch etwas hirntot in Sachen Gameplay – also lieber keinen Tagesritt für diesen Wildwest-Trip einplanen! Irgendwie kommt dank der tollen Kulissen und der witzigen Duelle dann aber doch Atmosphäre auf. Ich gebe 7.2

Call of Juarez: Gunslinger

GRAFIK

Hübscher Cel-Shading-Western trotz diverser Fehler

7

SOUND

Solide, rein englische Sprachausgabe, doch die Dudel-Mucke nervt

6

STEUERUNG

Zuverlässig wie ein Fabrikat des Herrn Samuel Colt

8

Ein videospieleischer Groschenroman: trivial, plump und doch irgendwie unterhaltsam.

7.0 von 10

Erhältlich | 10. Mai 2013



Banktresor oder Pappschachtel?

- + Witzige Spielidee, taktisch fordernd und anspruchsvoll, einzigartige Optik, im Koop-Modus verdammt spaßig...
- ...aber auch unübersichtlich, stellenweise irritierender Look, für Einzelspieler vielleicht zu schwer, komplett englisch

MONACO: WHAT'S YOURS IS MINE

Besitz ist ein flüchtiger Zustand

kurz&knapp

Hersteller | Microsoft

Entwickler |

Pocketwatch Games

Preis |

1.200 Microsoft Points

Genre | Stealth-Taktik

Spieler | 1 - 4

Xbox Live | ja

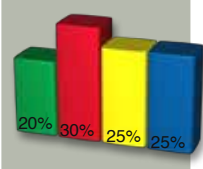
USK | ab 12 Jahren

kurz gesagt

Intelligentes aber schweres Download-Game mit einzigartiger Optik.

das ist drin

- Schießen
- Schleichen
- Absprechen
- Abräumen



Die 70er Jahre waren die Zeit der sogenannten Heist-Movies. Filme also, die intelligent inszenierte Raubüberfälle durch charismatische Ganoven in den Mittelpunkt stellen. Die besten Beispiele sind wohl Klassiker wie »Der Clou« und »Getaway« oder moderne Pendants wie die »Ocean's«-Reihe. Da werden Banken leer geräumt, Geldtransporter gestohlen und Juweliengeschäfte geplündert. Und genau darum geht's im Indie-Koop-Stealth-Draufsicht-Game »Monaco: What's Yours is Mine«. Der Titel selbst verrät dabei schon fast die ganze Story. Eine Truppe Gauner macht sich im Kleinstaat Monaco daran, alles zu stehlen, was nicht nicht- und nagelfest ist. Ein für Videospiele durchaus ungewöhnlicher Ansatz, der sich auch interessant spielt...

ANDERSARTIG

Schon nach dem Start fällt der ungewöhnliche, weil kantige, pixelige und mit bizarrem Farbkontrast verfeinerte Look auf. Alleine oder mit bis zu drei Kumpels via Internet oder an der Konsole übernimmt man in 32 aufeinander folgenden Missionen die anfangs vier und später acht wählbaren Ganoven, von denen jeder besondere Fähigkeiten mitbringt. Eben ganz im Stile der Heist-Film-Stereotype: Der »Locksmith« ist der Schlossknacker, der »Pickpocket« ist ein begabter Taschendieb, der »Cleaner« schaltet unbemerkt Wachen aus, der »Lookout« erspäht alle Leute in der Umgebung und der »Mole« durchbricht Wände. Aus der Vogelperspektive werden die Diebe durch Hotels,

Luxusmalls und Banken geführt und räumen ab. Leichter gesagt, als getan. Denn zuvor müssen etwa die Stromversorgung gekappt, Wände zerstört und Wachen, Hunde und vieles andere umgangen werden. Da ist Zusammenspiel angesagt. Sichtbar ist dabei nur, was im Lichtkegel liegt. Alles drum herum bleibt in Grau getaucht. Wachen und Laserbarrieren machen sich erst bemerkbar, wenn sie quasi vor deiner Nase stehen. Also sei auf der Hut, such den Schatten, nutze die Deckung, aber sei bereit zu Flucht und Schießerei. Die irre Mischung setzt auf Aufmerksamkeit und Reaktionsschnelligkeit und fühlt sich manchmal wie »Metal Gear Solid« an, dann wieder wie »Pac-Man«. Man sollte halt offen sein für neue Kombinationen bewährter Gameplay-Ideen.

GEMEIN

Wer sich darauf einlässt, erlebt vielfältige Aufgaben. Man soll zum Beispiel einen Sicherungskasten sabotieren, was durch simples Dagegenlaufen und Warten erfolgt. Das Licht geht aus. Der Spieler, der den Mole kontrolliert, zerstört im Schutze der Verwirrung die Tresorwand, während ein Mitspieler mit einer Schrotflinte die irritierten Wachen ausknipst. Das alles ist raffiniert, wird aber in hektischen Momenten unübersichtlich, wenn ein Spieler etwa die Wachen aufschreckt und Chaos ausbricht. Gut, dass man auch alleine daddeln kann, denn jedes Level darf auch solo bezwungen werden. Das allerdings wird nach zwei bis drei Stunden dann äußerst schwierig und trotz der drei Extraleben sogar

unfair. Alleine das Ausschalten von Alarmanlagen und das anschließende »Durch Lichtschranken hetzen, bevor sie wieder anspringen«, ist kaum zu schaffen. So bleibt ein kleines Game voller faszinierender Momente, dem aber irgendwo die Balance abhanden kommt. Am Ende muss jeder selbst entscheiden, ob er die umgerechnet rund 15 Euro investieren möchte.

Michael Förtsch

Zweite Meinung

Sabine Schischka: Ich mag mutige Ideen und ungewöhnliche Konzepte. Aber so sehr sich »Monaco« bemüht, es stellt sich selbst zu viele Steine in den Weg und verfängt sich in Gameplay-Geschludern. Für mich leider nur eine 6,5

Monaco: What's Yours is Mine

GRAFIK

Bunt, anders, hübsch

7

SOUND

Spärliche aber passende Soundkulisse

7

STEUERUNG

Schnell erlernt, etwas schwammig

7

Ideenreich, mutig und anders – aber alles andere als perfekt.

7.4 von 10

Erhältlich | 24. Mai 2013



Lachgasschub oder Achsenbruch?

+ Öhm ja...

- Maue Grafikleistung, lächerliche Fahrphysik, zum Kopfschütteln dümmlich inszenierte Story, sich ständig wiederholende nervige Musikuntermalung

FAST & FURIOUS SHOWDOWN

Spielspaß-Prognose: Totalschaden

kurz & knapp

Hersteller | Activision **Entwickler** | Firebrand Games **Preis** | ab 40 Euro
Genre | Action **Spieler** | 1 - 2 **Xbox Live** | ja **USK** | ab 12 Jahren
Kurz gesagt | Ernüchternd schlechte Filmumsetzung mit kooperativem Gameplay-Ansatz.

Herrje, da haben sich ein paar Entwickler wohl ein gutes Stück zu weit aus dem Fenster gelehnt. Als langjähriger Redakteur ist man ja einiges gewohnt – insbesondere in Bezug auf Lizenz-Versoftungen von Kinofilmen. Aber das hier ist wirklich heftiger Tobak. Bereits nach den zunächst solide wirkenden, mit pumpendem Dubstep unterlegten Menüs bremsen langatmige Ladezeiten die Vorfreude heftig aus. Die Story-Einleitung um zwei vollbusige Dirnen und ein knappes Dutzend umherfliegender – ja, richtig gelesen – Autos wirft dann zunächst nur Fragezeichen auf. Soll das etwa heranwachsende Teenager beeindrucken? Doch sobald das eigentliche Spiel beginnt, wird schnell klar, dass selbst daraus nichts wird: Von meist nur vage formulierten Missionsbeschreibungen wirst du in einem »Mad Max«-artigen Eigenbaugeschäft mit Bordgeschützen über Highways gescheucht.

Hier heißt's dann Cops abhängen oder deren Rennsemmeln wahlweise mit gezielten Schüssen perforieren. Das wiederum würde zumindest kurzweilig nach Adrenalin klingen, würde die Fahrphysik nicht augenscheinlich aus C64-Zeiten stammen. Hinzu kommt, dass die Grafik schlichtweg miserabel,

also wirklich unglaublich – ja tatsächlich zum Augenreiben – schlecht ausfällt! Ey Leute, das kann doch nur ein böser Traum sein. Für so einen, Entschuldigung, Rotz 40 Euro hinblättern? Schon klar, warum der Hersteller hiervon keine Testversion, geschweige denn eine Verkaufsfassung zu Rezensionszwecken schicken wollte. Und je weiter man in dieses lieblos zusammengeklöppelte Konstrukt aus Codezeilen vordringt, umso schlimmer wird es: Von heftigen Bugs zerrüttete Missionsdesigns setzen dem durchweg langweiligen Gameplay die Krone auf. Also Leute: Brems bloß nicht für diesen Sonntagsfahrer von Spielgurke – ein abschreckenderes Beispiel für schlechte Handwerkskunst wirst du derzeit kaum finden. Würden wir einen Trash-Award vergeben, das hier hätte ihn doppelt verdient!

Jan Heinrich

Wertung

Taugt höchstens als Futter für die Schrottpresse! Bloß nicht einstiegen!

1.6 von 10

Erhältlich | 18. Juni 2013



Claymore-Schwert oder Buttermesser?

+ Vier, beziehungsweise fünf verschiedene Helden, zwei komplette Spiele in einem Paket, bis zu vier Spieler an einem Bildschirm oder via Xbox Live, viel Freischaltbares, vier Schwierigkeitsgrade

- HD-Grafik unansehnlich, Animationen nicht mehr zeitgemäß

DUNGEONS & DRAGONS CHRONICLES OF MYSTARA

Mit Freunden etliche Monsterhorden aufmischen? Unbezahlbar!

kurz & knapp

Hersteller | Capcom **Entwickler** | Iron Galaxy **Preis** | 1.200 Microsoft Points
Genre | Action **Spieler** | 1 - 4 **Xbox Live** | ja **USK** | ab 12 Jahren
Kurz gesagt | Auf HD-getrimmte Retro-Fantasy, die im Original-Look aber besser aussieht!

Es war einmal ein Arcade-Automat namens »Dungeons & Dragons: Tower of Doom« und dessen Nachfolger »Dungeons & Dragons: Shadow over Mystara«. Beide gehören der beliebten Gattung der seitlich scrollenden Hack-n-Slays an, beide fügen sich prima ins D&D-Universum ein und beide werden nun, mit frischen Zutaten garniert, als Download-Titel angeboten. Und was anno 1999 in der Spielhalle schon Spaß gemacht hat, kann doch nicht grundsätzlich schlecht sein, oder? 245 Megabyte später wissen wir: Eigentlich nicht, denn das simple Spielprinzip, bei dem sich bis zu vier Recken gleichzeitig durch eine Fantasywelt kloppen, zaubert dir immer noch ein Grinsen ins Gesicht. Die Handlung der beiden separat spielbaren Abenteuer gliedert sich dabei in sieben, beziehungsweise neun Kapiteln mit etlichen Nebenaufgaben, die man mit Magier, Diebin, Elfen-Bogenschütze, Zwerg oder Krieger angehen kann. Getötete Bestien hinterlassen neben kostbaren Erfahrungspunkten auch Gold, Waffen und Zaubersprüche. Weiteren Nachschub garantieren Läden zwischen den Abschnitten.

Spielt sich wie erwartet alles sehr actionlastig, verlangt aber nur einen

Bruchteil der Gehirnleistung und macht schon deshalb einen Heidenspaß. Auch die Steuerung ist bei der Sache und die akustische Beschallung bietet eine passable Mischung aus Originalmusik und Synthie-Effekten. Einzig die aufpolierte HD-Grafik sieht – Hands auf Herz! – grauenvoll aus: matschige Texturen, die seltsam aufgeblasen und verwaschen wirken. Zum Glück schlummert im Menü aber die Möglichkeit, zur pixeligen Original-Optik zurückzukehren. Die sieht nicht nur um Längen besser aus, sondern entfaltet auch jede Menge Retro-Charme. Zählt man dann noch den neuen Online-Modus hinzu, mit dem man sich jederzeit in eine laufende Internet-Schlacht einklinken kann, bleibt in der Summe ein kalorienreicher Pixel-Snack. Robuste Mehrspieler-Action, mit der sich locker ein verregnetes Wochenende totschlagen lässt!

Reinhard Fischer

Wertung

Retro, wie es sein soll: Etwas angestaubt, aber immer noch verdammt spielsenswert.

7.7 von 10

✕ XBOX LIVE PUR: NEUES VON DEN CLANS ✕ AKTUELLE TABELLEN ✕ DOWNLOADS IM TEST ✕

360 LIVE

COMMUNITY

Was tut sich
rund um
Xbox Live?

SCENE	BORDERLANDS 2	E-SPORT-KOLUMNE	XBOX LIVE ARCADE	AUS DER REDAKTION	ERFOLGE
Meckerecke, Szene-News, Interview	Tiny Tinas Sturm auf die Drachenfestung	Das Clan-Leben eines Gamergirls	Runner 2, Way of the Dogg, Hunter's Trophy 2, Castle Storm	Der Monat	Resident Evil Revelations

✕ Consoles

DIE PLAYERCARD

Der Anonymität im Internet will die Consoles Sports League seit jeher an den Kragen. Warum? Nicht etwa um die Daten ihrer Spieler auszuspiönieren, sondern um dem größten Problem des Online-Spielens den Kampf anzusagen: Cheatern. Selbst auf Konsolen ist es heutzutage nicht mehr allzu

»Dem größten Problem des Online-Spielens den Kampf anzusagen: Cheatern.«

schwierig, sich mit unerlaubten Hilfsmitteln Vorteile gegenüber seinen Gegnern zu verschaffen. »Wallhacks« ermöglichen es, in Shootern durch Wände zu sehen, »Aimbots« lassen den Spieler ohne Umschweife direkt auf den Kopf des Gegners zielen und »Speedhacks« versprechen Laufgeschwindigkeiten jenseits der Schallmauer. Die Playercard soll dabei vorwiegend verhindern, sich weiterhin hinter der Anonymität von gefälschten Accounts verstecken zu können und das Cheaten somit eindämmen. Mit Hilfe eines Verifikationsschlüssels wird bestätigt, dass sich der Spieler nur einmal auf der CSL-Homepage anmelden kann. Im Gegenzug bekommen Zocker im Besitz der Karte Vorteile wie den direkten Zugang zu sonst geschlossenen Ligen. Ausführliche Infos zur Playercard erhältst du wie gewohnt im vollen Umfang auf folgender Webseite:



Die Mecker-Ecke WO WAR MEIN PAUKENSCHLAG?

Endlich ist es also so weit: Die Welt weiß, wie die neuen Konsolen von Microsoft und Sony heißen, wie sie aussehen und zum Großteil auch, was die neuen Heimspiel-Automaten auf dem Kasten haben. Offensichtliche Stärken und Schwächen der Xbox One und der Playstation 4 mal ganz außen vor, gibt es eine andere Sache, die mich nach Microsofts Enthüllungsveranstaltung in der Redmonder Firmenzentrale ganz einfach verblüfft hat: Ist es denn wirklich so schwierig für ein Topunternehmen, heutzutage eine vernünftige Pressekonferenz auf die Beine zu stellen?

MEHR KONSOLEN, MEHR SPIELE

Für alle Nicht-Anwesenden wurde die Xbox-One-Vorstellung per Livestream ins Netz übertragen – löblich. Noch besser: Schon nach wenigen Minuten zeigte Microsoft erstmals die neue Xbox – deren Design zugegebenermaßen eher an einen 80er-Jahre-Videorekorder erinnert, denn an ein aktuelles High-Tech-Gerät. Das hatte Konkurrent Sony bei seiner PS4-Enthüllung im Februar nicht geschafft und das Aussehen der Konsole erst rund vier Monate später im Rahmen der E3-Pressekonferenz preisgegeben. Dafür spielten die Japaner eine ganz andere Trumpfkarte aus. Wo Microsoft zunächst nur wenig neues Spielefutter zeigte – darunter mit »Quantum Break« nur einen einzigen unerwarteten Titel –, wartete Sony von Anfang an mit weit mehr als nur einer Handvoll an frischen Games auf.

MARKETING-MIST

Während PS4-Jünger also auf die Konsole warten mussten, enthielt man Xbox-Anhängern Gameplay-Material der kommenden, potenziellen Kracher – mal abseits von »Ghosts« – zunächst vor. Sofort Spielszenen zu zeigen, schien Microsoft nicht relevant. Verwundert es da überhaupt noch, dass Zehntausende Fans beider Lager von den für sie so wichtigen Konferenzen vielfach enttäuscht waren? Warum würden Microsoft und Sony so etwas also machen? Die einzige Erklärung, die mir dazu einfällt, basiert auf purem Marketing-Denken. Um nicht sofort sein komplettes Pulver zu verschießen, werden Einzelheiten nur über einen gewissen Zeitraum bekannt gegeben. Das verspricht möglichst langwährende Berichterstattung. Je länger und häufiger man von einem Thema hört, umso höher ist die Wahrscheinlichkeit, dass man sich mit dem Produkt anfreundet. Bullshit! Warum sollte ich wegen so etwas meine Fanbasis schon bei der Enthüllung vergraulen? Wenn ich als Unternehmen fest an meine kommenden Marken glaube und von diesen genügend zeige, muss ich nicht auf eine billige Wartetaktik setzen. Und glaub mir: Dann klapp't es auch mit dem PK-Hype!



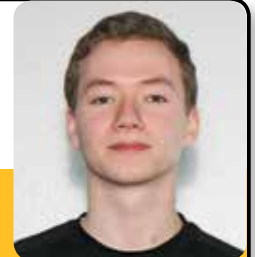
BIO

Name | Markus Würstle
Schon gewusst? Markus Würstle schreibt seit 2011 für 360 Live und ist immer noch enttäuscht.

interview

UNTER VIER AUGEN MIT

Julian Riefsdahl von
Consoles Corner



Name | Julian Riefsdahl Alter | 19
Wohnort | Loxstedt Beruf | Fachinformatiker
Webseite | www.consolescorner.com

360 Live: Du betreibst www.consolescorner.com. Womit beschäftigt sich die Webseite genau?

Julian: Der Fokus liegt ganz klar auf dem Konsolen-E-Sport. Das heißt, wir berichten über jegliche Ligen, Events und sonstige Geschehnisse in der Szene. Dazu zählen unter anderem auch Neuigkeiten über Spielerwechsel oder Ergebnisse wichtiger Clanmatches. Zudem veröffentlichen wir derzeit eine siebenteilige Artikelserie, in der wir Schritt für Schritt den Aufbau eines Clans erläutern, was sicherlich gerade für Einsteiger interessant sein dürfte.

360 Live: Was gab den Ausschlag für den Start von Consolescorner?

Julian: Es gab in der Vergangenheit schon ähnliche Projekte, doch keines davon hatte wirklich Bestand. Ich hatte die Idee bereits seit längerer Zeit und fasste schließlich Anfang dieses Jahres den Entschluss, das Ganze tatsächlich anzugehen. Mittlerweile sind auch schon einige Redakteure dazugekommen, die mir bei der Realisierung des Projekts helfen.

360 Live: Ihr bietet auf der Seite auch einen Livestream an?

Julian: Ja. In den Livestreams zeigen wir unterschiedliche Sachen, wie etwa Showmatches oder ganz normale Gaming-Sessions. In der Vergangenheit mussten wir uns erst einmal an die Sache herantasten. Doch in Zukunft versuchen wir, mindestens wöchentlich spannende Matches von den Top-teams auszustrahlen.

360 Live: Was für eine Bedeutung misst du dem Konsolen-E-Sport in Deutschland bei?

Julian: Ich denke, in Deutschland bekommt der Konsolen-E-Sport momentan weniger Aufmerksamkeit, als er eigentlich verdienen würde. Die ESL zeigt aber bereits sehr gut, was alles geht.

360 Live: Glaubst du, die Szene wird weiter wachsen?

Julian: Der Trend spricht eindeutig dafür. Man merkt, dass auch immer mehr Spieler, die eigentlich vorher nichts mit E-Sport am Hut hatten, an Turnieren teilnehmen und Gefallen daran finden. Und auch, wenn einige der großen Clans mittlerweile geschlossen wurden, werden doch immer wieder neue und teils auch sehr vielversprechende gegründet. Daher denke ich, dass die Szene noch Wachstumschancen hat und folglich in Zukunft auch mehr Unternehmen das Potenzial in dieser Branche erkennen werden.

360 Live: Bist du selbst in einem Clan aktiv?

Julian: Ich bin bereits seit einigen Jahren im Clan deutsche zocker schinken e.V. tätig. Dort übernehme ich in der Organisation allerlei Aufgaben und habe eine Zeit lang für den redaktionellen Inhalt der Seite gesorgt. Ich kann nur jedem Spieler in der Szene empfehlen, seinem Clan treu zu bleiben, denn das stärkt den Zusammenhalt und letztendlich profitieren sowohl der Clan selbst als auch dessen Mitglieder davon.

✖ Download-Erweiterung des Monats

BORDERLANDS 2 TINY TINAS STURM AUF DIE DRACHENFESTUNG

Preis | 800 Microsoft Points Hersteller | 2K Games

Mit »Tiny Tinas Sturm auf die Drachenfestung« erschien am 25. Juni das letzte Download-Paket, das Teil des Season Pass zu »Gearbox' hervorragendem Rollenspiel-Shooter »Borderlands 2« ist. Und was für ein lohnenswertes Rundum-Sorglos-Paket der texanische Entwickler hier aus dem Hut gezaubert hat! Im wahrsten Sinne des Wortes, denn hier geht's um genau das: Magier, Burgen und sonstige Fantasy-Stereotypen. Die Zukunftsthematik des Hauptspiels wird durch einen simplen, aber gekonnten Kniff in Richtung Sci-Fi-Fantasy umgemodelt. Die vorlaute Bombenleger-Göre Tiny Tina lädt Sirene Lilith, Jäger Mordecai, Berserker Brick und den ein oder anderen Überraschungsgast zu einer Partie »Bunkers & Badasses« ein – das »Borderlands«-Äquivalent zu klassischen Pen-and-Paper-Rollenspielen wie »Dungeons & Dragons« oder »Das Schwarze Auge«. An der gelungenen Steuerung und dem süchtig machenden

Gameplay ändert sich Gott sei Dank gar nichts. Vielmehr entführt Kerkermeisterin Tina den Spieler und bis zu drei seiner Freunde in eine bunte, ihrer Fantasie entsprungene Traumwelt aus Drachen, Feen und Skelett-Kriegern. Mehr als zehn Stunden rennt man durch verwunschene Wälder und mittelalterliche Dörfer und trifft auf mehr neue Gegnertypen, als in allen vorangegangenen Downloads zusammen. Und einer darf natürlich auch nicht fehlen: der Handsome Hexer – eine Anspielung auf den Bösewicht des Hauptspiels. Generell sind es wieder einmal der gewohnt punktgenaue Humor und die Qualität der Dialoge, die auch diese Erweiterung zu einem absoluten Pflicht-

kauf machen. Wenn Tiny Tina mit Inbrunst erzählt, dass es überall nach »Arsch und Leichen« riecht, dann bleibt einfach kein Auge trocken.

Kaufen? **JA**



✖ E-Sport-Kolumne

DAS CLAN-LEBEN EINES GAMERGIRLS

Hier findest du jeden Monat eine Kolumne von deutschen Konsolen-E-Sportlern und 360-Live-Lesern.



BIO

Name | Samantha Illig
Nickname | ViVA KittyCat
Alter | 22
Wohnort | Lübeck
Webseite | facebook.com/vivaciousladies

Spielende Frauen genießen in der Konsolenszene gewisse Vorzüge, müssen dafür aber auch einiges einstecken können. Im Clangeschehen haben wir sogenannten Gamergirls meist einen leichten Start. Außerhalb der professionellen Ebene gibt's nahezu freie Clanwahl, da es zwar immer mehr Zockerweibchen gibt, sich aber die wenigsten einem Clan anschließen. Das macht uns zu »Prestige-Objekten« in der Szene. Hierbei ist vorrangig das Geschlecht entscheidend, spielerisches Können, besondere Charakterzüge oder gutes Aussehen sind zwar erwünscht und überaus begehrt, aber nicht essenziell erforderlich. So findet also jede Frau, die einem Clan beitreten möchte, in der Regel problemlos Anschluss, wohingegen sich ihre männlichen Mitspieler durch etliche strenge und harte Auswahlverfahren quälen müssen. Manche Spielerinnen bekommen sogar von vornherein gehobene Positionen, weil es gut aussieht, eine Frau im Management zu haben, egal ob sie aktiv etwas beiträgt oder nicht.

Innerhalb des Clans wird man schnell zum Star. Alle wollen einem so nah wie möglich stehen. Man bekommt alles, was man will und man braucht sich keine Sorgen zu machen. Außerhalb führt dies aber nicht selten zu Problemen. Frauen müssen sich in der Szene selbst viel stärker beweisen, um anerkannt zu werden. Viele Männer belächeln uns. Auch ich habe eine Weile dafür gebraucht, mir einen Status in der Clan-Welt zu erarbeiten, der

darüber hinausgeht, dass ich eine Frau bin. Dafür sticht man umso mehr heraus, wenn man als Zockerweibchen etwas erreicht. Dadurch ergeben sich mehr Möglichkeiten, etwas wirklich Großes daraus zu machen.

Wir Ladies kämpfen in der Gaming-Welt mit einer Menge Klischees. Ich habe mir schon unzählige Male angehört, dass ich in der Küche spülen gehen soll. Oder dass es ekelhaft sei und sich für eine Frau nicht gehöre, Videospiele zu spielen. Mal ganz abgesehen von den wilden Spekulationen über mein Aussehen, meine Bildung und mein soziales Umfeld. Ähnliche Klischees gibt es zwar auch bei männlichen Zockern, jedoch werden diese nur extern geschürt und untereinander ignoriert. Die Damen jedoch werden von ihren Mitspielern damit konfrontiert und fies beleidigt. Von Gleichberechtigung merkt man hier sehr wenig.

Das Schönste am Dasein als Gamergirl ist es aber, dass man ständig unterschätzt wird. Verlieren wir ein Match, wundert es keinen – wir sind ja Frauen. Gewinnen wir eine Partie, werden wir dafür gefeiert und die Gegner meistens lange damit aufgezo-gen. Wenn sich die Frauen dann auch noch zusammentun und die Männerdomäne aufmischen, macht es am meisten Spaß.

✖ AKTUELLE CSL-CHARTS*

CALL OF DUTY: BLACK OPS 2 »10N1 SNIPE LADDER«

PLATZ	NAME	PUNKTE	MATCHES
1	INF3RNO	1413	47
2	DDV x VenDeTia	1266	22
3	eV MaNiaC qp	1224	21

* Auswertung erfolgte am 24.05.2013

FULL HOUSE POKER »10N1 HIGH STACK LADDER«

PLATZ	NAME	PUNKTE	MATCHES
1	SKULLS MAJESTIC	1356	151
2	II SILAS II	1234	163
3	SalSa	1201	138

360 LIVE MULTIPLAYER-EVENT

Auf vielfachen Wunsch der Community kündigen wir Mehrspieler-Events mit der Redaktion nicht nur auf Facebook und im Forum, sondern auch hier im Heft an. Als nächstes steht Namco Bandais Rennspiel-Feuerofen »Grid 2« im Kalender. Die Stoßstangengefechte zwischen dir und den Redakteuren finden am Donnerstag, den 18. Juli 2013, ab 20 Uhr statt. Wer mitfahren will, schickt eine Freundschaftsanfrage an: Events 360Live. Am Eventtag laden wir dich dann in die Session ein.

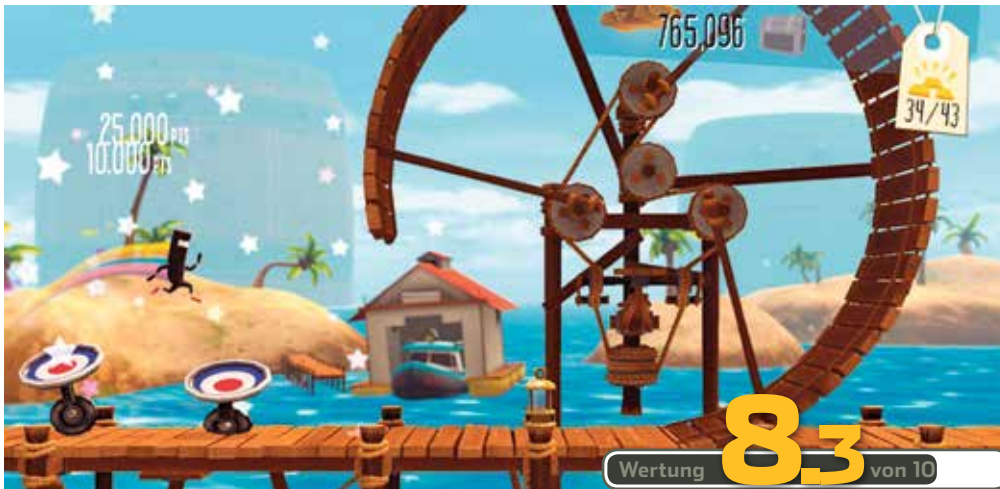
LIVE ARCADE TOTAL

Es muss nicht immer teuer sein. Großer Spaß ist auch preiswert zu haben!

RUNNER 2: FUTURE LEGEND OF RHYTHM ALIEN

Preis | 1.200 Microsoft Points **Hersteller** | Aksys Games **Schwierigkeit** | schwierig **Spieler** | 1

Rhythmus-Spiele mit ungewöhnlichen Herangehensweisen scheinen aktuell wieder voll im Trend. Neben dem ebenfalls auf dieser Seite getesteten »Way of the Dogg«, wagt sich auch Gaijin Games an ein solches Projekt. In der Rolle eines rechteckigen Aliens läufst du aus der Seitenansicht automatisch durch von links nach rechts scrollende Level und drückst im Rhythmus der Musik vorgegebene Tasten, um Gegnern auszuweichen, Abgründe zu überwinden und Goldbarren aufzusammeln. Gutes Timing vorausgesetzt, lassen sich immer höhere Punktzahlen abgreifen, die dich in den Online-Bestenlisten nach oben katapultieren. Auch die Jagd nach neuen Kostümen spornt an. Die charmant-bunte Grafik, der fröhlich-poppige Soundtrack und die stets punktgenau abgefragte Steuerung tun ihr Übriges, um »Runner 2« in die Riege der bisher besten Downloadspiele 2013 zu hieven. Nicht zuletzt dank der fordernden Lernkurve, die Perfektionisten für Stunden ans Pad kettet. Unbedingt mal die Demo laden und mithüpfen!



CASTLE STORM

Preis | 800 Microsoft Points **Hersteller** | Microsoft **Schwierigkeit** | schwierig **Spieler** | 1 - 2

Ob nun Vögel gegen Schweine oder Ritter kontra Wikinger – das Prinzip ist stets dasselbe. Zwei befeindete Fraktionen stehen sich in 2D-Seitenansicht gegenüber, während die einen versuchen, die Behausung der anderen mit Katapulten zum Einsturz zu bringen. So viel zu den Gemeinsamkeiten vom Welterfolg »Angry Birds« und dem Newcomer-Titel »Castle Storm.« Letzteres ist gleichwohl wesentlich komplexer: Truppen aussenden, Zaubersprüche wirken, Trolle, Ritter und Bogenschützen plätten, Mauern stürmen und irgendwann die gegnerische Flagge entwenden – es gibt viel zu tun. Nicht zuletzt weil der Feind in diesem Echtzeit-Taktikgeplänkel auf dieselben Mittel zurückgreift. Die etwas überladene Steuerung erfordert Eingewöhnung. Und auch die Übersicht zickt und geht bei so viel Farbpracht im Comic-Stil vor allem zu Spielbeginn gern mal flöten. Dank unterhaltsamer Kampagne sowie mehreren Koop- und Versus-Modi für bis zu zwei Couch- respektive Online-Burgenbelagerer sind viele Wehwehchen trotzdem schnell vergessen. Probierenswert, nicht nur für Rittersleut'!



TEST

HUNTER'S TROPHY 2 - AMERICA

Preis | 800 Microsoft Points **Hersteller** | Bigben Interactive **Schwierigkeit** | einfach **Spieler** | 1 - 3

Die 360-Live-Jäger haben die Witterung aufgenommen. Braunbären, Kojoten, Gänse... bei der Artenvielfalt lässt sich eigentlich nicht meckern. Auch 30 Missionen, verteilt auf fünf Umgebungen, von den Bergen Alaskas bis hin zu den Sümpfen Kentuckys, sowie zehn unterschiedliche Flinten klingen an sich nach einem gelungenen Ausflug für Grünröcke. Doch schon kurz nach dem Start riecht die Ego-Shooter-Jagdsimulation nach verludertem Wild. Probleme bei der Bildwiederholrate, eine flimmern-de Fauna, veraltete Figurenmodelle und teils lachhafte Animationen sind der erste Blattschuss für die Download-Pirsch. Bedingt durch die schwammige und ganz einfach schlechte Steuerung will zudem keinerlei Bockfieber aufkommen. Ein ernstgemeinter Rat: Lass das Ding lieber im Wundbett des Xbox Live Marktplatzes verenden, bevor dir vor lauter Langeweile und Ärger die Klötze abfallen. Selbst die »Cabela«-Games sind hiergegen echte Spaßbringer.



WAY OF THE DOGG

Preis | 800 Microsoft Points **Hersteller** | 505 Games **Schwierigkeit** | mittel **Spieler** | 1 - 2

Ein Rhythmus-Kampfspiel! So abgefahren diese Mixtur klingt, so misslungen ist sie umgesetzt. Im Stil eines »Elite Beat Agents« für Nintendo DS, fordert »Way of the Dogg« dazu auf, schlagkräftigen Gangster-Kontrahenten einen Scheitel zu ziehen – durch vorgegebenes, rhythmisches Tastengedrücke im Takt bekannter Songs des 90er-Jahre-Gangster-Rap-Doggfathers Snoop Dogg. Das Ergebnis: Die veraltete 08/15-Optik sieht ziemlich peinlich aus und spielt sich leider auch so. Mit der Story des Rache suchenden AJ will »Way of the Dogg« eine Hommage an Blaxploitation-Filme der 70er-Jahre sein. Wo »Boss Nigger« und Konsorten mit übertriebener Action und jeder Menge Funk überzeugen, verliert sich dieses Machwerk in aufgesetzten Stereotypen. Noch dazu wurden die enthaltenen Songs mit Zensur-typischen Piepgeräuschen bei verfänglichen Worten verstümmelt. Selbst eine Wagenladung voller »Gin and Juice« hilft darüber nicht hinweg.



DER DIREKTE WEG ZU DEN ERFOLGEN! RESIDENT EVIL: REVELATIONS

GAMERPOINTS AHOI!



Achievements-Horror auf hoher See! »Revelations«-Erfolge fallen in zwei Kategorien: Kampagne und Raubzug-Modus. Wie du fette Beute in letzterer Variante machst, liest du weiter unten. Fünf Erfolge für zusammen 60 Punkte wandern fürs Abschließen der Kampagne automatisch ins Regal. »Die dunkelste Dunkelheit« erblickst, wer die Kampagne ohne zu sterben auf »Normal«

oder höher überlebt. Tipp: Beim Bildschirmtod auf keinen Fall mit Druck auf »Ja« das Spiel fortsetzen, sondern verneinen, ins Hauptmenü zurückkehren und von dort aus den letzten Kontrollpunkt laden. Für das Niemals-Sterben sollte man massig Heilzeug herumschleppen. Wer die 50 Zähler für »Vorhof der Hölle« holen und das Game auf dem Schwierigkeitsgrad »Höllisch« meistern will, sollte mindestens

zweimaliges Durchspielen einplanen – null Tode auf »Höllisch« ist nur was für Masochisten. Leichter ist das Nebenbei-Scannen von 30 überall verteilten Handabdrücken, für deren genaue Standorte man am besten Youtube-Videos studiert und drei Erfolge einstreicht. »B.O.W.-Jäger« ist man in »Revelations« ja ohnehin, das Töten von 150 Feinden für 10 Punkte daher locker erledigt. Und nicht vergessen, die »Wütende Faust« sprechen zu lassen, indem du einem gelähmten Gegner im Nahkampf durch Gedrückthalten der X-Taste die Zombiekauleiste verziehst. »Bambule mit den Oozes« und weitere 10 Zähler hat derjenige, der ebenso viele Monster mit Kopfschuss hinrichtet. Währenddessen kannst du »Scharfe Schneide« kassieren, indem du mit dem Messer eine der Fernkampf-Attacken eines Ooze abwehrt – gutes Timing ist gefragt. Schockierend, aber nicht sonderlich schwer ist das Killen von drei Feinden mit einer Schockgranate. Passende Opfer sind etwa die Piranha-artigen Feinde in Episode sechs, welche im gefluteten Maschinenraum schwimmen. »Von der Schippe springen« und Skagdeads tödlicher Attacke ausweichen klappt, indem man wartet, bis das Monstrum seinen Kettensägen-artigen Arm schwingt und man dann im letzten Moment den linken Analogstick nach unten sowie die X-Taste drückt. Übrigens, dieses Manöver lohnt sich generell, denn für 20 Ausweichbewegungen gibt's »Ausweichmeister« für 5 Punkte obendrauf.

RAUBZUG DER UNTOTEN

Im Arcade-artigen Raubzug-Modus kannst du Aufleveln – und Erfolge sammeln. Schneller geht's mit einem Kumpel online, allein klappt's aber auch. Alles-haben-Woller brauchen hier ordentlich Zeit, müssen die Abschnitte jeweils auf den Schwierigkeitsstufen Abgrund, Hades und Tartaros beenden. Zudem wollen alle Stufen in allen Graden noch mit Rang S abgeschlossen werden, was viel Können verlangt. 95 Punkte und 6 Erfolge winken für das Erreichen der Level 5, 10, 20, 30, 40 und 50. Zeitintensiv: »Wie die Fliegen« fürs Endvernichten von 10.000 Infizierten. Das Ausgeben von einer Million Bonuspunkte im Shop sackt gegen nebenbei ein – noch mal 20 Zähler. Anspruchsvoller ist die Jagd auf Boni. »Unbeschadet« schließt man einen Level am besten ab, indem man ihn mit mehr Erfahrung wiederholt. Insgesamt wollen 150 Boni geholt werden – echte Zeitfresser! Fixer: Das oben beschriebene »Wütende Faust«-Manöver gemeinsam mit einem Kumpel durchführen. Für das Finden von drei

seltener Waffen winkt ebenfalls ein Erfolg – auf die Dinger stößt man am wahrscheinlichsten, indem man Level 19 und 20 auf »Abgrund« spielt.



ERFOLGE-ÜBERSICHT

Anzahl der Erfolge: 50
Anzahl der Online-Erfolge: 1
Anzahl geheimer Erfolge: 0
Zeitfaktor: mind. 60 Stunden
Schwierigkeit: 6 von 10

Scannen ist eine dröge Tätigkeit – »Revelations« fordert es dennoch ein. Alle Gegnersorten müssen für den 50-Punkte-Erfolg »Forschung abgeschlossen« gescannt werden und zwar nicht nur tot, sondern auch – je nach Gegner – unter Wasser, lebendig oder kurz vor ihrem Ableben. Selbst im Büro war Scannen noch nie nerviger – wer sich Ärger ersparen will, scannt nahezu durchgehend die einzelnen Feindsorten.

RAKETENWERFER SIND FÜR ANFÄNGER

Der Malacoda-Bossgegner ist ein fieses, riesiges Monstrum. Und wird noch ekziger, wenn du ihn ohne Raketenwerfer abmurksen sollst. Genau das fordert der 20-Punkte-Erfolg »Raketen sind für Verlierer«. Bevor man in das Duell geht, sollte man genug Munition für alle Nicht-Raketenwerfer-Knarren parat haben. Um in dem Kampf zu bestehen, empfiehlt sich der Gebrauch von G36-Gewehr, Python-Revolver und

M-3-Schrotflinte. Verbesserungen der Schadenswerte aller Knarren sind natürlich immens wichtig. Greift der Malacoda mit seinen Tentakeln an, bewirken Schüsse mit der M-3 wahre Wunder. Beim Start der zweiten Phase der Konfrontation solltest du übrigens bereits den Erfolg eingestrichen haben. Und nicht vergessen, währenddessen die Tentakeln und einen nahen Handabdruck zu scannen, das hilft bei anderen Erfolgen.



✕ Der Monat

NEUES AUS DER REDAKTION...

Willkommen in der Redaktion! Auf der Fläche eines halben Basketballfelds entstehen hier Monat für Monat nicht nur zwei tolle Games-Magazine, sondern auch jede Menge intellektueller Dünnpfiff, gedanklicher Schund und bizarre Situationen. Hier unser Juni-Best-of...

PALMENSTRAND

Egal ob Microsofts Gebrauchtspiel-Politik, verbrannte Pizza, ständig nachpuffernde Live-Übertragungen, warmes Bier, steigende Zigarettenpreise, hoffnungslos überfüllte Züge in denen bei 25 Grad Außentemperatur die Kühlung ausfällt, fies juckende Mückenstiche oder die unnötigen Soundaussetzer im PS3-Hit »Last of Us«, mit dem er diesen Monat fremdging – Markus brachte diese Ausgabe so einiges auf die Palme. Was liegt also näher, als ihm wirklich eine solche neben den Bildschirm zu stellen.

Nun die Ruhe selbst: Markus



GEMACH, GEMACH!

Wie schon letztes Jahr begleitete Sönke die Microsoft-E3-Presskonferenz mit Live-Kommentaren auf unserer Facebook-Seite – die ihm dieses Jahr jedoch ganz und gar nicht wohlgesonnen war. Nach über 32 ausführlichen Posts meckerte Facebook vehement: »Bitte verlangsamen Sie Ihre Nutzung!« Eine penetrante Meldung, die immer und immer wieder erschien. Erst als er sich für drei Minuten gen Lokus verabschiedete, entspannte sich unser aller Datensammler-Liebling wieder und ließ weitere Einträge zu.

Kann das Tippen einfach nicht lassen: Sönke



HELDENHAFT

Egal ob fieser Jetlag samt damit einhergehendem Schlafmangel, miesepetriges Taxifahrer, tiefende Burger von »Fat Burger«, zickige Hotel-Internet-Verbindungen oder ständige Terminverschiebungen – Jan nahm diesen Monat alles in Kauf, um sich für 360 Live in Los Angeles auf der E3-Messe die Finger wund zu schreiben. Herausgekommen sind fantastische Eindrücke einer Flut an Neuankündigungen, von denen wir im nächsten Heft die besten noch einmal ganz genau unter die Lupe nehmen.

Hat bald den Vielflieger-Status sicher: Jan



SEHNSUCHT

Kaum ist Michael nicht mehr Festangestellter des Unternehmens, kommt er drei Tage später auch schon für einen ausgedehnten, dreistündigen Besuch vorbei. Wie's aussieht, scheint er nicht nur die meist prall gefüllte Snackbär-Box, seine klebrige, wohligh quetschende Schnellschreib-Tastatur, den Luxus einer Kaffeemaschine direkt auf dem Schreibtischpult und die rostigen Fußfesseln zu vermissen, sondern auch die ehemaligen Kollegen. So viel ist sicher Michael: Du bist hier immer willkommen!

TELEFONITIS

Weil Sönke sich vor E-Mail-Bergen nach seiner Elternzeit kaum mehr retten kann, greift er mittlerweile halbstündlich zum Telefonhörer, um Externe im Feierabend zu trietzen, Jan während der E3 im Tiefschlaf aus dem Bett zu klingeln und dergleichen. Ein typischer Fall von Telefonitis. Mittlerweile hat er die Zeichen der Zeit erkannt und ist auf WhatsApp umgestiegen. Dass sich die Nachrichtenflut dort nicht reduziert, sondern exponentiell ansteigt, hätte er allerdings ahnen können. Ende der Geschichte: E-Mails ist wieder Pflicht!

Was bewegt die Redakteure von 360 Live? Was denken sie über die aktuelle Weltgeschichte? Nachgefragt hat die Antworten...

Deine persönlichen E3-Messeflops?



Markus: »Ryse: Son of Rome«. Die PK-Präsentation wirkte, als ob das Kampfsystem extrem klobig ist und den Spieler mit seinen tausenden Quicktime-Reaktionstests zum Wahnsinn treibt. Auch die Inszenierung war von vorne bis hinten geklaut, ganz nach dem Motto: »Der Soldat James Ryan« mit neuem Setting.



Martina: Der Xbox-One-Launch ist für mich ein Lehrstück in Sachen Krisen-PR – wie man's nicht machen soll. Die deutschen PR-Kollegen sind übrigens damit ausdrücklich nicht gemeint!

Mal angenommen du bist begeisterter Cos-Player: Welche Figur würdest du darstellen?



Moritz: Diddy Kong. Welche Verkleidung erlaubt es einem sonst, »unten ohne« Kart zu fahren und wie ein Bekloppter zu kreischen. Außerdem hätte man einen Dad mit dem wohl seltsamsten Namen der Welt: ein Affe, der Esel heißt.



Nils: Donkey Kong. Welche Verkleidung erlaubt es einem sonst, mit nichts mehr als einer roten Krawatte bekleidet durch die Gegend zu laufen, sich auf die Brust zu schlagen und Bananen in sich reinzustoßen. Außerdem hätte man den coolsten Sohn der Welt: Diddy!

Dein Tipp für den perfekten Abend im Biergarten?



Martina: Wenn du mit den richtigen Leuten bei einer frisch gezapften Maß sitzt, die Riesenbreze mit Obatzter oder den Steckerlfisch genießt, angenehme Temperaturen herrschen und du der Sonne beim Untergehen zusiehst, dann ist das nur schwer zu toppen!

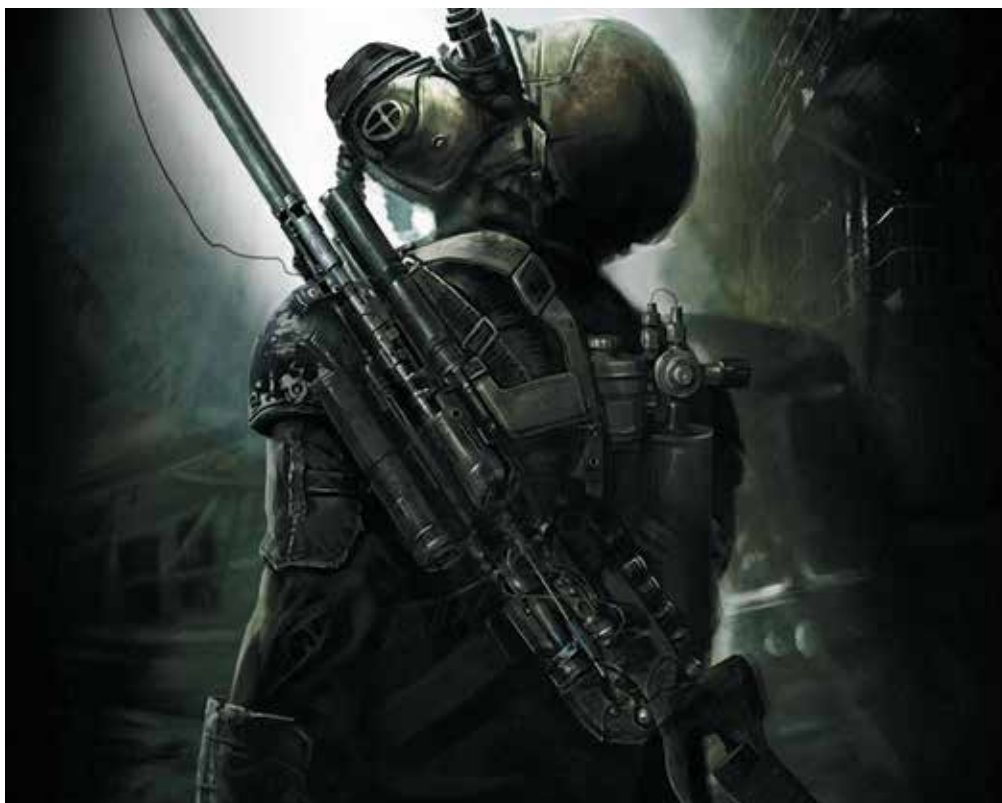


Nils: Nicht hingehen. Menschen, Sonnenlicht, Tiere, soziale Interaktionen, Gelächter, dumme Witze, anbiederndes Verhalten – Hölle! Wer sich betrinken will, kann das doch auch allein daheim tun.

SPRUCH DES MONATS

Markus:

»NSA: National Sönke Agency«



X Nachgefasst

METRO: LAST LIGHT

In den Tunneln der Moskauer U-Bahn ist es stockfinster. Doch für die Redaktion von 360 Live ist der Ostblock-Ego-Shooter »Metro: Last Light« ein echter Lichtblick. Mittlerweile hat auch die Community im Forum Hand an das ukrainische Machwerk gelegt. Ist sie ähnlich begeistert oder hat sie schon den Tunnelkoller?

Im 360-Live-Forum gibt es hier und da ein paar Diskrepanzen zwischen dem, was sich die Spieler von »Metro: Last Light« erhofft haben und dem, was am Ende für sie dabei herausgekommen ist. Vor Erscheinen des Shooters sind aber alle noch guter Dinge: »Freue mich auf dieses Spiel! ... Habe einige Trailer und Berichte dazu gesehen! Die Frage ist nur, ob man nun wirklich den ersten Teil gespielt haben muss beziehungsweise sollte?«, fragt sich etwa CerVas. SaschaAsh versucht sich an gutem Rat und legt CerVas auch gleich noch das Vorgängerspiel ans Herz: »Schaden kann es jedenfalls nicht, denn schon Metro 2033 bot eine wirklich gelungene Story und einmalige Atmosphäre, fast schon wie Bioshock oder Singularity. Bin mir zwar nicht sicher, inwieweit Last Light eine Fortsetzung ist, bei der man Vorkenntnisse braucht, aber wie gesagt bringt der Vorgänger auch gewisse Qualitäten mit.« Basti1980 sieht das genauso: »Das kann ich nur unterschreiben. Ich habe erst vor kurzem Teil Eins gespielt und war total begeistert. Last Light wird bei mir also definitiv in die Konsole wandern, wenn auch mit etwas Verzögerung, da ich im Moment nicht so viel Zeit hab.« Nach ein paar veröffentlichten Gameplay-Trailern juckt es dann auch Heckinator in den Fingern: »Ihr macht's einem hier wirklich schwer, nicht reinzuschauen... Wird mit großer Wahrscheinlichkeit ein super Shooter.«

Als das Game dann endlich in den Regalen steht, trauen sich einige aber doch nicht so richtig ran und wollen vorher Meinungen hören. »Hat es schon

jemand angespielt? Lohnt sich der Kauf zum Vollpreis?« fragt Witcher83 in die Runde. Längere Erfahrungen mit dem Shooter hat bislang aber nur Tischkante gesammelt, dessen bisheriges Fazit eher ernüchternd ausfällt: »Die Story ist klasse, jedoch hab ich mehr von dem Game erwartet muss ich sagen.« Offenbar befürchten viele, dass bei »Last Light« nun, ähnlich einem »Call of Duty«, Dauerballerei im Vordergrund steht. Alphonse gibt Entwarnung: »Man kann seine Spielweise offensiver ausrichten oder aber durch Schleichen ans Ziel kommen. Anscheinend lässt sich das Spiel auch durchspielen, ohne eine einzige Person zu ermorden – abgesehen von Zwischensequenzen. Hier und da vielleicht einen Mutanten abknallen, aber vor allem gegen die menschlichen Gegner lässt sich recht gut taktisch und verdeckt vorgehen.« Das reicht zumindest Bambusknecht als Kaufgrund: »Habe mir den Spaß auch gerade bestellt, das Schleichen hat wohl den Ausschlag gegeben. Und wenn es weniger Mutanten gibt, umso besser, mag ich irgendwie nicht.« Nach einiger Zeit wagt sich auch Slowly an eine erste Einschätzung zum Spiel. Im Gegensatz zu den meisten anderen hat er sich aber die inhaltsgleiche PC-Version gegönnt: »Also ich hab Metro für den PC hier. Auch wenn mein PC mit älterer Technik läuft, so sieht Metro trotzdem noch besser aus. Wenn man die Wahl hat, zwischen PC oder Xbox, würde ich eher zum PC greifen. Es ist billiger, bietet dafür aber bessere Grafik, welche auch das Spielerlebnis um einiges steigert. Hab zwar selber erst

zirka 45 Minuten gespielt, doch sowohl die Synchro als auch die Grafik gefallen mir wirklich gut. Besonders die kleineren Details, wie Spinnennetze oder Baumwurzeln, die in den Kanälen hängen.« Auch bei Yoshimi kommt das Game ziemlich gut weg – mit kleinen Ausnahmen: »Bis auf die deutsche Synchro, wo einige Sprecher den russischen Akzent doch ein wenig übertreiben und das ganze lächerlich machen und die strunzdumme Gegner-KI ist das Game echt geil. Vor allem wenn man sich die Zeit nimmt und einmal auf kleine grafische Details achtet.« DerSpieler187 schließt die Diskussion ab: »So, die erste Stunde hab ich nun hinter mir und was soll ich sagen: Man ist ab der ersten Sekunde wieder voll drin in dieser typischen Atmosphäre. Edelgrafik in den Metros. An der Oberfläche fällt es ein wenig ab. Steuerung super, wie auch die Synchro. Finde nicht, dass der russische Akzent aufgesetzt oder übertrieben wirkt. Bisher keine Technikschwächen, alles super. Artjom Ende.«

Monster, Mutanten, Nazis, Kommunisten: In »Metro: Last Light« bekommt man so einiges vor die Endzeit-Flinte. Das allein macht aber noch keinen guten Ego-Shooter aus. Deshalb punktet »Last Light« vor allem mit seiner herrlichen Atmosphäre. Und was hält die 360-Live-Redaktion vom Untergrund-Shooter? Hier fünf völlig subjektive Meinungen:

Markus Würstle

Man kann sagen, was man will, die osteuropäische Seele scheint sich einfach verdammt gut auf die Apokalypse zu verstehen. Auch »Last Light« macht da keine Ausnahme. Hab's erst ein paar Stunden gespielt, aber »2033« wirkt auf mich bisher etwas stringenter und zusammenhängender. Trotzdem würde ich gerne mal mit Artjom einen trinken gehen...

Sönke Siemens

Schon die nicht enden wollende Bühnenshow im Untergrund-Theater beweist, wie viel Herzblut die Truppe von 4A Games in »Last Light« gesteckt hat. Dass sie trotz THQ-Pleite und Gerüchten um unwürdige Arbeitsbedingungen im Studio letztendlich so ein feines Produkt abgeliefert haben, freut mich umso mehr. Bin zudem extrem gespannt auf die vier kürzlich angekündigten Einzelspieler-Download-Inhalte.

Sabine Schischka

Edelgrafik, knietiefe Atmosphäre, eine Story, wie Bestseller-Autoren sie nicht besser schreiben könnten. Das alles macht »Metro: Last Light« für mich schon jetzt zum Shooter des Jahres. Wie wär's, Infinity Ward? Von den Ukrainern von 4A Games könnt ihr echt noch was lernen...

Jan Heinrich

Grafik, Detailvielfalt, Story – alles schön und gut. Mir persönlich hat's jedoch die Geräuschkulisse angetan. Selten haben sich knarrende Zellentüren, knisternde Lagerfeuer, tropfende Abwasserleitungen und dreckige Gasmaskenfilter so gut angehört. Ein Fest für jeden Surround-Sound-Enthusiasten!

Nils Osowski

Durch ruinöse U-Bahn-Höfe wandern, infizierte Typen in Quarantäne-Zelten bedauern, Tanzshows ansehen, für ein paar Kugeln einen Lapdance kaufen: Die Welt von »Last Light« fasziniert. Atmosphärisch in einer Liga mit »Half Life« – schade, dass die mäßige KI und hakelige Boss-Duelle den tollen Eindruck trüben.

360 LIVE

LESERPOST



So ein Kalender ist schon eine üble Sache. Vor allem, wenn man sich so sklavisch an ein Datum klammert wie Kollege Sönke. Der hat im Hinblick auf die kommende warme Jahreszeit schon vor Wochen die Heizung offline geschaltet – und die Redaktion damit praktisch dem Kältetod ausgeliefert! Mittlerweile hat sich aber tatsächlich so etwas ähnliches wie Sommer eingestellt und wir können wieder ohne Handschuhe tippen. Damit geht uns die Bearbeitung der Leserbriefe natürlich gleich viel lockerer von der Hand.

ICH GLAUB, ICH STEH' IM WALD ...

Ich bin schon seit langer Zeit eifriger Leser eures Magazins und ich muss ehrlich sagen: Ihr seid super! Aber ich habe eine Frage und leider kann mir niemand helfen. Bei der Mission »Justice Served« der ersten Download-Episode von »Assassin's Creed 3«, habe ich das Problem, dass ich am Anfang durch die Büsche laufe, danach aber weder sprinten noch sonst irgendwas tun kann. Ich habe mich auch schon an Ubisoft gewandt, aber von denen kommt leider keine Reaktion. Wäre schön, wenn ihr genaueres wisst. Ich möchte die anderen beiden Episoden nicht spielen, solange ich nicht weiß, was in der ersten passiert ist.

Danke im Voraus.

Hauke Steinbach via Facebook

Jan: Es ist dir bestimmt nur ein schwacher Trost, aber so wie es aussieht, bist du nicht der Einzige, der am Bug-Busch der Erweiterung kleben geblieben ist. Der fiese Fehler gilt für die Xbox-360-Version ebenso wie für die PS3- und die PC-Fassung. Einige Spieler konnten das Problem angeblich dadurch lösen, dass sie den Download-Inhalt und gleichzeitig die Spielstände gelöscht haben – und danach mit dem DLC neu begonnen haben. Allerdings scheint das nicht immer zu klappen, Garantie gibt es also keine. Wenn dir das zu unsicher ist, musst du wohl oder übel auf ein Update warten.

EIN SCHUSS VOR DEN BUG

Hallo, ich zocke das Spiel »Sniper: Ghost Warrior 2« für die Xbox 360. Nun habe ich mir die Zusatzmission »Siberian Strike« heruntergeladen. Das Problem ist: Wo finde ich diese im Hauptmenü beziehungsweise im Spiel? Unter der Missionsauswahl ist sie leider nicht. Vielleicht könnt ihr mir ja da weiterhelfen.

Marco Haupt via Facebook

Jan: Ich wünschte wirklich, wir könnten dir da helfen. Aber es hat den Anschein, dass sich in der sibirischen Zusatzmission ein böser Fehler eingeschlichen hat, den man nicht selbst beheben kann. Hier bleibt leider nur der Hinweis auf einen hoffentlich bald erscheinenden Software-Flicken. Kannst die Winterjacke also getrost wieder in den Schrank hängen.

HALTET DEN DIEB!

Ich habe die letzten Tage mit Erschrecken festgestellt, dass mir Microsoft Points abgezogen wurden! Diese waren bereits gutgeschrieben. Es ist von »Verfall von Points« die Rede. Ich habe diese Punkte mühsam gesammelt durch Tätigkeiten im Xbox-Reward-Programm und

nun sollen die wieder weg sein!? Das ist ja, als wenn man jemandem zehn Euro Trinkgeld gibt und nach einem halben Jahr den Schein wieder aus der Tasche zieht und sagt: »Tja, hättest ihn ja ausgeben können. Pech gehabt!« Ich finde so etwas rechtlich sehr bedenklich, zumal man mit der Xbox 360 keine Chance hat, zu überprüfen, wann die Punkte verfallen. Einen Hinweis wie bei seriösen Bonusprogrammen zum Verfall gab es auch nicht. Und der Microsoft-Support lehnt eine Gutschrift auf Kulanz ab, da man nicht zuständig sei. Es gebe den Reward-Partner, welcher aber nur über Twitter erreichbar ist. Ich bin doch Xbox-360-User und kein Zwitscher-vogel.

Michael Kister per Mail

Sönke: Da haben wir ein schlechte und eine gute Nachricht für dich. Die schlechte Nachricht: Ja, das Problem ist in letzter Zeit häufig aufgetreten. Anscheinend verschwinden die Punkte auf mysteriöse Weise. Die gute Nachricht: Es ist lediglich ein Bug in der Darstellung, der speziell Spieler betrifft, die online sind. Die Punkte wurden nicht gelöscht, sondern werden lediglich falsch angezeigt. Laut Microsoft genügt es, den Cache der Konsole zu löschen und dann das Profil von den Xbox-Live-Servern neu herunterzuladen. Danach sollten deine Microsoft Points wieder korrekt angezeigt werden.

DER BRÜDERLE-EFFEKT?

Mit dem Test-Artikel zu »Remember Me« habt ihr ja wohl den Vogel abgeschossen. Ich habe seit langer, langer Zeit nichts derart sexistisches wie diesen Text gelesen. Auch wenn der Autor in eurer Redaktionsliste nicht auftaucht und somit der Artikel vermutlich hinzugekauft wurde, muss trotz alledem ein Redakteur/Chefredakteur das Ganze absegnen... also spiegelt dieser Test wohl durchaus die gewünschte Ausrichtung eures Blattes wieder.

Oliver Gut per E-Mail

Sönke: Hi Oliver, wie du der Antwort in der Motzecke entnehmen kannst, wurde der zuständige Autor einer gerechten Strafe zugeführt. Nein, mal im Ernst: Nicht jeder sieht es ganz so kritisch wie du. Auch unsere langjährige Autorin Sabine hat den Text damals gegengelesen und für amüsant befunden. Wohl wissend, dass männliche Helden bei uns ebenfalls immer wieder ihr Fett abbekommen. Du siehst also: Wir versuchen hier Gleichheit walten zu lassen.

QUO VADIS, MICROSOFT?

Ich denke, dass man aus Erfolgen auf der Xbox One keine Soap machen sollte, die ins

Unendliche weiterläuft. Manchmal tut es dem Läufer gut, wenn er das Ziel schon aus der Ferne sehen kann. Nur bei Spielen, an denen man besonders hängt und bei denen man traurig ist, dass sie vorbei sind, könnte das natürlich nett sein. Aber statt sich über solche Dinge im Vorfeld Gedanken zu machen, sollten die lieber bei ihrer Orwell-1984-Technologie-Dystopie zurückrudern. Finde ich beängstigend, mit Kinect Big Brother Microsoft als Mitbewohner im Wohnzimmer zu haben.

Katja Werner via Facebook

Sönke: Ja, die neuen Funktionen der Xbox One sorgen jetzt schon für Zündstoff. Auch in der Redaktion sind die Meinungen im Hinblick auf die »Watchbox« noch sehr gespalten. Wo endet ein Service und wo beginnt das Ausspähen von Daten? Speziell jene Daten, die man vielleicht lieber nicht mit anderen teilen möchte. Schon heute werfen viele User ihre Privatsphäre für eine simple »Gefällt mir«-Bestätigung über Bord. Microsoft verspricht jedoch bereits, dass man so ziemlich jede erdenkliche Kinect-Funktion auch einfach per Menü abschalten kann. Doch selbst damit wird es kaum gelingen, Spieler und Hersteller komplett zu trennen. Mit der neuen Konsolen-Generation können uns die Hersteller besser denn je über die Schulter schauen. Trotzdem: Solange der Protest der Community groß genug ist und das Image des Herstellers auf dem Spiel steht – EA kann ein Lied davon singen –, besteht Hoffnung. Im Schlimmsten Fall: Produkt nicht kaufen. So wird's wahrscheinlich die Mehrheit in Sachen Drosselkom machen.

KONTAKT**E-MAIL**

Der schnelle Draht zur Redaktion. Schreib entweder an leserpost@360-live.de oder sende per Xbox 360 eine Nachricht an den Gamertag (ACHTUNG, NEU!) Redax 360 Live.

INTERNET

Komm uns auf unserer Homepage besuchen. Dort haben wir ein Forum eingerichtet, in dem es sich trefflich diskutieren lässt. Die Adresse der Homepage ist: www.360-live.de. Alternativ bleibst du auch mit unseren Twitter-News und dem brandneuen Facebook-Auftritt stets aktuell und kannst dich mit Gleichgesinnten austauschen. Über Twitter sind wir unter [www.twitter.com/360livemagazin](https://twitter.com/360livemagazin) zu finden, auf Facebook unter www.facebook.com/360livemagazin

BRIEF

Schreib einen Brief oder schicke eine Karte an: Airmotion, 360 Live Magazin/Leserpost, Tassiloplatz 7, 81541 München

✖ LASS ES RAUS!

SO EIN TOLLES TEIL

Bevor ich jetzt erneut losschleie, möchte ich sagen, dass ich euer Heft noch immer sehr, sehr gut finde und mich immer freue, es in meinem Briefkasten zu finden. Es ist immer wieder schön von euch zu lesen und es findet sich so viel Herzblut in euren Texten. Super! Eine Sache hab ich noch zum aktuellem Heft [06/13]: Ich lese im Test von »Remember Me« auf drei Seiten satte fünf mal von Nilins Hinterteil/Po/Hintern. Und mindestens im letzten Heft gab es auch schon Äußerungen darüber. Was ist da los? Will mich nicht künstlich aufregen, aber ich hab es nach dem zweiten Mal schon begriffen, dass der wohl hübsch anzusehen ist. Aber Leute... fünf Mal allein im Test!? Ich weiß nicht, was unsere weiblichen Gamerkolleginnen dazu sagen, aber ich muss doch relativ häufig darüber lesen (auch im Forum), dass wir männlichen Spieler immer die Gamergirls in den Chats anmachen und anflirten etc. Dass das natürlich nicht grundsätzlich der Fall ist, soll hier auch erwähnt sein. Allerdings passt dann so etwas irgendwie auch nicht. Nicht in dem Maße. Wie dem auch sei, ich glaube, ich muss mich von diesem Teil wohl selbst mal überzeugen!

Aber wie eingehend bereits erwähnt, bin und bleibe ich euch treu. Und aus diesem Grund möchte ich diese, hoffentlich konstruktive, Kritik loswerden. Carlito aus dem Forum

Markus: Hiermit gestehen wir alles! Auch wenn man es uns Redakteuren nicht gleich ansieht, aber wir sind auch nur Menschen und keine Halbgötter in Papier-Weiß. Zugegeben: Bei der Beschreibung der Heldin Nilin hat sich Kollege Richard vielleicht etwa zu sehr auf Äußerlichkeiten konzentriert. Nach eigenen Angaben wollte er »später« im Text noch auf ihren messerscharfen Verstand und ihre tollen inneren Werte zu sprechen kommen. Angeblich ging ihm dann aber der Platz aus. Sagt er. Doch bevor sich nun vor dem Verlagsgebäude die Feministen mit Heugabeln und brennenden Fackeln zusammenrotten: Wir haben den geständigen Kollegen bereits bestraft: Er musste sieben Stunden lang »Fast & Furious: Showdown« – Test siehe weiter vorn im Heft – spielen. Und das hat ja nun bekanntlich einen Sex-Appeal, den man mit der Lupe suchen muss. Ich hoffe, das genügt als Sühne. Sonst legen wir gerne noch drei Stunden »Hunter's Trophy 2 – America« – Test siehe Live-Arcade-Seite – drauf. Und außerdem: Von welchem »Teil« redest du denn jetzt eigentlich??

WORTLOS

Anmerkung der Redaktion: An dieser Stelle würde nun eigentlich ein Leserbrief von einem unserer geschätzten Leser und Facebook-User stehen. Allerdings hat sich Stefan Kulisinski darauf beschränkt, uns ein cooles Abschiedsbild für Michael zu senden. Statt einer tiefschichtigen Antwort drucken wir daher einfach den

»Forza 4«-Screenshot ab und lassen Stefan hiermit wissen: Danke! Michael hat sich sehr gefreut! Und sobald sein alter Opel in der Werkstatt wiederbelebt wird, möchte er die schäbige Karre genau so lackieren lassen – was den Wert des Wagens zweifellos vervierfachen würde!

Stefan Kulisinski via Facebook



✖ ACHTUNG! ACHTUNG! FANBOY DES MONATS

Vor ein paar Tagen flatterte wieder diese Email in mein Postfach, die jeden Onlinespieler auf der 360 in Panik versetzt. Ihr könnt euch sicherlich vorstellen, von welchem elektronischen Brief mit Absender Microsoft ich spreche. Genau: Von der Ablaufbenachrichtigung der Goldmitgliedschaft. In diesem Fall reagierte ich jedoch souverän, denn schließlich erinnerte es mich daran, dass die letzten 12 Monate zocken für mich kostenlos waren. Nun fragt ihr euch, weshalb ich euch das schreibe. Die Antwort ist ganz einfach, denn ihr seid im positiven Sinne Schuld daran, dass mich die Goldmitgliedschaft keinen Cent gekostet hat, da ich sie bei einem eurer Gewinnspiele gewonnen habe. Zugegeben, es ist schon etwas länger her und ich weiß auch nicht mehr genau welches Gewinnspiel es war.

Aber ich wollte an dieser Stelle einfach noch einmal danke sagen, auch für das »Call of Duty«-T-Shirt. Macht weiter so!

Mattcher77 aus dem Forum

Markus: Immer wieder schön zu hören, dass wir wieder einen Menschen glücklich gemacht haben. Und das hat kaum Arbeit gemacht. Wir mussten uns nur ein Gewinnspiel ausdenken, viele Texte schreiben, unzählige Hersteller mit fingierten Erpresserbriefen um einige Preise erleichtern und schließlich noch etliche Gold-Accounts unters Volk streuen. Und das hat uns so viel Spaß gemacht, dass es bald wieder tolle Preise zu gewinnen gibt. Unser erster Blick fiel da natürlich auf einen neuen Mercedes SLK – unser zweiter Blick auf sein Preisschild. Kurz: Es werden wohl doch wieder tolle T-Shirts und ein Berg Gratisspiele sein.

✖ SCHNIPSEL

Wie wäre es, wenn ihr in der Rubrik Darauf-freu-ich-mich-tierisch-charts und Spiele-von-morgen-mit-noten-von-heute zukünftig das Erscheinungsdatum zum jeweiligen Spiel mit angebt? Wäre meiner Meinung nach sinnvoll.

DerSpieler187 aus dem Forum

Unserer Meinung nach auch. Nach einigen Layout-experimenten wird dein Wunsch ab dem nächsten Heft umgesetzt. Und natürlich werden wir eiskalt behaupten, es sei von Anfang an unsere Idee gewesen...

Wird es eine Möglichkeit geben, ein Abo auf die neue Zeitung [Anm. d. Red.: wenn 360 Live im Rahmen des Xbox-One-Starts umbenannt wird] umzuwandeln? Und wird der Preis und der Umfang etwa im selben Rahmen sein?

Andre Mi via Facebook

Ja, diese Möglichkeit wird es selbstverständlich geben. Preis und Umfang bleiben nach aktuellem Stand ebenfalls erhalten. Kurzum: Du musst eigentlich gar nichts tun – läuft alles entspannt weiter.

Kann jemand einem Unwissenden erklären, was »Tapatalk« ist?

DJ SideWinder aus dem Forum

Tapatalk ist ein praktisches Plugin für unser Forum, das seit dem 5. Juni auf dem Server läuft. Mit der passenden Mobil-App werden die Daten des Forums dann so konvertiert, dass sie sich auf Smartphone und Tablets perfekt und ohne nerviges Zoomen und Seitwärts-Scrollen lesen lassen. Allerdings enthält die Gratisfassung der App bisher nur die Leseoption. Wer im Forum auch unterwegs aktiv mitschreiben will, muss die Vollversion kaufen. Die ist mit 2,29 Euro für die Android-Fassung aber mehr als preiswert. Mehr Infos unter: www.tapatalk.com

Was war eigentlich der Aprilscherz in Ausgabe 05/13? zahlreichen Lesern, via E-Mail

Wie viele Leser bereits richtig vermuteten, befand sich der diesjährige Aprilscherz in Heft 05/13 auf Seite 68 unten links. In der Reportage »Deutschland, deine Simulationen« sprach Sabine vom »Bagger-288-Simulator«, der angeblich zum Weihnachtsgeschäft auch für Xbox 360 erscheinen sollte. Im »Bagger-Simulator 2008« von Astragon ist das Stahlungetüm zwar steuerbar, ein eigenes 360-Spiel ist ihm bisher jedoch (noch) nicht vergönnt.

✖ SPRUCH DES MONATS

» We don't make mistakes here, just happy little accidents. (Bob Ross) «

The Lyndge

Zu Deutsch: Wir machen hier keine Fehler, nur kleine glückliche Unfälle.



Triff die Xbox-360-Community auf www.360-live.de!

360_{LIVE}
JULI 2013

KAUFBERATER

SPECIAL
EDITION
DES MONATS!

78 TES 5: SKYRIM

Legendary Edition

79 KAUF- UND SPARTIPPS

Spezial-Editionen

80 ZUBEHÖR

Neue Hardware
im Test

81 TERMINE

Was erscheint
wann?THE ELDER SCROLLS 5: SKYRIM
LEGENDARY EDITION

Kauftipp, Spiel des Monats, Spiel des Jahres 2011 und bestes Rollenspiel 2011: »The Elder Scrolls 5: Skyrim« hat bei 360 Live verdiensterweise so einige Preise abgeräumt. Jetzt, knapp zwei Jahre nach Erscheinen des Rollenspiel-Kolosses, legt Hersteller Bethesda mit einer tatsächlich legendären Spezial-Edition nach.

Hersteller | Bethesda **Entwickler** | Bethesda Game Studios **Aktueller Preis** | ab 50 Euro
Genre | Rollenspiel **Spieler** | 1 **Xbox Live** | ja **USK** | ab 16 Jahren **Erhältlich** | 7. Juni 2013

Eigentlich kaum zu glauben, aber ich habe gehört, es gibt noch immer Leute, welche die fabelhafte Welt von Himmelsrand noch nie betreten haben. Wer Bethesas Rollenspiel-Meisterwerk »Skyrim« bis heute nicht gespielt hat, kann sich die faden Entschuldigungen eigentlich gleich sparen. Denn Schande hin oder her: Mit der jüngst erschienenen »Legendary Edition« gibt's beim besten Willen keinen Grund mehr, sich der riesigen Spielwelt und ihrem Flair zu entziehen. Das Rundum-Sorglos-Paket enthält nämlich nicht nur das Hauptspiel, sondern bringt außerdem alle drei Erweiterungen sowie alle Patches und Verbesserungen mit.

VIEL ZOCK FÜR WENIG MÜNZEN

Allein das Hauptspiel beschäftigt einen je nach Nebenquest-Eifer zwischen 50 und 120 Stunden und begleitet den Helden aus der Ego-Sicht durch die skandinavisch inspirierten Gefilde von Himmelsrand. Den beschaulichen Ländereien mit Wäldern, Feldern, Schneegipfeln, Bauerndörfern und mittelalterlichen Festungen machen seit einiger Zeit vermehrt Angriffe

von Drachen zu schaffen, die eigentlich als ausgestorben galten. Der Spieler schlüpft in die Haut eines sogenannten »Drachenbluts« – also eines Humanoiden, der die Drachensprache beherrscht – und geht der Rückkehr der Flugechsen auf die Spur.

In der ersten Erweiterung »Dawnguard« wird das ohnehin schon umfangreiche Netz aus Fraktionen, Bruderschaften und Vereinigungen um zwei neue Gruppierungen erweitert: die Dämmerwache und den Vampirclan. Während Letztere mit Hilfe der »Schriftrollen der Alten« die Sonne auf ewig vom Himmel verbannen möchten, wollen die Vampirjäger den Blutsauger-Lord Harkan aufhalten. »Dawnguard« hebt die Spielzeit um weitere zehn bis 20 Stunden an. »Hearthfire« – zu Deutsch »Herdfeuer« – beschreibt als zweite Download-Erweiterung andere Pfade. Statt die Story um einen neuen Erzählstrang zu ergänzen, erweitert es das Gameplay um verschiedene Möglichkeiten. So darf man damit beispielsweise Grund in den Fürstentümern Falkenring, Pale und Hjaalmarsch erwerben und bebauen, seine Häuser um ein Kinderzimmer erweitern und bis zu zwei Kinder adoptieren.



Im bislang letzten DLC »Dragonborn« verschlägt es den Helden auf die Insel Solstheim vor der Küste von Morrowind, wo er zwischen Aschewüsten und Gletschertälern auf seinen bisher gefährlichsten Feind trifft: das erste Drachenblut.

MIT ALLEM UND SCHARF

Freilich enthält die »Legendary Edition« neben diesen Erweiterungen auch das letzte große Update 1.9, seit dem man das Spiel auf dem neuen Schwierigkeitsgrad »Legendär« starten, sowie vom Rücken eines Pferdes aus kämpfen kann. Wer »Skyrim« schon bis in den hintersten Zipfel von Einsamkeit kennt, für den lohnt die Anschaffung dieser Spezial-Edition natürlich nicht. Es sei denn, man musste bislang wegen fehlender Internet-Verbindung auf die Download-Erweiterungen verzichten. Wer aber bisher noch gezögert hat, sollte bei einem Preis von knapp 50 Euro nun wirklich nicht mehr Nein sagen. Damit spart man sich immerhin rund 30 Euro im Vergleich zum Einzelkauf! Also: Pferd satteln, Schwert schleifen und ab geht's!

Sabine Schischka

Kaufen? **JA**

Die deutsche USK-Version von »Skyrim« ist nur auf Deutsch spielbar. O-Ton-Zocker müssen sich ihr Game importieren...

AKTUELLE KAUF- UND SPARTIPPS



FLORIAN STRASSER



DOOM 3: BFG EDITION

Genre | Ego-Shooter **Hersteller** | Bethesda
USK | ab 18 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 - 4
Aktueller Preis | 28 Euro, amazon.de

Ein Klassiker und ein Meilenstein: »Doom 3« schockt auch heute noch und macht als Ego-Shooter einfach Spaß. Obendrein gibt's das Erweiterungspack »Die Auferstehung des Bösen« und die einst weggekürzten »Lost Missions« dazu. Grafik? Klar, könnte hübscher sein. Trotzdem: Kaufen!

Wertung **8.5**

MARKUS WÜRSTLE



THE HIP HOP DANCE EXPERIENCE

Genre | Musikspiel **Hersteller** | Ubisoft
USK | ab 0 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 - 24
Aktueller Preis | 10 Euro, amazon.de

Warum haben wir so einen Burner wie das hier nie getestet? 40 Songs und über 750 tanzbare Moves bringen jeden Booty zum bouncen! Das schlägt mehr ein als Chris Brown und selbst Kollege Moritz wird zum stylenden Hopper! Absoluter Trash-Tipp für jede Metal-Party und Zocker mit Selbstironie!

Wertung **--**

MORITZ WANKE



ALIENS COLONIAL MARINES

Genre | Ego-Shooter **Hersteller** | Sega
USK | ab 18 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 - 12
Aktueller Preis | 27 Euro, amazon.de

Leider hat Gearbox' Xenomorph-Hatz nicht ganz die Perfektion erreicht, die viele Fans sich gewünscht haben. Nichtsdestotrotz verbreitet der Ego-Shooter tolles »Aliens«-Flair und bedient sich großzügig an der Atmosphäre der Filme. Wer mit mittelmäßiger Grafik und Technik leben kann, greift zum Sparpreis zu.

Wertung **7.4**

SABINE SCHISCHKA



ASSASSIN'S CREED 3

Genre | Actionabenteuer **Hersteller** | Ubisoft
USK | ab 16 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 - 8
Aktueller Preis | 30 Euro, amazon.de

Starke Helden, tolle Schauplätze und eine Geschichte, die dich von Anfang bis Ende fesselt: Mehr kann man von guter Unterhaltung eigentlich nicht erwarten. Und viel Zeit bleibt bis zur Veröffentlichung von Teil Vier ohnehin nicht mehr – also schnell nachholen, wer mit Connor noch nicht auf Templerjagd war!

Wertung **8.9**

SÖNKE SIEMENS



LEGO BATMAN 2 DC SUPER HEROES

Genre | Actionabenteuer **Hersteller** | WB Games
USK | ab 6 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 - 2
Aktueller Preis | 23 Euro, amazon.de

Batman und andere Superhelden der DC-Comics lassen in diesem Lego-Ableger wieder so richtig die Klötze fliegen. Erstmals auch mit echter Sprachausgabe statt Baby-Gebrabbel und wie immer spaßigem Koop-Modus. Perfekt für den Familien-Spieleabend!

Wertung **8.1**

JAN HEINRICH



TRANSFORMERS: UTER-GANG VON CYBERTRON

Genre | Action **Hersteller** | Activision
USK | ab 12 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 - 16
Aktueller Preis | 19 Euro, amazon.de

Die pralle Wucht: In der zweiten Ausgabe der düsteren Transformers-Schlacht rund um den Planeten Cybertron wandelst du in der Kampagne zwar auf Solo-Pfaden. Dafür liefern die extrem gelungenen Online-Modi tolle Mehrspielerpartien mit unzähligen Anpassungsmöglichkeiten. Also durchladen und ab geht die Post!

Wertung **8.6**

SPECIAL EDITION

WATCH DOGS SPEZIALEDITIONEN

Editionen gehackt, Inhalte bekannt!

Genre | Actionabenteuer **Hersteller** | Ubisoft
USK | unklar **Xbox Live** | ja
Spieler | 1 - unklar **Preis** | ab 70 Euro
Erhältlich | 21. November 2013

Hacker haben es nicht leicht. Sie werden verfolgt, geahndet, eingesperrt – und müssen sich im Herbst dieses Jahres auch noch zwischen vier Spezialeditionen des Offene-Welt-Abenteuers »Watch Dogs« entscheiden! Den kleinsten Umfang bietet die »Special Edition« für knapp 70 Euro, die lediglich eine zusätzliche Einzelspieler-Mission und das freischaltbare Wagenpaket namens »Breakthrough Pack« enthält. Für zehn Euro Aufpreis im Vergleich zur Standard-Version? Ganz schön happig, aber wem's gefällt... Exklusiv auf Ubisofts Verkaufsplattform Uplay gibt's eine weitere Special-Edition für 80 Euro in eleganter Steelbook-Hülle. Neben dem oben erwähnten Wagenpaket sind hier noch ein spezielles Ingame-Sturmgewehr und das »Palace Pack« mit neuen Örtlichkeiten sowie eine zusätzliche Einzelspieler-Mission enthalten.

MEHR FÜRS GELD

Deutlich interessanter für Jäger und Sammler ist aber die »Vigilante Edition« zum Preis von 90 Euro. Die kommt in einer schicken Sammlerbox daher und beinhaltet neben der modisch fragwürdigen Baseball-Kappe von Held Aiden Pearce auch dessen Bandana, den offiziellen »Watch Dogs«-Soundtrack und eine extra Singleplayer-Mission. Wer noch mehr Moneten übrig hat, greift im Tausch gegen 120 Euro zur hochwertigen »Dedsec Edition«. Die enthält neben allen oben aufgeführten Ingame-Boni noch eine Karte des futuristischen Chicago, ein Artbook, den Soundtrack, drei Ansteckpins, vier Augmented-Reality-Karten und eine 23 Zentimeter hohe Figur von Held Aiden. Zwar sind Kappe und Bandana hier nicht dabei, trotzdem finden wir das Preis-Leistungs-Verhältnis überzeugender als zum Beispiel bei der normalen Special-Edition. Solltest du also mit einer Sonderauflage liebäugeln, greif zur Vigilante- oder Deadsec-Edition.

Sabine Schischka

Kaufen? **Fans**

AKTUELLE KAUF- UND SPARTIPPS

ZUBEHÖR-TEST

TURTLE BEACH EAR FORCE PX51

Hersteller | Turtle Beach **Typ** | Headset
Preis | ab 240 Euro **Erhältlich** | bereits im Handel

Neue Ausgabe, neues Headset: Mit dem Ear Force PX51 verspricht der Qualitätshersteller wegblasenden Raumton aus zwei kabellosen, Bluetooth-kompatiblen Ohrmuscheln. Was aber erstmal weggeblasen wird, sind die Euro-Scheinchen im Geldbeutel: Bis zu 300 Euro kosten die Funkkopfhörer. Entsprechend wertig wirkt bereits die Verpackung. Der stabile Pappkarton öffnet sich elegant per Klappmechanismus. Das gebotene Zubehör überzeugt: 3,5-zu-3,5er-Klinkenkabel, Mini-USB-Kabel zum Laden des Kopfhörers, zwei Meter langes optisches Kabel. Ein USB-Stromkabel dient zur Versorgung der leider etwas wackelig stehenden, insgesamt eher langweilig wirkenden Funkstation.

FUNK OHNE STUNK

Das Herzstück erweist sich als solider: Das Headset kommt mit edlen Kunstleder- und Stoffapplikationen, die mit blauen Akzenten angenehm aufgewertet werden. Mit gerade mal 300 Gramm liegen die Kopfhörer auch nach mehrstündigem Tragen noch komfortabel auf den Ohren, wenngleich die Muscheln vergleichsweise eng ausfallen. Die acht Bedientasten sind ausreichend groß. Acht DSP-Presets lassen sich damit unkompliziert durchwechseln, das ansteckbare und glasklar aufnehmende Mikrofon stumm schalten sowie der Bluetooth-Modus aktivieren. Dank Letzterem funktioniert das Headset auch als Stereokopfhörer für die PS3, Smartphones und Co. Leider brauchte die Kopplung mit der Funkstation mit etwa fünf Minuten ungewöhnlich lang. Wenn alles steht, liefert der Ohrhörer bis auf zehn Meter Luftlinie lautstarken und rauscharmen Sound mit angenehmen Höhen und nicht zu wummernden Bässen – pro Akkuladung für bis zu 15 Stunden. Obgleich Dolby Digital 5.1 unterstützt wird, sollte man trotzdem keinen vollwertigen Ersatz für echten Raumton erwarten. Die Tonortung ist dennoch gut möglich – das jedoch schaffen auch preiswertere Modelle.



Solide Verarbeitung, guter Sound und Funktionsvielfalt. Aber: Bei Sharkoon gibt's ähnliche Leistung zum halben Preis.

8.0

WATCHEVER

Typ | Online-Videothek **Anbieter** | Watchever GmbH
Aktueller Preis | Testmonat kostenlos, 8,99 Euro monatlich
Voraussetzungen | Xbox Live Gold; Internet mit mindestens 2 Megabit/s für SD, 3 Megabit/s für HD

Wieso ist da eigentlich niemand vorher drauf gekommen? Während Online-Videotheken wie Lovefilm, Maxdome und Sky Go sich eher auf Filme konzentrieren, wirbt der Streaming-Newcomer Watchever mit einer umfangreichen Videothek namhafter Serien. Der Blutanalyst »Dexter«, die Meth-Kocher von »Breaking Bad« und viele weitere Kultserien stehen unbegrenzt für günstige 8,99 Euro monatlich auf Abruf bereit – darunter auch Charly Sheens bislang deutschlandweit nur auf Watchever erhältliche Reihe »Anger Management«. Doch auch wenn TV-Serien im Vordergrund stehen, braucht sich die Auswahl an Filmen keineswegs zu verstecken. Zwar haben viele Streifen schon ein paar Jahre auf dem Buckel. Doch gerade für Leute, die ihr Filmwissen auffrischen möchten, ist Watchever eine echte Goldgrube. Von »Shining«, über »Pulp Fiction«, bis hin zu deutschen Klassikern von »Loriot« – schnell schlägt das Filmherz höher. Schön: Viele Produktionen sind in komprimierter, jedoch ausreichend scharfer 720p-HD-Auflösung sowie mit wahlweise deutscher Sprache oder im Originalton verfügbar. Lediglich zuschaltbare Untertitel dürfte manch einer vermissen. Bereits eine moderat schnelle Internetleitung von zwei Megabit pro Sekunde reicht für die SD-Versionen des Materials, mindestens drei Megabit pro Sekunde braucht's hingegen für den HD-Stream. Eine echte Internet-Flatrate ohne Drosselung ab einem Datenvolumen wie zur Zeit bei Telekom-Neuverträgen ist zudem empfehlenswert.

AUF XBOX MIT GOLD-ZWANG

Doch wie kommt die Zelluloid-Unterhaltung nun auf den Bildschirm? Hier variiert die Situation je nach Abspielgerät. Während PC- und Mac-Nutzer lediglich watchever.de ansurfen müssen, benötigen Smart TVs, mobile Geräte sowie Konsolen eine zusätzliche App. Android-Geräte ab Version 2.2 laden das kostenlose Programm im Google Play Store, iOS-Anhänger in Apples App-Store. Besitzer einer

Xbox 360 müssen sich die Gratis-Anwendung auf Xbox Live downloaden. Bis zu fünf Geräte gleichzeitig lassen sich mit einem Konto verknüpfen, danach lassen sich einzelne Einträge in der Menüverwaltung auf Watchever löschen. Großer Haken bei der Microsoft-Konsole: Zur Verwendung braucht es zwingend eine kostenpflichtige Xbox-Live-Gold-Mitgliedschaft. Immerhin gibt's nach erstmaliger Registrierung mittels Eingabe von Name, E-Mail, Postanschrift sowie Kontodaten oder Kreditkarte einen Probemonat gratis. Wer innerhalb dieser Zeit von Watchever nicht überzeugt ist, kann jederzeit handlich in der Accountverwaltung per Mausclick kündigen.

ALTER MIT NACHWEIS

Einen großen Vorteil genießen Besitzer eines Smartphones und Tablets: Filme und Serien lassen sich bei etwa 80 Megabyte pro zehn Minuten Spielzeit auf den Geräten speichern und offline wiedergeben. Eine Offline-Funktion fehlt leider noch auf Xbox 360. Dafür ist die Menüführung intuitiv, übersichtlich und mit praktischen Funktionen wie einer Merkliste versehen. Lob verdient zwar das Gedächtnis der App, das sich die zuletzt angespielte Episode merkt und selbstständig die nächste Folge vorschlägt, nicht jedoch die letzte Abspielposition speichert. Die Folge ist manuelles Vorspulen in Minutenblöcken – das kann die Konkurrenz deutlich besser. Ferner bleibt der Bildschirm ab und an nach Abspielen einer Folge komplett Grau und es fehlen die Auswahlpunkte. In solchen Fällen hilft leider nur ein Neustart der App. Etwas umständlich, aber Jugendschutz-konform: Filme und Serien mit der FSK-Einstufung »ab 18 Jahren« laufen entweder nur zwischen 23 und 6 Uhr oder es bedarf eines schriftlichen Altersnachweises per Postident-Verfahren. Den dafür nötigen Wisch gibt's gratis als PDF-Datei auf der Watchever-Webseite, die Antragskosten übernimmt ebenfalls das Berliner Unternehmen. Kurzum: Mit knapp neun Euro monatlich dürfte Watchever unzählige neue Film- und Serienjunkies für sich gewinnen.

Umfangreiche und komfortable Online-Videothek für Serienfans mit klasse Preis-Leistungs-Verhältnis und nur kleinen Macken.

8.0





SPIELETERMINE

Viele schöne und starke Titel: alle kommenden Xbox-360- und Xbox-One-Spiele auf einen Blick.

HITVERDÄCHTIG? XBOX 360

SAINTS ROW 4

Hersteller **Deep Silver**
Genre **Actionabenteuer**



»Die Bundesregierung sowie die Regierung der Vereinigten Staaten haben heute ein Gesetz erlassen, das uns (also Deep Silver) vorschreibt, die Standard-Edition von Saints Row IV zum Start auf eigene (!) Kosten mit Zusatzinhalten zu versehen.« Keine Frage: Geht's nach dieser pfiffigen Pressemitteilung ist »Saints Row 4« beim deutschen Hersteller Deep Silver in guten Händen. Die Münchener gehen sogar so weit, dass sie das Game ausschließlich in der »Commander in Chief«-Edition veröffentlichen. Inhalt: Die wie die US-Flagge bemalte All-in-One-Waffe »Merica«, der wie der gleichnamige Greifvogel anmutende Jet »Kreischender Adler« sowie ein Uncle-Sam-Kostüm.

METRO: LAST LIGHT

Hersteller **Deep Silver** Genre **Ego-Shooter**



Der Horror-Trip durch die Moskauer U-Bahnschächte geht weiter. Noch im Juni erscheint mit dem »Faction Pack« der erste von vier Zusatzinhalten. Im Fokus der Erweiterung steht frisches Einzelspieler-Gameplay. Etwas später erhältlich: das »Tower Pack« mit neuen Herausforderungen für Shooter-Veteranen sowie das »Developer Pack« mit neuen, leider noch nicht näher benannten Gadgets zum Erkunden der Spielwelt. Download-Paket vier wurde dagegen noch nicht konkretisiert. Seasonpass-Preis: 14,99 Euro.

TITEL: DEAD OR ALIVE 5 ULTIMATE

Hersteller **Tecmo Koei / Deep Silver**
Genre **Beat 'em Up**



Jede Menge knapp bekleidete Doppel-D-Dirnen und eine extravagante Brustphysik: Neben toller Spielbarkeit waren es nicht zuletzt diese beiden Aspekte, die die Fanbasis der japanischen Beat-'em-Up-Serie kontinuierlich erweiterten. Mit »DOA 5 Ultimate« hat Tecmo Koei nun nach »DOA 5 Plus« für die PS Vita die nächste Neuauflage von Teil Fünf für den Herbst angekündigt. Unter anderem neu: Jacky Bryant aus »Virtua Fighter« feiert sein Stelldichein, ebenso zwei nie gesehene Arenen. Außerdem kehrt Raufbold Ein aus »DOA2« zurück.

TERMIN	TITEL
7. Juni	Remember Me
21. Juni	MotoGP 13
28. Juni	Deadpool
28. Juni	IHF Handball Challenge 13
28. Juni	Painkiller: Hell & Damnation
28. Juni	Ride to Hell: Retribution
28. Juni	Tour de France 2013
12. Juli	Dynasty Warriors 8
18. Juli	Die Schlümpfe 2
Juli	Dark
Juli	Deadfall Adventures
22. Aug.	Disney Infinity
22. Aug.	Splinter Cell: Blacklist
23. Aug.	Saints Row 4
23. Aug.	The Bureau: Xcom Declassified
30. Aug.	Lost Planet 3
August	Killer is Dead
3. Sept.	Diablo 3
5. Sept.	Landwirtschafts-Simulator 2013
12. Sept.	NHL 14
16. Sept.	Air Conflicts: Vietnam
17. Sept.	Grand Theft Auto 5
23. Sept.	Rayman Legends
26. Sept.	Armored Core: Verdict Day
4. Okt.	NBA 2K14
18. Okt.	Skylanders: Swap Force
24. Okt.	Raven: Vermächtnis eines Meisterdiebs
24. Okt.	Raven's Cry
25. Okt.	Batman: Arkham Origins
31. Okt.	Assassin's Creed 4: Black Flag
Okt.	Battlefield 4
Okt.	Rocksmith 2014 Edition
Okt.	The Raven: Vermächtnis eines Meisterdiebs
Okt.	Turbo
5. Nov.	Call of Duty: Ghosts
19. Nov.	Need for Speed: Rivals
21. Nov.	Watch Dogs
Q4 2013	Dragon Age 3: Inquisition
Q4 2013	Wolfenstein: The New Order
2013	Castlevania: Lords of Shadow 2
2013	Das Schwarze Auge: Demonicon
2013	Demon Tribe
2013	Deus Ex: Human Revolution - Director's Cut
2013	Devil's Third
2013	Duke Begins
2013	EA Sports UFC
2013	Fable Anniversary
2013	Fable Next (Arbeitstitel)
2013	FIFA 14

TERMIN	TITEL
2013	Furious 4
2013	Hellraid
2013	Lego Marvel Super Heroes
2013	Mass Effect 4 (Arbeitstitel)
2013	Madden NFL 25
2013	Metal Gear Solid 5: Ground Zeroes
2013	Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain
2013	Minecraft: 360 Edition
2013	NBA Live 14
2013	Pacific Rim
2013	PES 2014
2013	Prey 2
2013	Project Ogre (Arbeitstitel)
2013	Rambo
2013	Sacred 3
2013	Sacrilegium
2013	Sherlock Holmes: Crimes & Punishments
2013	South Park: Der Stab der Wahrheit
2013	Tekken X Street Fighter
2013	Yaiba: Ninja Gaiden Z
2014	Dark Souls 2
2014	Dying Light
2014	Earth Defense Force 2025
2014	Fantasia: Music Evolved
2014	Lightning Returns: Final Fantasy 13
2014	Murdered: Soul Suspect
2014	Plants vs. Zombie: Garden Warfare
2014	Sniper Elite 3
2014	The Evil Within
2014	Thief
2014	Titanfall
unklar	Doom 4

XBOX ONE

TERMIN	TITEL
Nov.	D4
Nov.	Dead Rising 3
Nov.	Forza Motorsport 5
Nov.	Kinect Sports Rivals
Nov.	Ryse: Son of Rome
Q4 2013	Wolfenstein: The New Order
2013	Assassin's Creed 4: Black Flag
2013	Battlefield 4
2013	Call of Duty: Ghosts
2013	EA Sports UFC
2013	FIFA 14
2013	Forza Motorsport 5
2013	Madden NFL 25
2013	NBA Live 14
2013	Skylanders: Swap Force
2013	Watch Dogs
2014	Destiny
2014	Dying Light
2014	Fantasia: Music Evolved
2014	Halo Xbox One
2014	Just Dance 2014
2014	Mad Max
2014	Murdered: Soul Suspect
2014	NBA 2K14
2014	Plants vs. Zombie: Garden Warfare
2014	Sniper Elite 3
2014	The Crew
2014	The Evil Within
2014	The Witcher 3: Wilde Jagd
2014	Thief
2014	Titanfall
2014	Tom Clancy's The Division
2015	Cyberpunk 2077
unklar	Crimson Dragon
unklar	Dark Souls 2
unklar	Dead Rising 3
unklar	Deep Down (Arbeitstitel)
unklar	Enemy Front
unklar	Final Fantasy 15
unklar	Killer Instinct
unklar	Kingdom Hearts 3
unklar	Lords of the Fallen
unklar	Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain
unklar	Mirror's Edge 2
unklar	Project Spark
unklar	Quantum Break
unklar	Sunset Overdrive
unklar	Tom Clancy's Rainbow Six: Patriots
unklar	Zoo Tycoon



360 LIVE
NEU AB DEM 24. JULI!
IMMER
MONATLICH!

> mehr Spiele
> mehr Bilder
> mehr Meinungen
> mehr Web:
www.360-live.de

BRANDAKTUELL

WOLFENSTEIN: THE NEW ORDER

Nazi-Schreck B.J. Blazkowicz tritt dem Dritten Reich erneut in den Allerwertesten: In der Xbox-One- und Xbox-360-Debutproduktion des schwedischen Studios Machine Games haben die Braunen den Zweiten Weltkrieg gewonnen und unterjochen die zivilisierte Welt mit eiserner Härte. Schlimmer noch: Das Pack ist in Besitz von Alien-Technologie und nutzt sie zur Konstruktion zerstörerischer Mech-Einheiten. Doch mit Schneidbrenner, der Fähigkeit, zwei Waffen gleichzeitig einzusetzen und derbem Humor ist B.J. bestens ausgestattet, die Tyrannei zu stoppen. Mega-Preview!

YAIBA: NINJA GAIDEN Z

Wenn Keiji Inafune, der Schöpfer der »Mega Man«-Reihe, zusammen mit dem Entwickler-Konglomerat Team Ninja von Tecmo Koei ein Projekt aus der Asche hebt, könnte das Großes bedeuten. Mit »Yaiba« wollen die Gaming-Virtuosen die »Ninja Gaiden«-Reihe noch 2013 um einen neuen Protagonisten bereichern. Der Typ selber heißt wie das Spiel und ist wie Ryu Hayabusa ein meisterhafter Klingentänzer. Doch Yaiba umgeben mehr Mysterien als den alten »Ninja Gaiden«-Helden: Er ist ein Untoter mit einem Maschinenarm und einem dunklen Geheimnis. Rasiermesserscharfe Vorschau!

DRAGON AGE: INQUISITION

Keine Frage, die bisherigen Wegpunkte der »Dragon Age«-Story waren spielerisch sehr unterschiedlich. Mit Teil Drei möchte BioWare nun die Gameplay-Kernessenz der beiden Vorgänger extrahieren und mit neuen Elementen anreichern. Neben einem gänzlich neuen Plot, der ebenfalls im Fantasy-Erzähluniversum Thedas angesiedelt ist, will man Fans mit einer deutlich größeren Spielwelt und Management-Aspekten rund um das eigene Heer und die eigene Burganlage ködern. Drachenstarker Ausritt in eine Welt, bei der vor allem eins zählt: deine Entscheidungen!

PLUS!

NEED FOR SPEED: RIVALS

Nur ein Jahr nach »Most Wanted« gibt »Burnout«-Macher Criterion erneut Vollgas. Diesmal allerdings mit Schützenhilfe des Newcomer-Studios Ghost. Auf Basis des leistungsstarken »Frostbite 3«-Grafik-motors will man ab dem 19. November 2013 einen driftschwangeren Schlagabtausch zwischen Cops und Temposündern an den Start karren – auf Xbox 360 und später auch auf Xbox One. Ob das Entwickler-Zweigstirn der jährlich erscheinenden Marke ausreichend frische Ideen in den Tank kippt, verrät der Crashtest im nächsten Heft!

SPLINTER CELL: BLACKLIST

Nach der Ankündigung von »Blacklist« im Sommer 2012 musste Ubisoft die Gemüter der Spielerschaft zunächst beruhigen und klarstellen, dass hier kein reiner Actiontitel heranreift. Im Gegenteil: Vielmehr will man sowohl dem serientypischen Schleichansatz treu bleiben, aber eben auch andere Herangehensweisen ermöglichen. Ob diese Symbiose tatsächlich überlebensfähig ist und wie breit gefächert Sams neues Aktionsspektrum tatsächlich ausfällt, erfährst du im Agenten-Tagebuch der Ausgabe 08/13!

COMMUNITY

Der Community-Teil: Hier kommen Profi-Gamer und Leser zu Wort! Außerdem: Erfolge, Redaktionstagebuch, Live-Arcade-Games... nur in 360 Live!

DIE BESTEN GAMES – ALLE HITS ... NEUES ZUR XBOX ONE, FORZA 5, QUANTUM BREAK, FIFA 14 VS. PES 2014, DESTINY, BATTLEFIELD 4, CALL OF DUTY: GHOSTS, SAINTS ROW 4, GTA 5, LOST PLANET 3, WATCH DOGS, DARK SOULS 2, KILLER IS DEAD, THE EVIL WITHIN, DYNASTY WARRIOR 8 UND VIELES MEHR.

Achtung: Die Redaktion behält sich vor, Themen aus aktuellem Anlass zu streichen oder zu ändern.

AM KIOSK AB MITTWOCH, DEN 24. JULI 2013!

Gleich abonnieren
Prämie abgreifen,
eher lesen:
Seite 11

Le Tour de France

2013 - 100. Ausgabe



Jetzt im Handel

Pures Adrenalin!

Gehen Sie in den offiziellen Spielen zur Jubiläumstour auf die Jagd nach dem Gelben Trikot!



PC

CYANIDE
studio

FOCUS
HOME INTERACTIVE

©2013 Cyanide Studio and Focus Home Interactive. Published by Focus Home Interactive under license from Cyanide Studio. Tour de France is a registered trademark of la Société du Tour de France. Pro Cycling Manager, and Pro Cycling Manager logo are trademarks or registered trademarks of Cyanide Studio. All rights reserved. All other names, trademarks and logos are property of their respective owners. "X" and the "X" logo are registered trademarks and "PS3" and the PlayStation Network logo are trademarks of Sony Entertainment Inc. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. All rights reserved.

KILLER IS DEAD

„Sex gehört in harte
Action-Games“ *

Jetzt Trailer
ansehen!



f /loveandkillgame

AUGUST 2013

www.loveandkill.com



PS3



XBOX 360

XBOX LIVE



© GRASSHOPPER MANUFACTURE INC. Developed by KADOKAWA GAMES / GRASSHOPPER MANUFACTURE. Published by Koch Media GmbH. Deep Silver is a division of Koch Media GmbH, Gewerbegebiet 1, 6604 Höfen, Austria. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE und die Xbox-Logos sind Marken der Microsoft-Unternehmensgruppe und werden von Microsoft lizenziert. „PS3“, „Playstation“, „PS3“, and „X“ are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Subject to change. *Cover-Abbildungen nicht final

*Sud51 – der „Quentin Tarantino des Gamings“ (whatculture.com) – Kult-Designer von „Lollipop Chainsaw“, „Killer 7“ und „No more Heroes“ sagt: „Sex sollte in Action-Games nicht tabuisiert werden“