

360 LIVE

THE DIVISION

Dark Winter: Der NSA-Albtraum wird wahr!

XBOX-ONE-FAVORIT!

FORZA MOTORSPORT 5

RASSIGER AUSRITT IN FULL-HD! ZEIGT DER KONKURRENZ SCHON JETZT DIE RÜCKLICHTER!



TYPISCH BUNGIE!

DESTINY

Halo trifft Borderlands.
4 Seiten Sternenkrieg!

AUF NEXT-GEN ANGESPIELT!

BATTLEFIELD 4

Dritter Weltkrieg hautnah
und hollywoodreif!

CHAMPIONS LEAGUE ODER REGIONALLIGA?

FIFA 14

HÄRTER, REALISTISCHER, DYNAMISCHER - ABER AUCH MIT MEHR PEP? ERSTER PROBEKICK!



HART WIE KRUPPSTAHL!

WOLFENSTEIN THE NEW ORDER

Radau-Shooter alter Schule:
puristisch, flink, unbarmherzig!

TITANFALL

Der nächste Hit der Modern-Warfare-Erfinder! 4 Seiten.



SAINTS ROW 4

GTA-Rivale oder Index-Kandidat mit dicker Lippe?



Interview, Poster,
Gewinnspiel!

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

www.360-live.de

BRANDAKTUELL

Metal Gear Solid 5: Sind solche Folderszenen vertretbar?
Quantum Break: Remedys Zeitstopp-Thriller analysiert!
Need for Speed: Rivals - Gas geben, Cops foppen!



MINECRAFT

XBOX 360 EDITION

JETZT IN DER SOFTWARE PYRAMIDE ERHÄLTlich!

MEISTGESPIELTES XBOX LIVE ARCADE SPIEL ALLER ZEITEN

6 MIO. DOWNLOADS*



MINECRAFT XBOX 360 EDITION

UVP

€20,-

Willkommen bei 360 Live!



Leg dich nicht mit der Community an – vor allem nicht, wenn sie im Neuland zu Hunderttausenden gegen dich mobil macht!

Wie kaum ein Konsolenhersteller zuvor bekam Microsoft nach der Produktvorstellung der Xbox One Ende Mai sowie auf der diesjährigen Spielefachmesse E3 Anfang Juni den geballten Zorn der Netzgemeinde zu spüren. Ein Aufschrei, so heftig, laut und unmissverständlich, dass sich der Konzernriese binnen weniger Tage nach der E3 gezwungen sah, zurückzurudern. Don Mattrick, (Ex-) Chef der interaktiven Unterhaltungssparte, verkündete auf dem offiziellen Xbox-One-Blog kleinlaut die Kehrtwende bei den

»Viele trauen Microsoft nach diesem Katz-und-Maus-Spiel erst recht nicht über den Weg.«

Streitthemen, die letztendlich den Ausschlag gaben für den nicht enden wollenden Shitstorm: Online-Zwang und Gebrauchtspiel-Gängeleien auf Xbox One. Seit dem 20. Juni sind sie ein Relikt der Vergangenheit – sagt zumindest Microsoft. Lediglich ein »Day One«-Systemupdate der Hardware via Internet sei nötig, anschließend könne man die Konsole komplett und dauerhaft vom Netz nehmen und gekaufte Solospieler-Erfahrungen auf Disk wie gewohnt genießen. Das System will also nicht mehr alle 24 Stunden »nach Hause telefonieren«, um DRM-Informationen abzugleichen. In Sachen Gebrauchtspiel-Regelung verzieht sich die Schlechtwetterfront ebenfalls: Der Tausch von Gebrauchtspielen, das Verschenken sowie das Ausleihen von Games wird auf Xbox One genauso funktionieren, wie man es von der Xbox 360 kennt. Redmond geht sogar noch einen Schritt weiter und verzichtet komplett auf die lästige Regional-Code-Sperre. Wer sich auf dem nächsten USA-Urlaub preiswert eine Xbox One mitnehmen will, um sich später in Österreich, England, Japan oder sonst

wo auf der Welt mit neuen Games einzudecken – bitteschön!

Somit also wieder alles gut? Mitnichten! Viele trauen der Konzernleitung nach diesem Katz-und-Maus-Spiel erst recht nicht über den Weg und befürchten, dass – ist erst einmal eine ausreichende Menge an Konsolen durchverkauft – die Gängeleien nach und nach wieder eingeführt werden. In der Tat ein interessantes Szenario. Und wer nachliest, wird feststellen, dass Microsoft bisher tatsächlich kein Sterbenswort darüber verloren hat, dass die neue Ausrichtung für immer in Stein gemeißelt bleibt. Hinzu kommt: Wer Microsofts Vorbesteller-AGBs genau studiert, findet schnell heraus, dass man mit dem Kauf einer Xbox One sein »Recht abgibt, an einer Sammelklage teilzunehmen«. Und sogar krude Verschwörungstheorien umtreiben einige User in internationalen Xbox-Foren seither: Das Always-On-/Gebrauchtspiel-Heckmeck sei mit purer Absicht seitens Microsoft veranstaltet worden, um schlussendlich im Vergleich zu Sony als diejenigen dazustehen, die »wirklich« auf ihre Käufer hören.

Ja, Microsoft hat den Karren zunächst grandios an die Wand gefahren, keine Diskussion! Doch die Tatsache, dass öffentlich Fehler eingestanden wurden und binnen Tagen im Sinne des Kunden in wichtigen Fragen gesteuert wird, macht mir Hoffnung – auch was zukünftige Anpassungen angeht. Wahrscheinlich ganz oben auf unserer aller Wunschliste: die Freiheit selbst zu entscheiden, ob man den mitgelieferten, hellhörigen Kinect-Sensor nun anstöpseln möchte oder nicht. Oder wie wär's mit der Kompatibilität zu alten Xbox-Kabel-Controllern? Oder einem Emulator für bereits auf Xbox 360 gekaufte Live-Arcade-Titel? Ich kann's nur immer wieder betonen: Leute, noch ist nicht November und somit alles möglich – auch bei Konkurrent Sony. Denn am Ende des Tages will man vor allem eins: Konsolen verkaufen!

Und deine Meinung? Konnte Microsoft dein Vertrauen zurückgewinnen? Schreib es mir an soenke@360-live.de

Sönke Siemens

Chefredaktion 360 Live Magazin

DIE FEINTUNING-AUSGABE

Die Redaktion nimmt den mit Siebenmeilenstiefeln anrückenden Start der Xbox One zum Anlass, im Heft an vielen Stellen Feintuning zu betreiben. Etwa beim Infokasten, der nun ganz konkret verrät, für welches der beiden Xbox-Systeme ein Spiel erscheint. Darüber hinaus sind die Mitmach-Charts ab sofort voll auf Next-Gen geeicht. Ebenso unser Webforum, das bereits seit einigen Wochen über ein rasant wachsendes Subforum für Xbox-One-Fans verfügt. Noch mehr Next-Gen gefällig? Dann gleich den Vorschein aufschlagen, wo wir diesmal die glänzendsten Perlen für Microsofts neue Wunderkiste ganz genau unter die Lupe nehmen!

XBOX-ONE-PREVIEW-PERLEN AB S. 14, TESTS AB S. 62, REPORTAGE AB S. 67

Das unabhängige Magazin für Xbox-Fans

DAS MAGAZIN

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

WWW.360-LIVE.DE

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



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

✕ Coverthema

WOLFENSTEIN THE NEW ORDER

Mit »Wolfenstein: The New Order« drehen Bethesda und der Ex-»The Darkness«-Macher Machine Games den Spieß um und lassen die Faschisten als Sieger aus dem Zweiten Weltkrieg hervorgehen. Doch die haben ihre Rechnung wie immer ohne B.J. Blazkowicz gemacht. 360 Live stürzt sich in die Schlacht gegen das Regime, legt sich mit der Obersturmbannführerin Frau Engel an und zieht bissigen Mech-Einheiten einen zentimetertiefen Scheitel. 6-Seiten-Vorschau plus düsteres Poster in der Heftmitte!



360 LIVE
AUSGABE AUGUST 13

DAS STECKT DRIN

14 COVERSTORY	06 AKTUELL	14 VORSCHAU	61 TESTS	70 COMMUNITY
➔ Wolfenstein The New Order	Neues zu Xbox 360 und Xbox One	Spiele von morgen	Gespielt, geprüft und bewertet	Live Arcade, Leserpost, Erfolge



TYPISCH BUNGIE!

24 DESTINY

Halo trifft Borderlands. 4 Seiten Sternenkrieg!



AUF NEXT-GEN ANGESPIELT!

20 BATTLEFIELD 4

China versus USA: Dritter Weltkrieg hautnah und hollywoodreif!

AKTUELL

- 06 Der heiße Stuhl: Dave Cox über Castlevania: Lords of Shadow 2
- 06 Lords of the Fallen
- 08 Windows Phone Games
- 08 Ubisoft gehackt
- 08 Grand Theft Auto 5
- 09 Gamescom 2013 – Das musst du wissen!
- 10 Tödliche Aussichten: Killer is Dead
- 12 Mitmach-Charts/Leser-Votings

VORSCHAU

- 14 Wolfenstein: The New Order
- 20 Battlefield 4
- 24 Destiny
- 28 FIFA 14
- 30 Titanfall
- 34 Metal Gear Solid 5
- 36 Forza Motorsport 5
- 39 Plants vs. Zombies: Garden Warfare
- 40 Splinter Cell: Blacklist
- 45 Below
- 46 Quantum Break
- 48 Saints Row 4
- 51 Magrunner: Dark Pulse
- 52 Need for Speed: Rivals
- 54 Final Fantasy 15
- 56 Worlds of Tanks
- 58 The Elder Scrolls Online

TEST

- 62 Deadpool
- 64 Dark
- 65 Call of Duty: Black Ops 2 – Vengeance
- 66 Ride to Hell: Retribution



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.DE

Spartipps, Zubehör, Termine

Forum, News und mehr

- 66** Dynasty Warriors 8
- 66** Tour de France 2013
- 66** Magic 2014 – Duels of the Planeswalkers
- 72** Spartacus Legends
- 72** Storm
- 72** Thunder Wolves
- 72** Doodle Jump Kinect

POSTER

- 41** Wolfenstein: The New Order
- 42** Saints Row 4

REPORTAGE

- 67** Dark Winter

COMMUNITY

- 70** Community-Interview
- 70** Mecker-Ecke
- 71** DLC-Check:
The Walking Dead – 400 Days
- 72** Live Arcade Total
- 73** Gamerscore – Grid 2
- 74** Der Monat – Neues aus der Redaktion
- 75** Nachgefasst bei State of Decay
- 76** Leserpost

KAUFBERATER

- 78** Kauf- und Spartipps
- 79** Zubehörtest
- 80** Spieltermine

SERVICE

- 11** Aboseite
- 61** Impressum
- 81** Ausblick aufs nächste Heft

6 SEITEN FRONTBERICHT PLUS POSTER!

14 WOLFENSTEIN THE NEW ORDER

Radau-Shooter alter Schule: puristisch, flink, unbarmherzig!



TOPSPIELE

28 FIFA 14

- 34** Metal Gear Solid 5
- 39** Plants vs. Zombies Garden Warfare
- 40** Splinter Cell: Blacklist



30 Titanfall

- 46** Quantum Break
- 48** Saints Row 4
- 52** Need for Speed: Rivals
- 54** Final Fantasy 15



36 Forza Motorsport 5

- 56** Worlds of Tanks
- 58** The Elder Scrolls Online
- 62** Deadpool
- 64** Dark



65 Call of Duty: Black Ops 2 – Vengeance

- 66** Magic 2014 – Duels of the Planeswalkers

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

360_{LIVE} AKTUELL

Was tut sich alles
rund um die Xbox 360?

DER HEISSE STUHL	UBISOFT GEHACKT	GAMESCOM 2013	TÖDLICHE AUSSICHTEN	DIE BESTEN GAMES?
Dave Cox über Castlevania: LoS 2	Seltsame PR-Maßnahme?	Messe-Infos	Killer is Dead	Mitmach-Charts

× DER HEISSE STUHL Dave Cox

Innerhalb eines Monats lieferte Konami 2010 über eine Million Exemplare von »Castlevania: Lords of Shadow« aus – das Actiongame eines zuvor eher unbekannten Studios und somit ein echter Achtungserfolg. Ende 2013 erscheint der zweite Teil für Heimkonsolen. 360 Live hat mit Produzent Dave Cox geplaudert, was Spieler vom nächsten Transsylvanien-Trip erwarten dürfen.

Nicht erst seit »Twilight« ist das Vampirium ein Sinnbild der Lust und des Verlangens. Seit Jahrzehnten schmachten Girly-Herzen bei der romantisierten Vorstellung transsylvanischer Blutsauger dahin, wie ein »Eis am Stil« in den Händen pubertierender Teenager. Doch keine Sorge: »Castlevania: Lords of Shadow 2« ist keine Dating-Simulation, im Gegenteil: Produzent Dave Cox und seine Kollegen von Mercury Steam halten sich gekonnt an die eher klassische Horror-Auslegung der Figur des Vampirfürsten Dracula, um ihre Geschichte im »Castlevania«-Universum zu erzählen. In den Hack-and-Slash-Auskopplungen der »Lords of Shadow«-Reihe spritzt das Blut, es fließt nicht durch den verkümmerten Herzmuskel eines ach so einfühlsamen Untoten. Ein großer Teil des Charmes basiert dabei besonders auf dem hinreißend finsternen Gothic-Design, mit dem das spanische Studio die Welt inszeniert.

Wie viel Arbeit dahinter steckt, wird im Gespräch mit Cox schnell klar. »Wir haben mit der Entwicklung von Lords of Shadow 2 kurz nach der Veröffentlichung des ersten Spiels [Ende 2010] begonnen«, verrät der Engländer. »Allerdings haben wir über neun Monate nur mit der Vorproduktion und dem Umbau der Mercury-Engine verbracht, um all die Dinge einbauen zu können, die wir für den zweiten Teil im Kopf hatten.« Dabei hatte besonders die Rückmeldung von Fans Einfluss darauf, wie das Spiel verbessert werden sollte. Das zeigt zum Beispiel auch die Entscheidung, die in der Umgebung verankerten Kameras des ersten Ablegers, aus Gründen der Übersicht, gegen eine frei drehbare Ansicht zu tauschen. »Das war ein großer Kritikgrund, den wir ausbügeln wollten«, erklärt Cox.

»Jedoch ohne dabei die epischen Ausmaße und die Erhabenheit des Spiels einzubüßen.« Guter Ansatz, denn vor allem die letztgenannten Punkte wurden für viele Spieler zum Markenzeichen von »Lords of Shadow«. Der Brite fährt fort: »Wir haben uns diesmal sehr stark auf die Leistung der Grafiken konzentriert und sind mittlerweile dazu in der Lage, wunderbare Perspektiven von allen Seiten zu erzeugen.« Das Resultat liegt auf der Hand: »Du wirst dich nun noch mehr in der Spielwelt versunken fühlen«, schwärmt Cox.

Darüber hinaus sollen einige der teils knackigen Rätselaufgaben von Teil Eins – wie zum Beispiel die Spieluhr im Hexenhaus – eher entspannten Auflockerungspassagen weichen. Cox: »Klar haben wir immer noch Puzzle, halten uns diesmal aber von echten Hirn-Zermarterern fern und konzentrieren uns auf Rätsel, die auf der Erkundung und dem Auffinden von Gegenständen basieren.«

Das könnte eingeschworene Fans des Vorgängers enttäuschen, für die Masse an Vampirjägern dürfte es das eingangs angesprochene Abtauchen in die Spielwelt jedoch begünstigen. Manchen mag es daher auch wundern, zu hören, dass »Lords of Shadow 2« für Dave Cox und Mercury Steam das vorerst letzte Spiel mit »Castlevania«-Bezug bleiben soll. Schade, denn geht's nach bisher gezeigtem Gameplay-Material und der durchweg positiven Resonanz zum ersten Teil, könnte Konami auch diesmal wieder einen echten Volltreffer landen. Doch Cox beruhigt: »Wir haben andere Welten zu erkunden und neue Geschichten zu erzählen.« Welche das sein könnten? Schreib's an redaktion@360-live.de - die besten Vorschläge leiten wir direkt an den Entwickler weiter.



BIO

Name | Dave Cox
Firma | Konami
Position | Produzent
Arbeitet gerade an | Castlevania Lords of Shadow 2
Schon gewusst? | Die klassischen »Castlevania«-Games auf dem Nintendo Entertainment System haben Dave Cox überhaupt erst dazu inspiriert, in der Videospiele-Industrie anzufangen.





» Wir haben über neun Monate nur mit der Vorproduktion und dem Umbau der Mercury-Engine verbracht. «

Dave Cox, Konami

LORDS OF THE FALLEN

Nach zwei Jahren Entwicklungszeit durfte 360 Live endlich einen Blick auf spielbares Material der neuen Action-Rollenspiel-Mixtur von Deck 13 und CI Games werfen. Und das macht einen technisch wie spielerisch überraschend ausgefeilten Eindruck: In einem Fantasy-Universum, in dem die Götter einst Krieg gegen die Menschen führten und letztlich besiegt wurden, geht es mit klassenbasierten Heroen wie einem Krieger, einem Gauner und einem recht schlagkräftigen Kampfpriester gegen allerlei dämonisches Gesindel zu Felde. Das Kampfsystem gibt sich dank verschiedener Sprungangriffe und Ausweichtaktiken sehr actionbetont. Die gesamte Mittelalter-Kulisse erinnert dagegen mit ihrer bewusst auf düster-schmutzig getrimm-

ten Optik stark an die »Dark Souls«-Reihe und weiß mit einer wuchtigen aber dennoch filigran gezeichneten Innen- wie Außenarchitektur zu überzeugen. Und noch etwas verbindet das hier mit »Dark Souls«. »Lords of the Fallen« soll einen ähnlich knackigen Schwierigkeitsgrad bieten, allerdings mit dem Unterschied, dass sich die »Venetica«-Macher in Sachen Kampfmechanik mehr am Prügelspiel-Genre orientieren. In der von der hauseigenen »Fletch«-Grafik-Engine angetriebenen, äußerst sehenswerten Demo waren bereits etliche spektakuläre Kämpfe gegen Oger und übergroße Dämonenritter zu bestaunen. Kurz gesagt: ein vielversprechendes Projekt aus deutschen Landen, das 2014 auf Xbox 360 und Xbox One erscheinen soll!

klein- GEDRUCKT

AUSGESTOSSEN?

✗ Das PC-Actionabenteuer »Outcast« etablierte 1999 erstmals frei erkundbare Städte und Landschaften und wurde dank faszinierender Atmosphäre schnell zum absoluten Kult-Game. Yves Grolet, Yann Robert und Franck Sauer, die Studiogründer des Entwicklers Appeal, haben nun die Rechte an »Outcast« von Atari erworben und versprechen der Marke neues Leben einzuhauchen. Mehr ist leider noch nicht bekannt. 360 Live bleibt dran am Thema!

ROLLENDE KÖPFE

✗ Auf der E3 in Los Angeles hatte Xbox-Chef Don Mattrick durch ungeschickte Wortwahl viele Spieler gegen sich aufgebracht und einen wahren Shitstorm heraufbeschworen. Nun verließ Mattrick Microsoft in Richtung Browser-Games-Schmiede Zynga – primär bekannt für das Facebook-Spiel »Farmville«. Der Weggang sei schon länger geplant gewesen, heißt es. Ersetzen wird ihn Julie Larson-Green, die unter anderem den Start von Windows 8 beaufsichtigte.

KEINE ZAHNRÄDCHEN

✗ Phil Spencer, Vizepräsident der Xbox-Abteilung von Microsoft, schließt ein zeitnahes Erscheinen eines neuen »Gears of War«-Teils im Interview mit dem englischen OXM-Magazin vorerst aus. Irgendwann werde bestimmt ein frisches »Gears« erscheinen, zuvor wolle man sich aber auf neue Marken wie »Quantum Break« und »Sunset Overdrive« konzentrieren.

3 in 3 Sekunden

Schnipsel, die du zwischen zwei Atemzügen aufschnappst...



MODEBEWUSSTE...

... Spieler können ab August goldene Xbox-360-Controller erwerben. Allerdings nur als US-Import.

NACH 17 JAHREN...

... hat Todd Hollenshead seine Chefposition bei Kultentwickler id Software abgetreten. Hoffentlich kein schlechtes Zeichen für »Doom 4«.

DER REKORD...

... für das schnellste Drücken eines Controllerknopfes liegt momentan beim Japaner Toshuyuki Takahashi. Konkret: 16 Mal pro Sekunde!

WINDOWS PHONE GAMES

AE CITY JUMP

gratis (16 MB)

Dieses Spiel macht selbst Spider-Man Konkurrenz: An einem Seil schwingt sich ein kleines Strichmännchen durch eine moderne 2D-Stadtkulisse und versucht, möglichst zielgenau auf den Dächern von Wolkenkratzern zu landen. Das geht aber nur, wenn der Spieler im richtigen Moment den Bildschirm antippt, um das Seil loszulassen. Die Schwerkraft und verschiedene Wetterverhältnisse erschweren das spaßige Unterfangen. Eine kurzweilige Highscore-Jagd!



PIRATE'S PATH

gratis (15 MB)

Drei gewinnt in diesem Mix aus Puzzle und Piraten-Abenteuer. Während man in jedem Level auf einem Spielfeld mindestens drei gleiche Symbole per Fingerwisch zusammenführen und so vom Bildschirm entfernen muss, wird zwischen diesen Puzzle-Einlagen die Geschichte eines aufstrebenden Piratenkapitäns auf Schatzsuche erzählt. Leider nur auf Englisch und auch nur mit sterilen Textkästen statt bunten Bildern... für lau dürfen Puzzle- und Piratenfreunde trotzdem einen Download riskieren.



MOVIE JUNKIE

gratis (51 MB)

Gehirnjogging für Filmfreunde gibt's mit dieser Quiz-App. Über 400 internationale Filmplakate wurden hier zusammengetragen, deren Bildausschnitte jeweils dem richtigen Filmtitel zugeordnet werden müssen. Mit insgesamt zehn Levels steigenden Schwierigkeitsgrads haben Hollywood-Laien ebenso eine Chance, wie ausgefuchste Besitzer von Kino-Dauerkarten. Einziges Manko: Die Filmtitel gibt's nur auf Englisch.



✖ GRAND THEFT AUTO 5

WO LÄUFT'S BESSER?

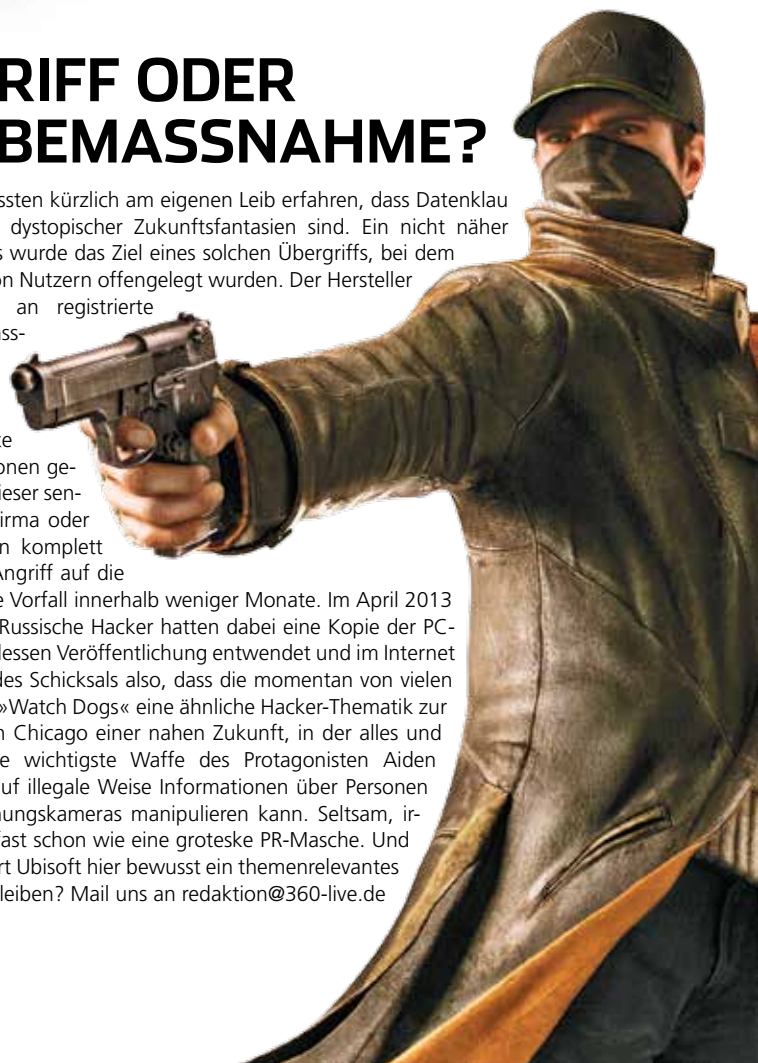
Rockstar Games will scheinbar den aktuell wieder aufflammenden Konsolenkrieg zwischen Microsoft- und Sony-Fans nicht weiter anheizen, zumindest nicht, wenn es um das Thema »Grand Theft Auto 5« geht. »Wir erwarten, dass jegliche visuellen Unterschiede [zwischen den beiden aktuellen Konsolen] unwesentlich sind«, ist in einer Frage-Antwort-Runde auf der Internetseite des Entwicklers nachzulesen. Der einzig merkwürdige Unterschied? Während die Xbox-360-Version auf zwei DVDs ausgeliefert wird, enthält die Playstation-3-Packung von »Grand Theft Auto 5« nur eine Blu-ray. Auf beiden Systemen muss das Spiel zudem erst installiert werden, bevor man sich in das abenteuerliche Leben von Franklin, Michael und Trevor stürzen darf.

360-Live-Tipp: Schon jetzt Platz freischaufeln! Die Installation verschlingt jeweils rund acht Gigabyte an Festplattenspeicher – ein echter Brocken also. Außerdem hält sich Rockstar noch ein Hintertürchen für eine mögliche Umsetzung des Spiels für PC, Playstation 4 und Xbox One offen. Dazu gibt's bisher allerdings keine genauen Infos. Wir bleiben optimistisch.

✖ UBISOFT GEHACKT

LEGITIMER ANGRIFF ODER SELTSAME WERBEMASSNAHME?

Die »Watch Dogs«-Macher von Ubisoft mussten kürzlich am eigenen Leib erfahren, dass Datenklau und Hacker-Angriffe nicht nur ein Ding dystopischer Zukunftsfantasien sind. Ein nicht näher benannter Web-Server des Unternehmens wurde das Ziel eines solchen Übergriffs, bei dem Nutzernamen, E-Mail-Adressen und Passwörter von Nutzern offengelegt wurden. Der Hersteller verschickte in den folgenden Tagen E-Mails an registrierte Kunden mit Instruktionen zur Änderung des Passwortes. Man habe postwendend nicht näher beschriebene Sicherheitsvorkehrungen getroffen und man werde den Vorfall in den kommenden Wochen genau untersuchen. Außerdem betonte man, dass grundsätzlich keine Zahlungsinformationen gespeichert würden, was der Tragweite des Verlust dieser sensiblen Daten entgegenwirkte. »Leider ist keine Firma oder Organisation dieser Art vor kriminellen Attacken komplett gefeit«, erklärte ein Ubisoft-Pressesprecher. Der Angriff auf die Webpräsenz des Herstellers war bereits der zweite Vorfall innerhalb weniger Monate. Im April 2013 wurde der Online-Shop von Ubisoft angegriffen. Russische Hacker hatten dabei eine Kopie der PC-Fassung von »Far Cry 3: Blood Dragon« noch vor dessen Veröffentlichung entwendet und im Internet zum illegalen Download angeboten. Pure Ironie des Schicksals also, dass die momentan von vielen Spielern sehnlichst erwartete Offene-Welt-Action »Watch Dogs« eine ähnliche Hacker-Thematik zur Grundlage hat? Das Game spielt im dystopischen Chicago einer nahen Zukunft, in der alles und jeder elektronisch miteinander vernetzt ist. Die wichtigste Waffe des Protagonisten Aiden Pearce: sein Smartphone, mit dem er nicht nur auf illegale Weise Informationen über Personen extrahiert, sondern zum Beispiel auch Überwachungskameras manipulieren kann. Seltsam, irgendwie klingt der jüngste Hacker-Angriff somit fast schon wie eine groteske PR-Masche. Und was glaubst du? Wirklich so passiert oder inszeniert? Ubisoft hier bewusst ein themenrelevantes Ereignis, um mit »Watch Dogs« im Gespräch zu bleiben? Mail uns an redaktion@360-live.de oder diskutiere im Forum auf www.360-live.de



✕ MESSE-INFO

GAMESCOM 2013



Am Donnerstag, den 22. August, werden in Köln zum fünften Mal die Tore der – geht's nach Besucherzahl und Ausstellungsfläche – größten Videospiele-Messe der Welt aufgestoßen. Wie immer, ist auch das diesjährige Motto der Gamescom 2013: »Celebrate the games« – Feiert die Spiele. Diesem Vorsatz folgend werden volle vier Tage lang unzählige Videospiele-Neuheiten für dieses und nächstes Jahr der Welt-Öffentlichkeit präsentiert. Dieses Mal interessiert viele Spieler natürlich vor allem eines: die neue Konsolen-Generation. Darum drückt Microsoft allen interessierten Spielern am eigenen Stand erstmals den neuen Xbox-One-Controller in die Hand! Freu dich auf spielbare Fassungen von »Forza Motorsport 5«, »Ryse: Son of Rome« und womöglich auch »Dead Rising 3« sowie »Kinect Sports Rivals«. Aber auch die PS4 wirst du anspielen können, wie Sony indirekt bestätigte.

Am Donnerstag und Freitag hast du die Möglichkeit, dich von 10:00 Uhr bis 20:00 Uhr auf den neuesten Stand in Sachen Videospiele zu bringen; am Samstag sogar von 09:00 bis 20:00 Uhr und am Sonntag von 09:00 Uhr bis 18:00 Uhr. Eintrittskarten zum Gaming-Spektakel gibt's an allen gängigen Vorverkaufsstellen, direkt vor Ort sowie auf der offiziellen Messe-Webseite www.gamescom.de. Ein

Tagesticket kostet je nach Wochentag zwischen 6,50 und 17 Euro für Erwachsene. Wer mit der Familie kommt, zahlt 22 Euro für zwei Erwachsene und bis zu drei Kinder – allerdings nur am Familien-Sonntag. Eine Dauerkarte für eine Person schlägt im Vorverkauf mit 32 Euro und an der Tageskasse mit 34 Euro zu Buche. Eine entsprechende Ermäßigung für Schüler, Studenten, Auszubildende, freiwillig Sozialdienstleistende, Schwerbehinderte, Rentner und Senioren gibt's natürlich auch.

Wer eine Fahrgemeinschaft organisieren und sich mit Gleichgesinnten verabreden möchte, den laden wir recht herzlich in unser Forum auf www.360-live.de und auf unsere Facebook-Seite unter www.facebook.com/360livemagazin ein. Du hast nach der Messe noch nichts vor? Dann solltest du dir das in Zusammenarbeit mit der Stadt Köln organisierte »Gamescom Festival« vormerken, das auch dieses Jahr ein abwechslungsreiches Alternativ- und Entspannungsprogramm anbietet. Im Zentrum der Innenstadt kann man nach Messeschluss Musikern unterschiedlicher Genres auf mehreren Bühnen lauschen oder an einem der zahlreichen Gaming-Module den Tag ausklingen lassen. Tipp für alle Kurzentschlossenen: Wem ein Hotelzimmer zu teuer ist, der kann sich preiswerter auf dem eigens eingerichteten

Campinggelände niederlassen, das zu Fuß nur zehn Minuten von der Messe entfernt liegt.

Du willst 360 Live auf der Messe treffen? Kein Problem! Momentan planen wir einen fröhlichen Abend in einer Kölschbar nahe der Messe, zu dem alle Leser natürlich herzlich eingeladen sind. Der feste Termin und der genaue Ort werden zeitnah zum Start der Messe im Forum und auf Facebook bekannt gegeben. In diesem Sinne: Wir sehen uns in Köln!

OCULUS ONE?

✕ Bisher unterstützt das kommende Virtual-Reality-Headset Oculus Rift offiziell nur PC-Anwendungen. Das könnte sich mit dem Erscheinen der Xbox One und der Playstation 4 aber schon bald ändern. Zumindest Sony scheint bereits fieberhaft daran zu arbeiten, das Gerät auf seiner Konsole möglichst bald in Betrieb zu nehmen. Das berichtet die Internetseite Engadget. Auf die Frage nach künftiger Playstation-4-Unterstützung, entgegnete Shuhei Yoshida, Chef der Sony Worldwide Studios, zwar mit einem knappen »Kein Kommentar«. Sein in diesem Zusammenhang breites Grinsen lässt jedoch darauf schließen, dass der Japaner noch große Pläne für das Virtual-Reality-Headset in petto hat. 360 Live hofft, dass auch Microsoft das Potenzial des Geräts bereits erkannt hat und eine Xbox-One-Kompatibilität anstrebt.



OUYA-PIM...

✕ Die 100-Dollar-Android-Konsole Ouya ist mittlerweile erschienen – zumindest in den USA und in Großbritannien –, stößt bisher aber eher auf mittelpträchtiges Feedback von Käufern und Journalisten. Eine vernünftige Alternative zur Xbox 360 oder Xbox One ist der Spielwürfel auf keinen Fall. Eines verblüfft die 360-Live-Redaktion aber: Glaubt man Chefredakteur Sönke, dann ist »Ouya« im Bulgarischen ein wenig blumiger Slangausdruck für das männliche Geschlechtsteil. OUYA!





TÖDLICHE
AUS-
SICHTEN

FAKTEN, ZAHLEN, ZITATE DES MONATS

✖ **Fakt:** Die Kehrtwende zum Thema DRM- und Gebrauchtspiel-Politik von Microsoft hat der Xbox One neue Flügel verliehen. Nach der kundenfreundlichen Microsoft-Ankündigung gewann die Konsole erneut an Popularität und belegte zusammen mit der Playstation 4 die beiden ersten Plätze der Vorbesteller-Charts von Versandriesen Amazon.

✖ **Zahl:** 100.000. So viele »Gefällt mir«-Angaben hat die deutsche Niederlassung der Videospiel-Handelskette Gamestop kürzlich auf Facebook erreicht. Erst schimpfen alle, sie würden »abgezockt« beim Verkauf von Gebrauchtspielen und dann ist doch wieder alles Friede, Freude, Facebook? Da versteh' noch mal einer die Welt.

✖ **Zitat:** »Wenn man an der Spitze ist, dann hat einen der Rest der Industrie im Visier«, erklärte Eric Hirshberg, Publishing-Chef bei Activision, in einem Interview zum Thema »Call of Duty: Ghosts« gegenüber der Internetseite Gamesindustry.biz. Hoffentlich wird das Game besser als dieses doch eher mittelprächtige Wortspiel. Scherzkeks!

Wusstest du schon, dass...

... viele leitende Angestellte von Herstellern wie Microsoft, Sony, Activision und Konsorten weder wirklichen Bezug zu ihren Produkten noch zum Videospielen an sich zu haben scheinen? Klar hast du dir das schon oft gedacht. Kürzlich lieferte Spieledesigner Christopher Seavor – besonders bekannt für seine Rolle als Projektleiter des Nintendo-64-Games »Conker's Bad Fur Day« und des passenden Xbox-Remakes »Conker: Live & Reloaded« – eines der besten Beispiele dafür, wie unwissend solch treibende Kräfte der Spielebranche doch sein können. Per Twitter erzählte Seavor folgende Geschichte: Nachdem Entwickler Rare 2002 von Microsoft aufgekauft wurde, besuchte eine Abordnung aus Redmond der Führungskräfte die Büros des englischen Studios. Die Räumlichkeiten waren mit »Donkey Kong«-Postern geschmückt – eines der bis heute erfolgreichsten Spiele von Rare: »Donkey Kong Country« vom Super Nintendo. Einem der Microsoft-Besucher rutschte tatsächlich folgendes über die Lippen: »Hey, das ist großartig! Wir besitzen Donkey Kong, richtig?« Nein, lieber Sesselfurzer! Diese Marke gehört natürlich seit jeher Nintendo. Na ja, zumindest Respekt, dass der gute Mann zu wissen schien, wer oder was ein »Donkey Kong« ist.



Nach dem Actionbrett »Killer 7« und zwei Teilen der »No More Heroes«-Reihe will der Mann mit dem Hang zum überstilisierten Manga-Look mit »Killer is Dead« die Story der genannten Marken zwar nicht aufgreifen, aber dennoch ein ähnliches Spielgefühl vermitteln. Wie sich das in der Praxis anfühlt, davon konnte sich 360 Live anhand einer fast fertigen Anspielversion ein genaues Bild machen.

Den einmal mehr leicht verrückten Unterton des brutalen Spektakels kann man dem Protagonisten Mondo Zappa bereits von der ersten Minute an deutlich ansehen: Mit Anzug und Krawatte gekleidet schwingt er nicht nur ein blau schimmerndes Katana aus Lichtenergie in der einen Hand, sondern hält in der anderen zudem eine Kanone von sprichwörtlich mordsmäßigem Kaliber. Konkreter: Der gewaltige Todbringer ist sein gesamter linker Arm! Denn »Killer is Dead« siedelt sich ähnlich einem »Deus Ex« in der nicht allzu fernen Zukunft an, wo derlei mechanische Körperimplantate ebenso zum Tagesgeschäft eines Halsabschneiders gehören wie hochintelligente Maschinenwesen. Selbst interstellare Reisen sind im neuen Erzähluniversum von Designikone Suda 51 kein Ding der Unmöglichkeit. Wen wundert's da noch, dass Mondo als abgehalfterter Handlanger bei einer Killeragentur namens Bryan Execution Firm anheuert, die von der Menschmaschine Bryan Ross geleitet wird? Der international operierende Konzern schickt seinen effizientesten Angestellten fortan gemeingefährlichen Schwerverbrechern auf den Hals.

Was simpel klingt, entpuppt sich schnell als extrem blutige Angelegenheit und ob der übernatürlichen Kräfte seiner Gegner nicht zuletzt auch als extrem anspruchsvoll. Doch Mondo weiß sich zu wehren. Insbesondere mit Schwertkünsten, die sich in üppigen Kombinationen miteinander verketteten lassen und fast immer in einer unschönen Verstümmelung für seinen Kontrahenten enden. So kann der Henker im Edeldzwirn eine seltsame Blutenergie zu seinem Vorteil nutzen, die ausdrücklich dazu dient, geblockte – und damit paralyisierte – Gegner in zwei Hälften zu teilen. Für Distanzkämpfe und das Betätigen von Schaltern aus der Ferne eignet sich hingegen sein Kanonenarm bestens. Allerdings geht's auch hierbei nicht zimperlich zur Sache. Etwa wenn das Platzen von Gegnerschädeln in speziellen Zoom-Einstellungen und Zeitlupe-Effekten überzeichnet dargestellt wird.

Während der Gewaltgrad wohl nicht jedermanns Geschmack bedient, ist der kreative Grafikstil und dessen technische Umsetzung über alle Zweifel erhaben. Mondo muss sich gegen eine Vielzahl extrem skurril gehaltener Rivalen behaupten. Darüber hinaus brennen sich die Zwischenszenen in Spielgrafik, die fließend ins Spielgeschehen übergehen, aufgrund ihrer überwältigen Inszenierung auf lange Zeit ins Bewusstsein. Was bleibt, ist ein durch und durch überzeugender Ersteindruck und die fast schon todsichere Hoffnung auf einen Kauf Tipp-Kandidaten im nächsten Heft!



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 abschieken 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 08.07.2013

DIE MEISTVERKAUFTEN SPIELE

TOP 5

Powered by Amazon.de
Stand: Anfang Juli 2013

Pos	Titel	Hersteller
1	GTA 5	Rockstar Games
2	FIFA 14	Electronic Arts
3	Minecraft	Microsoft
4	The Elder Scrolls 5: Skyrim – Legendary Edition	Bethesda
5	Batman: Arkham Origins – Day 1 Edition	Warner Interactive

TOP 5

Powered by Amazon.com
Stand: Anfang Juli 2013

Pos	Titel	Hersteller
1	Minecraft	Microsoft
2	NCAA Football 14	Electronic Arts
3	Madden NFL 25 – Anniversary Edition	Electronic Arts
4	Injustice: Gods Among Us	Warner Interactive
5	Deadpool	Activision

TOP 5

Powered by Amazon.co.jp
Stand: Anfang Juli 2013

Pos	Titel	Hersteller
1	Earth Defense Force 4	D3Publisher
2	Dead Island: Riptide	Spike Chunsoft
3	Monster Hunter Frontier G2 Premium Package	Capcom
4	Battlefield 4 Deluxe Edition	Electronic Arts
5	Minecraft: Xbox 360 Edition	Microsoft

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 XBOX-ONE-GAMES*

BATTLEFIELD 4

1 Hersteller | Electronic Arts

38%
Tendenz ↑
Das einstürzende Hochhaus der E3-Präsentation hat dich umgehauen? Dann hol's dir doch als todschickes Desktop-Wallpaper für deinen Rechner. Zu finden auf der Entwickler-Homepage!

Einschätzung | sehr gut



DESTINY

2 Hersteller | Activision

38%
Tendenz ↑



Wer die »Destiny«-Präsentation auf der E3 nicht live erleben konnte, kann der dort gespielten Musik nun erstmals ohne Mes-selärm auf der Bungie-Homepage lauschen. **Einschätzung** | sehr gut

TOM CLANCY'S THE DIVISION

3 Hersteller | Ubisoft

28%
Tendenz ↑



Das Szenario aus »The Division« ist eine wirre Zukunftsspinnerei? Dann lies mal unsere Reportage ab Seite 67 in dieser Ausgabe!

Einschätzung | sehr gut

4 Watch Dogs

28% **Einschätzung** | sehr gut

5 Forza Motorsport 5

26% **Einschätzung** | sehr gut

6 Halo Xbox One

23% **Einschätzung** | nicht möglich

7 The Witcher 3: Wilde Jagd

21% **Einschätzung** | sehr gut

8 Call of Duty: Ghosts

18% **Einschätzung** | sehr gut

9 Titanfall

18% **Einschätzung** | sehr gut

10 Assassin's Creed 4: Black Flag

15% **Einschätzung** | sehr gut

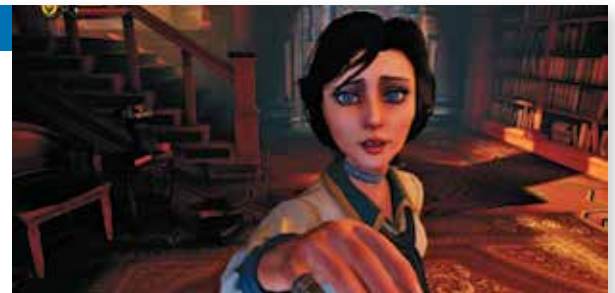
DAS-SPIEL-ICH-AM-LIEBSTEN-CHARTS DIE MEISTGESPIELTEN GAMES UNSERER LESER

BIOSHOCK INFINITE

1 Hersteller | 2K Games

25%
Tendenz ●
Auch diesen Monat verteidigt Ken Levine's Meisterwerk die Spitzenposition. Und die Chancen stehen nicht schlecht, hier zu verweilen, wenn Ende Juli die ersten Download-Inhalte angekündigt werden.

360-Wertung | 9.0



GEARS OF WAR JUDGMENT

2 Hersteller | Microsoft

25%
Tendenz ●



Chris Wynn, Senior-Produzent von »Judgment« bei Epic Games, arbeitet nun als Entwicklungsleiter bei Bioware, genauer gesagt am nächsten »Mass Effect«-Spiel.

360-Wertung | 8.7

GRID 2

3 Hersteller | Namco Bandai/Codemasters

19%
Tendenz ↑



Alle »Grid«-Fans aufgepasst: Auf 360-live.de/forum/360-wir-sind-ein-team/xbox-live/ startet in Kürze eine »Grid 2«-Meisterschaft mit fetten Preisen!

360-Wertung | 8.6

4 The Walking Dead

19% Wertung | 8.7

5 Dead Island: Riptide

13% Wertung | 7.0

6 Dead Pool

13% Wertung | 6.3

7 Defiance

13% Wertung | 6.8

8 Metro: Last Light

13% Wertung | 8.9

9 Tomb Raider

13% Wertung | 8.9

10 Wächter von Mittelmeerde

13% Wertung | 6.3

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

DEAD POOL

1

Hersteller | Activision

Leserwertung
9.0
360-Live-Wertung
6.3

UP KingSpawN: »Mehr Witz in einem Spiel geht nicht. So unbekannt bei manchen, schlägt er dennoch ein wie eine Bombe und gewinnt ihre Herzen. Definitiv der coolste und witzigste Held von Marvel.«



STATE OF DECAY

2

Hersteller | Undead Labs

Leserwertung
7.5
360-Live-Wertung
7.8



ColonelKilgOre: »Alles was man gerne macht in einem Spiel: Dinge horten, Schränke durchwühlen und Zombies den Schädel einschlagen. Leider technisch etwas wackelig.«

SPARTACUS LEGENDS

3

Hersteller | Ubisoft

Leserwertung
6.8
360-Live-Wertung
7.2



DerSpieler187: »Der Pöbel ist eine Hure, die nach Blut und Schweiß schreit. Befriedige sie und du wirst zu einem Gott der Arena.«

4 Fuse

Hersteller | Electronic Arts

Leser-Wertung | 6.0

360-Live-Wertung | 6.9

Ollimann: »0815-Koop-Gedöns, 0815-Story. Lediglich die Waffen und die Möglichkeit, jederzeit die Helden wechseln zu können, bringen Abwechslung rein.«

5 Fast & Furious: Showdown

Hersteller | Activision

Leser-Wertung | 0.5

360-Live-Wertung | 1.6

Firefox12396: »In einem Ferrari mit 350 Sachen in die Wand gefahren, anders kann man das Spiel nicht beschreiben. Ab zum Schrottplatz!«

✕ 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

AKTUELLE VOTINGS Wir fragen, ihr votet

EXKLUSIVKRACHER?

Welches dieser Xbox-One-Spiele gefällt dir am besten?

Ryse: Son of Rome	29%
Forza Motorsport 5	26%
Titanfall	24%
Dead Rising 3	17%
Killer Instinct	4%

XBOX 180?

Keine Ländersperre, kein Onlinezwang, Gebrauchtspiele wie bisher: Was hältst du von Microsofts Kehrtwende?

Grundsätzlich gut, aber andere Punkte wie der Kinect-Einstöpseln-Zwang stören mich immer noch.	29%
Gut, aber warum nicht gleich so?	28%
Finde ich super, dass so ein großer Konzern auf seine Kunden hört.	24%
Top! Jetzt lege ich mir eine Xbox One zu.	12%
Ist mir doch egal. Hätte mir die Xbox One in jedem Fall gekauft.	7%

KONFERENZMEDAILLE?

Wie hat dir Microsofts diesjährige E3-Presskonferenz gefallen?

Ging gar nicht. Die Sony-PK war viel besser.	39%
Naja, bis jetzt bin ich noch nicht überzeugt. Mal die Gamescom abwarten.	29%
Sehr gute PK, haben sie gut hingekommen.	18%
Ordentlich, wenngleich ich mir noch mehr erwartet hätte.	14%

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

TOM CLANCY'S THE DIVISION

1

Hersteller | Ubisoft / 2014

Leser-Potenzial
9.5
360-Live-Potenzial
9.0

Matcher77: »Der Grafikkracher der E3! Jetzt müssen nur noch Gameplay und Story überzeugen.«



DESTINY

2

Hersteller | Activision / 2014

Leser-Potenzial
9.0
360-Live-Potenzial
9.0



Gamezone008: »Schnall dich an Master Chief, dieses Offene-Welt-Erlebnis wird ein Kandidat für den Titel Ego-Shooter des Jahres.«

FORZA MOTORSPORT 5

3

Hersteller | Microsoft / Nov. 2013

Leser-Potenzial
8.5
360-Live-Potenzial
8.5



Andy the X: »Schafft es Turn10 endgültig, Gran Turismo zu überrunden? Die Grafik sieht zum Niederknien aus. Aber ob die Kampagne mehr Abwechslung bietet?«

4 Lords of the Fallen

Hersteller | City Interactive / 2014

Leser-Potenzial | 8.5

360-Live-Potenzial | 7.5

VeringetorixDE: »Dies könnte in die gleiche Kerbe wie Dark Souls schlagen. Oder in dem Zusammenhang eher auf den Spieler – immer und immer wieder...«

5 Dead Rising 3

Hersteller | Capcom / Nov. 2013

Leser-Potenzial | 8.0

360-Live-Potenzial | 8.0

Der-mit-der-360-tanz: »Größer, schöner, blutiger, besser!«

AUCH FÜR
XBOX ONE!


wolfenstein

THE NEW ORDER™

kurz&knapp

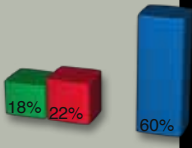
Hersteller | Bethesda
Entwickler | Machine Games
Genre | Action
Spieler | 1
Xbox Live | unklar

kurz gesagt

Die »Wolfenstein«-Shooter hüpfen in die 1960er-Jahre, inklusive Sci-Fi-Twist in einer alternativen Realität.

das ist drin

- Diktatur
- Sci-Fi-Feinde
- Burgen
- Nazi-Genozid



Das Nazi-Regime hält die Welt in seinem eisernen Griff. 15 Jahre, nachdem die Braunen den Zweiten Weltkrieg mit Hilfe fortschrittlicher Technologie gewonnen haben, kann nur einer sie stoppen. B.J. Blazkowicz zieht mit riesigen Wummen gegen Robo-Hunde, Riesen-Mechs und Sadisten-Bräute in den Krieg.

Alternativen. Sie treiben Menschen überall auf der Welt an. Rauben ihnen den Schlaf und vielleicht sogar den Verstand. Manch einer stellt sich Fragen. Zum Beispiel, wie das Leben verlaufen wäre, wenn sie nicht an genau diesem Abend genau jenes Tages diese Frau kennen gelernt hätten, an die sie ihr Herz verloren. Oder wie wohl alles gekommen wäre, hätten sie damals ihren Job geschmissen und wären auf eine lange Reise gegangen. Und manchmal fantasieren die Menschen von Horrorszenarien. Was wäre, wenn Großereignisse der Geschichte anders verlaufen wären, wie würde diese alternative Lebensrealität aussehen? Der Ego-Shooter »Wolfenstein: The New Order« – das Erstlings-Werk des schwedischen Entwicklers Machine Games – fasst diese alternative Realität in Bilder.

Siegesfeldzug oder Ostfront?

- ⊕ Beeindruckende Optik auf Xbox One, cooles Waffen- und Gegner-Design, Retro-Charme, erarbeitet von Ex-Mitarbeitern der »Chronicles of Riddick«- und »The Darkness«-Schöpfer
- ⊖ Mech und andere Robo-Gegner gewöhnungsbedürftig, B.J.s kernige Sprüche dürften nicht jedermanns Sache sein

DAS SOLLEN DIE 60ER SEIN?!

Im düsteren Alternativ-Universum haben die Nazis den Zweiten Weltkrieg gewonnen. Sie hatten die Atombombe zuerst – so einiges hat sich verändert, seit diese auf New York prallte und ein gigantischer Atompilz die Freiheitsstatue in Rauch hüllte. Seitdem hat die hitlersche Terrorherrschaft den gesamten Globus verschlungen. Widerstand wurde von den Nazisoldaten wie Ungeziefer unter eisernen Stiefeln zerquetscht, Millionen Menschen sind unterdrückt. Nach der Eroberung der Erde folgte die des Weltraums, der erste Mann auf dem Mond hob seinen rechten Arm stolz vor einer wehenden Faschisten-Flagge. Freiheit, Gleichheit, Brüderlichkeit: weggefeht vom Antlitz der Erde, begraben in einem stählernen Sarg. Fünfzehn Jahre sind seit dem Fieslings-Triumph vergangen und die Menschen der »New Order« können mit Begriffen wie Flower-Power, Bürgerrecht und Feminismus nichts anfangen. Der Springerstiefel-Shooter schreibt also eine neue Zeitrechnung, spielten alle anderen Ableger der »Wolfenstein«-Serie bisher doch direkt in den Wirren des Zweiten Weltkriegs. Mittelalterlich angehauchte Dörfer, Ausgrabungsstätten, Labore und – vor allem – Burgen wurden da erkundet. In der »Wolfenstein«-Reihe ging es eigentlich immer um abstruse, perfide Gen-Experimente,



Die Alte heißt zwar mit Nachnamen Engel, ist aber gar keiner. Und ihr spontaner Arier-Test nervt auch ganz schön.



Mythologie und Okkultismus, um Nazi-Doktor-Franksteins auf der Suche nach dem Über-Soldaten und der Endlösungswaffe. Insofern macht »The New Order« vieles anders, ohne jedoch den serientypischen Aspekt zu verlieren. Die Story wirkt immer noch leicht trashig, irgendwo zwischen einem Pulp-Heftchen und B-Streifen wie »Iron Sky« und »Nazi Sky: Die Rückkehr des Bösen«. Trotzdem ist das hier anders als seine Vorgängerspiele, prägende Elemente sind unterkühlte Sci-Fi-Ästhetik und grausam entstellte Monster statt lebloser Robo-Schergen.

EIN UNANGEKÜNDIGTER TEST

Schnaubend wie eine mechanische Bestie schnellert der Zug durch die dunkle Nacht. Aus Ich-Perspektive blickst du dich im nobel eingerichteten Speisewagen des »Eisenpfeils« um und siehst Anja. Die Brünette wartet am Tisch und guckt dich an. Du bist B.J. Blazkowicz, »Wolfenstein«-Held seit eh und je. 14 Jahre haben diese Augen nicht viel Spannendes erblickt, es sei denn, man würde ein Koma als aufregend bezeichnen. Damals, ein Jahr nach dem Ende des Krieges, hat es B.J. übel erwischt – das war in Polen. Dem Land, das der muskulöse Kerl jetzt gemeinsam mit Anja auf Schienen unerkannt verlassen und sich dem Widerstand gegen die Nazis anschließen will. Oder besser gesagt: gegen das

»Regime«. Denn während in der internationalen Fassung von »The New Order« mehr Hakenkreuz-Banner wehen, als für die gesamte Dauer des Tausendjährigen Reiches notwendig wären, entfernt Hersteller Bethesda aus der deutschen Spielfassung SS-Runen und andere verfassungsfeindliche Symbole und tauft die ganze Unterdrückerbande kurzerhand in das »Regime« um. Aufgrund der gesetzlichen Lage dürfen in der Bundesrepublik nämlich authentische Symbole der NS-Ära beispielsweise in Filmen, nicht aber in Videospielen auftauchen. So oder so, zwei Anhänger des Regime-Klubs behelligen Blazkowicz, als er mit zwei verführerisch dampfenden Kaffeetassen gerade zu seiner Begleiterin zurückkehren will. Die alte Schachtel, Obersturmbannführerin Engel, könnte in ihrer Uniform als

Und außerdem?

- Debüt des schwedischen, rund 60 Mann starken Teams Machine Games, gegründet von ehemaligen Mitgliedern des »The Darkness«-Machers Starbreeze
- Im Spielverlauf übernimmst du zwischenzeitlich die Kontrolle über Motorräder, Mechs und möglicherweise sogar Kampfhubschrauber
- In Deutschland erscheint das Spiel ohne verfassungsfeindliche Symbole, soll aber in Sachen Gewaltdarstellung unangestastet bleiben
- Es wird ein alternatives Spielende geben – welche der zwei Endsequenzen du siehst, macht sich an einer gewichtigen Entscheidung im Kampagnenverlauf fest



Oben: Ich und meine Maske: Die Fußsoldaten mit ihrer schweren Panzerung und den Vermummungen wirken gar nicht mal so freundlich.

Links: Forschungsdrang: Die Nazis sind kleine Wissenschafts-Nerds und forschen, was das Zeug hält.

Unten: Blut, Masken, Maschinen: »The New Order« bietet eigentlich alles, was Spaß macht.



Rentner-Version von SS-Schergen Ilse aus dem Streifen »Die Hündin von Liebeslager 7« durchgehen. Ihr Anhängsel ist wesentlich jünger, hört auf den drolligen Namen Bubi und ist so was wie ihr persönlicher Lust-Sklave. Im Vorbeigehen ergreift die verwelkte Fanatikerin den 191-Zentimeter-Hühnen an dessen Arm und befiehlt ihm, sich zu setzen. Obwohl er so einer schrulligen Oma normalerweise nicht mal über die Straße oder in den Treppenlift helfen würde, bleibt ihm wenig Wahl; mit dem Robo-Leibwächter dort drüben ist nämlich sicher nicht zu spaßen. Nun gut, dann setzt sich B.J. eben auf seinen Hintern und hört sich an, was die Dame zu sagen hat. »Ich will Sie einem Test unterziehen. Mit Hilfe dieses Tests lassen sich Spuren von unreinem Blut in einem Menschen feststellen. Ich bin mir sicher, dass Sie das Ganze ohne Probleme bestehen werden. Und wenn nicht, dann erschieße ich Sie.« Ein Test? Verdammt, B.J. fühlt sich wie bei einer unangekündigten Klassenarbeit. Bei dem faden-scheinigen Reinheits-Test soll er sich zwischen zwei Kärtchen entscheiden, sagen, ob er das abgebildete Auge oder doch den auf der anderen Karte gezeigten Mund ansprechender findet. Wobei, am attraktivsten fände es manch ein Spieler wohl, in dieser Lage eine Waffe zu nehmen und diese in Richtung von Frau Engel ab zu feuern. Diese Option gibt es sogar: B.J. kann vom Tisch ein Schießbeisen aufklauben. Was dann passieren würde, das ist allerdings bisher noch ein gut gehütetes Reichs-Geheimnis, unter Verschluss bei Entwickler Machine Games im schwedischen Uppsala. Während Blazkowicz also die Wumme unangetastet lässt, soll er weiteren Unfug beantworten. Ob ihn ein Schmetterling oder eine Blume mehr Glück empfinden lasse, forscht Frau Engel, während sie Bubis Hand in ihren Schritt legt. Willkürlich wählt B. J. den

Gefährlich! Nicht nur, dass hier überall Robo-Klaffer umhertollen, sie tragen nicht mal einen Maulkorb.



Schmetterling und hört sich die nächste dumme Frage an – was er abscheulicher findet, einen Totenschädel oder eine Spinne. Mit dem imaginären Bild einer durch Frau Engels Totenschädel kriechenden Spinne wählt er Letztere und betet, dass seine Entscheidung eine kluge war. »Wären Sie kein Arier, hätten Sie zur Waffe gegriffen«, attestiert seine Testerin abschließend, lacht schrill und lässt ihn seines Weges gehen. Was auf den ersten Blick gar nicht nach »Wolfenstein« ausschaut, peppt den Shooter mit Atmosphäre auf. In derlei Szenen macht sich die Handschrift von Machine Games bemerkbar, einem neuen Studio bestehend aus Ex-Starbreeze-Entwicklern, dem Team hinter den grandiosen »Chronicles of Riddick«-Spielen. Der Entwickler selbst nennt »The New Order« ein »Story-getriebenes Action-abenteuer aus Ich-Perspektive«, was im Grunde

nicht mehr als ein schnöder PR-Begriff ist und lediglich sagt, dass man mehr als nur Dauerfeuer erwarten darf. Dass zwischendrin auch mal Dialoge eine Auszeit vom Waffenschwingen gewähren, heißt aber keineswegs, dass das neue »Wolfenstein« nicht jede Menge bildgewaltigen Action-Blitzkrieg auf den Spieler loslässt.

IMMER DIESE MONDNAZIS

»Die haben einen Nazi auf den Mond geschickt. Fick dich, Mond!« Blazkowicz flucht und betrachtet die patrouillierenden Reich-Fußsoldaten, die in ihren gepanzerten Rüstungen und den Gasmasken-gleichen Gesichtsmasken an die Steampunk-Faschos aus dem Action-Streifen »Sucker Punch« erinnern. Dominiert wird die Halle in der Londoner Forschungseinrichtung von einem riesigen Mondmodell. Dass B.J. dieses so zotig kommentiert, ist keine Seltenheit. »Nazis schreien vor Schmerzen – hübsch wie eine Postkarte«, entfährt es ihm an anderer Stelle wenig empathisch. Machine Games macht aus ihm einen quatschenden, überzeichneten Helden, der an Neunziger-Legenden wie den Duke denken lässt. Dass hier alte Schule am Werk ist, merkst du an allen Ecken. Du sammelst wie in der Glanzzeit von »Quake« und »Doom« Gesundheitspakete und Panzerung auf. In der weitläufigen »Moon Dome«-Halle stürmen Regime-Brüder auf dich zu, während du aus zwei fetten Schrotflinten gleichzeitig feuerst und wuchtige Projektile die Panzerplatten der Angreifer durchschlagen. Übrigens: Unterschied-

»Freiheit, Gleichheit, Brüderlichkeit: weggefeigt vom Antlitz der Erde, begraben in einem stählernen Sarg.«

✕ Pustet dich um

DIE WINDKANONE UND ANDERE NAZI-EXPERIMENTE

Zahlreiche Mythen ranken sich um Nazi-Technologie-Experimente, etwa die Reichsflugscheibe. Die meisten Geschichten stammen aus der Welt der Sci-Fi und Comics und verzahnen Pseudowissenschaft mit Fiktion. Allerdings hatten Hitlers Helfer, ungeachtet solcher Mythen, einige Waffen in Planung, um den Krieg doch noch zu gewinnen. Indem sich das Geschoss »Tausendfüßler« alle paar Meter neu zündete, sollte diese Waffe auf ungekannte Reichweiten kommen. Auf 140 Kilometer brachte man es bei Versuchen dieser V-3-Kanone. Per Draht oder Funk gelenkte Panzerabwehrraketen namens »Rotkäppchen« wurden ebenfalls erprobt. Nicht zu vergessen die zwölf Meter lange Windkanone zum Einsatz gegen Tiefflieger oder die Schallkanone, die, mit einem Hohlspiegel arbeitend, Druckwellen auf Feinde schießen sollte. Glücklicherweise ging vieles davon nicht über die Testphase hinaus und diente lediglich als Ausgangspunkt für schräge Sci-Fi-Geschichten.



BIO

Name | Andreas Ojerfors **Beruf** | Senior Gameplay-Designer **Ludografie** | »Riddick: Escape from Butcher Bay«, »The Darkness«



✖ Unter vier Augen

DU SUCHST DIE HERAUSFORDERUNG? DU WIRST BLUT WEINEN!

360 Live: Früher war ganz sicher nicht alles besser, aber der Schwierigkeitsgrad viel härter. Nach dem Anspieltermin bin ich doch ziemlich verblüfft: Das hier ist ja richtig knackige Old-School-Action...

Andreas Ojerfors: Ich nehme das als Kompliment. Früher sind wir an manchen Rätseln oder richtig knackigen Bossgegnern verzweifelt. Wir haben mit Freunden gefachsimpelt, ob diese unendlich fiesen Sprungpassagen aus »Mega Man« auf dem NES überhaupt machbar sind. Oder erinnerst du dich noch an »Probotector«? Ein Treffer und es war vorbei. So hart sind wir nicht, es muss fair bleiben. Aber wir wollen dich auch nicht durchs Ziel tragen. So ein hart erkämpfter Sieg gegen einen Mega-Nazi-Roboter schmeckt doch viel süßlicher als ein Peng-Tot-Wettkampf.

360 Live: Wie haltet ihr die Balance? Wollt ihr das »Dark Souls« der Action-Spiele werden?

Andreas Ojerfors: Letztlich basiert »Dark Souls« auf sehr fairen Mechaniken. Es ist also richtig knackig, aber es gibt immer einen Weg, den musst du nur finden. Ganz so funktioniert »Wolfenstein« nicht, brutal schwere Passagen wechseln sich auch mit cineastisch inszenierten Ballerfesten ab. Generell musst du immer auf deine Munition achten. Das Leveldesign ist recht offen, wir wollen, dass du experimentierst. Stirbst du, ist vielleicht der Weg über die Treppe die bessere Alternative und wer das ausprobiert, findet mit etwas Glück noch eine coole tragbare Minigun.

360 Live: Ist »The New Order« ein typisches »Wolfenstein«?

Andreas Ojerfors: Wir sind alle große Fans der Serie, wir wollen also nah am Original bleiben, heben das Design aber auf ein neues Level. Du kämpfst nicht einfach nur in Nazi-Hochburgen, stattdessen verändert sich in unserer Version durch den Sieg von NS-Deutschland die ganze Popkultur. Die 60iger waren eigentlich eine Strömung der Flower-Power, »Make Love, not War«. Wir drehen das um, alles ist sehr militaristisch. Das zieht sich durch Kunst, Musik, Gesellschaft und auch Architektur. In dem Level, den du gespielt hast, haben die Nazis das viktorianisch geprägte London zu einem Moloch mit militärisch-kantigen Gebäuden gemacht.

360 Live: In einem Geheimlabor haben wir ein Poster der ersten Mondlandung mit entsprechend roter Flagge entdeckt. Wird diese Verdrehung der Geschichte öfter stattfinden?

Andreas Ojerfors: Absolut, in der Realität haben sich die Amerikaner und Russen ja damals ein richtiges Wettrüsten geliefert, um als erster auf dem Mond zu landen. Es ging da um viel Prestige und Propaganda, die natürlich auch die Nazis stark für sich nutzen. Es ist erstaunlich, wie weit Deutschland damals schon mit seiner Technologie war. Wir abstrahieren viel: Aus dem Schäferhund wird ein Panzerbeißer, ein Robo-Köter mit messerscharfen Beißen, die du dann im besten Sylvester-Stallone-Style mit Dual-Gatlings abknallst.



Such mich: Hier versteckt sich der Held zwar kurz vor einem Mech, geschlichen wird in »The New Order« aber nicht.

✖ Mitmachen und absahnen

GEWINNE SAMMLER-RARITÄTEN!

Klein aber fein! In Kooperation mit Bethesda verlosen wir je drei Schatullen gefüllt mit drei extrem seltenen, und daher umso wertvolleren Ansteck-Pins von kommenden Bethesda-Titeln. Neben dem Logo von »Wolfenstein: The New« kann sich der Gewinner noch das vom Rollenspiel-Mammut »The Elder Scrolls Online« sowie das der Horrorspiel-Hoffnung »The Evil Within« ans Revers heften. Achtung: Die Pins sind nicht im Handel erhältlich und wurden in streng limitierte Anzahl gefertigt. Wer eines dieser Raritäten-Pakete abgreifen will, schickt uns einfach eine Mail mit dem Betreff »Professioneller Pin-Sammler« an redaktion@360-live.de. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen. Mitarbeiter des Airmotion Games Verlags sowie von Bethesda dürfen nicht teilnehmen. Einsendeschluss ist der 20. August 2013. Die Gewinner werden zeitnah auf unserer Webseite bekanntgegeben.



liche Waffenarten darf man nicht gleichzeitig benutzen, dafür aber darfst du fast jede Knarren-Kategorie gleichzeitig in je einer Hand halten – also zwei Maschinenpistolen, zwei Shotguns und so fort. Naziblut spritzt auf Propagandaplakate, tote Faschisten türmen sich in den düsteren Gängen. Zwei, drei direkte Treffer reichen für die Patrouillen aber nicht, die können ganz Old-School-mäßig jede Menge Kugeln fressen, bevor sie ins Tausendjährige Totenreich fahren. Dafür stehen auch an vielen Ecken stationäre Geschütze herum, was wiederum leicht trahig wirkt und Gefahr läuft, schnell langweilig zu werden. Immerhin kann Herr Rechtsradikalen-Massenvernichter die durchschlagskräftigen MGs auch kurzerhand aus ihrer Verankerung reißen. Wachroboter, Mechs mit rot leuchtendem »Auge« und schweren Lasergeschützen, schießt er damit auf jeden Fall locker zu Abwrackschrott. Heavy Guards, gigantische Läufer wie aus »Lost Planet«, schlucken da schon wesentlich mehr und stampfen B.J. unbarmherzig zu Widerständler-Brei, verfügt er nicht über die passende Wumme. Zum Glück darf der Protagonist auch auf Sci-Fi-Waffen zurückgreifen, etwa ein blaues Plasma speiendes Technologie-Schreckgespenst, das Erinnerungen an »Doom 3« weckt. Und 360 Live ist sich sicher, dass auch abgedrehte, wahnsinnig mächtige Experimentalwaffen ähnlich der Leichenfaust 44 nicht fehlen werden. Dank »id-Tech-5«-Grafikpower – erstmals in »Rage« verwendet – sieht das alles verdammt plastisch, hübsch und stilvoll aus. Beeindruckende Lichteffekte zieren den Bildschirm, wenn deine Plasmageschosse bläulich schimmernd durch die Gänge der Londoner Labore tänzeln und Mech-Hüllen zerschlagen. Stand-MGs spucken rotes Verderben und getroffene Nazis küssen realistisch animiert den Boden. All das unterstrichen von einem düsteren Sci-Fi-Design der Kategorie »Bioshock« oder eben »Chronicles of Riddick«. Ähnlich wie Letzteres, will »The New Order« die Shooter-Passagen mit anderen Elementen auflockern. An einer Stelle nahe des »Moon Dome« will der Held in eine Luke, muss allerdings in einem kleinen Minispiel die Sicherungsdrähte mit Hilfe der Analogsticks so bewegen, dass sich



✱ Ein Tag in der Nazi-Hölle

HUNDE, SCHWEISS-BRENNER, MORDE

1 Da geht man mal eben durch London spazieren, schon verderben einem Robo-Hunde und Hakenkreuz-Banner den Tag. Zum Glück hat B.J., wie jeder vernünftige Mensch, stets eine Waffe dabei.

2 Als ob das alles nicht schon ungemütlich genug wäre, versperrt ein Zaun den Weg. Alternativen Weg suchen? Nein, nicht bei dem schlauchigen Level-Design. Stattdessen zückt der Feind der Wolfsschanzen-Macht seinen futuristischen Schweißbrenner und schneidet sich durch. Warum kompliziert, wenn's auch einfach geht?

3 Bei all der angestauten Wut kommt diese Patrouille gerade recht. Sie hat trotz der vielen Experimente seiner Regime-Schergen keine Augen am Hinterkopf und fällt B.J. somit zum Opfer.



ihre Enden berühren und ein Kurzschluss entsteht. Noch schöner ist der Hightech-Schweißbrenner, mit dem man entweder Lichtwellen abfeuert oder aber einen konzentrierten Strahl, mit dem Hindernisse eingerissen werden können. Das kann übrigens auch der Improvisation dienen, wenn du dich in einer Deckung umzingelt findest und dir ein Guckloch brennst. Dann packst du kurzerhand deine Wumme aus, zielst

durch das neue Feuerloch und beendest weitere Leben – praktisch! Wie viele Hindernisse vom Schweißbrenner aber letztlich wirklich zerstört werden können und wie nützlich das bei den Feuergefechten auf lange Sicht wirklich ist, kann nur ein Langzeittest zeigen.

EINE NEUE ÄRA?

Machine Games wagt ein ähnlich riskantes Experiment wie die Hitler-Schergen in früheren »Wolfensteins«. Sie versuchen Retro-Charme wie Lebenspunkte, plumpe Action-Held-Attitüde, überzeichnete Bösewichte und Nazis-auf-dem-Mond-Pulp mit der Atmosphäre und der Story-Betonung der »Riddick«-Games zu vermählen. Burgen, Dörfer und Kreaturen-Horror lässt man – so wie es derzeit aussieht – hinter sich, sodass die serientypische morbide Note dem hier abgehen dürfte. Dafür verspricht es eine Menge spannender Schauplätze – B.J. auf dem Mond ist nicht bestätigt, aber zum Titel würde es passen –, eine geschmeidige Shooter-Mechanik, gutes Gegner-Design und Duelle gegen Robo-Hunde, Mechs und unzählige Nazis. Dass das Sich-Durchballern in linearen Levels glücken könnte, lässt auch der klare Verzicht auf einen Mehrspieler-Modus hoffen. Im Gegensatz zu vielen Produktionen, die kurz vor Veröffentlichung

noch fix einen solchen enthüllen, der angeblich bereits seit Jahren in Entwicklung ist, unterm Strich dann aber nur aufgesetzt, halbgar und überflüssig wirkt, verzichten die Schweden auf dessen Integration. Gemäß der Serientradition sollen aber versteckte Passagen und Extras sowie verschiedene Schwierigkeitsstufen dafür sorgen, dass du stets motiviert bleibst. Dank der Handschrift zahlreicher Ex-Starbreeze-Mitarbeiter verspricht das hier weit mehr als ein austauschbarer Shooter zu werden, auch wenn Fans das neue Szenario mit seiner technisiert-kühlen Ästhetik und den Cyber-Gegnern zunächst abschrecken könnte. 360 Live freut sich auf den nächsten B.J. im Nazi-Labor!

Nils Osowski



Das hier skizzierte London ist richtig trostlos, aber es locken auch andere Umgebungen, etwa Unterwasser-Passagen.

360 LIVE sagt...

Die Waffengewalt aus »Wolfenstein« trifft auf die Atmosphäre von »Riddick«: Dürfte trotz HITPOTENZIAL gewöhnungsbedürftigen Cyber-Szenarios spannend werden.

8.0 von 10

Erhältlich | 29. Oktober 2013 System | 360/One Status | 90% komplett


**AUSFÜHRLICH
ANGESPIELT!**

kurz&knapp

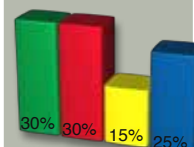
Hersteller |
Electronic Arts
Entwickler | DICE
Genre | Ego-Shooter
Spieler | 1 - 64
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Bombast-Shooter mit gewaltigen 32-gegen-32-Spieler-Karten und schwindelerregender Optik.

das ist drin

- Panzer jagen
- Helis aus der Luft fischen
- Scharfschützen messern
- Wolkenkratzer zerstören



BATTLEFIELD 4

Flugzeugträger sinken, Hochhäuser fallen: 360 Live spielt erstmals »Battlefield 4«, erlebt trickreiche Spielelemente im Mehrspielermodus und eine Hollywood-reife Achterbahnfahrt in der Kampagne.

Liebe Chinesen, könnt ihr euch denn bitte mal entscheiden? Gerade noch lächelt dir im Aufzug das digitale Abbild einer attraktiven Einheimischen entgegen, zeigt auf einer großen LED-Leinwand ihre weißen Zähne und wünscht sich, dass du dir die Beißerchen bleichen lässt, da lässt auch schon die chinesische Armee ihre Gatlings glühen. Sollst du jetzt dein Geld im edlen Shanghai World Financial Center ausgeben oder gibst du doch wieder nur Krieg? Nun, der Pilot des nagelneuen chinesischen Kampfhubschraubers WZ-10 scheint mit seiner Schipunow-Minigun bereits eine Antwort auf diese Frage gefunden zu haben und zerlegt das schöne Penthouse in seine Einzelteile. Die 30-Millimeter-Projektile schlagen ein in eine perfekte Welt aus Marmor, Glas und braunen Designersofas auf der Dachterrasse. Schade drum, eigentlich wolltest du dir ja nur die Zähne schön machen lassen.

China könnte aber natürlich auch ob der amerikanischen Invasionsflotte leicht irritiert sein. Im Meer kreuzen Schlachtschiffe, die Uferpromenade wird von Kanonenbooten gesäumt und über die Brücke im Südosten rücken bereits M1A2-Abrams-Kampfpanzer im Konvoi mit speziell ausgerüsteten Humvees heran, die vorne einen Granatwerfer und hinten ein MG-Nest verbaut haben.

PANZER IM FREIEN FALL

Schon die ersten Minuten der von 360 Live angespielten Mehrspieler-Action bringen deinen Puls auf

180. Unterwegs als chinesischer Fußsoldat irgendwo in Downtown Shanghai, sackt plötzlich der Boden neben dir in sich zusammen: Ein kompletter Abrams-Kampfpanzer stürzt in die Tiefe und ist von einem Moment auf den anderen bewegungsunfähig. 50 Tonnen Stahl, die hilflos vor sich hin rattern. Dann zwei anfliegende Raketen und... Boom, das Ding geht in Flammen auf. Solche Situationen wird es in »Battlefield 4« auf allen Mehrspieler-Karten geben. DICE nennt das Ganze »Levelation« und meint damit spezielle Eigenheiten im Leveldesign. In diesem Fall führt ein U-Bahnschacht unter der Straße hindurch. Die Decke dort wird lediglich von ein paar Stahlsäulen gehalten. Feuern die Chinesen hier entweder mit dem Raketenwerfer drauf, lassen einen Granatenhagel los oder ein C4-Päckchen liegen, wird die Strebe gesprengt und das ganze Konstrukt bricht in sich zusammen – hoffentlich als gerade ein Tank vorbeifährt. Apropos Tank: Die gehören dieses Jahr ohnehin zu einer besonders bedrohten Rasse, denn DICE öffnet sein Klassensystem und macht den beliebten C4-Plastiksprengstoff von vorn herein für alle zur Auswahl stehenden Infanterietypen zugänglich.

MEHR ZOOM UND KANONENBOOTE MIT GATLING-POWER

Die von Hochhäusern übersäte Karte »Siege of Shanghai« weiß zudem in Sachen Höhenunterschiede zu begeistern – vertikale Kriegsführung ist eines der Schlagworte dieses Jahr. Deshalb erweitern die

Entwickler das Waffenarsenal um Modifikationen: Scharfschützengewehre wie die Scout Elite oder SV-98 Dragunov haben jetzt vier Slots. So kannst du einen Laser-Pointer einbauen, ein Zweibein für mehr Zielsicherheit anmontieren und vor allem zwischen einem Sechsfach-CL6X-Visier und einer Hunter-Optik entscheiden, die bis zu 20-fachen Zoom ermöglicht. Geübte Schützen hindern Angreifer so die Lobby des Wolkenkratzers über die Haupttreppe zu stürmen. Entwickler DICE hat sein Kartenlayout also ganz bewusst darauf ausgelegt, dass der Turm auf dieser Insel im Osten der strategisch wichtigste Punkt ist. Das Penthouse zu halten, bringt nämlich noch einen Vorteil: Per Fallschirmsprung gelangt dein Team von hier zu Flaggenpunkt B auf der einen Seite oder kann die chinesischen Kanonenboote am Ufer auf der anderen Seite von oben attackieren. Soldaten können jetzt auch endlich schwimmen, da bietet es sich ja an, C4-Plastiksprengstoff an eines der Boote anzubringen, auf Tauchstation zu gehen und per Knopfdruck für eine explosive Überraschung zu sorgen. Aber auch die Kanonenboote sind alles andere als wehrlos: Der Fahrer steuert gleichzeitig ein Auto-Remote-Geschütz, wobei du zwischen 30-Millimeter-Munition und sogenannten »Burst Shell«-Geschossen wählen kannst. Erstgenannte sind gut geeignet, um leicht gepanzerte Transporter anzugreifen. Letztgenannte explodieren dagegen wie Flak-Feuer in der Luft und sind ergo effektiv gegen Helikopter-Angriffe. Entwickler DICE gibt sich aktuell noch etwas scheu

Man beachte die überzeugende Tiefenunschärfe hinten links im Bild. Oder die Medikit-Spritzen an der Kleidung des Soldaten rechts. Oder die kleine US-Flagge am Panzer. Oder...



Und außerdem?

■ Im Mehrspieler-Modus treten auf Xbox One 32 gegen 32 Spieler an. Auf Xbox 360 sind's weiterhin nur zwölf gegen zwölf Spieler. Hinzu gesellt sich je ein sogenannter »Commander«, der allerdings nicht aktiv mitkämpft
■ Neben Russland und den USA greift China als dritte Fraktion in den Konflikt ein und bringt aktuell bestätigt folgende Flugzeuge mit: Transporthubschrauber Harbin Z-9, Kampfhelikopter WZ-10, Tarnkappenjet Chengdu J-20 ■ DICE hat bereits einen Download-Inhalt angekündigt: »China Rising« wird vier große Karten auf dem chinesischen Festland beinhalten und ist für alle Vorbesteller gratis ■ Messerangriffe lassen sich neuerdings mit dem richtigen Timing kontern



✕ Der Commander-Modus

WER NICHT BALLERN WILL, SPIELT DEN TAKTIK-FUCHS

In »Battlefield 4« wachsen die Karten deutlich in die Höhe und spielen sich komplexer. Da braucht es jemanden, der den Überblick behält: den Commander. Die neu geschaffene Funktion ist keine Klasse, die aktiv am Gefecht teilnimmt, sondern eine Einzelperson, die vom ganzen Team vor Start einer Karte gewählt wird und die Schlacht aus einer Radarperspektive beobachtet. Der Clou: Der Commander kann in bestimmten Zeitabschnitten Munition und Fahrzeuge auf der Karte abwerfen. Ein Assistent hilft dabei eine gute Position zu finden, schließlich soll der wertvolle Panzer nicht im Wasser landen. Außerdem erteilt er Befehle an die einzelnen Gruppen. Werden beispielsweise Panzer bei Flaggenpunkt B angegriffen, beordert er per Klick eine Einheit zum Schutz dort hin. Diese Befehle müssen Gruppenführer nicht zwingend annehmen, folgen sie jedoch erfolgreich der Anweisung, gibt's Punkte. Nicht nur die Teamleiter schalten so Boni frei, sondern die ganze Gruppe bekommt mehr Munition respektive Granaten oder darf fortan länger sprinten. Der Commander wiederum investiert seine Punkte in Drohnen, die für kurze Zeit alle Feindpositionen innerhalb eines Bereiches aufdecken. Oder Tomahawk-Raketen, die von einem Schiff auf See abgefeuert werden und hervorragend geeignet sind, um chinesische Artillerie zu knacken. Witzig: Wer über ein Android-Tablet oder iPad mit 3G-Internet-Verbindung verfügt, braucht gar keine Konsole mehr zum Mitspielen, sondern avanciert mit Touchbefehlen in Bus und Bahn zum Sterne-General.





betreffend Informationen über neue Fahrzeuge. Man achte aber genau auf die Balance und passe die Karten entsprechend an, heißt es. Die Kanonenboote sind gerade deswegen so stark, weil sie rund um die Insel des World Financial Centers patrouillieren und durch das bogenförmige Layout der Insel auch Flaggenpunkt B unter Beschuss nehmen können.

SIEGE OF SHANGHAI: MIT DEM HELIKOPTER DIE PARTY SPRENGEN

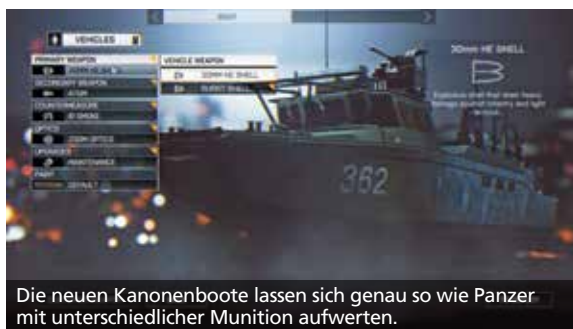
Zurück ins Schlachtfeld. Die US-Marines starten an einem Strand im Süden der Karte. Sie schnappen sich Humvees und MRAP-Transporter und stoßen zu Flaggenpunkt A vor. Interessant zu wissen: Da die Xbox One deutlich mehr Arbeitsspeicher hat als die Xbox 360, werden Partien mit bis zu 64 Teilnehmern möglich sein – auf der alten Xbox bleibt's hingegen bei zwölf gegen zwölf. Bei 32 Soldaten in einer Armee lassen sich problemlos mehrere Flaggenpunkte gleichzeitig angreifen. So kann sich direkt eine

weitere Gruppe per UH-1Y-Venom-Transport-helikopter auf den Weg zum Flaggenpunkt C auf dem Wolkenkratzer machen. Schnelligkeit ist hier gefragt, denn die chinesische Basis ist deutlich näher am Shanghai World Financial Center. Zudem verfügen auch die Asiaten über einen Transporthubschrauber, sind aber zumindest bei Gaming-Sessions im Rahmen der E3-Messe tendenziell eher via Fahrstuhl nach oben gefahren. Was tut also 360 Live? Rein in den Viper-Kampfhubschrauber der Amis, direkt vor dem Ausgang des Fahrstuhls in Position gehen und sobald sich die Türen öffnen, voll mit der Minigun drauf halten. Das bringt nicht nur Abschusspunkte satt, sondern gibt dem Team im Transportheli auch genug Zeit zu landen und in Stellung zu gehen.

DER SPEKTAKULÄRE UNTERTANG DER USS TITAN

Doch warum sind die Amis eigentlich so sauer auf die Chinesen? In der Einzelspieler-Kampagne

haben die Asiaten mit einem Großangriff Teile der US-Pazifikflotte vernichtet, darunter den Stolz der Navy – den Flugzeugträger USS Titan. Als 360 Live in die erstmals anspielbare Solo-Mission einsteigt, hat das gewaltige Schiff bereits eine mächtige Schiefelage. Wenige Minuten später passiert es: Stahl kreischt, die Verankerungen lösen sich und Explosionen erhellen den Himmel – der Flugzeugträger wird mit einer Wucht auseinander gerissen, wie sie selbst »Transformers 3« nicht cineastischer inszenieren könnte. Es ist Dramatik pur, wenn dir ein F16-Kampfjet entgegenschlittert und du mit der Heldenfigur Recker in letzter Sekunde zur Seite springst, während alles um dich explodiert. Der Krawallfaktor stimmt, die Explosionen haben richtig Wucht, die Texturen die nötige Schärfe und der Rauch ist herrlich voluminös. Aber wird das auch auf Xbox 360 so schick aussehen? »Battlefield 3« mag eines der schönsten Spiele 2011 auf Microsofts Konsole gewesen sein, macht aber dennoch keinen Stich gegen die PC-Version. Für





Sterne-General oder Kanonenfutter?

- +** Intelligentes Mehrspieler-Kartenlayout, bei dem unter anderem immer mehrere Wege zur nächsten Flagge führen; clever integrierte Kanonenboote, Online-Action für bis zu 64 Spieler, grafisch eine Augenweide
- Xbox-360-Spieler bekommen wieder nur Kartenversionen für maximal 24 Spieler gleichzeitig, wo bleiben die großen Neuerungen im Fahrzeugpool?

alle Xbox-One-Käufer stehen die Chancen dieses Jahr dagegen gut, »Battlefield« in bestmöglicher Qualität zu erleben: Mit wunderschönen Sonnenaufgängen und edlen Licht- sowie Schatteneffekten. Flammen beispielsweise kannst du förmlich auf deiner Haut spüren, so echt wabern sie durch das Bild.

Spielerisch bleibt hingegen vieles beim Alten. Allerdings öffnet sich das Leveldesign ein wenig mehr als beim Vorgänger: Du kannst öfter entscheiden, ob du an Deck gegen chinesische Spezialeinheiten kämpfen willst oder versuchst, die Übermacht zu umgehen und ihnen in die Flanke fällst. Etliche Risse im Bug geben den Weg in die unteren Kabinen frei, hier tummelt sich weit weniger Feindvolk. Achte außerdem auf die Flugzeuge an Deck: Feuerst du auf die Halteseile der A 10 Thunderbolt, schlittert der Jagdbomber los und reißt mehrere Chinesen mit ins Wasser. Hältst du mit dem Granatwerfer auf einen taumelnden Osprey-Helikopter, lassen sich auch die letzten Asiaten dezimieren. Bleibt festzuhalten: Die Kampagne ist ein spielbarer Hollywood-Blockbuster, der Mehrspieler hingegen glänzt mit frischen Ideen, cleverem Kartenlayout und erstaunlich vielen dynamischen Elementen, die immer wieder zu neuen Taktiken zwingen. Her mit dem Ding!

Benjamin Kratsch/Richard Löwenstein

360 LIVE sagt...

Clever in Szene gesetzte Mehrspieler-Ideen treffen auf eine edle Zerstörungs-Engine. Was fehlt, sind HITPOTENZIAL große Neuerungen im Fahrzeugpool.

8.5

von 10



IM GESPRÄCH MIT PATRICK SODERLUND VIZEPRÄSIDENT EA GAMES

360 Live: Über »Battlefield 4« schwebt dieses kryptische Wort »Levelution«. Was ist damit gemeint und was war dafür die Initialzündung?

Patrick Soderlund: Das war die Community. Wir haben Tausende Youtube-Videos analysiert und es ist unglaublich, was die Leute sich an kreativen und verrückten Ideen ausdenken. Das wollen wir befeuern, belohnen und verstärken. Es geht darum, das ganze Level so dynamisch und interaktiv wie möglich zu gestalten. Es gibt wichtige Besonderheiten, die jeder sehen wird – beispielsweise Panzersperren, die sich hochfahren lassen, um Straßen zu blockieren. Ich bin aber vor allem ein Fan von den kleinen, subtilen Ideen: Im Treppenhaus der U-Bahn hängen beispielsweise nicht selten Fernseher, die mit Bewegungsmeldern arbeiten. Kommt jemand, schalten sie sich ein. Das fällt dir garantiert nicht beim ersten Mal auf, aber wenn man es weiß, kann man es taktisch optimal nutzen (grinst).

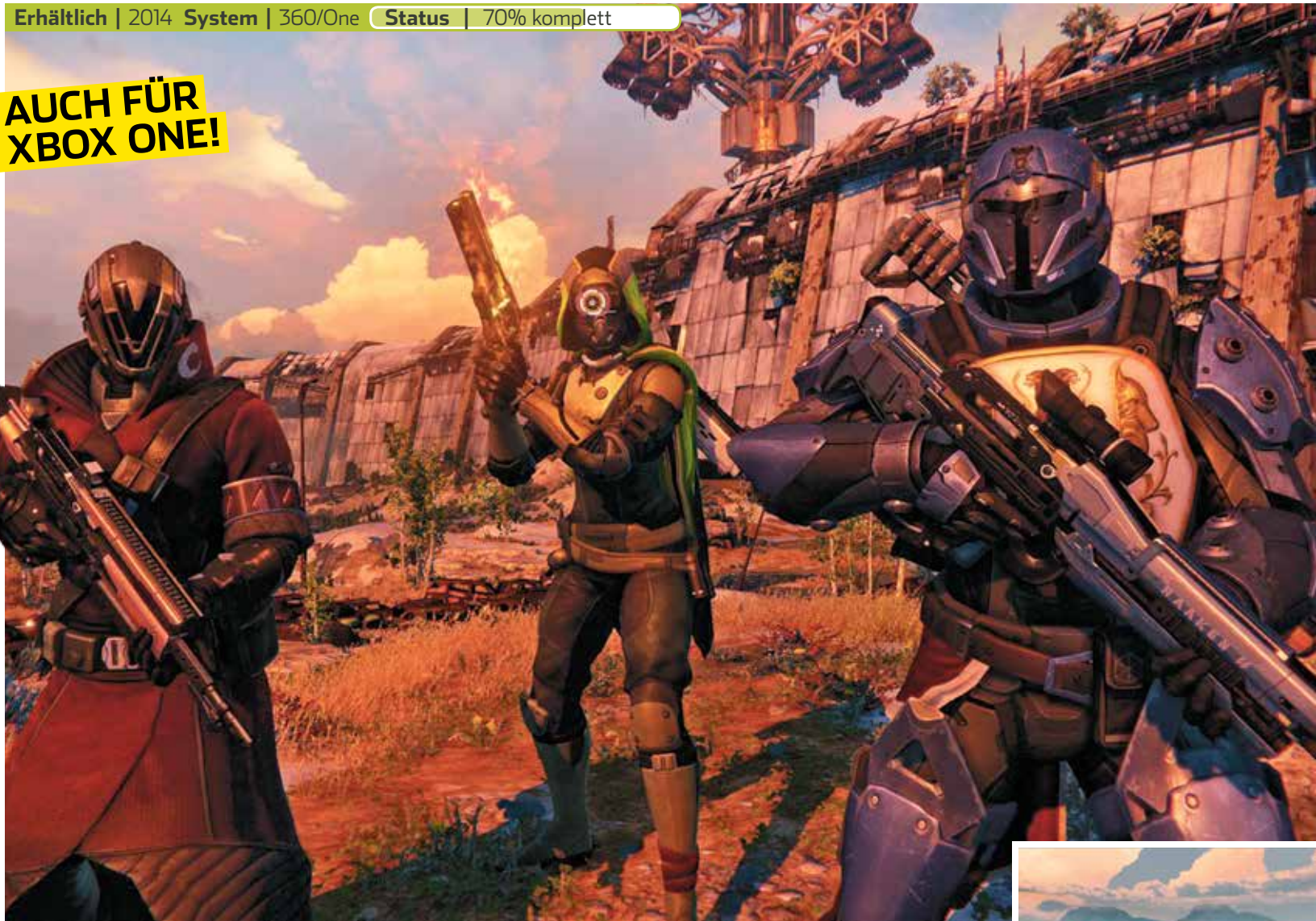
360 Live: Was ist das Geheimnis überzeugenden Level-Designs?

Soderlund: Ich kann nur für DICE sprechen. Bei uns ist es ein Mix aus einem guten Auge fürs richtige Layout, sehr intensiven Tests und dem Ziel, jedem einzelnen Quadratmeter einen Nutzen zuzuweisen. Wenn wir diese Passage mit Geschäften auf der gezeigten Karte »Siege of Shanghai« einbauen, dann muss das den

Nutzen der Deckung erfüllen. Oder sich für Hinterhalte anbieten. Auch hier greift übrigens wieder ein kleines, aber sehr nützliches »Levelution«-Detail: Am Ausgang sind diese klassischen Supermarkt-Detektoren angebracht. Passiert ein Gegner diesen Bereich mit seiner Waffe, gibt es ein kurzes, schwaches Alarmsignal. Wer darauf achtet, kann den Feind kommen hören.

360 Live: Der Fall des Shanghai World Financial Centers ist schon sehr beeindruckend. Wird es diese cineastischen Momente auf jeder Karte geben?

Soderlund: Wir haben eine Menge vor, allerdings dürfen solche Ideen im Mehrspieler nie der reinen Inszenierung dienen. Klar, wir hätten den Einsturz des Gebäudes auch als Rausschmeißer zum Ende einer Online-Partie inszenieren können, aber das ist nicht der DICE-Weg. Die Spieler müssen dieses Ereignis auslösen. Fällt der Turm, ändert sich dadurch das gesamte Kartenlayout. Flaggenpunkt C liegt dann eben nicht mehr hoch oben im Penthouse, sondern in diesem Trümmermeer. Zudem legt sich ein dichter Rauchs Schleier über die Szenerie, die Sicht schrumpft auf ein Minimum, es wird viel physischer, gibt mehr Nahkämpfe und andere Taktiken müssen her.

AUCH FÜR
XBOX ONE!

kurz&knapp

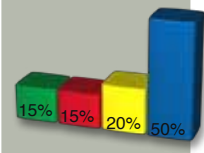
Hersteller | Activision
Entwickler | Bungie
Genre | Ego-Shooter
Spieler | 1 - unklar
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Größer, gewaltiger, grandioser: Dieser Shooter könnte sogar »Halo« überflügeln.

das ist drin

- Ruinen
- Hüter
- Beute
- Sci-Fi-Epos



DESTINY

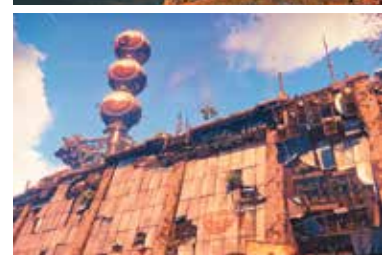
Bungie, die Schöpfer der »Halo«-Reihe, haben Großes vor. Ein Shooter-Universum für Off- und Online-Spieler, das mindestens zehn Jahre bestehen soll. 360 Live hat erste Gameplay-Eindrücke aus dem futuristischen Mammut-Werk gesammelt.

Alles begann mit der Ankunft des Reisenden. Der weißen Sphäre, die vor langer Zeit unserem Sonnensystem Leben einhauchte und das Goldene Zeitalter einläutete. In jener Zeit erstreckte sich unsere Zivilisation bis in die Ausläufer des Alls, glänzte im Dschungel der Venus und erleuchtete die Dünen des Mars. Doch dann kamen sie, feindselige, seltsame Wesen, die Verderben über uns Menschen brachten. Im Angesicht der Vernichtung erbauten wir »Die Stadt«, das letzte Refugium auf einer sterbenden Erde, beschützt von den Schilden des Reisenden. Unbeweglich und still, hängt die mysteriöse Sphäre tief über der Stadt. Niemand weiß, woher der Reisende kam, aber er verleiht einigen von uns Kräfte. Kräfte, die Finsternis und Dunkelheit vom Antlitz des belagerten Sonnensystems zu bannen, die Ruinen der Planeten zu erforschen und das Böse zu vernichten. Sie töten unsere Feinde und entdecken das, was lang

verloren galt. Sie sind die Hüter - und du bist einer von ihnen.

WELTENTEILER

Das Projekt »Destiny« beschreibt eine weit entfernte Zukunft, in der außerirdische Invasoren die Menschheit an den Rand der Überlebensfähigkeit drängen. Als einer der Hüter, Individuen mit außergewöhnlichen Fähigkeiten, erkundet man die Winkel des Sonnensystems und tötet Menschenfeinde. So weit, so typisch Sci-Fi-Ballertitel. Doch das hier will mehr sein. Das Entwicklungsteam bei Bungie redet von einem »Geteilte-Welt-Shooter«. Soll heißen: Durch Handlung vorangetriebene Missionen werden um wettbewerbliche und kooperative Elemente ergänzt. Mitspieler bevölkern deine Welt und kämpfen etappenweise an deiner Seite - sofern du das wünschst. Ein Ego-Shooter-MMO also? Nicht wirklich,



Landungsschiffe über Alt-Russland - bringen aber keinen Wodka, sondern lediglich garstiges Alien-Pack.

✖ Ein Gnom und ein Geist

PROMIS IN »DESTINY«

Mittlerweile kennt man das: Rührt ein Hersteller die Werbetrommel für einen kommenden Blockbuster-Titel, werden regelmäßig Promis vor den Marketing-Karren gespannt. Zuletzt sprach etwa Nora Tschirner die deutsche Heldenstimme für »Tomb Raider«. Für »Destiny« konnte Activision Peter Dinklage gewinnen, bekannt durch seine Rolle als Tyrion Lannister – »der Gnom« – im Fantasy-Serien-Epos »Game of Thrones«. Im Sci-Fi-Shooter spricht Dinklage aber keinen Menschen aus Fleisch und Blut, sondern den schwebenden Roboter Ghost, der dich auf deinen Streifzügen begleitet und dir hilfreich zur Seite steht. Beispielsweise spendet Ghost Licht, wenn's um dich herum zappenduster ist. Beatles-Legende Paul McCartney steuert einen Teil zum Soundtrack bei.

Heiß. Warum der Hunter sein glühendes Schießeisen nicht fallen lässt? Willensstärke, wärmeresistente Handschuhe, wir wissen es auch nicht genau.



Rhinozeros? Nein, das hier ist kein süßes Nashorn mit Panzerplatten, sondern ein gemeiner Devil Walker.



denn monatliche Gebühren erwarten dich keine und das Konzept ist ausdifferenzierter. Angesiedelt in einem künstlichen Universum, das stetigen Veränderungen unterworfen ist, wird die Lebensdauer des Spiels momentan auf zehn Jahre angesetzt. Richtig gelesen, zehn Jahre. Eine Dekade. Wie die Welt sich dabei verändert und wie neue Inhalte eingebettet werden? Die Antwort darauf hält Entwickler Bungie noch in den Untiefen des Sonnensystems versteckt, aber gut möglich, dass für diesen Zweck auch Cloud-Funktionen zur Verwendung kommen. Doch wie realisiert Bungie die Vermählung von Einzelspieler-, Koop- und Versus-Action?

Zurück zur Geschichte. Die Hüter haben »den Wall« hinter sich gelassen, jenes Hunderte von Metern hohe Konstrukt, das sich wie eine rostige Viper meilenweit durch die karge Erde von Alt-Russland schlängelt. In der Postapokalypse à la »Rage« springen drei einsame Gestalten herum. Beim Anblick des »Titanen« in seiner schweren Rüstung wirst du nicht umhin kommen, an den Master Chief aus »Halo« zu denken; der »Hunter« wiederum mit seinem wallenden Umhang und der markanten Maske erinnert frappierend an Tali'Zorah aus »Mass Effect«. Du selbst bist so was wie das Hirn der Truppe, ein Warlock. Während den Titanen die Ehre zuteil

wird, dass sie vor etlichen Jahren die Mauer zum Schutz der überlebenden Menschen errichtet haben, haben die Warlocks sich dem Studium des Reisenden gewidmet. Dadurch hat deine Art einen geringen Teil von dessen arkaner Energie gemeistert und kann diese im Kampf anwenden.

JENSEITS DER MAUER

Ja, das hier ist ein Sci-Fi-Shooter mit Klassen, die über unterschiedliche Talente verfügen und ganz wie in einem Rollenspiel in männlichen und weiblichen Varianten ausgewählt werden dürfen. Während du aus Ich-Perspektive über die weite Fläche jenseits der Mauer stiefelst, springt die beeindruckende Liebe zum Detail ins Auge, welche Bungie in Sachen Art-Design walten lässt. Nicht selten erinnert die Kleidung anderer Hüter – lange Mäntel, verwitterte Ponchos, schmutzige Tücher – an Cowboy-Garderobe. Zufall? Absolut nicht. Der Look soll den Abenteueraspekt widerspiegeln, die Tatsache, dass die Hüter Männer und Frauen an der Grenze der zivilisierten Welt sind. Sie verlassen »Die Stadt«, um in den gefährlichen Teilen des Sonnensystems aufzuräumen und Feinde zurückzuschlagen. Ihr Outfit soll improvisiert wirken. So als seien Hemd, Hose, Halfter und alle anderen Ausrüstungs-Objekte letzten Endes Beute-

stücke, die in den Ruinen zerstörter Planeten geborgen wurden. Bei den beiden Sci-Fi-Cowboys in deinem Schlepptau handelt es sich um dein Team; mit ihnen gehst du gemeinsam auf Alien-Jagd, beispielsweise indem ihr euch über Xbox Live zu einem privaten Spiel verabredet. In diesem Aspekt ähnelt »Destiny« den »Halo«-Games, wenn man sie mit bis zu drei Freunden im Kampagnenmodus kooperativ angeht. »Destiny« kann aber noch mehr. Eine Umgebung, wie beispielsweise Alt-Russland, ist in unterschiedliche Zonen aufgeteilt, die entweder privat oder öffentlich sind. Private Gebiete sind der Erkundung durch Solo-Spieler oder den Feuergefechten privater Gruppen vorbehalten. Das heißt, niemand wird sich dir ungefragt anschließen können. Wechselt man in

Und außerdem?

■ Mit »Destiny« löst sich Bungie von der Microsoft-Exklusivität und erschafft Arm in Arm mit Activision einen Online-Shooter auf Xbox 360 und Xbox One, aber auch für PS3 und PS4. Inwieweit Besitzer aller Systeme in einem gemeinsamen Universum spielen können, ist noch unklar ■ Zumindest denkt Bungie über die Möglichkeit nach, Spielstände von einer Plattform auf die andere übertragbar zu machen ■ Erfolge? Sind fest mit deinem Schicksal verwoben, aber bislang noch hinter Venus, Mars und Mond versteckt

✖ Was spielst du?

TITANEN, HUNTER, VAMPIR-KIDS

1 Die Welt von »Destiny« wird von allen möglichen Charakteren bevölkert. Dieser Titan in seiner blauen Rüstung erinnert noch am ehesten an Bungies früheres Baby »Halo« und den Look des Master Chiefs. Dennoch unterscheiden sich beide Produktionen in Sachen Charakterdesign teils deutlich.

2 Eine der wählbaren Klassen ist der Warlock. Im Vergleich mit dem Titan als knallhartem Waffenexperten mit schwerer Rüstung, mutet der Warlock agiler an. Zudem kann er magische Energiekugeln auf seine Gegner schleudern – ein Sci-Fi-Magier also, wenn man so will.

3 Ob es neben den bisher gezeigten Klassen – Warlock, Titan, Hunter – noch weitere gibt? Das ist bisher geheim. Ebenso ahnungslos sind wir in Bezug auf diesen schrägen Vogel hier. Mit seiner seltsam blauen Haut sieht er aus wie eine Mischung aus Vampir, Emo und Scheckkartenbetrüger. Zur Story enthüllt Bungie hoffentlich bald mehr Details.



Hüter oder Ladenhüter?

+ Interessanter Grafikstil, faszinierende Welt voller Mythen, Konzept vereint Koop- Einzelspieler- und Kompetitiv-Erfahrung auf innovative Weise, zahlreiche Fahrzeuge, motivierendes Beute- und Klassensystem

- Wegen des Konzepts für Offline-Spieler womöglich gänzlich uninteressant, könnte zehn Jahre deines Lebens in Anspruch nehmen



» Mit einem Mal bebt die Erde, Türme purzeln wie bei einem verlorenen Jenga-Spiel, ein Landungsschiff manifestiert sich am blauen Himmel. «

eine öffentliche Zone, schaut das anders aus. Hier kommt dann das Konzept der geteilten Welt zum Tragen.

Eine Einblendung informiert dich, dass du soeben einem öffentlichen Ereignis beigetreten bist und plötzlich sind die Ruinen der gefallenen Erde bevölkert von anderen Hunttern, Warlocks und Titanen. Also weiteren Xbox-Live-Spielern, die sich in der Welt von »Destiny« für dieses Gefecht mit dir und deinem Feuerteam vereinen, eine große Bedrohung zu bannen. Manche von den Neuankömmlingen preschen auf schwebenden Fahrzeugen herum – schnittige Vehikel, die beinahe exakt den Speeder-Bikes aus der »Star Wars«-Episode »Die Rückkehr der Jedi-Ritter« gleichen.

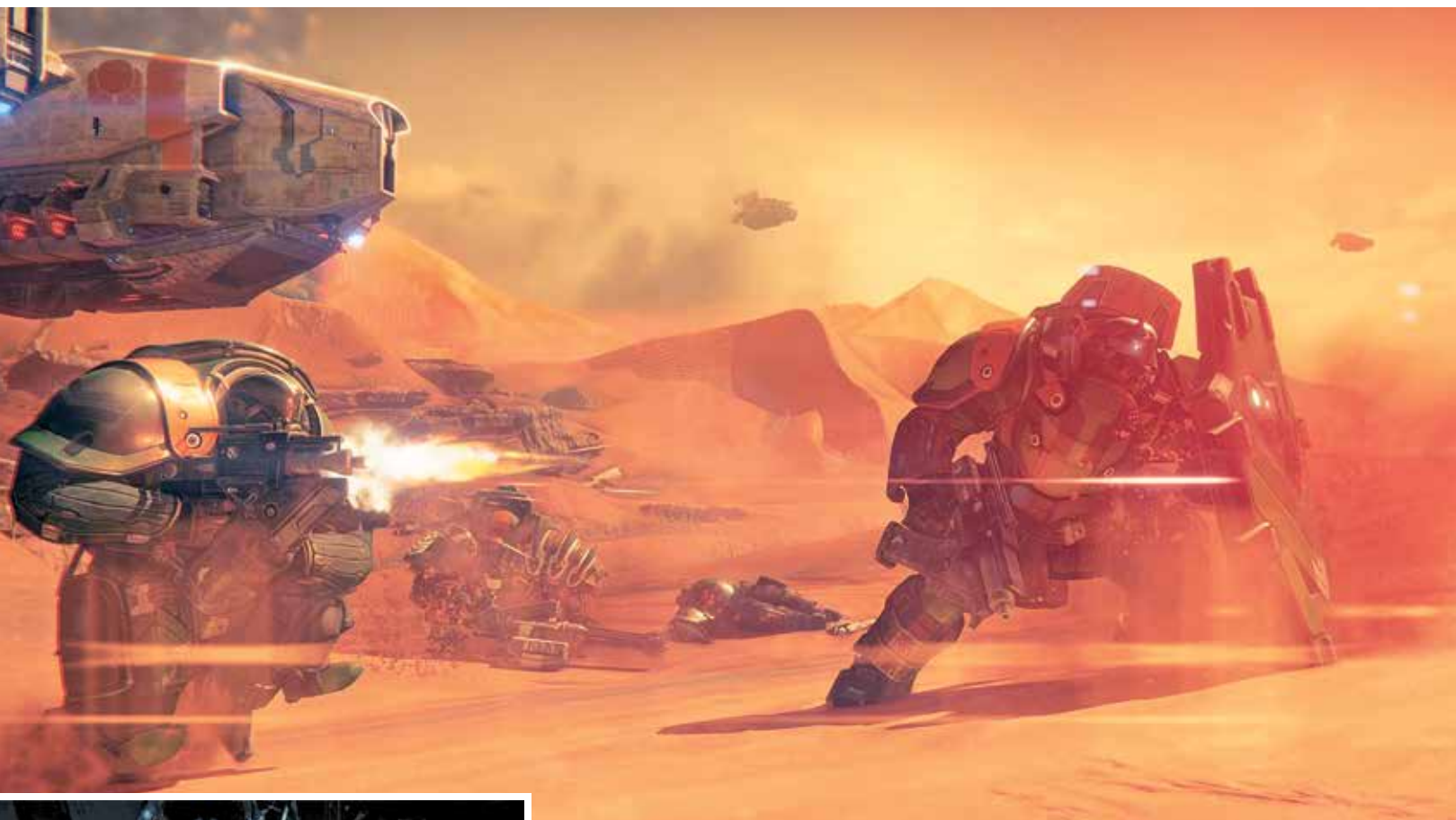
Mit einem Mal bebt die Erde, Türme purzeln wie bei einem verlorenen Jenga-Spiel. Ein unfassbar großes Landungsschiff schiebt sich vor den blauen Himmel. Die Hüter am Boden blicken gebannt das Verderben. Dem aufmerksamen Beobachter fallen die kleinen Zahlen über den Köpfen der Hüter auf: ein Warlock mit einer 20, der Hunter dort drüben nur mit einer 11. Das sind Erfahrungslevel. »Destiny« verfügt wie »Borderlands 2« über ein Aufstiegssystem. Anders formuliert: Du sammelst Erfahrung durch das Niederstrecken von Gegnern und schaltest so nach und nach neue Fertigkeiten frei.

Aber genug der Zahlenspiele, denn just in diesem Moment handelt sich ein mechanisches Biest an der Unterseite des gewaltigen Himmel-Flugkörpers entlang. Es krallt sich mit einer Klaue im Schiffskörper fest und lässt seinen schweren Leib fallen – baumelt kurz, hält die Balance, lässt dann seinen tonnenschweren Stahlkörper auf die geschundene Erde von Alt-Russland herniederfahren. Durch das Visier deines »Thunderlords« – einer Blitz schleudernden Monsterrakete – zielst du genretypisch und genauso geschmeidig wie in »Halo« auf dieses Biest, den »Devil

Walker«. Elektrogeschosse bringen die Beine des käferartigen Hightech-Monstrums zum Glühen. Blaue und rote Plasmageschosse schwängern die karge Wildnis mit Tod. Revolver, Sturmgewehre und Schrotflinten stimmen eine mehrstimmige Symphonie des Untergangs an, ein halbes Dutzend Hüter umkreisen den Devil Walker, schleudern blau berstende Plasma-Granaten. Für einen winzigen Moment wechselt die Kamera in Verfolgeransicht, sodass du dich selbst beim Schleudern einer arkanen Energiekugel betrachtest. Das gibt dem Vieh den Rest und es explodiert in einem scheppernden Regen aus Stahl.

BEUTEZEIT

Im Hause Bungie ist man der Überzeugung, dass viele Dinge gleich noch mal so viel Spaß machen, wenn man sie gemeinsam mit anderen Menschen unternimmt. Daher die Idee einer geteilten Welt: In öffentlichen Ereignissen schließen sich einzelne Hüter zu einem großen Kollektiv zusammen, um dementsprechend fordernde Gegner zu besiegen. Und natürlich Beute abzusahnen. »Diablo 3« und »Borderlands 2« haben vorgemacht, wie unglaublich motivierend die Jagd nach tollen Waffen und Ausrüstungsgegenständen sein kann. »Destiny« reichert die Geteilte-Welt-Erfahrung um diesen Aspekt an, erlaubt das Sammeln und Aufrüsten verschiedenster Knarren. Auch die Garderobe der Hüter bleibt von diesem Sammelwahn nicht verschont: Helme, Rüstungen, Handschuhe und Stiefel sind austauschbar. Darüber hinaus darf jeder Spieler bis zu vier Waffen in dafür vorgesehenen Plätzen verstauen und dann per Schnellzugriff auswählen. Weil in der Goldenen Ära des »Destiny«-Univerums einst jede Ecke des Sonnensystems erschlossen war, ist davon auszugehen, dass diese Beute somit auch überall dort abgegriffen werden kann. Alle Schauplätze hat Bungie noch nicht enthüllt, auf Grund von Konzept-



zeichnungen und bisher gezeigten Szenen sind manche Szenarien jedoch eindeutig skizziert. Zum einen führen dich deine Streifzüge natürlich in die Wildnis der Erde. Der Entwickler verspricht, dass die Alt-Russland-Episode nur ein kleiner Bestandteil dessen ist, was es dort alles so zu sehen gibt. In den staubig-roten Mars-Dünen warten zwischen maroden Raumstationen kolossale Schildträger auf die Helden-truppen. Venus mit ihren Dschungelpassagen in

giftigen Grüntönen mutet da fast idyllisch an, aber man darf gewiss sein, dass auch dort widerliche Außerirdische lauern. Zudem zeigt ein Vorschau-material Hüter, die sich auf der grauen Krateroberfläche des Monds verheerende Gefechte mit Aliens liefern. Der farbtensive Art-Stil irgendwo zwischen »Halo« und »Mass Effect« ist schon jetzt absolut atemberaubend und wird ohne Zweifel von einer großen Portion Abwechslungsreichtum gezeichnet sein. Dazu kommen geschmeidige Animationen, brillante Lichtspiele und imposante Waffensounds, sodass »Destiny« auf Präsentationsebene bereits jetzt nach den Sternen greift. Das Konzept, die mythische Welt allein, mit einem kleinen Team aus Freunden oder immer mal wieder in groß angelegten Schlachten mit unbekannten, menschlichen Mitspielern zu erleben, ist absolut vielversprechend. Klar, es gibt Einzelspieler-Titel, Koop-Games und Online-Rollenspiele, aber der Mix, den »Destiny« wählt, ist auf Konsolen so noch nicht da gewesen. Dennoch bleibt die Frage, wie faszinierend sich all das im reinen Einzelspiel anfühlt. Wir können es jedenfalls nicht abwarten, bis Bungie mehr von dieser fesselnden Welt voller Mythen, Abenteuer und Heldengeschichten enthüllt. Wird episch – und vielleicht sogar das bessere »Halo«!

Nils Osowski



360 LIVE sagt...

»Halo« auf Droge: bildgewaltiger, mythischer Sci-Fi-Shooter, der das Zeug zum Genre-Meilenstein HITPOTENZIAL hat.

9.0 von 10

**AUCH FÜR
XBOX ONE!**
kurz&knapp

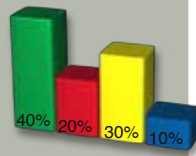
Hersteller |
Electronic Arts
Entwickler |
EA Sports
Genre | Sport
Spieler | 1 - 22
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Fußballsimulation für Betonfüße und Feingeister gleichermaßen. Nun mit mehr Spielintelligenz und Realismus. Schon wieder.

das ist drin

- Fußballkunst
- Kampf und Krampf
- Toooooor!
- Taktik



FIFA 14

Die (R)Evolution der »FIFA«-Reihe?

FC Barcelona gegen Borussia Dortmund. Ein Spiel auf Augenhöhe: Lionel Messi dribbelt im Mittelfeld los, lässt Gündogan aussteigen und spielt einen kurzen Doppelpass mit Sergio Busquets. Aber der Weltfußballer legt sich das Leder auf dem Weg zum gegnerischen Sechzehner zu weit vor. Die Verteidiger wittern ihre Chance. Noch ehe Messi seinen Fuß auf den Ball bekommt, springt Mats Hummels in den Zweikampf. Er bringt seinen massigen Körper zwischen Kugel und Gaucho, schirmt das Leder ab, als ginge es um sein Leben. Ein Blick zur Seite. Ein Pass auf Neven Subotic und dieser klärt die Situation mit einem gewaltigen Befreiungsschlag. In »FIFA 14« geht es rustikaler zu, als jemals zuvor. Und es spielt sich erfreulich anders als der Vorjahrestitel – das ist ein wesentliches Fazit aus dem ersten längeren Ballkontakt der Redaktion von 360 Live mit einer Vorabversion des Titelanwärters.

Bereits kurz nach dem Anpfiff fällt das neue Animationssystem ins Auge. Die Spieler bewegen sich flüssiger. Kontakte bei Zweikämpfen erscheinen natürlicher und körperlicher. Rasseln beispielsweise Messi und besagter Subotic ineinander, bleibt der große Serbe stehen, der Argentinier hingegen setzt sich auf den Hosenboden. Solche Szenen kommen verhältnismäßig oft vor. Im Mittelfeld stehen die

Reihen deutlich enger, sodass es vermehrt zu Zweikämpfen und Nickeligkeiten kommt. Durch die leicht veränderte Ballphysik springt den Spielern das Rund bei der Annahme schneller vom Fuß. Die Anzahl der Ballverluste und Rängeleien wächst damit deutlich an. Wenn sich hier zwei defensiv eingestellte Truppen gegenüberstehen, kommt garantiert kein »Classico« dabei heraus.

Allerdings bedeutet diese Zunahme an Härte nicht gleichzeitig, dass »FIFA 14« weniger guten Fußball böte. Vielmehr kommt es darauf an, das eigene Spieltempo zu kontrollieren und Übersicht im Spielaufbau zu beweisen. Dazu schirmen die Profis jetzt den Ball mit dem eigenen Körper ab. In Bedrängnis schieben sie sich dann zwischen Spielgerät und Gegner, versuchen so Zeit für die nächste Aktion zu gewinnen. Die

Champions League oder Regionalliga?

- 
 Deutlich verbesserte Animationen, Fehlschüsse und Zweikämpfe sind nachvollziehbarer, erweiterte Schuss- und Kopfballmechanik, mehr Taktik beim Spielaufbau
- 
 Teils noch etwas fahriger Spielaufbau mit vielen kleinen Fouls und Unsauberkeiten, Weitschüsse, Flanken und Kopfbälle beschleunigen noch zu arg



Die absolute Demütigung für einen Torhüter: Trotz ordentlich Gewusel lupft der Stürmer das Leder ins Tor.



✖ Die Zweikämpfe

ENG AM MANN

In »FIFA 14« dominieren die Zweikämpfe. Besonders im Mittelfeld. Denn die Defensivspieler gehen deutlich schneller auf den Mann. Direkte Berührungen sind dank der neuen Animationen leichter erkennbar. Fehlschüsse nach Remplern oder unsaubere Pässe in Bedrängnis gehören hier zur Tagesordnung. Dies führte in der Alpha-Version noch zu vielen unschönen Stolpereien. Gameplay Designer Kantcho Doskov dazu: »Wir machen das Spiel nicht absichtlich unsauberer. Stoppfehler und Zweikämpfe gehören zum modernen Fußball dazu. Wir schließen die Lücken, die es noch in FIFA 13 gab. Dadurch soll es weniger billige Tore geben.«



✖ Mit Kreativität zum Torerfolg

KRAFT. ÜBERSICHT. INTELLIGENZ.

1 Das südkoreanische Stürmertalent Heung-Min Son traf in der vergangenen Bundesligasaison zwölf Mal ins Schwarze. Hier bietet er sich geschickt für das Zuspiel in die Gasse an und hängt dabei seinen schwerfälligen Verteidiger ab.

2 Im Stand sind gerade ballverliebte Spieler deutlich geschickter. Auf engem Raum behandeln sie das Leder förmlich wie ein rohes Ei, können auf der Stelle drehen oder Tacklings schnell ausweichen.

3 Die überarbeitete Ballphysik erlaubt härtere Schüsse Richtung Tor. Die Bälle nehmen in der Luft Tempo auf. Wird der Schütze allerdings attackiert, wirkt sich das negativ auf die Zielgenauigkeit aus. Da wird mancher Sonntagsschuss zum Rohrkrepieler.



so genannte »Protect the Ball«-Spielmechanik liegt auf der linken Schultertaste. Dadurch verändern sich auch die Dribblings und Tricks. Aktionen wie Übersteiger oder Körpertäuschungen vollführen die Spieler nun allein nach einem kurzen Ruck am rechten Stick. Auch hier gibt sich »FIFA 14« realistisch. Im Sprint müssen die Kicker das Leder zunächst am Fuß haben, ehe sie tricksen dürfen. Allerdings bewegen sich die Burschen nun im Trab deutlich leichtfüßiger. Kurze Bewegungen sind problemlos möglich. Drehungen auf der Stelle und andere feine Aktionen ebenfalls. So kommen flinke Akteure wie Marco Reus auch ohne stylische Moves an ihren Gegenspielern vorbei.

Im vollen Sprint legen sich die Ballzauberer das Leder allerdings unregelmäßig vor. Der Ball ist häufiger frei und klebt weniger stark am Schlappen des Spielers, als das bei »FIFA 13« der Fall ist. Dadurch

gewinnen Tacklings und Grätschen mächtig an Bedeutung. Eine anständige Rutschattacke zum rechten Zeitpunkt ist manchmal Gold wert und spitzelt dem ballführenden Kicker das Leder vom Fuß, ehe er zum Torschuss ansetzen kann. Dadurch wird das Abwehrspiel dynamischer und es kommt häufiger zu schnellen Tempowechsels oder Gegenstößen. Die Veränderungen in der Mitspieler-KI sind ebenfalls deutlich spürbar. Nicht nur die Verteidiger stehen besser, auch die Stürmer und Flügelspieler bieten sich flinker an als bei »FIFA 13«. Besonders Flankenläufe erweisen sich in »FIFA 14« als Mittel zum Erfolg. Nach kurzen Doppelpässen setzen sich wuselige Spieler wie Mario Götze oder Franck Ribéry in Windeseile durch und haben die Wahl, ob sie lieber flanken oder Richtung Zentrum ziehen möchten. Hohe Zuspiele – also bei Flanken oder Eckbällen – sind nun effektiver. Die Ausrichtung der Kopfbälle, ob Aufsetzer, Zuspiel oder Bogenlampe, lässt sich direkt steuern.

Die neue Ballphysik sorgt zudem für mehr Wucht bei Kopfbällen und vor allem bei Fernschüssen. Feuere Experten wie Cristiano Ronaldo eine Granate aus größerer Distanz ab, dann beschleunigt das Leder noch in der Luft. Es flattert, fliegt in einer Kurve und nimmt ordentlich Geschwindigkeit auf. Das sieht schön aus und erzeugt ein größeres Gefühl der Befrie-

digung beim Torerfolg. Wenn der Ball unter dem Latenkreuz einschlägt wie ein Geschoss aus der Kanone, kommt so richtig Freude auf. Im Gegenzug arbeitet EA Sports natürlich auch an den Torhütern. Sie reagieren einen Tick schneller, zeigen aber in der Vorschaufassung noch einige Schwächen bei der Strafraumbherrschaft. Außerdem beschleunigen auch Flanken und Pässe zum Teil noch zu schnell, so dass Anspiele in den Raum häufig unerreichbar lang geraten. Generell aber ist »FIFA 14« eine konsequente Weiterentwicklung der letzten Jahre. Nicht zuletzt auch grafisch – das belegt vor allem die auf der E3 präsentierte Fassung für Xbox One auf Basis der neuen »Ignite«-Engine eindrucksvoll.

Olaf Bleich

Und außerdem?

- Lizenzwunder mit allen wichtigen Ligen ■ Erweiterter Karrieremodus samt neuer Menüführung in Fliesenoptik
- Abschiemen des Balls zur Kontrolle der eigenen Spielgeschwindigkeit ■ Tricks liegen nun allein auf dem rechten Analog-Stick, die Schultertasten braucht man nicht mehr
- Kinect-Sprachsteuerung für Auswechslungen und taktische Kommandos

360 LIVE sagt...

Eine konsequente Weiterentwicklung: Spielt sich härter, realistischer und dynamischer.

HITPOTENZIAL

8.5 von 10

Erhältlich | Q1 2014 System | 360/One Status | 60% komplett

**AUCH FÜR
XBOX ONE!**


kurz&knapp

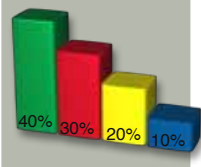
Hersteller |
Electronic Arts
Entwickler |
Respawn
Entertainment
Genre | Ego-Shooter
Spieler | 1 - 12
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Exklusiv für Xbox
One und Xbox 360:
pfeilschnelle
Kampfläufer-Action
mit Mehrspieler-
Schwerpunkt.

das ist drin

- Agilität
- Kybernetik
- Invasion
- Solidarität



TITANFALL

Die Väter von »Call of Duty: Modern Warfare« wollen uns in die Zukunft mitnehmen und dort mit riesigen Kampfmaschinen konfrontieren. Exklusiv auf Xbox 360 und Xbox One – ja, da sind wir doch dabei!

Als die beiden »Infinity Ward«-Mitbegründer Vince Zampella und Jason West sich im Frühjahr 2010 von Activision absplatteten, wusste noch niemand so recht, auf was man sich gefasst machen kann. Nur wenige Monate später hatten die geistigen Väter der »Call of Duty: Modern Warfare«-Reihe mit Unterstützung von Electronic Arts dann jedoch bereits ihr eigenes Studio aufgebaut: Respawn Entertainment. Seither wurde lediglich ein stark verschwommener Screenshot zum nächsten Projekt der beiden Branchenveteranen veröffentlicht, der zwar wenig Aufschluss über die Inhalte des neuen Titels gab, aber erste Neugier wecken konnte. Seit der E3 2013 ist die Katze nun endlich aus dem Sack: »Titanfall« wird ein von schwerem Sci-Fi-Kriegsgerät gestützter Ego-Shooter mit Fokus auf Mehrspieler-Action, der bereits im Frühjahr 2014 für Xbox 360 und Xbox One erscheinen soll. Der Ego-Shooter wirft dich dabei aus gewaltigen, raumschiffartigen Lastschiffen direkt über den Schlachtfeldern menschlicher Kolonien auf weit entfernten Planeten ab und lässt

dich dort einen brennenden Konflikt um Freiheit und wichtige Rohstoffreserven hautnah miterleben.

UNGLEICHES KRÄFTEMESSEN?

Ein gewaltiger Rumm, aufwirbelnder Staub, dann steht er plötzlich vor dir: dein eigener Titan. Ein Stahlkoloss, ähnlich einem menschlichen Körper – nur eben über sieben Meter hoch und steinschwer. Die Zielvorgabe für den Landepunkt des Giganten war ein Kinderspiel: Aus der Ego-Perspektive genügt das Anvisieren einer beliebigen freien Fläche sowie ein Tipper auf das Steuerkreuz, schon werfen die Truppentransporter im Orbit des Einsatzplaneten das mächtige Kriegsgerät punktgenau ab. Die schweren Panzerungsplatten der mechanisierten Stahlkonstruktion mit ihren wuchtigen Gelenken, die vermutlich auch hervorragende Schrottpressen abgeben würde, wirken schwerfällig und träge. So kennt man derlei Exo-Skelette ja bereits aus etlichen Spielen, etwa der »Lost Planet«-Reihe von Capcom. Hinzu kommt der eingeschränkte Aktionsradius: Schwermetall bewegt



Reißt dir dein Herz raus: Im direkten Nahkampfduell kann der Überlegene seinen Gegner kurz vor dessen Ableben unsanft aus den stählernen Eingeweiden seines Titans pflücken. Da werden Erinnerungen wach...

✖ Die Story

DÜSTERE AUSSICHTEN

Die Rahmenhandlung von »Titanfall« versetzt dich direkt in weit entfernte Kolonien am anderen Ende der Galaxie. Doch entgegen anderer Sci-Fi-Ansätze stellen hier nicht irgendwelche garstigen Aliens das Feindbild: Es ist wieder einmal der Mensch, der nicht genug kriegt vom Kriegführen. Die Kolonialisten am anderen Ende der Milchstraße haben sich vom herrschenden Erdenregime abgekapselt und eigenständige Zivilisationen errichtet. Unglücklicherweise erhebt die Interstellar Manufacturing Cooperation – kurz IMC – nun unter Rückhalt der irdischen Befehlsmacht Anspruch auf die dort lagernden Bodenschätze. Die Pioniere lassen sich dies keineswegs gefallen und formen eine Widerstandsmiliz. Es kommt zum Krieg. Der Spieler soll weitestgehend unparteiisch bleiben und den Konflikt aus der Sicht beider Fraktionen miterleben. Wie genau die Integration der Einzelspieler-Kampagnen-Ansätze in reines Mehrspieler-Gameplay nun letztlich vonstatten geht, ist zwar derzeit nur recht vage formuliert. Allerdings zeigen bisherige Spielsequenzen beispielsweise etliche Bild-in-Bild-Dialoge mit Nichtspielercharakteren.



»Einem der Silizium-Krieger von hinten genähert, kann man ihm einen Datendolch in die Halswirbelsäule rammen und ihn somit zum Verbündeten umprogrammieren.«

sich eben langsam und kommt kaum vom Fleck. Anders bei »Titanfall«. Das Spiel skizziert seine ganz eigene Mech-Vision. Ihr Bewegungsapparat orientiert sich am Menschen: Sie können in stufenlosen Geschwindigkeitsvariationen laufen, rennen und sich bücken – und wenn es sein muss, dann messen sie sich mit Ihrgleichem im brutalen Nahkampf. Zwar kann ein Titan nicht springen, doch das gleicht er durch Feuerkraft aus. Die Waffen reichen von einer Kettenblitz auslösenden Teslakanone über ein schweres Maschinengewehr mit Kaliber 40 Millimeter bis hin zu einem Raketenwerfer, der zwei, sich parallel umkreisende Torpedos Richtung Feind schickt und so eine hohe Trefferstatistik auch bei beweglichen Zielen garantiert. Ergänzt wird all das mit einem heimtückischen Verteidigungssystem, das – richtig eingesetzt – eine schöne Verschmelzung von Angriffs- und Defensivtaktiken mit sich bringt. Der Titan öffnet mit ausgestrecktem Arm seine linke Hand und erzeugt ein wirbelndes Kraftfeld, das heranzoomende Projektile

des Gegners vor dem Aufprall am eigenen Leib abfängt. Wer in diesem Moment flott ein Ziel findet, kann die im Kraftstrudel gefangenen Patronen mit einem Fingerschnipp in Richtung des neuen Ziels schleudern, nach dem Motto »Ungeöffnet zurück zum Absender«.

Das Faszinierende an dem Mech-Hünen sind die Interaktionsmöglichkeiten mit dem Spieler und wie sie dargestellt werden. Schon bei der Einsteigesequenz beweist dein Titan Fingerspitzengefühl: Sobald du dich ihm nährst und die entsprechende Taste drückst, greift das Ungetüm mit seiner mechanischen Klaue nach dir und platziert dich sanft im Schleudersitz des Führerstands. Die Animationen erinnern an Ann Darrows Entführung durch King Kong. Die sanften Bewegungen dieser gewaltigen Maschinen erzeugen den Eindruck einer vollkommenen Waffe – was für ein erhabenes Gefühl von Kraft und Macht! Aus der Ego-Perspektive steuert sich die Maschine mit überraschender Agilität und Wendigkeit. Fast so,

wie eine herkömmliche Standardklasse aus einem der weiterhin angesagten Mehrspieler-Ego-Shooter wie »Call of Duty: Black Ops 2« oder »Battlefield 3«. Nur wie gesagt, eines können die tonnenschweren Biester nicht: Springen. Und genau da liegt auch der entscheidende Nachteil ihrer Gattung gegenüber den menschlichen Einsatzkräften auf dem Schlachtfeld...

FEIND UND FREUND ZUGLEICH

Die Piloten in »Titanfall« sind gewiss keine normalen Infanteristen, stattdessen übertreffen ihre Fähigkeiten die jedes anderen Soldaten um ein Vielfaches. Sie sind Hochleistungsathlet, Spezialkommando und Maschinenexperte in einer Person, sind im Kampf-

Megatonne oder Nanogramm?

- Pfeilschnelles Gameplay zu Fuß wie auch im Titan-Cockpit, durchdachte Sci-Fi-Designs plus bildgewaltige Inszenierung, groß angelegte Schlachtszenarien getrieben von Unterstützung gewaltiger Kriegsmaschinerien zu Land und in der Luft, zahlreiche angekündigte Gameplay-Innovationen
- ...deren tatsächliche Umsetzung allerdings noch etwas unklar ist, wirkt teilweise unscharf texturiert

✖ Massenkontrolle

DIE KI AUS DER CLOUD

Langsam aber sicher wird's immer deutlicher, was Microsoft bei der Bekanntgabe der Xbox One mit dem Begriff »Cloud-basiertes Gaming« gemeint hat. So wollen Respawn Entertainment etwa die Berechnungen für KI und die für physikalische Zusammenhänge auf dem Schlachtfeld in die Cloud auslagern. Klingt zunächst sinnvoll, da »Titanfall« ja ein reiner Online-Mehrspieler-Titel werden soll, dennoch wirft's Fragen auf. Könnte denn die Xbox One mit ihrer Rechenpower die genannten Rechenprozesse nicht auch im Alleingang bewältigen, ohne entsprechendes Transfervolumen zu generieren? Und warum scheint ein solch fortschrittlich organisiertes Spielerlebnis wie »Titanfall« scheinbar keine Splitscreen-Modi zu bieten, die auch im Offline-Betrieb unterhalten? Zudem hinterlässt dieser Plan zur Spielarchitektur ein schales Gefühl, letztlich eben nur die Hälfte des vollständig bezahlten Produkts in den Händen zu halten, wenn sich derart wichtige Routinen nur ausgelagert auf irgendwelchen weit entfernten Servern berechnen lassen. Insgesamt bleibt zu hoffen, dass die Prozesslast der One tatsächlich durch andere Programmelemente derart ausgereizt wird, dass die Cloud genau deswegen unter die Arme greifen muss.



getümmel alleine wie auch im Team auf alles bestens vorbereitet. Ein spezielles High-Tech-Gadget ihrer Ausrüstung – der Schubdüsegürtel – schützt sie vor Fallschäden aus jedweder Höhe. Er befähigt außerdem zum sonst eher aus Jump 'n' Runs bekannten Doppelsprung sowie kurzzeitigen Wandläufen wie aus dem Parkour-Sport. Zudem können sich die Zukunftsmilizen mit einer holografischen Tarnvorrichtung wenige Sekunden unsichtbar machen und bleiben so auch abseits einer Deckung handlungsfähig. Diese Funktion ist von großer Bedeutung. Denn sobald ein Fußsoldat einem Titanen Angesicht zu Angesicht gegenübersteht, ist sein Ableben quasi vorprogrammiert. Nicht nur, dass ihn der Titan mit nur einer Fußbewegung ohne jeglichen Kraftaufwand zermalmen könnte. Auch dessen Waffen – da sie vorwiegend für den Kampf gegen andere Titanen geschaffen sind – haben äußerst unangenehme Folgen

einer dünnen Stahlplatte gelegenen Rechenkern eröffnen. Dem hält ein Titan nicht lange stand, er ist nach einer derartigen Behandlung schrottreif. Fortgeschrittene Spieler können diese hinterhältige Art der Feinddezimierung – falls selbst davon betroffen – für einen Konterangriff nutzen. Dazu lässt sich der Pilot, sobald der eigene Titan kurz vor der Zerstörung steht, per Schleudersitz weit nach oben katapultieren. Mit Hilfe des Schubdüsegürtels kann er dann auf den angreifenden Titanen – vorausgesetzt dieser ist in Reichweite – aufspringen, dessen Großhirn-Chipsätze malträtiert und ihn damit ebenfalls ausknocken.

Diese Beispiele aus der Praxis veranschaulichen die Vor- und Nachteile der beiden wichtigsten Kämpfer, also der Titanen und ihrer Piloten, ganz hervorragend. Die Titanen sind zwar klar die dominierenden Aggressoren, doch trotz ihrer Agilität sind sie nicht gegen die Flinkheit der Piloten gefeit, wenn diese mit ihrem

» Ihr Bewegungsapparat orientiert sich tatsächlich sehr nah am menschlichen Vorbild. «

fürs menschliche Fußvolk. So kann etwa ein Kettenblitz eine ganze Einheit mit einem augenblicklichen Schlag vaporisieren – nur eine saftige Blutpfütze bleibt von den Jungs übrig. Wer in »Titanfall« also zu Fuß unterwegs ist, der sollte auf der Hut sein. Die gegnerischen Titanen im Auge behalten, alles daran setzen, dass man sie unbemerkt flankiert und attackiert. Denn eine Schwachstelle haben die Hünen: Wer flink genug ist und Mumm hat, kann einen Titan über dessen Rücken erklimmen, sich in dessen Genick festkrallen und von dort aus das Feuer auf den unter

Raketengürtel im Nu etwa Wände und ganze Häuser erklimmen. Zudem bleiben einem Titanen aufgrund seiner Größe bestimmte Teilbereiche der Karte durch verwehrt. Das Innere von Gebäuden, kleine Durchbrüche im Mauerwerk und flach überbrückte Korridore eignen sich demnach bestens zum Katz- und Mausspiel der beiden David- und Goliath-Pendants.

BRUTALE MÖGLICHKEITEN

Aber damit nicht genug, denn das Kampfgeschehen von »Titanfall« erscheint bereits bei der ersten Präsentation äußerst vielschichtig und deutet auf ein gewaltiges Spektrum an unterschiedlichen taktischen Möglichkeiten hin. So sind etwa neben den zwölf – bisher wurde nur diese Teilnehmerzahl genannt – Kampfpiloten noch dutzende Divisionen von KI-Fußsoldat auf dem Schlachtfeld unterwegs. Sie sind sehr leicht an ihren keilförmigen Schädeln zu erkennen. Ob sie nun Truppenbefehle entgegennehmen oder anderweitig für eigene Strategien genutzt werden können, ist noch weitestgehend unklar. In jedem Fall tragen sie aber viel zum Gefühl bei, dass man Teil eines groß angelegten Konflikts sei.

Und außerdem?

- Reines Mehrspieler-Erlebnis, keine Solokampagne ■ Die Mehrspieler-Erfahrung soll allerdings prägende Einzelspieler-Elemente enthalten, die einiges zur Atmosphäre beitragen
- »Titanfall« entsteht auf Basis der »Source«-Engine aus dem Hause Valve, die auch schon Hits wie »Half Life 2« antreibt ■ Die Xbox-One-Version läuft mit 60 Bildern pro Sekunde bei einer Auflösung von 1080p und wird von einem kompakten Team von 60 Personen entwickelt ■ Die 360-Umsetzung entsteht nicht bei Respawn Entertainment, sondern bei einem externen Studio



Insbesondere bei Gefechten im Gebäudeinneren erweisen sie sich als schlagkräftige Unterstützung. Stehen sie auf der Gegners Seite, gibt's auch hier wieder einen Kniff, der gewieftes Flankieren und das Agieren aus dem toten Winkel heraus belohnt: Einem der Silizium-Krieger von hinten genähert, kann man ihm einen sogenannten Datendolch in die Halswirbelsäule rammen und ihn zum Verbündeten umprogrammieren. Die Aktion nimmt zwar einige Augenblicke in Anspruch, in denen man sich ohne Deckung quasi zum Abschuss freigibt. Die notwendige Umsicht vorausgesetzt, lässt sich der richtige Moment für derlei Aktionen aber abpassen. Tatsächlich scheinen die KI-koordinierten Truppenbewegungen in »Titan-

fall« von großer Tragweite für das Spielgeschehen zu sein. Ähnliches gilt für die KI-gesteuerten Geschütztürme, die meist Eckpfeiler der Verteidigungslinien beider Fraktionen darstellen und ebenfalls durch Einsatz von Datendolchen zu Verbündeten gemacht werden können. Wenn man zudem gerade einen Titanen kontrolliert, kann man übrigens auch diesen der KI überlassen. Dazu muss man einfach das Führerhaus verlassen, was den Koloss augenblicklich in den Wächtermodus versetzt, in welchem er sich autark Ziele sucht und diese neutralisiert. Zudem können in dieser Situation Verbündete auf die Killermaschine aufspringen, um beispielsweise schneller auf Häuserdächer zu gelangen.

Zwar ist noch etwas unklar, wie gut all diese Elemente in der Praxis ineinander greifen und ob die Kräfteverteilung der sehr unterschiedlichen Einheiten auch tatsächlich lang anhaltenden Spielspaß generieren kann. Die generellen Ambitionen der Entwickler haben aber einen sehr konkreten Fokus: schnelle Feuergefechte, bei denen Abschüsse mit Punkten inklusive zusätzlicher Trefferboni belohnt werden und damit letztlich, wie beim aus »Call of Duty« bekannten Abschußserien-System, weitere Belohnungen freischalten. Dies können unter anderem auch siegentscheidende Aktionen sein, wie etwa die Freigabe zum Anheuern eines eigenen Titanen. Überhaupt hinterlässt das Kampfgeschehen vor allem wegen seines großzügigen Maßstabs einen überwältigenden Eindruck und lässt auf Neuland hoffen. So dürfte etwa von genauen Absprachen gezeichnetes Teamspiel schnell zu Übermacht verhelfen, während hingegen einzeln voranschende Individuen nicht selten seltenen Opfer von Hinterhalten werden – was insbesondere den Schwachstellen der haushohen Mech-Krieger geschuldet ist. Zusammengefasst macht »Titanfall« einen hervorragenden Ersteindruck. Ein erstes Probespiel in naher Zukunft wird weitere Fragen beantworten. Vielleicht schon zur kommenden Ausgabe.

Jan Heinrich



360 LIVE sagt...

Ein vielversprechender, frischer Mehrspieler-Ansatz mit neuartigem Kriegsgeschehen? Her damit!

HITPOTENZIAL

8.5 von 10

Erhältlich | 2014 System | 360/One Status | 60% komplett

kurz&knapp

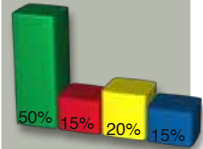
Hersteller | Konami
 Entwickler | Kojima
 Productions
 Genre | Action
 Spieler | 1 - unklar
 Xbox Live | ja

kurz gesagt

Offene Welt,
 neue Charaktere:
 »Metal Gear Solid
 5« revolutioniert
 die MGS-Formel.

das ist drin

- Infiltration per Jeep
- Exekution mit Pistole
- Folterung mit Stromstößen
- Neues Team für Big Boss



**AUCH FÜR
XBOX ONE!**

METAL GEAR SOLID 5

Soldaten mögen fallen. Aber Helden geben niemals auf.

Kugeln peitschen durch den Wind, das Feuer von Explosionen beleuchtet eine Ölplattform irgendwo in der Karibik. Big Boss muss mit ansehen, wie seine Männer hingerichtet werden. Als Big Boss einem seiner Soldaten gegenüber steht, durchschlägt ein Geschoss dessen Schädeldecke. Was geschieht hier? Ein Söldner namens Skull Face, der sein verbranntes Gesicht hinter einer Knochen-Maske verbirgt, attackiert mit seinen Verbänden die Mutterbasis von Big Boss' Söldnerarmee namens Militaires Sans Frontières. Big Boss versucht zu retten was zu retten ist. Er schleppt seinen Freund und ersten Offizier Kaz Miller schwer verletzt zum Helikopter. Der setzt sich und droht: »Nimm das Geld, nimm die Rekruten. Wir greifen Cipher an«.

Viele Namen, Organisationen und Handlungsstränge prägen den ersten Kontakt von 360 Live mit einem spielbaren Muster von »Metal Gear Solid 5« – oder genauer gesagt einem Teil davon. Kojima und sein Team arbeiten an zwei Schleichereien, die diesen Titel tragen. Der gerade beschriebene Angriff markiert das Jahr 1975 und gleichzeitig das Finale des Spiels mit dem Untertitel »Ground Zeroes«. Daran schließt sich ein weiteres Actiongame an, das bei Kojima Productions momentan in der Mache ist: »The Phantom Pain«. Erst beide Schöpfungen zusammen ergeben das Gesamtwerk »Metal Gear Solid 5«.

Cipher ist der Codename der Patriots: einer Geheimorganisation, die zu diesem Zeitpunkt den

US-Präsidenten aus den eigenen Reihen stellt. Cipher bzw. die Patriots wollen die Welt beherrschen. Sie locken Kaz Miller und Big Boss in eine Falle. Beide werden schwer verletzt. Sie überleben, doch Big Boss fällt zum Ende von »Ground Zeroes« in ein neunjähriges Koma und erwacht erst 1984 in einem britischen Krankenhaus. Hier setzt »The Phantom Pain« ein. Als die Patriots erfahren, dass Big Boss lebt, greifen sie das Hospital an. Der Protagonist wird jedoch von Ocelot gerettet, einem Cowboy und Freund. Der verrät ihm, dass Kaz von den Patriots gefangen genommen und in einem Lager in der afghanischen Wüste gefoltert wird. »Wann und wie du angreifst, das liegt an dir. Nun geh, lass die Legende in dir wieder aufleben«, sagt Ocelot und macht damit klar worum es hier geht: offene Welt, so offen wie nie zuvor in einem Nutz-den-Schatten-und-schleiche-Spiel.

Die zwei neuen Spiele, die gemeinsam »Metal Gear Solid 5« ergeben: Sie fühlen sich ein bisschen so an, als hätte man »Splinter Cell« mit dem Wüsten-Sandkasten aus »Red Dead Redemption« gekreuzt. Klar ist es im Rahmen der »Metal Gear Solid«-Reihe Usus, feindliche Stützpunkte möglichst unbeobachtet zu infiltrieren. In aller Regel wurde man bisher allerdings direkt vor den Toren abgesetzt und konnte flott das Ziel erreichen. Ganz anders hier: Du startest an einem Berg irgendwo in Afghanistan. Das russische Lager, in dem Kaz gefangen gehalten wird, befindet sich

mehrere Kilometer entfernt. Du kannst den Weg laufen, doch das dauert. Außerdem lauern Scharfschützen und Wachposten. Warum nicht den Gegner mit eigenen Waffen schlagen? Ergo schleicht Big Boss zu einem BMP2-Schützenpanzer, wirft den Dieselmotor an und fährt an gepanzerten Patrouillen vorbei. Solange das Tempo unauffällig bleibt, wird niemand Verdacht schöpfen. Die Panzereinheiten kontrollieren vor allem den äußeren Sicherheitsbereich rund um die Basis. Ist der erst überwunden, warten in erster Linie Jeeps mit aufgefplantem Maschinengewehr und Bodentruppen als Gegner. Generell sagt dir das Spiel nie, was du als Nächstes zu tun hast. Der Weg ist das Ziel, und das wird jeder nach eigenem Gusto finden: Aggressive Naturen nutzen die Feuerkraft des russischen Schützenpanzers und zerstören mit Geschossen ankommende Jeeps und vernichten Infanterie mit dem MG. Sie müssen aber jederzeit mit Gegenangriffen von Raketen-einheiten, Panzern sowie Helikoptern rechnen. »Metal Gear Solid«-Veteranen wählen vielleicht eher den sanften Weg. Sie stibitzen ein Pferd, lassen sich auf Knopfdruck aus dem Sattel kippen und halten sich auf der Flanke des Gauls, denn so können einen die Wachposten nicht erspähen. Später spionieren sie das Lager per Fernglas aus. Ohnehin ist Planung entscheidend. Du musst dir Gedanken über die Flucht aus der Basis machen. Daher bietet es sich an, mit der schallgedämpften Pistole die Scharfschützen auf den

Und außerdem?

■ »Metal Gear Solid 5« kommt häppchenweise: »Ground Zeroes« dient als Prolog für das Hauptspiel »The Phantom Pain«. Beide Spiele erscheinen für Xbox 360 sowie Xbox One ■ Fans werden über eine App auf Smartphone sowie Tablets mit einem Editor eigene Inhalte generieren und direkt auf die Konsole hochladen können ■ Der Mehrspieler-Modus soll laut Chefdesigner Kojima gigantisch werden, Details kennen aber nur er – und die NSA



Echter Kojima oder falscher Hase?

- +** Sehr umfangreiche Möglichkeiten aus der Luft, zu Land, mit Panzern, Jeeps oder Pferden zu infiltrieren, clevere Einbindung von dynamischem Wetter, stark geschriebene Charaktere, technisch beeindruckend
- Was passiert, wenn du »Ground Zeroes« nicht spielst? Bekommst du dann nur eine Hälfte der Geschichte erzählt?

Wachtürmen auszuschalten: Somit sind sie nicht mehr in der Lage, Kaz in späteren Situationen aus der Ferne zu erschießen. Säubere außerdem einen Bereich nach Westen. Denn sobald Big Boss seinen alten Kumpel Kaz schultert und aus dem Lager schleppt, schellt der Alarm – da ist es von Vorteil, wenn der Fluchtweg vorab weitgehend gesäubert würde. Natürlich, ein paar Schüsse hier, ein paar Explosionen da, das hat noch keinem »Metal Gear« geschadet. Vor allem nicht bei dieser grafischen Wucht: Flammensäulen schießen gen Himmel, Soldaten reißen unglaublich ihre Augen auf wenn du vor ihnen stehst. Letztendlich hilft sogar ein gewaltiger Sandsturm bei der Flucht. Angesichts solch spektakulärer Momente passt es gut, dass Kojima seine zwei Schöpfungen jeweils für Xbox 360 und Xbox One plant. Das gibt ein doppeltes Grafikfest.

Benjamin Kratsch

360 LIVE sagt...

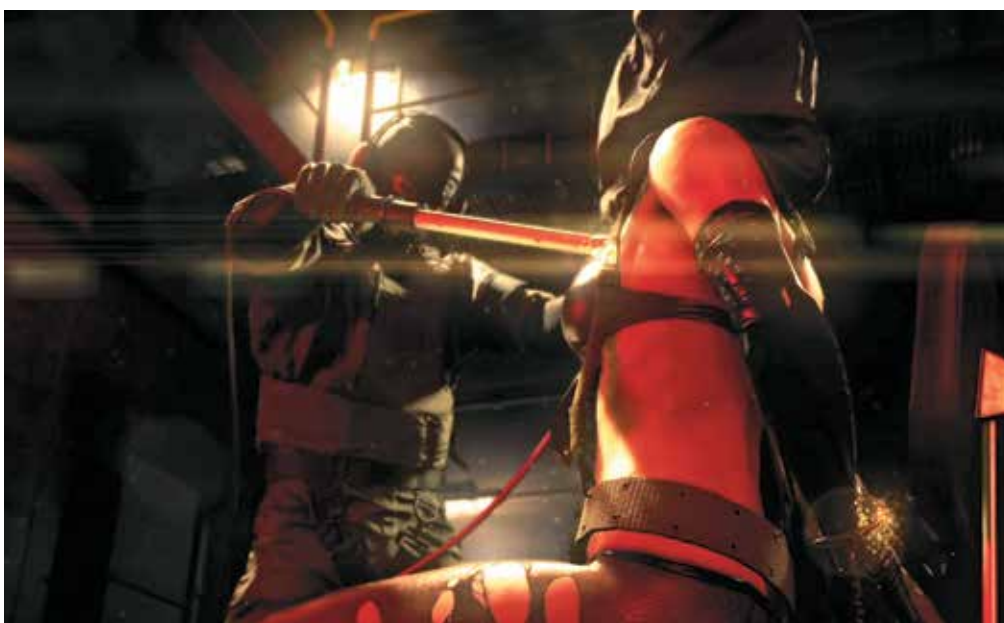
Offene Welt mit vielen spielerischen Möglichkeiten. Außerdem Grafikbombe und starkes Charakter-HITPOTENZIAL. Portrait mit erwachsener Geschichte. Ein Knaller!

9.0 von 10

× Tabuthemen als Story-Rahmen

FOLTER, KINDERSOLDATEN, MENSCHENHANDEL

Gamedesigner Hideo Kojima nimmt kein Blatt vor den Mund: »Das Spiel wird Tabus brechen. Ich werde Themen ansprechen, die erwachsen, unbequem und fordernd sind«, das sagte der japanische Superstar im Vorfeld über sein Werk. Aber wie fühlt sich das im Spiel an? Big Boss schneidet einem jungen Mädchen ohne Betäubung ein mysteriöses Päckchen aus dem Bauch. Wie wenig ein Menschenleben in Afrika zählt, das schildern wiederum andere Szenen recht drastisch. In einer Szene hält ein kleiner afrikanischer Kindersoldat mit zitternden Händen ein Sturmgewehr Marke Ak-47, das fast größer ist als er selbst. In einer anderen Sequenz ist die Silhouette der Agentin Quiet zu erkennen, die von Stromstößen gequält aufschreit und versucht die Fesseln an ihrem Stuhl aufzureißen. Heftig!



Erhältlich | November 2013 System | Xbox One Status | 70% komplett

**ERSTE PROBEFAHRT!
VOLLGAS AUF
XBOX ONE!**



FORZA MOTORSPORT 5

kurz&knapp

Hersteller | Microsoft

Entwickler | Turn 10

Genre | Rennsimulation

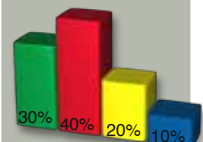
Spieler | 1 - unklar
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Opulent ausgestattete Motorsport-Simulation mit exotischen Sportautos und ziemlich schicker Grafik.

das ist drin

- Traumautos
- Fahrgefühl
- Positionskämpfe
- Neue Ideen



Na dann mal grünes Licht: Probefahrt mit einer neuen Rennspiel-Generation!

Es ist diese unfassbare Pixelschärfe, die einen umhaut. Sagenhaft, mit welcher Liebe zum Detail die neue Rennsport-Simulation aus dem Hause Turn 10 Kulissen und Fahrzeuge abzubilden vermag. Während das Neustädter Rathaus mit 200 Sachen seitlich vorbeizoomt, stechen einem unbewusst die filigranen Stuckarbeiten im Giebelbereich ins Auge. Zwischendurch späht die Sonne durch Lücken in den Gebäudereihen, und schüttet für den Bruchteil einer Sekunde eine grelle Lichtschicht über die gesamte Kulisse aus. Weiter unten im Bild schwippt und schwappt ein mit feinem Wildleder bezogenes Lenkrad in jeder Kurve einen Hauch nach links oder rechts – aber immer nur soweit, dass die volle Erkennbarkeit der futuristischen LED-Anzeigen gewährleistet bleibt, die hinter dem Lenkrad hervorspitzen. Dort fräst sich ein gestochen scharf abgebildeter Drehzahl-Bogen der 9000er-Marke entgegen – und das Herz des Redakteurs geht im Tempo mit.

Tschechien-Reisende und Motorsport-Kenner mögen es bereits ahnen: Die Rede ist von einer flotten Fahrt durch Prag an Bord des McLaren P1. Anlässlich einer ersten Probefahrt mit »Forza Motorsport 5«

nimmt die Redaktion von 360 Live Platz im virtuellen Cockpit des sündhaft teuren Supersportwagens aus England und wagt aufregende Runden mit dem Vollgas-Debütanten für die neue Xbox-One-Konsole. Prag dient nebst anderen Welt-Metropolen als eine der Kulissen für spannende Positionskämpfe im Stil einer neuen Generation. Wie viele Rennstrecken es geben wird, da hält Turn 10 bisher den Deckel drauf, ebenso wie hinsichtlich der Fahrzeugpalette. Dass »Forza 5« aber wieder mehrere hundert begehrten Sportfahrzeuge aufbietet, das darf als gesichert gelten. Schöne Exoten vom Kaliber Aston-Martin DB5, BMW M5, Audi R8 V10, Ferrari F12, Koenigsegg Agera, Lamborghini Aventador und Pagani Huayra wurden bereits erkannt.

Leider steckt Turn 10 den Rahmen für die erste Begegnung mit einem Rennspiel einer neuen Konsolengeneration sehr eng. Eine Strecke, ein Auto, keine Gegner. Keine Spur vom Schadensmodell, das die Pressemeldung so schön anschaulich beschreibt. Von Kratzern und Dellen ist da die Rede, und davon, dass Asphaltstücke und Gummiabrieb das Bild der Straße von Runde zu Runde verändern. Genau das



Bisher haben sich die »Forza«-Simulationen eher auf Kompakt- und Sportautos spezialisiert. Diesmal zeigen Formel-1-Klassiker und Indy-car-Monoposti, wie man wirklich richtig schnell ist.

✖ Neue Grafikengine

Laut Hersteller bildet die neue Grafikengine Details so natürlich ab, dass sogar Lackkratzer nach unsachgemäßer Autowäsche sichtbar werden. Wir können bisher nur bestätigen: »Forza 5« sieht hübsch aus, wirkt aber ein bisschen künstlich.

✖ Schöne Aussichten

Wer sich mit ganzem Herz in ein Auto verliebt, kann es im Rahmen des »Forzavista«-Modus eigens vor die Kamera holen und sich in vielen kleinen Details an Karosserie, Rädern und Cockpits verlieren.

✖ Drei Spielmodi

Für Memmen: Im angespielten Schwierigkeitsgrad »Einfach« bremsst das Auto von selbst, so dass man praktisch nur auf dem Gas stehenbleiben und gelegentlich lenken muss. »Mittel« macht Laune, »Schwer« wird seinem Namen gerecht.

✖ Mehr Spaß mit Cloud

WILLKOMMEN IN DER WOLKENZONE!

Der Begriff »Cloud« steht bisher ja eher für ein zwar praktisches, aber halt auch todlangweiliges Speichermedium. Musik, Bilder und andere Daten lassen sich ins Netz hochladen und auf diese Weise mit anderen teilen – nun gut. Das neue »Forza« möchte der Cloud Spielspaß einimpfen, will das Können der Computergegner aus der Cloud speisen. Während jedes Rennens erfasst die Software, wann der Spieler bremsst und wie stark er einlenkt. Diese und weitere Merkmale individuellen Fahrkönnens ergeben einen Teil des Fahrerprofils – hier »Drivatar« genannt. Diese Profile werden in die »Wolke« übertragen. Je mehr Gamer mitmachen, desto größer der Pool an Drivatar-Daten. Auf Basis einer schlaue programmierten Filterung kann die KI die Drivatare zur Optimierung eigener Aktionen und Reaktionen nutzen. Das sollte vor allem Einzelspielern spannende Positionskämpfe mit einer angenehmen Prise an Unberechenbarkeit garantieren, bei denen die Computergegner von Rennen tatsächlich verschieden reagieren.

passiert leider nicht in den wenigen Minuten, die wir den McLaren um die Ecken scheuchen dürfen. Schade auch, dass Turn 10 kein Gasgeben mit den Fahrzeugen einer neuen Motorsport-Kategorie innerhalb der »Forza«-Reihe gestattet: Bisher war man ja auf Sport- und Tourenwagen spezialisiert, diesmal lassen zusätzlich Monoposti ihre freistehenden Räder qualmen – konkret ein paar klassische Formel-Fahrzeuge aus Europa, plus Flitzer aus der Indycar-Serie, dem US-amerikanischen Pendant zur Formel 1. Laut Pressemeldung wird man sich unter anderem den McLaren M23D und den Ferrari 312T2 aus dem Jahr 1976 via Download auf die Xbox One holen können. Automobile Pretiosen also, deren Namen mit großen Piloten wie James Hunt und Niki Lauda verknüpft sind.

GEISTERFAHRER

Aber soweit sind wir noch nicht. Jetzt und hier und während dieser ersten Probefahrt fallen erstmal die Ladepausen auf. Sie ziehen sich ziemlich hin. Wollen mal hoffen, dass die vollendete Version von »Forza 5« den Adrenalinschub zwischen Titelbild und Startsignal keine 30 Sekunden mehr hinauszögert. Immerhin erwarten wir keinen Langweiler, sondern einen Vorsprung durch Technik. Ja, wir wollen sehen, was die Xbox One im Vergleich zu einem, sagen wir »Drive

Club« für PS4, auf dem Kasten hat. Wir wollen Spiele, die die Leistungsfähigkeit der acht Prozessorkerne einer Xbox One zumindest anknabbern. Die Basisauflösung für Spiele auf der Xbox 360 liegt bei 720p. Auf der Xbox One werden Bilder in aller Regel mit 1080 berechnet, das sind mehr als doppelt so viele Bildpunkte. Dieses Plus zeigt »Forza 5« deutlich. Gestochen scharfe Details überall. Sogar die Außen- und Rückspiegel zeigen das Geschehen hinter einem derart realitätsnah, dass man mit seinen Sinnen förmlich in das Erlebnis hineingesogen wird. Gesteigert wird dieses Eintauchen in ein motorsportliches Paralleluniversum durch allerlei effektiv funktionierende Kleinigkeiten. Ein technisches Verfahren namens »Volumenstreuung« beispielsweise berücksichtigt bei

Und außerdem?

- Ein Mehrspieler-Modus auf dedizierten Servern ist bestätigt. Wie viele Teilnehmer ein Online-Rennen besuchen dürfen oder ob man auch auf dem Splitscreen Lackaustausch betreiben kann, ist bisher unklar
- Ein Malkasten erlaubt aufwändiges Bepinseln der Karosserie. Xbox Live bietet sich erneut zum Tauschhandel von Lackierarbeiten an
- Sprach-Navigation im Menüsystem via Kinect, Erfassung von Kopfbewegungen zur Ausrichtung der Kamera
- Gemeinsam mit Turn 10 bastelt Thrustmaster an einem neuen Lenkrad für Xbox One



✖ Angespielt

KEINE KARRIERE-ÜBERRASCHUNGEN

1 Trotz Wechsel auf die Xbox One setzt »Forza Motorsport 5« beim Gameplay größtenteils auf Vertrautes. Jedenfalls wurde uns bisher nichts allzu Überraschendes erzählt oder gezeigt.

2 Im Rahmen von Rundrennen kämpft man sich durch die Solo-Karriere und schaltet Autos für weitere Rennen frei. Allerdings verspricht Turn 10 besondere Momente, in deren Rahmen man mit ausgewählten Modellen auf vorbestimmten Rundstrecken historische Momente nacherlebt.

3 Ab und zu lockern eingestreute Veranstaltungen die Karriere auf. Beispielsweise klinken sich die drei chaotischen Moderatoren aus der populären englischen TV-Serie »Top Gear« ein und laden zu Duellfahrten ein – und zu Zeitrennen auf der ureigenen Teststrecke des »Top Gear«-Teams. Kennt man aus Teil Vier.

der Darstellung von Oberflächen und Reflexionen, dass sich das Licht bei manchen Materialien an deren obersten Strukturen anders bricht als einige Molekülschichten darunter. So kommt es während dieser kurzen Probefahrt zu etlichen Aha-Augenblicken. Etwa in Momenten von besonders starkem Sonnenlicht-Einfall ins Cockpit. Auf der Windschutzscheibe zeichnen sich dann nämlich ein Augenzwinkern lang der Oberkörper und der Helm des Piloten als geisterhafte Reflexion ab, genau wie das in der Realität der Fall wäre – wundervoll!

KLINISCHER SCHLUCKAUF

Weniger klasse allerdings, dass das Ganze trotz allem noch etwas künstlich und klinisch wirkt. Uns fehlen die kleinen Unebenheiten im Armaturenbrett

und andere Unreinheiten, die Autos und Gebäude so richtig echt ausschauen lassen. Überhaupt scheint die technische Umsetzung noch ihre Tücken zu haben. Zumindest in der von uns gespielten Partie ruckelte das Bild an einer Anspielstation etappenweise erstaunlich stark. Eigentlich ein Unding bei der Demonstration einer neuen Vorzeige-Produktion für eine kommende Konsole. Allerdings wollen wir diese visuelle Spielspaß-Bremse zum aktuellen Zeitpunkt noch nicht überbewerten. 360 Live erinnert sich nämlich allzu gut an den Sommer 2005 und an die ersten Demonstrationen des Arcade-Racers »Project Gotham Racing 3« vor dem Start der Xbox 360. Auch damals waren teilweise üble Ruckeleien zu beklagen, insbesondere wenn Laubbäume in das Bild gezoomt kamen. Das mag daran gelegen haben, dass die ersten bewegten Bilder auf G5-Powermacs hervorgebracht wurden, nicht auf Konsolen-Prototypen. Vielleicht auch daran, dass die Grafikshader zu diesem frühen Zeitpunkt mit der Darstellung der Blätter an den Bäumen überfordert waren. Wie dem auch sei: Der Mangel wurde rechtzeitig zur Spielveröffentlichung behoben und »Project Gotham Racing 3« hat richtig gute Laune verbreitet. Wollen wir also unterstellen, dass Turn 10 das Ruckelproblem ebenso gut in den Griff bekommt wie seinerzeit Bizarre Creations. Und dass uns »Forza 5« schlussendlich mit der versprochenen Top-Bildwiederholrate von

60 Hertz in den Grafikhimmel zoomt. Das hat uns Projektleiter Dan Greenawalt versichert. Nehmen wir ihn beim Wort!

Freuen wir uns also auf ein spannendes Duell von »Forza 5« gegen den ewigen Rivalen »Gran Turismo«. Denn Teil Sechs aus Polyphonys japanischer Konkurrenz-Reihe strebt seinen Start ebenfalls gegen Ende des Jahres an – dann zwar nur auf der Playstation 3, dafür allerdings mit einer eher noch opulenteren Ausstattung als »Forza«. Aber vielleicht möchte ja auch die eher in Richtung Arcade-Racing gepolten Bleifuß-Erlebnisse »Need for Speed: Rivals« und Sonys PS4-exklusives »Driveclub« ein Wörtchen mitreden im systemübergreifenden Kampf der Vollgas-Spektakel? So oder so haben wir Motorsportler eine aufregende Zeit vor uns.

Richard Löwenstein

Vollgas oder Totalschaden?

+ Üppige Ausstattung mit Traumautos aus Europa, USA und Japan; Bildaufbau mit 1080p in 60 Hertz ist zumindest geplant, drei Schwierigkeitsgrade lassen eine Anpassung der Herausforderungen an den eigenen Geschmack zu

- In der uns demonstrierten Vorabfassung ruckt die Grafik etappenweise ziemlich deutlich, außerdem ploppen im Bildhintergrund gelegentlich Büsche und andere Details sichtbar ins Bild

360 LIVE sagt...

Die präsentierte Vorabversion mag noch etwas steril wirken und kleine Fehler haben. Aber Turn 10 wird HITPOTENZIAL am Ende abliefern, da halten wir eine Wette.

8.5 von 10

Erhältlich | Q1 2014 System | 360/One Status | 20% komplett



AUCH FÜR
XBOX ONE!

Grüner Daumen oder Gammelfleisch-Klaue?

- + Intelligente Mischung aus Tower-Defense- und Koop-Action, umwerfend-putzige Designs, erfrischend farbenfroher Next-Gen-Look, bisher ausgesprochen gelungenes Gameplay mit griffiger Steuerung
- Muss sich in Sachen Spieltiefe und Umfang erst noch behaupten

PLANTS VERSUS ZOMBIES GARDEN WARFARE

kurz&knapp

Hersteller |
Electronic Arts
Entwickler |
Popcap Games
Genre | Action
Spieler | 1 - 24
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Teambasierte Mehr-
spieler-Adaption eines
der beliebtesten
Games der letzten
Jahre.

das ist drin

- Erbsen-
Sperrfeuer
- Sonnenstrahlen-
Brand
- Blumentopf-
Aufrüsten
- Untoten-
Überfluss

Und Unkraut vergeht doch!

Ran an das Saatgut, fertig, los: Einer der erfolgreichsten Tower-Defense-Titel der letzten Jahre startet schon bald in die nächste Garten-Saison. Denn im Frühjahr 2014 bringen Popcap Games ihr ausgeklügeltes Spielkonzept in einer stark abgewandelten Form exklusiv auf Xbox One. Zudem soll's etwas später auch in einer technisch angepassten Version für Xbox 360 erscheinen. Das Spieldesign ändert sich radikal: Die Draufsicht kippt in die Verfolgerperspektive, während du, anstelle der Rolle des Gärtners, die direkte Kontrolle über eine deiner Pflanzen übernimmst. Mit ihr kannst du dann die anstürmenden Zombie-Wellen direkt bekämpfen, herumstehende Blumentöpfe mit schlagkräftigen, KI-gesteuerten Grünzeug-Geschützen bestücken oder mit deinen Teammitgliedern interagieren. Die Untoten schießen derweil in zahlreichen Varianten wie Unkraut aus dem Boden und versuchen, die andere Seite des Gartens – und damit das Haus des Besitzers – zu erreichen. Nur gut, dass du nicht alleine an allen Fronten gleichzeitig kämpfen musst. Bis zu vier Online-Pflanzenfreunde dürfen in dem Vorgarten-Scharmützel gemeinsam Zombies umnieten.

Wie wäre es etwa mit der stets grimmig dreinblickenden Erbsenkanone. Das kleine Rankengewächs ist auf seinen Blätterfüßchen recht flink unterwegs und verschießt grüne Hülsenfrüchte als gäbe es kein Morgen. Richtig übel dreht der wendige Bursche allerdings erst auf, wenn du ihn Wurzeln schlagen lässt. Dann schnallt er sich einen Stahlhelm über und sein Maul verwandelt sich in eine Minigun, die die Schussfrequenz der Saatprojekte um ein Vielfaches erhöht – heftig! Die in jeder Hinsicht gefräßig anmutende Pflanzenart namens Schnapper hält hingegen eine bissige Spezialattacke parat: Wie ein Haifisch im seichten Wasser wühlt sich die fleischfressende Pflanze knapp unter der Grasnarbe den Zombies entgegen – nur um diese dann beim Emporstoßen hoch zu heben und mit einer schmatzenden Schnappattacke zu verputzen. Hm, lecker! Für die Zombiehatz auf Distanz eignet sich hingegen der Kaktus, der das feindliche Gammelfleisch mit seinen Nadelprojekten punktgenau wie ein Scharfschütze perforiert. Mit am wichtigsten ist allerdings die Sonnenblume, die neben ihrer Fähigkeit, Laser-artige Sonnenstrahlen zu verschießen, auch Ver-

bündete heilen kann. Aber auch der schlagkräftige Kohlkopf sowie die fliegende Knoblauchdrohne versprechen jede Menge gemüsige Unterhaltung.

Wie schon beim Handheld-Urvater wird dies freilich wieder gespickt mit neckischem Humor und jeder Menge untoter Boss-giganten. Sollte die komplettierte Schöpfung sich tatsächlich so spaßig spielen, wie das die uns gezeigte Demo vermittelt, könnte das hier eine der ersten, ganz großen Online-Keilereien auf der Xbox One werden. Nicht zuletzt, weil abseits der Vierer-Koop-Action auch Versus-Modi für bis zu 24 Teilnehmer anstehen – die Hälfte davon in der Rolle der Zombies. Klasse!

Jan Heinrich

360LIVE sagt...

Knackfrische Optik trifft nährreiche
Spielmechanik – mit dem passenden
HITPOTENZIAL Spielspaß-Dünger wird's
garantiert ein Hit!

8.0 von 10

Erhältlich | 22. August 2013 System | Xbox 360 Status | 95% komplett



Freund oder Feind?

- + Innovativer Perspektivwechsel im Spies-vs-Mercs-Modus, schönes Leveldesign, Koop-Modus wahlweise im Splitscreen spielbar, schicke Optik
- Braucht ein Weilchen bis man reinkommt, noch ist unklar wie gut Ubisoft den Mehrspieler mit regelmäßigen Download-Inhalten versorgt

SPLINTER CELL: BLACKLIST

Mehrspieler-Modus auf den Zahn gefühlt!

kurz&knapp

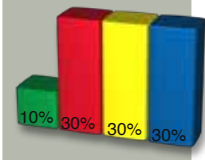
Hersteller | Ubisoft
Entwickler | Ubisoft Toronto
Genre | Taktik/Action
Spieler | 1 - 8
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Anspruchsvoll und ungeheuer packend – Sam Fisher und Kollegen haben es immer noch drauf!

das ist drin

- Alleingänge
- Versus-Action
- Teamwork
- Schleichen



Kurz vor Redaktionsschluss konnte 360 Live den Multiplayer-Part des schon in wenigen Wochen erscheinenden »Splinter Cell: Blacklist« ausführlich anspielen – und ist gleich in mehrfacher Hinsicht angefixt. Denn Ubisofts Entwicklerteam in Toronto hat sich für den Nachfolger von »Conviction« ein paar nette Extras einfallen lassen. Neben das klassische »Spies vs. Mercs« für maximal vier Spieler tritt nun der rasante Blacklist-Modus, in dem vier Spione gegen ebenso viele Söldner antreten und das mit völlig unterschiedlicher Bewaffnung. Während sich Letztere aus der Ego-Perspektive mit bleihaltigen Argumenten Gehör verschaffen, setzen die weniger martialisch ausgerüsteten Spione auf raffinierte Gadgets und eine bessere Übersicht dank Third-Person-Ansicht. Trotz der unterschiedlichen Voraussetzungen erweist sich das Balancing schon jetzt als erstaunlich ausgereift. Unter Umständen läuft aber nicht von Anfang an alles glatt – denn unterschiedliche Fähigkeiten, Waffen und Gadgets bieten jede Menge Raum zum Experimentieren, bis man seine optimale, individuelle Spielweise gefunden hat. Insbesondere die Absprache mit den Teamkollegen via Voicechat ist essenziell, um dauerhaft die Oberhand zu behalten.

Nicht minder spannend: der direkt in den Plot mit eingearbeitete Koop-Modus für zwei Spieler, bei dem Sam jeweils einen von vier verschiedenen Charakteren an die Seite bekommt. Auf 14 Karten jagt Schleichikone Fisher mit seinen Gefährten von Fourth Echelon die geheimnisvollen Engineers. Die vier Begleiter Briggs, Grimmsdottir, Kobin und Charlie verfügen allesamt über unterschiedliche Stärken, woraus letztendlich vier Missionstypen resultieren. Mit Analystin Anna Grimmsdottir geht es beispielsweise nach alter »Splinter Cell«-Manier auf lautlose Aufklärungstour. Wird das Duo entdeckt? Sofort verloren. Kein Pardon! Herzerasen pur!

Ganz anders bei Kobin: Mit ihm als Partner ergänzen sich Schleich- und Angriffstaktiken gleichermaßen. Charlie hingegen will immer mit dem Kopf durch die Wand – entsprechend explosiv sind solche Aufträge gestrickt. Afroamerikaner und Ex-CIA-Mann Isaac Briggs wiederum ist Sams bester Kumpel und ein wahrer Tausendsassa in Sachen Nahkampf, Waffenbeherrschung sowie Spionage. Im Koop-Modus reicht die Bandbreite in den gezeigten Briggs-Sequenzen von Stealth-Passagen mit hohem Gänsehaut-Faktor bis hin zum Kugelhagel-Showdown mit gnadenlosem Umnieten aller Wider-

sacher. Räuberleiter bilden um Hindernisse zu überwinden, Rücken an Rücken kämpfen und weitere Teammanöver runden die Splitscreen-kompatible Teamwork-Action gelungen ab. Aber auch das Leveldesign gefällt: Wenn Sam und Briggs eine schwer bewachte Bunkeranlage infiltrieren, um Nuklearsprengsätze sicherzustellen und kurz vorm Levelende überall die Alarmsirenen losheulen während Sekunden später bereits ein weiterer Pulk tödlicher Spezialeinheiten das Areal stürmt, saust der Blutdruck schnell auf 180. Mögen wir! XXL-Test des fertigen Spiels im nächsten Heft!

Herbert Aichinger/ob

360LIVE sagt...

Auch mit bis zu acht Teilnehmern ein echter Leckerbissen. Wir freuen uns auf den HITPOTENZIAL Hauptgang Ende August!

8.0

von 10



SAINTS ROW

IV





Wolfenstein

THE NEW ORDER™



WOLFENSTEIN-SPIEL.DE



XBOX ONE



XBOX 360



PS4™



PS3™



PlayStation
Network

©
2013



© 2013 ZeniMax Media Inc. Developed in association with MachineGames. MachineGames, Bethesda, Bethesda Softworks, ZeniMax and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the U.S. and/or other countries. "W", "P", "PlayStation", "PS4", "PS3" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other trademarks or trade names are the property of their respective owners. All Rights Reserved.



Bethesda



18
www.zdgt.info
PROVISORISCH

Wolfenstein™, The New Order™ ist eine fiktionale Geschichte, die in einer fiktiven Welt in den 1960er Jahren spielt. Namen, Figuren, Organisationen, Orte und Ereignisse sind entweder frei erfunden oder in fiktionalisierter Weise dargestellt. Die Geschichte und der Inhalt dieses Spiels beschreiben weder die Billigung, Verherrlichung oder Gutmachung von Denkmustern, Ideologien, Handlungen und Verhaltensweisen des nationalsozialistischen Regimes noch die Verharmlosung der im Namen des Nationalsozialismus begangenen Verbrechen und sollen auch keinesfalls so ausgelegt werden.

Erhältlich | unklar System | Xbox One Status | 60% komplett



EXKLUSIV AUF
XBOX ONE!



Höhlenforscher oder Höllenforscher?

- + Liebevoller Pixelgrafik, toller Soundtrack, sehr fordernd, das erste Trailer-Video deutet einen Koop-Modus an...
- ... dazu will der Entwickler aber noch nichts sagen; stirbt der Held, ist ein Spielneubeginn unvermeidlich: Das könnte Einsteiger abschrecken

BELOW

Dort unten hört dich niemand sterben!

kurz&knapp

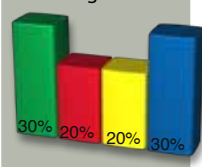
Hersteller | unklar
Entwickler | Capybara Games
Genre | Rollenspiel
Spieler | 1 - unklar
Xbox Live | unklar

kurz gesagt

Anspruchsvolles Rollenspiel der Subgattung »Roguelike« mit eigensinniger Pixelgrafik.

das ist drin

- Furcht
- Verlorenheit
- Erkundungsdrang
- Neubeginn



Da sage noch mal einer, die Xbox One liebe die oft zitierten, sogenannten Core-Gamer außen vor. »Below« beweist das Gegenteil. Denn zum einen ist das Rollenspiel von Indie-Studio Capybara Games aus Toronto weit weg vom Grafik-schnickschnack kommender AAA-Titel. Nur schwer von der Realität zu unterscheidende, bunte Edeltexuren weichen liebevoller Pixelgrafik und gedeckten Farben zwischen Ocker und Grün und tiefstem Schwarz. Ganz ähnlich dem Smartphone-, PC- und Mac-Überraschungshit »Superbrothers: Sword & Sworcery EP« von 2011, dem gleichzeitig bekanntesten Spiel der Kanadier. Und trotzdem sieht das alles fantastisch aus.

Zum anderen biedert sich »Below« nicht an Genre-Liebhaber an, verzichtet auf stereotype Action und opulente Mehrspieler-Gefechte. Hier handelt es sich um nichts anderes als um die moderne Fassung eines sogenannten »Roguelike« – einem frühen Rollenspiel-Untergenre, das in den letzten Jahren besonders durch Indies auf PC und dem Smartphone eine Art Renaissance erlebt. Beispielhaft seien »The Binding of Isaac« und »100 Rogues« genannt. Einige der typischen Grundpfeiler bleiben auch dem exklusiv für Xbox One erscheinenden

Rollenspiel erhalten. Am auffälligsten: die Kameraführung. Aus der Vogelperspektive steuert man den Helden, der mit einem kleinen Boot auf einer einsamen Insel landet und dort auf eine Höhle stößt. In dieser warten – typisch »Roguelike« – Hunderte Monster und reichhaltige Schätze auf ihn. Alle Objekte werden bei jedem Spielstart per Zufall neu verteilt.

Doch der Einstieg ist schwierig. Es gibt weder Texte noch Hilfebildschirme. Es geht nicht nur darum, die unbekannte Höhle nach und nach zu erforschen, sondern auch herauszufinden, wie man »Below« steuert oder welchen Monstertypen man sich mit welcher Taktik stellt. Eine Taste zum Angreifen, eine Taste zum Blocken – das war's. Nie trägt man mehr als eine Offensiv- und eine Defensiv-Waffe sowie ein Schild gleichzeitig. Ob das nun Pfeil und Bogen, ein Kurzschwert oder sonstige typische Fantasy-Utensilien sind, bleibt dem Spieler überlassen. Der Kampf gibt sich schwierig, doch nie unfair: Ähnlich »Dark Souls« taucht der Spieler in eine minimalistische Welt ab und ist dabei auf sich allein gestellt. Fühlt sich interessant an neben all den modernen Action-Rollenspielen, die einem am liebsten alles aus der Hand nehmen wollen.

Eine Besonderheit muss man allerdings mögen: Der Tod der Heldenfigur ist permanent. Stunden über Stunden in das Spiel investieren, nur um dann in einem unachtsamen Moment zu sterben, seine komplette Ausrüstung zu verlieren und dann von vorne beginnen zu dürfen? Das wird so manchen abschrecken! Aber sieh es einmal so: Kaum eine andere Games-Gattung schafft es, dich mit so minimalistischen Mitteln an deine Figur zu binden – ohne Erzählung, ohne Dialoge, ohne sonstige Kniffe. Falls der bisher nur angedeutete Koop-Modus wirklich an Bord ist, dann hat »Below« das Zeug zum Indie-Mega-Hit.

Markus Würstle

360LIVE sagt...

Minimalistisches Rollenspiel, das zu einem der ganz großen Überraschungs-Hits auf der HITPOTENZIAL Xbox One werden könnte.

9.0 von 10

kurz & knapp

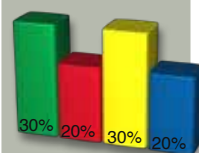
Hersteller | Microsoft
Entwickler | Remedy Entertainment
Genre | Action-
 abenteuer
Spieler | 1 - unklar
Xbox Live | unklar

kurz gesagt

Ein Experiment bringt das Raum-Zeit-Gefüge durcheinander – und du darfst es richten.

das ist drin

- Zeitnot
- Zeitgeist
- Zeitplan
- Zeitwert



Erhältlich | 2014 System | Xbox One Status | 55% komplett

**EXKLUSIV FÜR
XBOX ONE!**

QUANTUM BREAK

Das kommt also raus, wenn die Schöpfer von »Max Payne« und »Alan Wake« mit der Zeit spielen...

Die Zeit fällt in sich zusammen. Und wer ist schuld daran? Natürlich Wissenschaftler. Der Xbox-One-Exklusivtitel »Quantum Break« handelt davon, wie ein Experiment rund um das Thema Zeitmanipulation gehörig schief geht. In der Folge kommt es immer wieder zu »Quantum Breaks«, also Störungen im Raum-Zeit-Gefüge. Als hätte die Zeit, die sonst so regelmäßig und gemächlich dahin fließt, Schluckauf bekommen, steht sie nun plötzlich immer wieder still oder gerät ins Stottern. Schnelle Reaktionen in gefährlichen Situationen werden so zu einem Ding der Unmöglichkeit – das wird schon Zuschauern des ersten Videotrailers klar, in dem der Kapitän eines Frachtschiffs seinen Kahn nicht mehr rechtzeitig manövrieren kann, um dem Pfeiler einer dicht befahrenen Autobrücke auszuweichen. Doch nicht nur das frische Setting macht »Quantum Break« zu einem der spannendsten Titel für die neue Konsolengeneration. Auch spielerisch scheint der selbst ernannte »Action-Shooter mit hochwertig inszenierten Filmsequenzen« einiges zu bieten. Zum Beispiel gleich drei Protagonisten, die bislang aber leider alle noch recht geheimnisvoll daherkommen. Klar ist nur: Die zwei Männer und eine Frau sind maßgeblich am missglückten Zeitexperiment beteiligt und

haben einige »Schäden« davongetragen: Sie sind nun in der Lage, die Zeit selbst für maximal 60 Sekunden anzuhalten und beliebige Personen und Objekte in dieser Zeitblase aus ihrer Starre zu befreien. Wie cool das aussieht, beweisen die Finten von Remedy mit einer kurzen Gameplay-Demo. Zu sehen ist ein Typ namens Jack, der eine Wissenschaftlerin aus der eingefrorenen Zeit rettet. Wunderschön, wie sich die Figuren durch zarte Glassplitter schlängeln, die wie Staubpartikel einfach in der Luft hängen. Von einer stillgelegten Explosion dringen noch spitze Rauchsäulen in den Raum, gewaltige Feuerwellen sind erstarrt wie auf einem Gemälde. Tolle Effekte. Sehr beeindruckend wirken vor allem die rasanten Perspektiven-Wechsel: In einem Moment fokussiert die

Zeitfluss oder Stillstand?

- ⊕ Beeindruckende Grafik, bombastische Physik-Effekte, Story scheint spannend und komplex zu werden, außergewöhnliches Setting, Serie zum Spiel geplant
- ⊖ Spieldauer unklar; noch zu wenige Angaben darüber, wie sich Spiel und Serie beeinflussen sollen; wie abwechslungsreich wird das Gameplay wirklich? Kein Xbox-One-Starttitel





✕ Die Serie zum Spiel

TV ZUM MITMACHEN

Remedys »Quantum Break« fühlt sich an wie eine spielbare TV-Serie und es bringt tatsächlich eine mit: Auf der Spiel-Disk soll die erste Staffel einer begleitenden Fernsehreihe enthalten sein. Bloße Themengleichheit von Serie und Spiel reicht den Entwicklern aber nicht. Ähnlich wie es bereits »Defiance« versucht, soll sich die Filmreihe an den Entscheidungen der Spieler im Game orientieren und sich dementsprechend verändern – und umgekehrt. Wie das funktionieren soll, wo die erste Staffel doch fertig abgedreht und gebrannt auf der Disk mitgeliefert wird, bleibt abzuwarten. Eventuell zeigen sich Veränderungen dann erst ab der zweiten Staffel, die vermutlich als separater Datenträger oder als Download angeboten wird.



Kamera winzig kleine Details der Zerstörung, die wie unter der Lupe eingefroren wirken; und im nächsten Augenblick zeigt sie die irren Ausmaße einer Massenkarambolage auf einer Brücke, die sich wie Papier zusammenfaltet. Die Szene wirkt irre, skurril, abgedreht und etwas psychotisch. Halt genau so wie man das von den Erfindern der hochkarätigen, ebenfalls recht schrägen Action-Abenteuer »Alan Wake« und »Max Payne« erwarten darf.

Ihre Gabe nutzen die Helden vorrangig zur Fahndung nach den Gründen für das Scheitern des Versuchs – und für ihr eigenes Überleben. Denn scheinbar passt es einem Unbekannten so gar nicht, dass jemand hinter das Mysterium der Quantum Breaks gelangen will. So entwickelt sich ein spannendes Katz-und-Maus-Spiel, das viele cineastische Entscheidungsmomente mit sich bringen soll. Das schreit förmlich nach mehreren Handlungsverläufen und

Enden und hohem Wiederspielwert. Remedy lässt sich bei seinem ersten Next-Gen-Titel auch auf technischer Seite nicht lumpen, und zieht für die möglichst nahtlose Verschmelzung von Film und Spiel alle Register. Guck dir nur die Gesichtsanimationen an! Dank echter Schauspieler wirken sie so realitätsnah und lebensecht, dass daneben ein »L.A. Noire« fast wie eine Low-Budget-Produktion wirkt. Jede einzelne Nuance spiegelt sich in der Mimik wider; man merkt tatsächlich kaum einen Unterschied zu einer Filmproduktion. Auch der Sound wirkt wie echt. Kein Wunder, denn er ist es weitestgehend. Das Zauberwort heißt Schrottplatz: Hier hat ein Großteil der Tonaufnahmen stattgefunden. Inklusive Autowracks, die aus mehreren Metern Höhe fallen gelassen, und Fensterscheiben, die mit dem Hammer zertrümmert wurden. Eine ähnliche Qualität will der Hersteller zudem bei der Geschichte erreichen und nach eigenen Angaben sogar »hochkarätige Hollywood-Blockbuster toppen«. Ob man sich hier nicht zu weit aus dem Fenster lehnt, muss »Quantum Break« erst noch unter Beweis stellen – darüber geben die wenigen und dann auch noch zusammenhangslosen Story-Schnipsel bislang keine Auskunft. Neugierig macht »Quantum Break« aber dennoch, eben wegen der vielen Geheimnisse: Wer sind die drei Helden? Wie

machen sich die Quantum Breaks in der Welt bemerkbar? Warum ist der mysteriöse Gegner so scharf auf eine Entfesselung der Zeit? Auf Antworten muss man leider noch warten, denn »Quantum Break« zählt nicht zu den Start-Titeln der Xbox One. Stattdessen will Remedy sein Baby irgendwann im kommenden Jahr zur Welt bringen. Schade. Andererseits ist 360 Live zuversichtlich: »Quantum Break« ist einer der besten Gründe, sich die neue Microsoft-Konsole Ende des Jahres nach Hause zu holen. Vorausgesetzt natürlich, Remedy erspart uns diesmal mehrere Verschiebungen des Starttermins, die sich am Ende auf mehrere Jahre addieren. Ja, »Alan Wake«, wir haben das nicht vergessen!

Sabine Schischka

Und außerdem?

■ Erscheint irgendwann 2014 exklusiv für Xbox One ■ Noch keine Angaben, ob drei Haupthelden vielleicht auch für einen Drei-Spieler-Koop-Modus sprechen ■ Im Spiel soll es zahlreiche Anspielungen und Easter Eggs zu Remedys »Alan Wake«-Serie geben – Fans wird's freuen!

360 LIVE sagt...

Einer der vielversprechendsten Exklusiv-Titel für die Xbox One. Die Zeichen der Zeit stehen auf Hit!

HITPOTENZIAL

8.0 von 10

Erhältlich | 23. August 2013 System | Xbox 360 Status | 95% komplett



kurz&knapp

Hersteller |
Deep SilverEntwickler |
Volition Inc.

Genre | Action

Spieler | 1 - 2

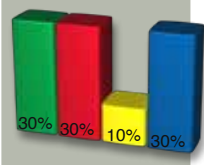
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Action im Offene-Welt-Sandkasten, geprägt durch derben Humor und überzogene Szenen.

das ist drin

- Superkräfte
- Koop-Keilerei
- Massenpanik
- Wobbelbässe



SAINTS ROW 4

Fiese Fratzen im Oval Office

Meine Fresse, was ist denn hier los? Das Weiße Haus hat sich in eine Partymeile verwandelt, seit du eingezogen bist. Du. Ja genau. Du mimst den Präsidenten der Vereinigten Staaten.

Stripperinnen tanzen auf den Tischen, Jungs kiffen in dunklen Ecken und kichern wie pubertierende Schulmädchen. Klar, einer wie du, der die USA in letzter Sekunde vor dem nuklearen Holocaust gerettet hat, der darf sich so ein Gelage leisten – zumal bei deinem Werdegang. Vom Gangsterboss zum Staatsoberhaupt. Muss man auch erstmal hinkriegen. Dumm halt, dass sich so ein US-Präsident auch mal um Kleinigkeiten wie die nationale Sicherheit und den Weltfrieden kümmern muss. Terroristen gibt's eben immer und überall. Im Falle von »Saints Row 4« kommt es dermaßen dicke, da können auch NSA-Lauschangriffe nichts mehr retten.

Die Third-Person-Action beginnt, als du deinem Amt nachgehen willst und dir deinen Weg zum Oval-Office bahnst. Plötzlich kracht's gewaltig, einem Erdbeben gleich fängt die ganze Hütte an zu wackeln. Überall kriechen auf einmal garstige Riesenechsen durch die Korridore und schießen wild um sich. Was

ist denn hier los? Außerirdische! Na großartig. Aber du wärst nicht der Big Boss, wenn du nicht das passende Gegengift für eine derartige Plage parat hieltest. Ein Knopfdruck, und das Büro des Präsidenten verwandelt sich dank etlicher in Wänden und Tischen verbauter Klappmechanismen in ein Paradies für Waffennarren. Welches Schweinderl hätten's denn gern, Herr Präsident? M16, Kalaschnikow oder doch lieber den guten alten Stinger-Raketenwerfer? Alles eingepackt, schießt du dir erstmal den Weg nach draußen frei. Schuss um Schuss, Salve um Salve – der Projektilhagel versiegt ebenso wenig, wie der stetige Zulauf an grünhäutigen Gesindel. Um den umtriebigen Andersweltwesen beizukommen, greift das Staatsoberhaupt dann auch tatsächlich zu größerem Kaliber, indem er mit einer XXL-Flugabwehrkanone – übrigens passend im Streifen- und Sternchen-Look lackiert – das Feuer auf den UFO-verseuchten Himmel eröffnet und die Dinger wie Tontauben in Stücke schießt.

AUF SUPERMANS SPUREN

Doch schon bald ist Schluss mit lustig: Der Anführer der Aliens baut sich vor dir auf, beamt dich und sich



Das Blähgewehr ist das perfekte Mittel gegen Schrumpfköpfe, schießt aber auch gerne mal übers Ziel hinaus...



Spieglein, Spieglein: Wie in den Vorgängertiteln ist das Aussehen deines Charakters keineswegs festgelegt, sondern kann freizügig angepasst werden.



Ob nun Raketen aus dem Gitarrenkoffer oder unangenehme Anal-Sonden mit Abschussfunktion – das Waffenarsenal des neuen »Saints Row« zeigt sich einmal mehr äußerst scherzhaft aufgelegt.



» Könnte GTA 5 den ein oder anderen Fan streitig machen. «

aus dem Schlachtfeld. Was dann passiert, das lässt sich wohl am ehesten mit einem Zeitriss erklären. Du erwachst im Amerika der 1950er Jahre, fühlst den Schwung des Swings in deinen müden Knochen und siehst die Bilder wie durch einen Farbfilter. Alles so blass koloriert hier! Bereits der erste Quicktime-Reaktionstest beim Vertilgen der selbst gemachten Pancakes deiner treuen Ehegattin stiftet Verwirrung. Kurz drauf bittet dich ein Cop ganz unterwürfig zur Stadtrundfahrt in deinem breitspurigen Oldtimer – was zum Teufel geht hier nur vor sich? Als du schließlich ein gemütliches Diner-Lokal betrittst, verschwimmen die anwesenden Gäste vor deinen Augen und

werden für Sekundenbruchteile völlig verpixelt dargestellt. Ob dieser erstaunlichen Szene entkommen der Heldenfigur ein paar derbe Kraftausdrücke. Das hat Folgen. »Solche Wörter benutzen wir in dieser Stadt nicht«, grummeln die aufgebrachten Gäste des Diners, während sie sich zum wütenden Mob formieren und auf dich losgehen. Also schnelle Flucht in den Park, wo schon die Gesetzeshüter Spalier stehen und wahllos das Feuer eröffnen. Zuerst erwidert du den Kugelhagel mit einer halbautomatischen Handfeuerwaffe, bald darauf dürfen die angrenzenden Straßenzüge mit einem Raketenwerfer verwüstet werden. Als sich weit und breit nichts mehr regt, zeichnet sich eine Alien-Fratze aus kleinen Lichtpunkten am Firmament. Die Visage bezeichnet sich selbst als der große Architekt deiner Wahrnehmung und als Anführer des Zin-Imperiums.

Dann packt er zu und schleudert dich in eine moderne Stadt. Überall ragen merkwürdig futuristische Konstrukte in den Himmel, die Szenerie erinnert ein bisschen an die beiden »Tron«-Filme: Willkommen also in der fiktiven Stadt Steelport, die sich erneut als offene Welt vor dir ausbreitet. Du kannst gehen, wohin du magst; kannst Missionsziele frei Schnauze ansteuern oder jedes beliebige Fahrzeug stibitzen und

eine Runde drehen. Genau wie in »Grand Theft Auto«, nur halt auf die irre und schräge Tour. Letzten Endes gilt dein Streben aber einem Ziel, und das heißt: Alienvertreibung! Schwierig genug, denn überall patrouillieren Kampfechsen-Einheiten mit seltsamen Schwebeautos und fliegenden Motorrädern. Hinzu kommt, dass du auf übermächtige Superkräfte zurückgreifen kannst. Kompliment dafür, wie die »Saints Row«-Reihe diese Idee aus vergleichbaren Titeln wie zum Beispiel »Prototype 2« klaut und astrein für sich selbst einsetzt. Fühlt sich gut an, wenn du schneller rennst als sämtliche Fahrzeuge der Spielwelt. Oder mit gewaltigen Sprüngen und Wandläufen mühelos Hochhausfassaden erklimmst. Oben

Excision oder James Blake?

- +** Neue Gameplay-Impulse durch übertrieben-stärke Superkräfte, beinhardt Music und derbe Sprüche untermauern die Action perfekt, bissiger bis versauter Humor am Fließband, viele Facetten der Helden-Individualisierung
- Anspielbare Vorschaufassung enthielt noch zahlreiche Fehler, die hoffentlich noch ausgegübelt werden, grafisch eher Mittelmaß, sichtbarer Zeilenversatz, bisher nur deutsche Untertitel und englische Sprache

Und außerdem?

- Sehr fraglich, ob die gespielte Version doch noch ein USK-Siegel erhalten wird
- Kommt auch in der »Commander in Chief«-Edition zusammen mit drei exklusiven Download-Inhalten
- Zumindest in England wurde sogar die »Super Dangerous Wub Wub«-Sonderausgabe gesichtet. Sie enthält neben diversen Download-Inhalten einen 30-Zentimeter großen Nachbau des Dubstep-Gewehrs aus dem Spiel, einen »Roten Knopf« für die Dubstep-Bass-Bombe, sowie eine 20 Zentimeter hohe Johnny-Gat-Gedenkstatue
- Kampagne via Xbox Live oder System Link komplett kooperativ spielbar
- 50 Erfolge, etwa »Und ich rannte...« für eine Viertelmillion per pedes zurückgelegter Meter

✖ Endloser Nachschub

GESCHICK AM MENSCHENKATAPULT

Das Thema Gewaltdarstellung packt auch der vierte Teil der »Saints Row«-Reihe nicht gerade zimperlich an. Von heftigen Tritten in die Weichteile bis hin zu ausgewachsenen Wrestling-Würfen sind quasi alle Aktionen nicht nur an Angreifern, sondern auch an unbeteiligten Zivilisten anwendbar. Und nachdem du diesmal den Präsidenten der Vereinigten Staaten mimst, steigst du dadurch nicht einmal im Fahndungslevel, was ja in den Vorgängerspielen in der USK-Version noch als kleiner Gewissensbiss nachgestellt wurde. Dass die blutig-schräge Spielshow von Mr. Genki wieder einmal eine Nebenaktivität darstellt, macht die Sache nicht weniger brisant: Bei Genki-Ball musst du mithilfe deiner Telekinese-Kräfte Passanten in schwebende Ringsymbole werfen, um die vorgegebene Höchstpunktzahl zu knacken. Macht zwar Laune, sieht aber auch makaber aus und könnte ein Reizpunkt bezüglich einer USK-Freigabe werden. Wer sich »Saints Row« in die Konsole holt, muss also wissen, was ihn erwartet: comichaft stilisierte und oft mit einem Augenzwinkern übertrieben brutal dargestellte Erwachsenen-Action, abgeschmeckt mit einer deftigen Prise Humor. Beispielhaft genannt sei die Alien-Anal-Sonde als Waffe. Sprengt ganz klar die Grenzen des guten Geschmacks, aber sieht einfach zum Abbrechen komisch aus.



angekommen, suchst du per Fadenkreuz ein Ziel am Boden, katapultierst dich zurück in Richtung Straße und schlägst dort wie ein Meteor auf – heftige Druckwelle inbegriffen. Mit der Zeit steigern sich die Fähigkeiten immens: Gleitflug, Rammattacken, Einfrieren oder tonnenschwere Objekte mit purer Gedankenkraft ergreifen und schleudern, das alles wirkt richtig stark und motivierend.

Außerdem bringen die Superkräfte einen deutlichen Zuwachs an Tempo mit sich. Sie sind einer der Gründe, warum »Saints Row 4« dynamisch und abwechslungsreich wirkt.

Was genau zu tun ist und wie sich die Handlung entwickelt, darüber lässt die uns vorliegende Preview-Version des Spiels leider noch keinen Schluss zu. Hier sind lediglich einige ausgewählte Missionen und

Bassnoten im Gegnerkader einschlagen. Gleichzeitig beginnen Zivilisten zu moshen, als wären sie auf Droge. Selbst Fahrzeuge tanzen zum Groove – was für ein herrlicher Anblick! Nur irgendwie verrichtet die Basskanne bisher seltsam wenig Schaden, was in keiner Relation zu der heftigen Musik steht. Da sollte Volition unbedingt noch nachbessern. Wer dagegen einfach nur herrliches Chaos anrichten will, greift zum Schwarze-Löcher-Werfer. Der Name dieser Waffe deutet es bereits an: Sie lässt meterbreite Singularitäten im Zielgebiet keimen, deren heftige Gravitation sämtliche Körper und Objekte aufsaugt und ausstrahlt. Das sieht klasse aus und ist nur ein Beispiel für die vielen aufwendigen und enorm sehenswerten Grafikeffekte von »Saints Row 4«. Auch spektakulär: Der Pumpstrahler, mit dem Gegnerköpfe aufgeblasen

» Die Superkräfte bringen Dynamik und Abwechslung rein. «

Facetten des Spielablaufs zu begutachten. Beispielsweise die Kämpfe. Überall in der Stadt sind Dutzende Unruheherde als Brennpunkt markiert. Alienechsen bewachen an diesen Orten merkwürdiges Hightech-Gerät und wollen mit Waffengewalt oder wohlplatzierten Nahkampfattacken eliminiert werden. Oft rücken zeitgleich Cops an, die sich nach einer skurrilen Animation aber als gestaltungswandlerische Zin-Aggressoren entpuppen. Meist marschieren sie einem blindlings entgegen und feuern drauflos. Man selbst kann Deckung suchen und schießen, aber sonst nicht allzu viel unternehmen. Das Kampfsystem macht keinen besonders vielschichtigen Eindruck.

MIT MUSIK KÄMPFT'S SICH BESSER

Aber immerhin kann man die fiesen Außerirdischen stilvoll zurück in den Orbit pusten. Der US-Entwickler Volition gibt der Heldenfigur allerlei abgedrehte Scheißeisen in die Hand. Wie wär's etwa mit dem Dubstep-Gewehr, für das sich nach und nach immer neue Lieder freischalten lassen? Einmal den Abzug betätigt, wird das gesamte Spielgeschehen von heftigen Bässen geflutet: Diese zeigen sich als wellenförmige Impulsgeschosse, die im Rhythmus der

und zum Platzen gebracht werden.

Insgesamt verspricht Volition eine noch größere offene Welt mit mehr Aktivitäten und Freischaltobjekten als je zuvor in einem »Saints Row«. Wenn zudem noch ein paar Feineinstellungen an der Grafikschaube nachjustiert werden, die Abwechslung stimmt und der schräge Erzählstil nicht vorzeitig abflaut, könnte Teil Vier diesen Sommer ganz groß rauskommen und vielleicht sogar »GTA 5« den ein oder anderen Fan streitig machen. Den Test findest du in der kommenden Ausgabe von 360 Live!

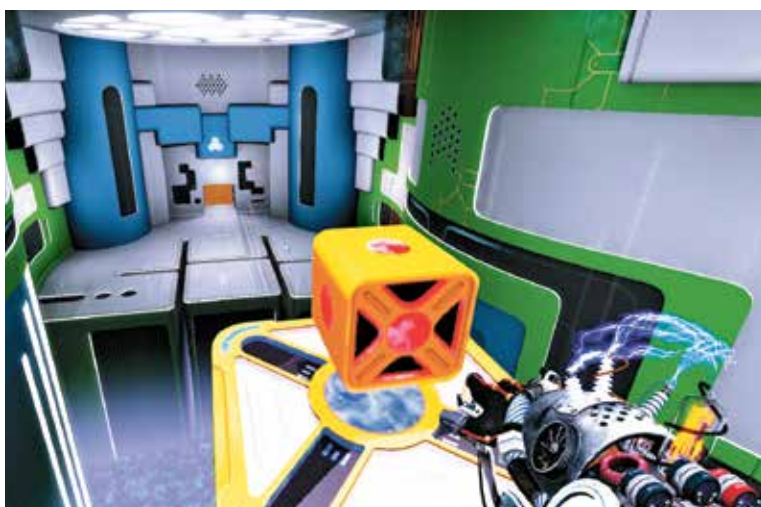
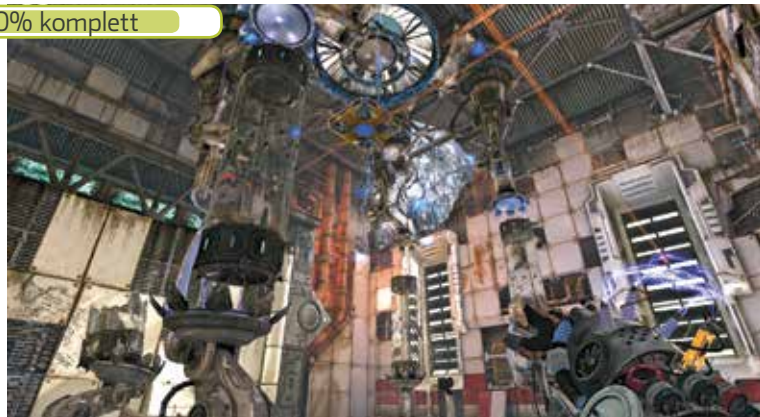
Jan Heinrich

360LIVE sagt...

Grenzgängerische Aggro-Action mit Ablach-Garantie und Doppel-D-Dirnen aus der Zukunft – da steht uns HITPOTENZIAL wohl ein konkretes Big-Boss-Paket bevor!

8.0 von 10

Erhältlich | September 2013 System | Xbox 360 Status | 90% komplett



Cuthulhu oder Sternengezücht?

- +** Ausgefallene Geschichte, schlichte aber hübsche Grafik, Physikrätsel zwischen kinderleicht und knackig schwer, Robohund Newton muss man einfach mögen
- erinnert vielleicht etwas zu sehr an »Portal«, erscheint erst im September, obwohl die vermutlich nahezu identische PC-Fassung bereits auf dem Markt ist

MAGRUNNER: DARK PULSE

Passen »Portal« und Lovecraft zusammen?

kurz&knapp

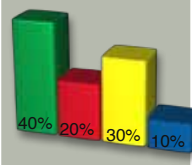
Hersteller | Focus Home Entertainment
Entwickler | Frogwares
Genre | Ego-Shooter
Spieler | 1
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Ego-Puzzler mit Magnetismus-Spielereien und Horror-Anleihen.

das ist drin

- Nachdenken
- Hüpfen
- Rumprobieren
- Rennen



Lifenet ist das neue Facebook. In der nahen Zukunft hat das soziale Netzwerk der Gruckezber Corporation das öffentliche und private Leben der gesamten Menschheit vollkommen eingenommen. Doch das reicht dem Konzern nicht. Gruckezber veranstaltet Dutzende wissenschaftliche Wettbewerbe – angeblich für gute Zwecke. Ob aus reiner Philanthropie oder aus anderen, vielleicht dunkleren Motiven? Das wird sich im Verlauf der Geschichte des Xbox-Live-Arcade-Spiels sicherlich noch zeigen.

Wir schreiben das Jahr 2050. Als einer von sieben Menschen weltweit wurde Dax Ward dazu auserwählt, am Magtech-Ausbildungsprogramm für interstellare Erkundung teilzunehmen. Nun ist er ein sogenannter Magrunner. Aus der Ego-Perspektive durchstreift der Protagonist die Kammern einer etwa 46.500 Quadratmeter großen Testeinrichtung. Er rennt, hüpfet und löst Physik- und Schalterrätsel mit Hilfe des patentierten Magtech-Handschuhs, den er an seiner rechten Hand trägt. Klingt alles verdächtig nach 2007? Grundsätzlich spielt sich »Magrunner« tatsächlich ähnlich, nur gibt es

einen entscheidenden Unterschied. Der Handschuh von Dax verschiebt keine Portale, sondern lädt Würfel, Plattformen und andere Objekte mit unterschiedlichen Polaritäten auf, die sich dann dementsprechend anziehen oder abstoßen – ganz wie ein Magnet. Noch abgedreht: Dax hat auch Newton mit im Gepäck. Nein, nicht den englischen Physiker und Mathematiker, sondern einen kleinen Roboterhund, der ebenso mit positiven und negativen magnetischen Kräften aufgeladen werden kann. Spielt sich dank der knackigen Herausforderungen und der handlichen Steuerung sehr erfrischend. Die Rätsel schwanken zwischen simplen Spielereien zur Eingewöhnung und hirnzermarternen Kopfnüssen.

Nicht minder herausfordernd: Während die Basis der Spielmechanik sich stets treu bleibt, beginnt sich die Umgebung mit fortschreitender Spieldauer zu verändern. Bald mutieren die klinisch reinen Testlabore zu düsteren Abbildern ihrer selbst. Wie zerfallene Ruinen schälen sich die Kammern aus dem heilen Weltbild heraus und legen zusammen mit der parallel erzählten Geschichte den Blick auf Unerwartetes frei. Irgendetwas geht schief in der Welt von »Magrunner« und

sorgt genau in dem Moment für einen Dreh in der Handlung, wenn du ihn am wenigsten erwartest.

Die Ukrainer von Frogwares bedienen sich ausgiebig an H.P. Lovecrafts Cthulhu-Mythos und vernetzen die Ego-Rätsel mit einer Hommage an die amerikanische Autorenlegende. Der vordergründig so berechenbar wirkende Sci-Fi-Puzzler vermischte sich mit alpträumenhaften Monstren und Lovecraftscher Finsternis. Dass Frogwares es schafft, literarische Vorlagen als Schablone für neue, mitreißende Geschichten zu gebrauchen, haben sie unter anderem bereits mit mehreren klassischen »Sherlock Holmes«-Abenteuern bewiesen. Kommender Geheimtipp?

Markus Würstle

360LIVE sagt...

Physikrätsel gepaart mit der Cuthulhu-Legende? Einfallsreich, fordernd und HITPOTENZIAL ungewöhnlich!

7.5 von 10

Erhältlich | 19. November 2013 System | 360/One Status | 65% komplett

AUCH FÜR
XBOX ONE!

kurz&knapp

Hersteller |

Electronic Arts

Entwickler |

Ghost Games

Genre | Rennspiel

Spieler | 1 - unklar

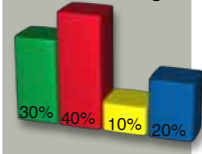
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Flotte Open-World-Raserei mit halbrecherischen Verfolgungsjagden und flexiblem Mehrspieler-Modus.

das ist drin

- Verfolgungsjagden
- Benzin im Blut
- Waffengewalt
- Modi-Verschmelzung



NEED FOR SPEED: RIVALS

Lieber schnell in den Knast als gar kein Urlaub!

Neulich in Waterfront. Irgendwo in den USA. Genüsslich stopft sich Sheriff Smith noch einen Schokoladen-Donut zwischen die Backen. Es ist wieder einer dieser lauschigen Sommertage, an denen rein gar nichts passiert. Selbst die aufgestellte Radarfalle blieb bislang noch stumm. Dann spürt der Polizist plötzlich ein leichtes Vibrieren im Boden. Es wird stärker. Ein Dröhnen kommt hinzu. Der Cop blickt in den Rückspiegel, da poltert auch schon ein Konvoi edelster Karossen an ihm vorbei. Ein Lamborghini, ein Porsche ... und sogar der

neue La Ferrari aus Maranello. Natürlich in Rot. Sheriff Smith ist perplex und fällt fast aus seinem Wildleder-sitz. Der Blitzler hat ausgelöst: Satte 289 Kilometer pro Stunde. Strafzettel in Rekordhöhe vorprogrammiert! Waterfront wird zur neuen Hauptstadt der illegalen Straßenrennen. Smith braucht Verstärkung. Und die soll er in »Need for Speed: Rivals« auch bekommen. Denn wie es der Name schon verrät, dreht sich hier alles um den Konflikt zwischen Cops und Rasern.

Entwickelt wird Electronic Arts' nächste Lachgas-Injektion vom neuen Entwicklerstudio Ghost Games aus dem schwedischen Göteborg. Gerade erst 2011 gegründet, steckt hinter dem gespenstischen Namen jedoch ein erfahrenes Team. Viele haben unter anderem bei Titeln wie »Forza Horizon« oder »Need for Speed: The Run« mitgearbeitet. Geleitet wird das Projekt von Marcus Nilsson, der früher als Ausführender Produzent bei DICE, dem Macher von »Battlefield« tätig war. Die Verbindung von »Need for Speed« und »Battlefield« existiert allerdings nicht nur auf den Bewerbungsunterlagen der Mitarbeiter. »Need for Speed: Rivals« läuft nämlich auf der »Frostbite 3«-Grafik-Technologie, wie sie aktuell auch

bei »Battlefield 4« oder »Mirror's Edge 2« zum Einsatz kommt. Das Ergebnis ist einmal mehr beachtlich: Ähnlich wie »Need for Speed: Hot Pursuit« im Vorjahr ist auch »Rivals« eine Open-World-Raserei. Waterfront und das nähere Umland werden hier in feinsten Highend-Optik auf den Bildschirm gezaubert. Sonnenstrahlen spiegeln sich auf den polierten Karosserien der teuren Autos. Staub und Blätter wirbeln empor, als die Boliden mit viel Radau um die Kurven driften. Das Gebotene wirkt detailreich und ungemein lebendig. »Need for Speed: Rivals« ist allerdings kein reiner Next-Generation-Raser. Das Spiel erscheint im November für die aktuelle Konsolengeneration, dann allerdings mit einigen optischen Abstrichen.

Wer einen genaueren Blick auf den Motorblock wirft, merkt sofort: Im Kern ähnelt »Rivals« seinem Urahn aus dem Hause Criterion stark. Auch hier bewegen sich PS-Vernarrte frei durch eine riesige Spielwelt und nehmen auf Tastendruck Herausforderungen zu Straßenrennen an. Diese Events gehen fließend in den Spielverlauf über – ganz ohne Ladebildschirme oder sonstigen Firlefanz. Für Podium-

Führerschein oder Fahrverbot?

-  Wunderschöner Auto-Porno dank »Frostbite 3«-Technologie, eine riesige, frei befahrbare Spielwelt mit Herausforderungen an jeder zweiten Straßenecke, Verschmelzung von Single- und Multiplayer, motivierendes Punktsystem
-  Noch fehlen die großen Veränderungen gegenüber dem Vorgänger, über weitere Spielmodi abseits der Verfolgungsjagden und der Shortlist ist wenig bekannt, Xbox-360-Fassung Hardware-bedingt grafisch schwächer

Und außerdem?

■ Ein breiter Fuhrpark, in dem seit sieben Jahren auch erstmals wieder Ferraris mit von der Partie sind ■ Spontane Wechsel von Raser zum Cop möglich ■ Heli-Unterstützung kann auch via Tablet einberufen werden ■ Am 14. März 2014 soll in den USA der erste »Need for Speed«-Kinofilm erscheinen. Die Dreharbeiten sind bei Dreamworks bereits in vollem Gange. In die Hauptrolle schlüpft Aaron Paul alias Jesse Pinkman aus der TV-Hitsérie »Breaking Bad«

plätze erhaschen die Rowdys sogenannte Speed-Points. Sie sind der Highscore und gleichzeitig die virtuelle Währung im Spiel, mit der sie sich neue Fahrzeuge oder auch praktische Extras wie eine verbesserte Lachgaseinspritzung kaufen. Der Clou an dieser Geschichte: Man kann die Speed-Points nach einem erfolgreichen Rennen erneut riskieren und sie dank Multiplikatoren vervielfältigen. Allerdings sollte sich dabei niemand von den Herren in Blau erwischen lassen. Denn sobald diese einen der Adrenalinjunkies einkassieren, ist dessen Konto so leer, wie eine moderne Staatskasse. Wer auf Nummer sicher gehen möchte, verstaut seinen Gewinn deshalb besser in dafür vorgesehenen Verstecken. Aber auch dann beginnt er anschließend wieder bei Null.

Abseits der großen Veranstaltungen wie besagten Checkpoint-Rennen quer durch die Pampa von Waterfront, sorgen die für »Need for Speed« charakteristischen Mini-Aufgaben – Shortlist genannt – für die nötige Zerstreuung. Dabei handelt es sich um kleine Aufgaben wie etwa den weitesten Sprung, den längsten Drift oder die kürzeste Verfolgungsjagd. Diese Aufträge erledigen Profis natürlich nebenbei und heimsen so auch noch wertvolle Speed-Points ein.

Immer nur den Rabauken zu spielen und vor den Knöllchenverteilern zu flüchten, macht aber auf Dauer auch keinen Spaß. Daher wechseln Raser in »Rivals« auf Wunsch die Fronten und werden vom Gejagten zum Jäger. Die Gesetzeshüter besitzen dieselben Fahrzeuge wie die Geschwindigkeitssünder, nur mit einer anderen Lackierung. Zudem verfügen sie über ein erweitertes Arsenal an Hilfsmitteln. EMP-Granaten beispielsweise legen die Elektronik lahm, geschickt platzierte Nagelbänder zerfetzen Reifen und Radkasten gleichermaßen und wenn alle Stricke reißen, fordern sie pfeilschnelle Heli-Luftunterstützung an. Einfach großartig, wenn man sich als Cop auf Tastendruck das nächste Opfer aussuchen darf, anschließend mit einem Klick auf die linke Schultertaste die Sirene losheult und die Treibjagd beginnt.

Keine Frage, »Need for Speed: Rivals« ist schon jetzt ein rassiger Offene-Welt-Ritt mit mächtig Pferdestärken unter der Haube – vor allem in Sachen Verschmelzung von Solo- und Multiplayer-Part. Dass es aber auch wirklich innovativ sein kann, muss es noch beweisen!

Olaf Bleich

✕ Gemeinsam und doch einsam

DIE ALL-DRIVE-FUNKTIONEN

Ähnlich wie in Criterions »Hot Pursuit« verschmelzen auch in »Need for Speed: Rivals« Einzel- und Mehrspieler-Erlebnis miteinander. Ghost Games nennt das neue System »All-Drive«. Dabei werden die Spieler nicht zu gemeinsamen Rennen gezwungen. Stattdessen teilen sie sich eine Spielwelt und können auch in die Solo-Events anderer Teilnehmer eingreifen. Ist also einer als Raser unterwegs, kann der andere als Cop den Computer-Polizisten unterstützend zur Seite stehen. Andersrum kann ein Freund auch dem anderen in besonders prestigeträchtigen Events helfen und die lästige Polente einfach in den Graben drängen. Wichtig: Damit es auf den Straßen nicht zum Verkehrskollaps oder Verhältnissen wie auf deutschen Autobahnen kommt, teilen sich nur eine bestimmte Anzahl an Mitspielern eine Spielwelt. Aktuell spricht Ghost Games von maximal sechs PS-Freunden in einer virtuellen Großstadt. Das sollte dann ja eigentlich auch reichen.



360 LIVE sagt...

Nitro-Einspritzung, breite Schlappen aufziehen und los geht die wilde Fahrt: Hightech-Raser mit polierten HITPOTENZIAL Nobel-Hobeln und erweiterten Online-Funktionen.

8.0 von 10

Erhältlich | 2014 System | Xbox One Status | 40% komplett

Wie kommt eigentlich Altaïr aus
»Assassin's Creed« in die Riege der
»Final Fantasy 15«-Helden? Square Enix,
ihr seid uns eine Antwort schuldig!



**FÜR XBOX
ONE!**

kurz&knapp

Hersteller |

Square Enix

Entwickler |

Square Enix

Genre | Action-
Rollenspiel

Spieler | 1 - unklar

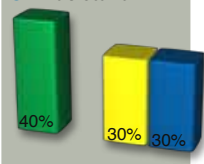
Xbox Live | unklar

kurz gesagt

Erster Teil der
Japano-Rollenspiel-
Reihe auf der
neuen Konsolen-
Generation.

das ist drin

- Krieg
- Frieden
- Rebellion
- Widerstand



FINAL FANTASY 15

Lateinunterricht auf Japanisch

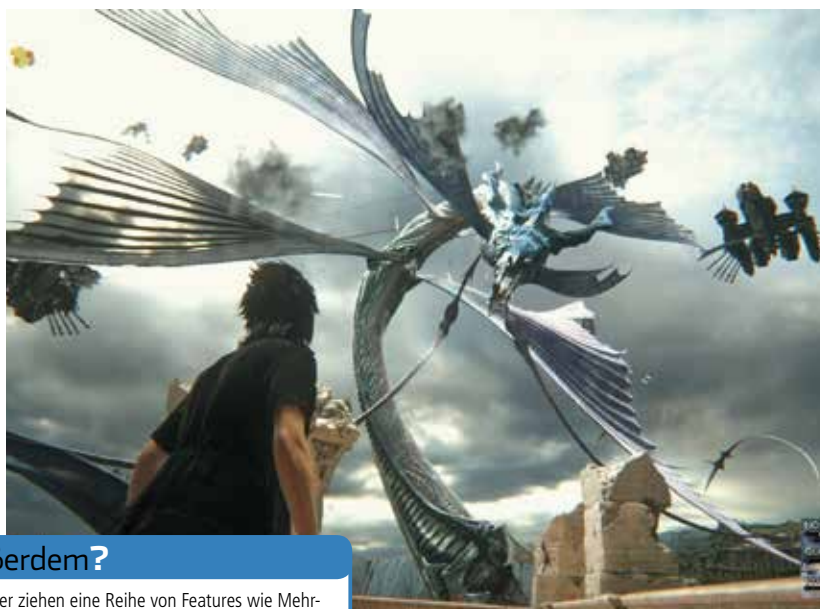
Das Trilogie-Finale »Lightning Returns: Final Fantasy 13« erscheint noch Ende dieses Jahres. Das Online-Rollenspiel »Final Fantasy 14« befindet sich momentan in der Beta-Phase. Und trotz all dieser unkomplettierten Projekte rückt Square Enix jetzt auch noch »Final Fantasy 15« in den Fokus der Aufmerksamkeit. Das, was einst als »Final Fantasy Versus 13« angekündigt und lange totgeschwiegen wurde, hat nun also einen neuen Namen und wird damit de facto zum nächsten großen Ableger der japanischen Rollenspiel-Serie. Thematisch reiht es sich zusammen mit »Final Fantasy 13« in die »Fabula Nova Crystallis«-Storyline ein, hat mit Lightning und Konsorten aber nichts am Hut. Teil 15 spielt in einer nahezu real anmutenden, fernen und hoch technisierten Zukunft, die sich trotz aller Moderne aber noch in Königreiche, Adelshäuser und Garnisonsstaaten gliedert. Erst vor einer Weile wurde ein langer, bitterer Krieg zwischen den Reichen Lucis und Niflheim beendet – doch die Ruhe währt nicht lang. Statt das Friedensabkommen zu unterzeichnen, öffnet Niflheim hinterhältig den Runenwall, der Lucis vor Angriffen von außen schützt und will damit

den lang geplanten Vernichtungsschlag gegen das Königreich führen. Dem stellt sich die Heldenfigur Noctis Lucis Caelum entgegen, der Thronfolger des regierenden Adelshauses. Der junge Mann mit den schwarzen Wuschelhaaren pfeift auf königliche Konventionen und formt zusammen mit seinen Gefährten einen Widerstand. Seite an Seite mit »Noct« kämpfen Gladiolus »Gladio« Amicitia, der Herr des gleichnamigen Adelshauses, Ignis Scientia, der Berater und Schlichter des Kronprinzen, und der heißblütige Schwerenöter Prompto Argentum. Als Anstands-Wauwau der Truppe ist außerdem noch Cor Leonis mit an Bord, der als Feldherr ein besonderes Gespür

Swarovski oder Plastikperlen?

- +** Optisch wie immer umwerfend, angenehm frisches Setting, bisher sehr unterschiedliche Charaktere, Kampfsystem wirkt durchdacht und dynamisch, es sind bereits beeindruckende Bossgegner auszumachen
- Enttäuscht mit seiner Action-Ausrichtung erneut klassische Fans, wie abwechslungsreich gestaltet sich die Spielwelt wirklich?





✕ Die Macht des Kristalls

WAFFEN AUS DEM NICHTS

Noctis ist als Thronerbe des Reichs Lucis gleichzeitig auch Hüter des letzten Kristalls der Erde und dementsprechend mit besonderen Fähigkeiten gesegnet. Das merkt man etwa an seiner Waffenauswahl: Statt Schwert, Axt und Schusswaffe ständig mit sich herumzutragen, materialisiert der Kronprinz einen beliebigen Totschläger bei Bedarf quasi aus der Luft. Der Kristall spendet Noctis aber auch Schutz. So kann er mit seiner Hilfe etwa ein Schutzschild um sich herum aufbauen, das selbst Kugeln nicht zu durchdringen vermögen. Oder er teleportiert sich über kleinere Distanzen – am besten direkt hinter die feindlichen Reihen. Wir sind gespannt, was Noctis am Ende noch so alles drauf hat!



Und außerdem?

■ Die Entwickler ziehen eine Reihe von Features wie Mehrspieler-Modi, einen Koop-Part und auch Smartphone- und Tablet-Konnektivität in Betracht ■ Das Spiel ist bereits vorbestellbar – allerdings noch zu einem Platzhalterpreis von knapp 100 Euro ■ Square Enix sucht gerade nach Mitteln und Wegen, das Spiel auch auf der hauseigenen und sehr leistungsstarken »Luminous Engine« lauffähig zu machen

für die Kriegskunst mitbringt. Du merkst schon: Da hat jemand sein Faible für antike, lateinische Namen entdeckt... eigentlich nicht ganz passend für ein Zukunftsszenario und im Übrigen recht offensichtlich aus Substantiven wie Nacht, Himmel und Freundschaft zusammengesetzt. Aber das allein trübt natürlich nicht die eigentliche Spielerfahrung. Und die sieht – geht's nach ersten vom Hersteller präsentierten Gameplay-Videos – im Zusammenspiel von atemberaubender Next-Gen-Grafik und einem ziemlich flott anmutenden, dynamischen Kampfsystem schon sehr vielversprechend aus. Die Szenerie jedenfalls ähnelt nichts, was man schon aus bisherigen »Final Fantasy«-Teilen kennen würde. Statt Wald und Feldern durchstreift der Spieler im Königreich Lucis etwa asphaltierte Straßen, die sich zwischen riesigen Glas-Wolkenkratzern und gotisch anmutenden Kapellen entlang ziehen. Am Himmel fliegen elektrische Gleiter, die Menschen von A nach B transportieren; und statt auf dem Rücken eines Chocobo

legt man Strecken in Teil 15 im coolen, futuristischen Sportwagen zurück. Laut Entwickler stehen real existierende Städte Pate für die virtuellen Kulissen. So ähnelt Lucis gewaltig dem modernen Tokio, der Nachbarstaat Accord gleicht Venedig.

Zum Kampfsystem gibt Square Enix bisher keine offiziellen Informationen preis. Aus ersten Gameplay-Trailern kann man aber zumindest den einen oder anderen Schluss ziehen. So scheint es – wie schon im 13. Ableger – keine Rundenkämpfe mehr zu geben. In Echtzeit werden die Helden hier übers Schlachtfeld geschleucht, um mit Schwert, Axt, Lanze und anderen ungewöhnlich mittelalterlichen Waffen zuzuschlagen. Auch diesmal enttäuscht das Studio also die klassischen Fans, die schon seit Jahren wieder auf zünftige Rundengefechte hoffen. Der Fokus liegt eindeutig auf Geschwindigkeit und Action. Das spricht natürlich abermals für eine rasant-bombastische Inszenierung der Geplänkel – und erste Bewegtbilder bestätigen das: Noctis, Gladio und Co. teilen nunmehr nicht nur auf dem Boden Hiebe gegen riesige, gehörnte Dämonen und meterlange Wasserschlangen aus. Diesmal schwingen sie ihre Waffen sogar, während sie an senkrechten Häuserwänden entlang sprinten. Der schnelle Wechsel von gewaltigen Kom-

bos zu effektreichen Zaubersprüchen, effizienten Blocks und diversen Spezialfähigkeiten wirkt sehr handlich und wie aus einem Guss. Somit spricht einiges dafür, dass der erste »Final Fantasy«-Ableger für die neuen Konsolen ein echtes Feuerwerk zünden könnte. Optisch sowieso, aber auch Story und Gameplay wissen Kenner neugierig zu stimmen. Doch fürs Erste sparen wir uns die Lobgesänge und warten lieber auf spielbares Material. Könnte sein, dass das hier »Lightning Returns« und »Final Fantasy 14« ganz schön alt aussehen lässt.

Sabine Schischka

360 LIVE sagt...

Eine neue Generation »Final Fantasy« wird aus der Taufe gehoben – könnte einen fulminanten Auftakt HITPOTENZIAL geben.

8.0 von 10

Erhältlich | Sommer 2013 System | Xbox 360 Status | 75% komplett



WORLD OF TANKS XBOX 360 EDITION

Volles Rohr!

kurz&knapp

Hersteller | Microsoft

Entwickler |

Wargaming.net

Genre | Mehrspieler-Action

Spieler | 1 - 30

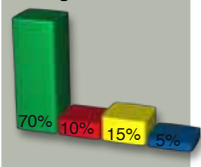
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Furiose Online-Schlachten zwischen zwei Teams mit je 15 schießwütigen Panzerfahrern.

das ist drin

- Panzer-Gefechte
- Tank-Individualisierung
- Premium-Inhalte
- Rohrlängen-Vergleich



Der weißrussische Spieleentwickler Wargaming.net hat mit »World of Tanks« ein Phänomen erschaffen: Mehr als 60 Millionen Spieler stürzen sich nach Unternehmensangaben aktuell in PC-Schlachten mit allerlei gepanzerten Kettenglied-Ungetümen. Und es werden immer mehr. Auf der diesjährigen Spielemesse E3 in Los Angeles wurde nun mit der »Xbox 360 Edition« erstmals ein exklusiver Konsolenabnehmer angekündigt. Wir haben ihn ausprobiert.

Rund 1.600 Mitarbeiter beschäftigt Wargaming.net nach eigenen Angaben mittlerweile, mit Büros auf der ganzen Welt: Europa, Asien, Nordamerika. Und jetzt soll das Free-To-Play-Online-Game mit Zweiter-Weltkrieg-Panzerschlachten für bis zu 30 Spieler in einer Partie auch noch die Xbox 360 erobern. Dort soll es von der Masse der 48 Millionen Xbox-Live-Mitglieder profitieren. »World of Tanks« wird jedoch nicht schlicht für Microsofts aktuelle Konsole portiert, sagen die Entwickler. Im Gegenteil: Die spezielle Konsolenarchitektur erfordert eine Version des Spiels, die mit Unterstützung des in Chicago ansässigen Wargaming West – ehemals Day-1-Studios – von Grund auf neu gebastelt wird. Man sei sich beispielsweise der Bildschirm-Unterschiede bewusst und verwende deshalb eine eigens angepasste Grafik-Engine, die auch auf größeren Fernsehern ein optisch überzeugendes Resultat erziele, heißt es. In

der Praxis hinterlässt »World of Tanks« in dieser Fassung tatsächlich einen stimmigen und guten Eindruck. Außerdem erhält die 360-Version ein eigenes Interface, modifiziertes Matchmaking und ein Steuerungsschema, das man perfekt auf Microsofts Konsole abgestimmt hat. Im Kurztest zeigte sich die Belegung des Controllers durchdacht und absolut auf das klassische Layout angepasst: Die Bewegung des Panzers geschieht per linkem Analogstick, Umschauen via rechtem Stick. Das Ballern funktioniert, wie in den meisten Shootern, mit der rechten Schultertaste, was auch sehr intuitiv von der Hand geht.

Die Macher weichen natürlich nicht von der enormen Zugänglichkeit ihres PC-Games ab: Die Tanks haben zwar ein spürbares »Gewicht«, trotzdem bugsisiert man sie problemlos über die Schlachtfelder, in denen sich dir feindliche Panzerkommandeure in den Weg stellen. »World of Tanks« bleibt auch auf der Konsole ein Free-To-Play-Titel – mit der Ausnahme, dass Xbox-Live-Silber-Mitglieder nur eine

Und außerdem?

- Eine PS3-Version – eventuell zu einem späterem Zeitpunkt – wurde nicht kategorisch dementiert. Ob man gegen Playstation-Kumpels daddeln kann, ist bisher unklar. ■ Unter www.worldoftanks.com/xbox3 kannst du dich bereits für die Betaphase registrieren



✖ Die Macher

KEINE A.N.G.S.T. VOR PANZERSCHLACHTEN

Die Day 1 Studios sind keine Unbekannten in der Branche, zeichnen sie doch in der Vergangenheit für Games wie »Mech Assault« und »F.E.A.R.« verantwortlich. Ihre gute Beziehung zu Microsoft und die intime Kenntnis der Xbox-Live-Architektur machen sie zu einem logischen Partner für Wargaming.net. So kam es, dass man sich die in Chicago ansässige Entwickler-Bude im Januar 2013 für 20 Millionen US-Dollar einverleibte und in Wargaming West umbenannte. Jetzt sind sie bei der Umsetzung der Konsolenfassung von »World of Tanks« eingebunden.



Panzer-Gemetzel oder gemetzelte Panzer?

-  Eines der erfolgreichsten PC-Mehrspieler-Games der letzten Jahre jetzt endlich auch für Konsoleros verfügbar, kostenlos in der Grund-Version spielbar, bis zu 30 Spieler in einer Partie, intuitive Steuerung
-  Premium-Inhalte kosten auch für Gold-Mitglieder Geld



Mindestens 60 Panzermodelle aus drei Nationen soll es zum Start im Sommer 2013 geben. Die Upgrade-Möglichkeiten der Tanks sind immens!

Woche lang via Xbox Live kostenlos zocken dürfen. Gold-Mitglieder hingegen stürzen sich nach Download des Games kostenlos und ohne Zeitlimit ins stählerne Getümmel. Allerdings verzichtet das Studio nicht auf sein gewohntes Geschäftsmodell. Sprich: Wer Premium-Panzer ins Gefecht führen will, muss doch ins Portemonnaie greifen. Ähnliches gilt auch für Verbrauchsgüter – was zum Beispiel für Reparatur-Set, Feuerlöscher und Premium-Spielzeit gilt. Während der Betaphase geht man lediglich mit drei Nationen auf Panzerjagd: Neben deutschen und britischen Panzern stehen diverse amerikanische Kettenbestien zur Verfügung. Die PC-Fassung enthält dagegen aktuell sechs Nationen. Wargaming.net legt aber großen Wert darauf, dass die Auswahl zum Spielstart, der für den Sommer 2013 erwartet wird, später nicht nur deutlich erweitert wird. Wie im

PC-Original sollen auch zahlreiche Individualisierungsoptionen vorhanden sein. Im Jahresverlauf sollen darüber hinaus zusätzlich zu den anfänglich zehn Karten weitere nachgereicht werden.

In den massiven Team-Scharmützeln steuern auf beiden Seiten bis zu 15 Panzer-Kommandanten ihre Stahlkolosse auf die Schlachtfelder. Das Ziel: Die feindlichen Tanks ausschalten! Vom PC-Gameplay ist aber bereits bekannt, dass Einzelgänger selten lange überleben. Vielmehr kommt es auf taktisches Zusammenspiel an, um die Gefechte zu gewinnen. Spieler verdienen dadurch Geld und Erfahrungspunkte, die sie wiederum dazu nutzen, sich in den fünf unterschiedlichen Panzerklassen – von leichten Panzern über schwere Tanks und Panzerjäger bis hin zu Selbstfahrlafetten ist alles dabei – über derzeit zehn Level hochzuarbeiten und damit Zugriff auf bessere Kampfvehikel zu erhalten. Dabei können auch die Kanonen, Geschütze, Motoren und andere Aufbauten der mehr als 100 Panzer einem Upgrade, etwa erhöhte Sichtweite oder Nachladegeschwindigkeit, unterzogen werden. Momentan gibt es drei Spielmodi, in denen die Partien meist nicht mehr als zehn bis 15 Minuten andauernd. In Standardgefechten versuchen beide Fraktionen, die feindliche Basis einzunehmen. Während dabei etwa Scout-Panzer die Gegenseite ausspionieren, rücken schwere Kampfpanzer nach, um die Schwachstellen des Widersachers auszunutzen. Beim sogenannten »Begegnungsgefecht« spitzt sich dieses Szenario, denn hier kämpfen beide Parteien nur um einen Stützpunkt, der eingenommen werden muss. Im Angriffsmodus schlüpft beim Kampf um einen Kontrollpunkt jeweils einer der zwei Streithähne in die Rolle des Angreifers beziehungsweise Verteidigers. In den letztgenannten Modi gewinnt aber auch die Seite, die alle feindlichen Tanks vernichtet. Ein vielversprechendes Konzept, dem 360 Live auch auf Konsole riesige Erfolgchancen einräumt – her mit der Beta-Version!

Nedzad Hurabasic

360 LIVE sagt...

Das hier spielt sich auch auf der Konsole so locker-flockig wie auf dem PC. Der Siegeszug wird HITPOTENZIAL wohl auch vor der Xbox 360 nicht Halt machen.

7.5 von 10



Alleine, so wie hier, hat in »World of Tanks« kaum einer Siegchancen. Im Team dagegen, haut die Firepower so ziemlich alles aus den Stahldosen.

Erhältlich | Frühjahr 2014 System | Xbox One Status | 80% komplett

FÜR XBOX
ONE!

THE ELDER SCROLLS ONLINE

Für eine Handvoll Abenteuer

kurz&knapp

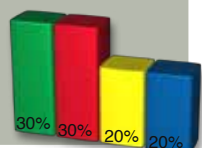
Hersteller |
Bethesda Softworks
Entwickler |
Zenimax Online
Genre | MMORPG
Spieler | 1 - unklar
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Die ganze Welt von Tamriel in einem Online-Rollenspiel: »Skyrim« trifft auf »World of Warcraft«.

das ist drin

- Erkunden
- Lynchen
- Leveln
- Looten



Finsternis. Temperaturen unter dem Gefrierpunkt. Hitze wie im Backofen. Selbst die mutigsten Abenteuerer schlagen einen weiten Bogen um Kalthafen. Weil hier der Himmel in Flammen steht und Blitze das Firmament durchzucken. Dennoch friert man sich ohne einen Mantel aus Fell den Allerwertesten ab. Kalthafen bildet den Ausgangspunkt von »The Elder Scrolls Online«. Jeder wackere Wandersmann beginnt hier seine Reise als gefangene Seele, die dem, einigen vielleicht aus »Oblivion« bekannten, Daedrafürst und Dämonen Molag Bal entkommt. Ist erst mal ein neuer Körper gefunden, öffnet sich eine Welt, wie sie kaum weiter und schöner in der Realität existiert. Anders als in seinen Offline-Vorgängern spielt »The Elder Scrolls Online« in ganz Tamriel. Hunderte von Quadratkilometern groß. Mit riesigen Städten wie Windhelm – »Skyrim« – oder Imperial City – »Oblivion«. Mit Küstenregionen, verwunschenen Dörfern, entlegenen Grotten und majestätischen Bergen. Statt nur einer, können alle neun Provinzen von Tamriel besucht werden. Nicht alle sind zum Start von »The Elder Scrolls Online« verfügbar. Aber Entwickler Zenimax liefert sie im Verlauf als Download-Add-Ons nach.

Mit auf Papier geschriebenem Wort klingt die Spielwelt geradezu profan. Aber »The Elder Scrolls Online« ist in Wirklichkeit das wohl größte Online-Rollenspiel in der Geschichte der Videospiel-

Konsolen. Hier erlebt jeder Teilnehmer sein eigenes Fantasy-Märchen, bekämpft Orks und Monster, trifft Kameraden und erlebt Hunderte, ja Tausende anderer Spieler in Aktion. Erledigt mit ihnen gemeinsam heldenhafte Aufgaben und wächst an den Ereignissen in einer sich wandelnden Spielwelt, die mit unzähligen kleinen Geschichten und liebevoll vertonten Dialogen aufwartet. Zunächst nur als PC-Produkt angedacht, verkündete Entwickler Zenimax auf der diesjährigen US-Fachmesse E3, dass »The Elder Scrolls Online« seinen Weg auch auf Xbox One und Playstation 4 findet. Schade nur, dass Xbox-Spieler unter sich bleiben, ebenso die Playstation-Freunde. Nur die PC- und Mac-User teilen sich eine Welt. Aber bevor sich die Helden in die Schlacht stürzen und auf Erkundungstouren durch Wald und Wiesen gehen, steht zunächst die Erschaffung eines passenden Haudegens auf dem Plan. Die Klasse legt die grundlegenden Eigenschaften des eigenen Soldaten fest. Hier greift »The Elder Scrolls Online« auf Rollenspiel-Stereotypen wie beispielsweise den Magier, den Schurken oder den aus »Skyrim« bekannten Drachensitter zurück. Entscheidender als die Klasse ist allerdings die eigene Rasse und damit die Herkunft der Spielfigur. Die Spielwelt wird durch drei Fraktionen und jeweils drei verschiedene Völker dominiert: das Aldmeri-Dominion mit Hochelfen, Waldelfen und Khajiit. Das Dolchsturz-Bündnis mit Bretonen, Rothwardonen und





Der Grafikstil verändert sich im Vergleich zu »Skyrim«. Trotzdem bleibt die Atmosphäre ähnlich: Hier in Aldfelden lässt man seinen Geldbeutel besser nicht unbeaufsichtigt.

Orks. Und der Ebenholz-Pakt mit Nord, Dunkelelfen und Argoniern. Wieso diese Wahl entscheidend ist? Sie legt zunächst den Verlauf der Geschichte fest und bestimmt darüber, auf welcher Seite die Krieger im Player-vs-Player-Teil des Spiels antreten dürfen. Glücklicherweise legen sich die Entwickler hier aber noch nicht allzu fest. Wer Stufe 50 erreicht, darf auch für die anderen Parteien zu Felde ziehen und dort neue Aufgaben bewältigen, neue Nichtspieler-Charaktere kennenlernen und Abenteuer erleben. Bislang gibt es von Zenimax allerdings noch keinerlei logische Begründung für diesen Spagat zwischen den Welten.

✖ Enge Verbundenheit

ROMANZEN ODER ZWECKBÜNDNISSE!

Romanzen und Hochzeiten sind in Online-Rollenspielen ein geradezu groteskes Klischee. In »The Elder Scrolls Online« geben sich Kameraden aber ebenfalls das Jawort, wenn auch mit einem etwas spielerischen Hintergrund. In einer Art Zeremonie tauschen sie dann mit ihren Gefährten Ringe aus und sind künftig miteinander verbunden. Allerdings geht es hier nicht unbedingt um Liebe oder tiefe Gefühle. Sondern einfach nur darum, sich langfristig auf gemeinsame Abenteuer einzustellen. Diese Zweckehe hat auch ihre Vorteile: Beide Teilnehmer bekommen im Gegenzug für erledigte Aufgaben einen Erfahrungsbonus.

ALLE WEGE FÜHREN ZUM ZIEL

Wie unwichtig die vorgegebene Klasse dagegen für die Entwicklung der eigenen Figur ist, zeigt sich binnen der ersten Stunden. Im Gegensatz zu anderen Online-Rollenspielen wie »Dungeons & Dragons: Neverwinter« oder auch »World of Warcraft« sind die Pfade eines jeden Kriegers nicht vorgetreten. Es gibt keinen strengen Fähigkeitenbaum für Magier oder Schurken. Vielmehr bestimmt die eigene Spielweise, wie sich der Held entwickelt. Ein Zauberschüler muss sich nicht zwangsläufig zum Greis mit weißem Bart und Kampfstab entwickeln. In »The Elder Scrolls Online« sind schwer gepanzerte Kampfmagier und vergleichbare Hybrid-Charaktere an der Tagesordnung. Mit Rüstung, Schwert und Schild ackert auch ein alter Magier an vorderster Front und vermag sich selbst mit Defensivzaubern oder anderen Sprüchen zu schützen. Im Gegenzug schleudern Krieger auch schon einmal Feuerbälle um sich. Es gibt daher auch keine Beschränkungen bei der Waffenvahl. Hier greift einfach jeder zu dem Werkzeug, das ihm gerade am besten in den Kram passt.

Und außerdem?

- Befindet sich seit über fünf Jahren in der Entwicklung
- Drei Fraktionen mit jeweils drei Völkern, neun Klassen, fünf Berufe
- Fordernde Kämpfe: Gegner kombinieren ihre Fähigkeiten
- Gruppenkämpfe für maximal vier Spieler, bislang aber keine Raids
- Über mögliche Bezahloptionen gibt es noch keine Informationen

Eine der größten Herausforderungen für die Entwickler ist die Anpassung der Steuerung und der Benutzeroberfläche an die Konsole. Die PC-Version befindet sich aktuell in der geschlossenen Beta-Phase und bietet keinerlei Unterstützung für Controller. Aber gerade Kämpfe gestalten sich in diesem Online-Rollenspiel äußerst schnell und abwechslungsreich. Hier schlagen die Helden aktiv mit dem Schwert zu, Blocks müssen selbst gesetzt werden und auch das Timing kommt dabei nicht zu kurz. Weicht die eigene Spielfigur einer Attacke im richtigen Moment aus oder pariert einen Schlag, schleudert es den Feind auf den Boden. Dieser rappelt sich dann wieder hoch und ist für einige Momente ohne Deckung. Designer Paul Sage meint zur Konsolenversion: »Wir passen natürlich die Benutzeroberfläche an, wollen aber die Spielwelt nicht mit unnötigen Text- und Informationsfenstern überladen.« Und so sind auf dem Bildschirm der PC-Fassung nur wenige Optionen verfügbar, beispielsweise die sechs Schnellzugriff-Tasten für Zauber- und Spezialkommandos. Dazu kommen Anzeigen für die drei Ressourcen Ausdauer, Magicka und Gesundheit. Besonders der Ausdauer kommt in den flotten Kämpfen eine größere Bedeutung zu als in früheren »Elder Scrolls«-Teilen. Alle physischen Aktionen – beispielsweise kurze Sprints – gelingen umso länger, auf je mehr Ausdauer ein Charakter zurückgreifen kann. Wie im wahren Leben auch.

Durch erfolgreiche Teilnahme an Kämpfen und gelöste Quests steigt die Spielfigur auf und gewinnt



Das Dorf Sturmhafen: Hier hat das Menschengvolk der Bretonen ihre Lager aufgeschlagen.



Zwei Abenteurer. Zwei Riesenschlangen. Ein ungleicher Kampf?

✖ Eine Frage des Blickwinkels

EGO-IST ODER THIRD-PERSON-SHOOTER?

Wer »The Elder Scrolls 5: Skyrim« gespielt hat, kennt diese schwierige Entscheidung: Welche Kameraansicht ist besser? In »The Elder Scrolls Online« sollte ursprünglich nur eine traditionelle Verfolgeransicht wählbar sein. Wie in beinahe jedem anderen Online-Rollenspiel auch. Doch das gefiel den Fans gar nicht. Also besserte Zenimax in den vergangenen Monaten nach und liefert eine optionale Ego-Perspektive mit sichtbaren Händen für Magie und Schwertkampf. Kreativdirektor Paul Sage meint: »Viele nutzen die Third-Person-Ansicht bei Gefechten über größere Distanz oder auch beim Erkunden der Spielwelt. Denn da bekommt man einfach mehr mit. Die Ego-Perspektive ist dagegen beliebt im Nahkampf. Wir sind inzwischen froh darüber, dass wir den Spielern die Wahl lassen können, was ihnen besser gefällt.«

somit aktive und passive Fähigkeiten hinzu. Ein erster Punkt wandert auf die Grundeigenschaften Magicka, Ausdauer oder Gesundheit. Dadurch steigern sich an gewissen Stufen die passiven Eigenschaften. Mit verbesserter Gesundheit erhöhen sich etwa die Chancen auf erfolgreiche Blocks. Zudem erhält der Held einen Fähigkeitenpunkt abhängig von der eigenen Spielweise, der benutzten Ausrüstung oder der Lieblingsprüche. Ab der fünften Stufe winken zudem Spezialisierungen. Moment mal, das klingt jetzt aber ganz danach, als könnte man die eigene Spielfigur in eine Sackgasse leveln? Entwickler Sage winkt ab: »Es ist ein modernes Rollenspiel. Deshalb gibt es natürlich auch Möglichkeiten, die eigenen Fähigkeiten neu zu sortieren, wenn sie einem nicht gefallen.« Zudem unterstützt Zenimax' Mammutprojekt

auch Abenteurergruppen, die sich gemeinsam in schwierigere Regionen und Quests hineinwagen. Klassische Raids dagegen kündigt man bislang noch nicht an. In der PC-Version beschränkt sich die Truppengröße aktuell auf vier Spieler, damit die Schlachten nicht im kompletten Chaos versinken. Das Teamwork wird über den Einsatz so genannter Ultimates gefördert. Bedeutet: So lange sich eine Spielfigur im Einflussbereich einer anderen befindet, verstärken sich dessen Attacken. Praktisch.

EIN LAND IN AUFRUHR

Die bislang von »The Elder Scrolls Online« gezeigten Momentaufnahmen lassen darauf schließen, dass Zenimax auf fieses »Grinden«, also das Abfrühstücken immer gleicher Sammelaufgaben, weitestgehend verzichtet. Stattdessen setzen sich die Stunden aus schönen Questketten zusammen, die Geschichten erzählen und zum Erkunden der Lande einladen. So ist es prinzipiell möglich, »The Elder Scrolls Online« komplett allein zu spielen. Allerdings gibt es da auch noch einen verführerischen Spieler-gegen-Spieler-Modus: Hier kloppen sich Streiter der drei besagten Völker um das Gebiet von Cyrodiil. Jedoch treten keine kleinen Gruppen gegeneinander an, sondern massive Armeen mit 200 und mehr Akteuren. Dieses Gebiet ist vollgestopft mit Grenz-

posten, Burgen und anderen Bauten, die von den Parteien erobert und verteidigt werden können – fast wie in »Battlefield 3«, bloß kommen hier anstelle von Panzern eben Rammböcke oder Trebuchet-Schleudern zum Einsatz. Zenimax verspricht ein gewaltiges Schlachtengetümmel. Bleibt nur zu hoffen, dass die Server dem Teilnehmer-Ansturm so lange standhalten, bis das große Ziel erreicht ist: die Eroberung der Kaiserstadt, die wiederum von besonders mächtigen Endgegnern gehalten wird. Klingt faszinierend von Anfang bis Ende, nach dem feuchten Traum eines jeden Mittelalter-Rollenspielers. Aber große Gefühle prägen die »The Elder Scrolls«-Saga ja schon immer.

Olaf Bleich/Richard Löwenstein

Thronfolger oder Sorgenkind?

- Detailreiche Spielwelt zum Erforschen, freie Charakterentwicklung, Craftingsystem und Berufe, Ego- und Third-Person-Perspektive, Player-vs-Player-Schlachten mit mehr als 200 Spielern
- ➖ Leicht veränderter Grafikstil gegenüber »The Elder Scrolls V: Skyrim«, Quest-Qualitäten bislang noch unklar, Serverleistung könnte angesichts des großen Spieleransturms zum Problem werden

360LIVE sagt...

Ein Online-Rollenspiel der Extraklasse: innovativ, wunderschön und umfangreich wie »Krieg und HITPOTENZIAL Frieden«.

8.5 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, Markus Würstle, Nils Osowski,
Sabine Schischka, Moritz Wanke

REDAKTIONELLE MITARBEIT

Nedžad Hurabasic, Olaf Bleich, Richard Löwenstein,
Benjamin Kratsch, Reinhard Fischer, Philipp Oppermann,
Herbert Aichinger, 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

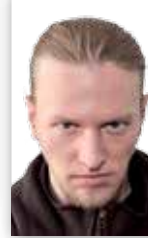
www.360-live.de

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 - Wolfenstein: The New Order von Bethesda
Bildmotive von www.pixelio.de, www.aboutpixel.de



SÖNKE SIEMENS CHEFREDAKTION

LIVE-GAMERTAG | VG Sanka
GENRES | Ego-Shooter, Strategie, Action
SPIELT GERADE | »Grid 2«, »Dark«
FREUT SICH AUF | »Titanfall«,
»Project Spark«



JAN HEINRICH REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | Neurotekk
GENRES | Koop-Action, Ego-Shooter, Rennspiele
SPIELT GERADE | »Defiance«,
»Magic 2014: Duels of the Planeswalkers«
FREUT SICH AUF | »GTA 5«, »Diablo 3«



MARKUS WÜRSTLE REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | slick 360live
GENRES | Rollenspiele, Shooter, Horror
SPIELT GERADE | »Borderlands 2«,
»Pandemie« (Brettspiel)
FREUT SICH AUF | »Dead Rising 3«,
»The Division«



MORITZ WANKE REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | Xyntec
GENRES | Jump 'n' Run, Abenteuer, Beat 'em Up
SPIELT GERADE | »State of Decay«,
»Sanctum 2«
FREUT SICH AUF | »Dying Light«,
»The Elder Scrolls Online«



SABINE SCHISCHKA FREIE REDAKTEURIN

LIVE-GAMERTAG | ZombieCat85
GENRES | Horror, Abenteuer, Rollenspiele
SPIELT GERADE | »Dark«,
»Doodle Jump Kinect«
FREUT SICH AUF | »Final Fantasy 15«,
»Quantum Break«



NILS OSOWSKI FREIER REDAKTEUR

LIVE-GAMERTAG | Blutdusche86
GENRES | Horror, Rollenspiele, Shooter
SPIELT GERADE | Kneipentour Köln 3.0,
»State of Decay«
FREUT SICH AUF | »Destiny«,
»Castlevania: Lords of Shadow 2«



FLORIAN STRASSER TEXTCHEF

LIVE-GAMERTAG | el_elm
GENRES | Ego-Shooter, Sport
SPIELT GERADE | »Sacred Citadel« (PC),
»Borderlands 2«
FREUT SICH AUF | »NBA Live 14«,
»NHL 14«



MARTINA STRACK MEDIA & COMMUNICATIONS

LIVE-GAMERTAG | Motorship2
GENRES | Aufbau-Strategie, Abenteuer
SPIELT GERADE | »Metro: Last Light«,
»Plants vs. Zombies Adventures« (PC)
FREUT SICH AUF | »Rayman Legends«,
»Watch Dogs«

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 zugreifen.

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«
verleiht 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
»Koop Tipp«
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.

kurz&knapp

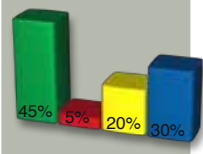
Hersteller | Activision
Entwickler | High Moon Studios
Preis | ab 60 Euro
Genre | Action
Spieler | 1
Xbox Live | ja
USK | ab 18 Jahren

kurz gesagt

Daueraction aufge-
 peppt mit flotten
 Babes und noch
 flotteren Sprüchen.

das ist drin

- Haudrauf-Action
- Kesse Schnitten
- Derber Humor
- Immer das Gleiche



Erhältlich | 28. Juni 2013



Ich treffe auch ein
 paar heiße X-Schnecken, zum
 Beispiel Rogue und Domino.
 Und ja, der doofe Wolverine ist
 ebenfalls dabei.

DEADPOOL

Alles #%&!\$ hier?

Die Bild-Zeitung schwört seit jeher auf eine bewährte Erfolgsformel: Baby, Busen und Blut.

Die Comics des hierzulande wenig bekannten Marvel-Antihelden Deadpool sind ähnlich gestrickt, nur wird der Beschützerinstinkt-Faktor mit jeder Menge Esprit und Scharfsinn ersetzt. Das erste Videospiel des namensgebenden Protagonisten will da keine Ausnahme machen. Schafft es »Deadpool« an die Brillanz der Vorlage anzuknüpfen oder ist die Hack-and-Slay-Action aus der Feder der renommierten »Transformers: Kampf um Cybertron«-Macher eher eine sinnentleerte Aneinanderreihung von kompromissloser Gewalt und infantilen Witzen über Körpersäfte? Auf zu fünf Stunden Titten, Tote und Tumulte!

Deadpool heißt eigentlich Wade Winston Wilson und verdient seine Brötchen als Söldner und Assassine. Er ist einer der wenigen Comicbuch- und Videospiel-Charaktere, die sich ihrer selbst bewusst sind. Will heißen: Deadpool weiß, dass er der Held eines Games ist und lässt dementsprechend die Sau raus. Das beginnt schon in den allerersten Minuten. Wo andere Figuren dem vorgegebenen Plot ohne einen Mucks folgen, übernimmt Wade einfach selbst das kreative Ruder und zwingt die High Moon Studios erstmal dazu, ein Videospiel nach seinen Vorstellungen zu programmieren. Erster Auftrag: Der Meuchelmörder soll einen korrupten Medienmogul um die Ecke bringen. Wie zu erwarten läuft so einiges schief, als sich X-Men-Bösewicht Mister Sinister in die Sache einmischt. Fortan sinnt Deadpool nach Rache und setzt alles daran, dem B-Listen-Antagonisten eine Kugel zu verpassen.

Der vorlaute Söldner durchstreift im rot-schwarzen Spandex-Anzug abwechslungsarme, schlauchige

Areale – ein fader Mix aus unterirdischen Katakomben und engen Gängen spärlich beleuchteter Bürogebäude. Frischluft? Gibt's nur selten. Stattdessen peitscht die in der Regel austauschbare Level-Architektur den Heroen von einer Schergentruppe zur nächsten. Die Bildwiederholrate geht dabei noch als solides Mittelmaß durch, wenngleich sie ab und an in den Keller wandert. Viel schlimmer: Das Feindvolk, rangierend vom 08/15-Infanteristen bis hin zum fiesen Fettwanst, ist nicht nur simpel modelliert, sondern scheint zudem direkt aus dem nächsten Klonlabor zu stammen. Und besonders pfiffig agieren die Pappenheimer auch nicht. Dass sich die High Moon Studios – in Form von Seitenhieben Deadpools – immer wieder selbst auf die Schippe nehmen, gefällt dagegen. Zeugt aber auch davon, dass das Studio sich der Klon-Problematik durchaus bewusst war; und sich – aus welchen Gründen auch immer – leider dazu entschlossen hat, nichts dagegen zu unternehmen.

Die Kämpfe präsentieren sich dank in der Regel brauchbarer Steuerung relativ zackig. Mit den X- und Y-Tasten Katanas, Sais und Vorschlagshämmer

Plappermaul oder Schweigegelübde?

- +** Oft sehr witzige Dialoge und abgefahrene Einfälle, zusätzliche Herausforderungsmissionen zur Kampagne, hervorragende englische Synchronisation, eigentlich gelungene Steuerung...
- ... die ab und an mit kleineren Aussetzern kämpft, Spielzeit beträgt nur fünf bis sechs Stunden, wenig Wiederspielwert, mittelmäßige Grafik, Kampfsystem bietet zu wenige Kombo-Möglichkeiten, nur deutsche Untertitel



✖ Nur 6.3?

ABER, ABER, ABER...

Die letzte 360-Live-Vorschau zu »Deadpool« konntest du in der Juni-Ausgabe finden. In dieser vergab Kollege Moritz ein Potenzial von 8.0 Punkten. Ganz schön weit weg von der jetzigen 6.3-Wertung? Absolut! Das zeigt wieder einmal, wie sehr zuvor sorgfältig ausgewählte Gameplay-Passagen über größere Schwächen im finalen Spiel hinweg täuschen können, die dann erst im Test offensichtlich werden. Das damals gezeigte Material nutzte geschickt seine knackige Kürze sowie einige witzige Stellen und konnte somit über die jetzt offensichtliche Variationsarmut im fertigen Spiel hinwegtäuschen. Schade...

schwingen, mit dem RT-Knopf eine von gerade mal vier einfallslosen Fernkampfswaffen – allen voran Pistole und Schrotflinte – abfeuern; mittels B-Taste zu einem kurzen Teleport ansetzen, um den Schüssen und Schlägen der Klonkrieger auszuweichen. Funktioniert soweit! Blöd nur, dass letztgenannte Taste aufgrund einer Doppelbelegung – sie dient auch zum Blockieren von Angriffen – nicht immer tut, was sie soll. Insbesondere wenn die frei drehbare Kamera mal wieder zickt.

Immerhin entfesselt der einsame Meuchler bei aufgeladener Momentum-Leiste verheerende Spezialattacken, die einen kompletten Raum von Feindespack säubern können – deftige Blut- und Verstümmelungseffekte inklusive. Wie jeder Comic-Held von Welt verfügt Deadpool außerdem über eine einzigartige Superkraft. Wade kann sich selbst von Wunden aller Art heilen. Abgerissener Arm? Ge-

brochene Rückenwirbel? Alles kein Ding! Noch dazu erklärt sein Talent auf sinnige Weise, warum ein kurzzeitiges Nicht-Getroffen-Werden ausreicht, um verlorene Lebenspunkte aufzuladen. Das alles macht zumindest kurzfristig Laune, bietet trotz freischaltbarer Komboattacken und anderer Boni aber insgesamt zu wenig Variation, um etwa an das hohe Niveau eines »DMC Devil May Cry« anzuknüpfen.

Gut also, dass der Söldner mit dem losen Mundwerk im Minutentakt komödiantische Kracher in Richtung Spielerohr schmettert. Zwar zünden die Gags nicht immer, Fans derben Humors kommen aber definitiv auf ihre Kosten. Besonders Nolan North, die englische Synchronstimme des Spandex-Helden, macht einen fantastischen Job. Wenn er von dickbrüstigen Groupies träumt und mit Schimpfwörtern um sich wirft, stört es nur bedingt, dass Activision keine deutsche Tonspur mit auf die Disk presst. Echte Hardliner würden sogar sagen: Zur Hölle damit! Eine vermunkelte Synchro hätte dem Spiel definitiv keinen Gefallen getan! Englisch-Unkundigen stehen dafür deutsche Untertitel zur Verfügung, die den Flair der Dialoge in der Regel großartig einfangen. Manchmal haben sie aber auch mit nervigen Unzulänglichkeiten zu kämpfen. Beispielsweise zu wortgenauen Übersetzungen und damit dem Verlust des ursprünglichen Wortwitzes. Zum 60-Euro-Vollpreis ist »Deadpool« somit wirklich nur eingefleischten Kennern der

Comics zu empfehlen. Die aber haben ihren Spaß mit der viel zu kurzen Kampagne.

Markus Würstle

Zweite Meinung

Deadpool: Du willst echt, dass ich zu meinem eigenen Spiel eine Bewertung gegenüber einem Schmutzmagazin wie 360 Live abgebe? Ok! Das Ding fesselt mich länger an die Glotze als mexikanisches Essen an die Kloschüssel. Ich gebe 10.0!

Deadpool

GRAFIK

Oft dröge Kulissen, grundsätzlich aber okay

6

SOUND

Fantastischer Deadpool-Sprecher, ansonsten unauffällig

8

STEUERUNG

Zugänglich und bis auf wenige Aussetzer passend

7

Extrem kurz und wenig abwechslungsreich. Darüber täuschen leider auch die witzigen Dialoge nicht hinweg. Nur für Fans, die ein Auge zudrücken!

6.3 von 10

Und außerdem?

- Die meisten der 50 Erfolge sind im Gegensatz zu vielen der Dialoge nicht sonderlich witzig. Einige der Standard-Auszeichnungen gibt's zum Beispiel für das Durchspielen der Kampagne ■ 3 Schwierigkeitsgrade; »Genetisch überlegen«, »Veteran« und »Ultra-Brutal!« ■ Ein Herausforderungs-Modus lässt dich meist unter Zeitdruck gegen Gegnerwellen antreten ■ Keine Infos zu etwaig geplanten Download-Inhalten bekannt

Erhältlich | 5. Juli 2013



Graf Dracula oder Handlager Igor?

- + Cooler Grafikstil, Helden-Fähigkeiten lassen sich individuell anpassen, deutsche Ton-Spur...
- ... die die lahmen Zwischensequenzen aber kaum besser macht, Steuerung ist gewöhnungsbedürftig, Gegner in doppelter Hinsicht einfallslos

DARK

Ghul sucht Vampir.
Späteres Blutbad nicht ausgeschlossen!

kurz&knapp

Hersteller | Kalypso

Entwickler | Realmforge Studios

Preis | 40 Euro

Genre | Schleich-Action

Spieler | 1

Xbox Live | nein

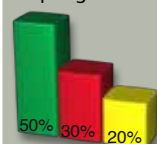
USK | ab 16 Jahren

kurz gesagt

Blutsauger-Schleich-Action die gut anfängt, aber auf Dauer nicht genug Biss hat.

das ist drin

- Schleichen
- Kämpfen
- Saugen
- Springen



Eric Bane hat ein Problem: Er ist auf dem besten Wege, ein Vampir zu werden. Was romantisch veranlagte Frauen nun in Verückung versetzen würde, ist für Eric der reinste Albtraum: Da er nur halb Vampir ist, würde er als hirnloser Ghul, als Bestie mit ewigem Blutdurst enden. Einziger Ausweg: Er muss den Vampir finden, der ihn einst gebissen hat – und dann dessen Blut trinken. Kein leichter Job, denn über den Verbleib des Ober-Blutsaugers weiß Eric recht wenig. Über sechs Kapitel hinweg soll der Spieler bei der Suche behilflich sein. Klingt eigentlich spannend und die Optik, ein Mix aus Cel-Shading-Grafik und futuristisch« kühler Kulisse, macht durchaus Lust auf das Abenteuer.

HÜPF DOCH MAL!

Tatsächlich ist die Hatz durch die Stadt aber geprägt von Frustration und einer Portion Langeweile. Für den Frust sorgt insbesondere Erics eingeschränktes Bewegungs-repertoire: Der Held latscht so unmotiviert durch die Gegend als ging es nur um einen Liter Milch. Und welcher Vampir, der etwas auf sich hält, kann denn nicht mal springen? Dafür darf er sich über kurze Distanzen via »Schattensprung« teleportieren und so kleine Mauern, Abgründe und Hindernisse überwinden. Gegner können entweder leise

umschlichen, schnell getötet oder langsam ausgesaugt werden. Letzteres ruft wegen des Lärms zwar meistens andere Gegner auf den Plan, doch ist der Blut-Trank auch die einzige Möglichkeit, die Energieleiste der 16 ausbaufähigen Vampir-Fähigkeiten wieder aufzufüllen: Besserer Schattensprung, Distanz-Kills, Röntgenblick, Gegner verwirren oder ablenken – hier darf Eric ganz dem persönlichen Spielstil angepasst werden. Bissig!

DÉJÀ-VU

Die Gegner sind zwar höchstens mit dem IQ eines Beutels Spenderbluts gesegnet, treten aber stets in Rudeln auf. Doch sobald die ersten Vampir-Fähigkeiten gereift sind, lassen sich die Angreifer mit stets gleichbleibenden Taktiken aus dem Weg räumen. Auch das schlauchige Leveldesign birgt wenig Überraschungen: Viele Räume samt Gegnern ähneln sich stark, wirken wie Stopf-material, um den Bereich zwischen Start und nächstem Spielabschnitt irgendwie mit Aufgaben zu füllen. Schade eigentlich, denn die Beschallung geht ins Ohr und die Optik ist, abgesehen von den hölzernen animierten Charakteren in den Zwischensequenzen, noch ordentlich. Doch was dem Spiel wirklich fehlt, ist eine große Dosis Herzblut. Vieles hätte man besser, vieles spannender gestalten können. Im Ansatz hat »Dark« durchaus

Qualitäten, auf Dauer krankt die Vampirjagd aber an zu vielen Kleinigkeiten. Dann schon lieber eine Runde »Dishonored«.

Reinhard Fischer

Zweite Meinung

Markus Würstle: Zwar hat die Vampir-Schleicherei so einige Schwächen und auch die abgewetzte Story bietet wenig Spannung. Trotzdem hatte ich unerklärlich viel Spaß beim Durchspielen. Man könnte das Ding durchaus schlechter bewerten, aber ich gebe 5.3

Dark

GRAFIK

Guter Stil, aber wenig Abwechslung

6

SOUND

Ordentliche Soundeffekte, gute deutsche Audiospur

6

STEUERUNG

Hat ihre Macken und braucht Zeit zum Erlernen

5

Einzelspieler-Schleich-Action mit zu vielen Ecken und Kanten – geschmeidiges Gameplay sieht leider anders aus!

5.2 von 10



Erhältlich | 2. Juli 2013



Strandurlaub oder Wolkenbruch?

- + Drei neue, sehr gelungene Mehrspieler-Karten mit reichlich optischer wie taktischer Abwechslung, eine neue Zombie-Waffe
- Zombiekarte enttäuscht, eine der Mehrspieler-Karten ist nur ein Remake, Preis-Leistungsverhältnis stimmt nicht



CALL OF DUTY: BLACK OPS 2 VENGEANCE

Verschwinde aus meinem Saloon, Zombie!

kurz&knapp

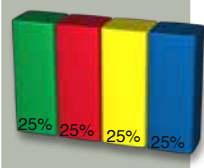
Hersteller | Activision
Entwickler | Treyarch
Preis | 1.200 Microsoft Points
Genre | Ego-Shooter
Spieler | 1 - 16
Xbox Live | ja
USK | ab 18 Jahren

kurz gesagt

Die Mehrspieler-Karten können überzeugen, die Zombie-Map ist eine kleine Enttäuschung.

das ist drin

- Urlaubsgefühle
- Paintball-Action
- Schwindelgefahr
- Déjà-Vu im Regen



Während Millionen Fans ungeduldig nach »Call of Duty: Ghosts« lechzen, schickt sich Treyarch an, die Wartezeit mit der nunmehr dritten Download-Erweiterung für »Black Ops 2« zu verkürzen. Wie gewohnt gibt es auch in »Vengeance« vier frische Mehrspieler-Karten und eine neue Zombie-Kampagne.

REGNERISCHE PAINTBALL-INSELN

Die Karte namens »Cove« transportiert dich auf eine verlassene Insel samt Flugzeugwrack. Statt dich auf die Suche nach mysteriösen Luken im Boden zu machen, wirst du aufgrund der hohen Sichtweite und Weite der Karte mal wieder deine Scharfschützengewehre auspacken dürfen. Das Strand-Setting ist eine willkommene Abwechslung. Die vielen Flankiermöglichkeiten bieten reichlich Anlass, die Struktur der Karte in- und auswendig zu lernen. »Detour« bietet auf einer zerstörten Hängebrücke mit zwei Ebenen eine Mischung aus verschiedenen Tempi. Während du oben auch auf größere Entfernung effektiv punkten kannst, bietet sich die Unterführung mit ihren kurzen Laufwegen dazu an, den Gegnern mit Schrotflinten und Maschinengewehren in den Rücken zu fallen. Obwohl die Karte stilistisch kaum beeindruckend sein kann, offenbart sich nach einigen Partien eine Vielzahl an taktischen Möglichkeiten. So befinden sich am Rande der Brücke etwa schmale Rohre, auf denen man Angreifer – von der Seite kommend – empfindliche Treffer zufügen

kann. Die Karte »Rush« wiederum wird Campern wenig Freude machen. Stattdessen geht es auf diesem kleinen Areal darum, ständig auf den Beinen zu sein und seine Position zu ändern – Adrenalin pur! Die Map sticht zudem ob des gewählten Schauplatzes heraus: Die beiden Teams bekämpfen sich in einer kunterbunten Paintball-Arena. Witzig! »Uplink« ist da weniger einfallsreich und präsentiert sich stattdessen als 1:1-Neuaufgabe der Karte »Summit« aus dem ersten »Call of Duty: Black Ops«. Bis auf neue Regeneffekte hat sich hier leider kaum etwas getan.

ANGRIFF DER COWBOY-ZOMBIES

Als neue Zombie-Kampagne präsentiert Treyarch »Buried«. Hier schlüpfst du erneut in die Schuhe der bereits aus dem »Tranzit«-Modus bekannten Überlebenden. Während die in der letzten Download-Erweiterung enthaltene Zombie-Karte »Mob of the Dead« viele neue Gadgets und Charaktere einführt, gibt sich »Buried« sehr viel klassischer. Erneut tischt Treyarch eine riesige Umgebung auf. Bis zu vier kooperativ handelnde Spieler streichen durch Zombie-Kills Punkte ein, räumen dadurch Wege frei und verschaffen sich letztlich Waffen sowie Verbesserungen. Diesmal sind die Überlebenden übrigens in einer unterirdischen Westernstadt unterwegs. Das liest sich leider sehr viel spannender, als es tatsächlich ist: Das gesamte Gebiet ist extrem dunkel, und die Häuser sehen sich allesamt ähnlich. Die Orientierung in den vielen Korridoren fällt dem mitunter zum Opfer.

Trotz des Riesen Leroy, den die Gruppe aus seinem Gefängnis befreien und so auf seiner Seite kämpfen lassen kann, traut sich »Buried« zu wenig Neues. Das und die lahme Präsentation ergeben unterm Strich eher eine kleine Enttäuschung.

Robin Schweiger

Zweite Meinung

Sönke Siemens: Die neue Zombie-Karte mag hinter bereits veröffentlichten zurückbleiben, aber die dort freispielfähige Laserspritze »Ray Gun Mark II« macht echt Laune. Davon abgesehen komm' ich von der Strandkarte »Cove« nicht mehr los. Ich gebe 7,9

Black Ops 2: Vengeance

GRAFIK

In die Jahre gekommene Engine, Karten jedoch teils schön farbenfroh

7

SOUND

Stimmungsvoll wie gehabt, aber schlechte deutsche Synchro

7

STEUERUNG

Einfach zu lernen, schwer zu meistern, reagiert schnell und exakt

9

Ein solides, wenn auch überbezahltes Kartenpaket mit einer etwas enttäuschenden Zombie-Kampagne.

7.2 von 10

MAGIC 2014 DUELS OF THE PLANESWALKERS

Kreaturen-Beschwören
nach Herzenslust

kurz & knapp

Hersteller | Wizards of the Coast
Entwickler | Stainless Games **Preis** | 800
Microsoft Points **Genre** | Kartenspiel
Spieler | 1 - 4 **Xbox Live** | ja **USK** | ab 6
Jahren **Erhältlich** | 26. Juni 2013

Die Xbox-Live-Adaption des beliebten Sammelkartenspiels bietet in der 2014er-Ausgabe endlich die Möglichkeit, eigene Decks zu erstellen: Im »Sealed«-Modus erhältst du sechs sogenannte Booster-Packungen mit jeweils 15 Zufallskarten, aus denen du ein 40 Karten starkes Deck zusammenstellst. Damit duellierst du dich anschließend offline mit der KI oder online mit Gegnern aus Fleisch und Blut. In einer speziellen Kampagne können zusätzlich bis zu drei weitere Booster freigespielt werden. Das fängt den Sammelkarten-Gedanken des Grundspiels perfekt ein und verdient alleine schon deshalb Pluspunkte, weil hier nicht noch einmal zur Kasse gebeten wird.

Ansonsten kommt »Magic 2014« ähnlich umfangreich wie die Vorgängerspiele mit zehn vorgefertigten, teils extrem starken Decks daher, für die jeweils 30 zusätzliche Karten freigeschaltet werden können. Technisch präsentiert sich die Umsetzung ebenfalls durchweg makellos. Kartenspiel-Liebhaber werden's sprichwörtlich verschlingen!

Jan Heinrich



Wertung

Gewaltige Spieltiefe trifft leidenschaftliches Sammelfieber. Pflicht-Download für »Magic«-Infizierte!

8.5 von 10

RIDE TO HELL RETRIBUTION

Fahr zur Hölle!

kurz & knapp

Hersteller | Deep Silver **Entwickler** | Eutechnyx **Preis** | ab 45 Euro **Genre** | Action
Spieler | 1 **Xbox Live** | nein
USK | ab 18 Jahren **Erhältlich** | 28. Juni 2013

Das ist wieder mal typisch: Nur weil dein kleiner Bruder die falsche Kutte trägt, schneiden ihm die Gangmitglieder von The Devil's Hand bei der ersten Gelegenheit die Kehle auf und verpassen dir 'ne Kugel zwischen die Augen. Die in den späten 1960ern angesiedelte Biker-Action leitet Entwickler Eutechnyx ja noch passabel ein, doch was nach dem Intro passiert – inklusive mehrmaligem Einfrieren der fertigen Verkaufsversion –, gleicht in Sachen Spielspaß einem Frontalunfall mit Todesfolge.

Der Krampf beginnt mit der lächerlichen, von Logikaussetzern und plumphen Klischees verseuchten Erzählweise, setzt sich über anatomisch meist schlichtweg inkorrekte Animationen fort und gipfelt schließlich in der katastrophalen Steuerung. Egal ob nun Verfolgungs- respektive Rennsequenzen auf dem zweirädrigen Hobel, vereinzelte Schusswechsel oder Schlagabtausch – all das spielt sich unfassbar schwammig. So gut wie allgegenwärtige Grafikfehler runden den Scherbenhaufen ab. Nicht mal gut genug zum Erfolge-Abgreifen!

Jan Heinrich



Wertung

Selbst wer auf Trash hofft, macht besser einen Bogen – das hier ist richtiger Sondermüll!

2.3 von 10

LE TOUR DE FRANCE 2013

Radel-Action mit wenig
Luft in den Reifen

kurz & knapp

Hersteller | Focus Home Interactive
Entwickler | Cyanide Studios **Preis** | ab 45
Euro **Genre** | Sport **Spieler** | 1 - 2
Xbox Live | ja **USK** | ab 0 Jahren
Erhältlich | 28. Juni 2013

Allen Skandalen zum Trotz: Sie radeln noch! Zum 100. Mal treten die besten Strampler der Welt 2013 in Frankreich zur Tour de France um die Wette und auch zum Jubiläum schmeißt Cyanide seine Radsport-Simulation auf den Markt. Als Mitglied eines Rennteams stürzt der Spieler in die härteste Rundfahrt dieses Planeten, gibt taktische Anweisungen an seine Mitstreiter – die alle etwas uninspiriert per Funk in derselben Stimme und Tonlage antworten – und versucht mit seinen Kräften zu haushalten. Das war es aber eigentlich schon.

Problem auch bei der neuesten Ausgabe: Der Funke springt einfach nicht über. Zwar wurde an Grafik und Gameplay gefeilt und in den wenigen Bergetappen der 3.360 Kilometer langen Strecke kommt etwas Spannung auf, dennoch besticht die Strampel-Action meist nur durch langatmige Flachetappen ohne große Höhepunkte. Für Radsport-Freaks vielleicht ganz lustig, Normalo-Zocker lockt das allerdings nicht auf den virtuellen Drahtesel.

Daniel Riedmüller



Wertung

Aufpolierte Grafik und Gameplay-Tuning helfen nicht aus der Fan-Nische. Zu seicht, zu eintönig, zu unspektakulär.

5.1 von 10

DYNASTY WARRIORS 8

Achte Dynastie, Kurswechsel
nicht in Sicht!

kurz & knapp

Hersteller | Tecmo Koei **Entwickler** | Omega
Force **Preis** | ab 60 Euro **Genre** | Action
Spieler | 1 - 2 **Xbox Live** | ja
USK | ab 12 Jahren **Erhältlich** | 19. Juli 2013

Irgendwas muss in der »Dynasty Warriors«-Reihe doch mal passieren! Spielerisch hat sie sich seit dem Erstlingswerk von 1997 auf der Ur-Playstation kaum nennenswert weiterentwickelt: Als einer von bis zu 70 Charakteren nimmst du es in altchinesischen Schlachtszenarien mit ganzen Hundertschaften feindlicher Fußsoldaten auf, mal per Pedes, anderenorts vom Pferderücken aus. Derart zahlreiche Teilnehmer garantieren freilich überbordende Bildschirm-Action, sorgen zuweilen aber auch für Unübersichtlichkeit.

Die gute Nachricht: »Dynasty Warriors 8« läuft durchweg flüssig. Technische Quantensprünge oder gar eine neue Engine sollte dennoch niemand erwarten. Hinzu kommt, dass sich der eigene Recke aus der Verfolgerperspektive nach wie vor unruhig und damit immer wieder mal unpräzise steuert. Darüber können auch der massive Umfang mit vier im Off- oder Online-Koop spielbaren Kampagnen, der neue »Ambition Mode«, die neuen »Was wäre wenn«-Szenarien mit alternativen Ende sowie neue Waffen und Manöver nicht hinwegtäuschen.

Jan Heinrich



Wertung

Bietet abseits der »Was wäre wenn«-Szenarien kaum Neues. Im Koop-Modus für Fans trotzdem ganz nett.

6.0 von 10



TOM CLANCY'S THE DIVISION

DIE GESCHICHTE HINTER DER GESCHICHTE

Mit »Tom Clancy's The Division« hat Ubisoft auf der E3 2013 alle überrascht. Der Mix aus Shooter und Online-Rollenspiel beeindruckt in Sachen Grafik, der Vernetzung von Konsole und Mobilgeräten und dichter Atmosphäre wie kaum ein anderes Spiel der Messe. Es zeichnet das Bild einer gefallenen Nation, einer Demokratie im Ausnahmezustand, die zu retten versucht, was noch bleibt. Dabei greifen die Macher ein reales Katastrophenszenario auf: Operation Dark Winter. Doch was ist Dark Winter eigentlich? 360 Live hat in Aktenschränken gestöbert und nachgeforscht...

Spätestens seit dem 11. September 2001 wissen wir, wie verletzlich ein scheinbar so mächtiger Staat wie die USA sein kann. Wir sind zur Erkenntnis gelangt, dass wir trotz Millionen von Maschinengewehren, Zehntausender Raketen, Panzer und Dutzender Flugzeugträger machtlos gegen die Heimtücke des Geistes sind. Machtlos gegen die Absicht, alleinig durch das Töten von Menschen Schaden anzurichten. Ja, der globale Terrorismus ist Krieg; aber eine neue Art des Krieges. Eine Art, gegen die unsere westliche Welt trotz der Milliarden US-Dollars und Euros, die in Kampfdrohnen und neue Spezialeinheiten fließen nicht gerüstet ist. Tausende Menschen starben vor zwölf Jahren bei den Anschlägen auf die Türme des World Trade Centers und das Pentagon. Kamen um in dem Meer aus Flammen, das sich in die Türme ergoss und als die gigantischen Wolkenkratzer letztlich wie Kartenhäuser in sich zusammenfielen. Ein Angriff auf amerikanischem Boden, der heute noch

in dem Überwachungsprogramm PRISM, den Flugsicherheitsprogrammen und dem Patriot Act nachhallt. Die USA fühlte sich durch den Anschlag von Al-Qaida verletzt und verwundbar. Ein Gefühl, das dieser Staat nicht kannte, der einen solchen Anschlag auf eigenem Boden noch nicht erlebt hat. Doch verglichen mit dem Szenario, das die Macher des Online-Rollenspiel-Shooters »Tom Clancy's: The Division« für Next-Gen-Konsole und PC zeichnen, ist 9/11 lediglich ein Nadelstich ins Fleisch der größten Demokratie der Welt. Das Erschreckende daran: Das Szenario von »The Division« ist alles andere als unrealistisch. Es könnte sogar irgendwann Wirklichkeit werden.

ALLES IST VERLOREN

New York City gleicht einem verwesenden Leichnam. Die Straßenzüge der einstigen Metropole sind leergefegt. Das öffentliche Leben? Es ist zum Stillstand gekommen. Statt dicht gedrängten

Verkehrs auf dem Time Square und dem allgegenwärtigen Dauerhupkonzert herrscht nun beängstigende Stille. Lastwagen und PKWs drängen sich nicht wie gewohnt im Schrittempo vorwärts, sondern stehen nun einsam und verlassen mit zerschlagenen Scheiben und platten Reifen auf den leuchten Straßen. Die über Bürgersteige eilenden Menschenmassen? Verschwunden. Stattdessen wehen Zeitungen und Papier an den Bordsteinen und Müllbergen entlang und flattern aus aufgebrochenen Geschäften und Stadtwohnungen. Kaum zu glauben, dass die Stadt, die niemals schläft, innerhalb von nur fünf Tagen zum Koma-Patienten wurde; sämtliche gesellschaftliche Regeln, Recht und Ordnung haben ihre Bedeutung verloren. Aber auch die restlichen USA gleichen bis auf einige ländliche Gebiete mittlerweile einem Dritte-Welt-Land. Eine gezielte Terrorattacke mit einem Virus war der Verursacher des Kollapses eines ganzen Landes, wenn – langfristig – nicht sogar

»DIE RESULTATE SCHOCKTEN SELBST EXPERTEN. DENN OFFENBAR WÜRDIE DIE MÄCHTIGSTE NATION DER WELT SCHNELL IN DIE KNIE GEHEN...«



✖ Anschlag im Einkaufszentrum?

ABER WARUM?

Sowohl in »The Division« als auch Operation Dark Winter nimmt der Anschlag in einem Einkaufszentrum seinen Lauf. Die »Division«-Terroristen bringen infizierte Geldscheine in Umlauf, die Hintermänner von Dark Winter verbreiten hingegen den Pockenvirus in einem großen Konsumtempel. Aber wieso? Der Gedanke der Planer der Dark-Winter-Simulation: Ein Einkaufszentrum ist der beste Ort, um eine solche Krankheit schnellstmöglich an den Mann zu bringen – zumindest in den USA. Die Amerikaner sind eine der konsumfreudigsten Nationen der Welt. Bis zu 90 Milliarden US-Dollar können an einem guten Tag in den USA an Ladentheken umgesetzt werden. Obendrein sind die großen Shopping-Malls nicht nur Einkaufsmeilen, sondern auch gesellschaftliche Treffpunkte. Jugendliche hängen hier nach der Schule ab, Sportler gehen zum Training ins Fitness Center, die sich in der Regel ebenfalls in den Malls befinden. Und viele der großen Restaurantketten platzieren sich zwischen den Gucci-Läden und Apple-Stores, die hier Platz für ihre Geschäfte angemietet haben. Manch Amerikaner verbringt bis zu zehn Stunden pro Woche an Orten wie diesen – ob zum Einkaufen, Schaufensterbummel oder um sich mit Freunden zu treffen. Obendrein werden die Einkaufszentren der USA nicht nur von Einheimischen besucht, sondern gelten in vielen Fällen auch als regelrechte Touristenattraktion. Gutes Beispiel: The Grove in Los Angeles, das in seinem Aufbau einer mittelamerikanischen Kleinstadt aus den 1960er Jahren nachempfunden ist. Auf diese Weise würde eine Pocken-Infektion durch die Reisenden über die Grenzen des Bundesstaates oder gar des Landes hinweg weitergetragen werden. Die Erkenntnis: Der Konsumwahn könnte unser Untergang sein!



der ganzen Welt. Mittels infizierten Geldscheinen haben die Hintermänner die Apokalypse eingeleitet. Und das am legendären Black Friday: dem Freitag nach dem Thanksgiving-Fest und dem Beginn der Weihnachtseinkaufssaison. Ein Tag, an dem in den USA mehr Geld den Besitzer wechselt, als sonst in einer ganzen Woche. Wie ein Lauffeuer breitet sich das Virus aus. Sorgt für übervolle Krankenhäuser, Panik auf den Straßen... den Exodus einer kompletten Zivilgesellschaft. Die Regierung verabschiedet eine Gesetzeskaskade, setzt das Zivilrecht außer Kraft und etabliert Sonderkommandos, um zu retten, was noch zu retten scheint. Der Spieler in »The Division« ist einer dieser Spezialagenten, der gemeinsam mit anderen versucht, New York vor dem weiteren Verfall und brutaler Anarchie zu bewahren. Keine Zombies oder Aliens streunen hier durch die Gassen, sondern Plünderer, organisierte Gangs und Menschen, die versuchen, einfach irgendwie zu überleben. Das alles klingt zu sehr nach einem überzogenen Thriller, um wirklich wahr zu sein? Mag durchaus sein. Doch stützen sich die Macher vom Entwickler Ubisoft Massive aus dem schwedischen Malmö auf ein reales Planspiel der US-Regierung: Operation Dark Winter! »Das alles ist kein Quatsch. Es ist wirklich wahr«, sagt Kreativleiter Nicklaus Cederstrom. Und tatsächlich: vom 22. bis 23. Juni 2001 führte das Forschungsinstitut Johns Hopkins »Center for Civilian Biodefense Strategies« gemeinsam mit der Denkfabrik »Center for Strategic and International Studies«, eine Abteilung der US-Heimatschutzbehörde und dem »Oklahoma National Memorial Institute for the Prevention of Terrorism« eine großangelegte Simulation durch. Hierbei fanden sich ehemalige Regierungsbeamte, Wissenschaftler und Journalisten im Luftwaffenstützpunkt »Andrews Air Force Base« zusammen, um das beängstigende Szenario theoretisch zu durchdenken, folgen auszuloten und Reaktionsmöglichkeiten zu offenbaren. Das Ziel? Herauszufinden, wie die USA mit einer gezielten Bio-Terrorattacke fertig werden würde; Aufmerksamkeit bei den Entscheidungsträgern der Nation schaffen, denen die Gefahr und Auswirkungen einer solchen Attacke zu dieser Zeit nicht bewusst waren. Die Resultate schockten selbst die Experten. Denn offenbar würde die mächtigste Nation der Welt schnell in die Knie gehen...

WENN DER TERROR SIEGT

Es ist ein ganz normaler Tag in Oklahoma City. Vereinzelte Wolken ziehen über den Himmel, die Sonne scheint immer wieder durch einzelne Lücken.

Doch hat sich in den letzten Tagen einiges an den internationalen Verhältnissen gedreht: Der Ton zwischen der Volksrepublik China und Taiwan hat sich verschärft. Ein gewisser Yusuuf Abdul Aziiz wurde in Russland verhaftet, der einer Terror-Verbindung namens Al-Qaida angehören soll. Die allgemeine wirtschaftliche Verfassung der USA ist gut, doch die Ölpreise für die 8,46 Millionen Barrel Öl, die täglich importiert werden, steigen an. Und irgendwo in einer Shopping-Mall infiziert eine Gruppe Terroristen mehr oder minder unerkannt mehr als 3.000 unwissende Bürger mit einer hochansteckenden Variante des Orthopox-Virus aus der Familie der Poxviridae – oder kurz: den Pocken. Eine Infektionskrankheit, die seit ihrem letzten Fall im Jahre 1972 in Hannover nicht wieder aufgetreten ist. Als »pockenfrei« hat die World Health Organisation die Welt 1980 erklärt. Doch gerade deshalb, so die Erdenker des Planspiels, sei ein Angriff mit diesem Virus so gefährlich und realistisch. Über die Luft, durch simples Husten oder durch mit Viren versetzten Staub können die Erreger übertragen werden. Per Spraydose, über eine Klimaanlage oder durch das einfache Ausschütteln eines mit Viren infizierten Mantels könnten die mikroskopisch kleinen Übeltäter freigesetzt werden. Genau dies ist allerdings letztlich fast schon wieder egal. Denn erst nach sieben Tagen bis zwei Wochen wird klar, was passiert ist. Erst dann nämlich beginnt der Virus, wirklich zu Tage zu treten. Bis dahin haben die Angesteckten Dutzende andere infiziert: ihre Kinder, ihre Eltern, Freunde, Nachbarn. Die ersten Anzeichen des Krankheitsausbruchs sind heftig: Schüttelfrost, Fieber, Schmerzen überall. Flecken, Eiterblasen und Pusteln bilden sich dann. Aufgeplatzte Hautpartien verkrusten – Effloreszenzen nennen das die Mediziner. Sogar Erblindung, Taubheit und nachhaltige Hirnschäden können die Folge sein – und natürlich der Tod! Wie sich im Laufe des theoretischen Planspiels, das hauptsächlich auf Berechnungen, Statistiken und wissenschaftliche Analysen setzte, würden der Presse erste Pockeninfektionen nicht lange verborgen



»ÜBER DIE LUFT, DURCH SIMPLES HUSTEN ODER DURCH MIT VIREN VERSETZTEN STAUB KÖNNEN DIE ERREGER ÜBERTRAGEN WERDEN.«



»SCHIESSEREIEN MIT DER POLIZEI, PLÜNDERUNGEN VON SUPERMÄRKTEN, MORD AN VERMEINTLICH INFIZIERTEN: DAS ERACHTETEN DIE MACHER DER STUDIE ALS REALISTISCH.«

bleiben: Berichte in TV und Zeitungen hätten einen Ansturm auf Krankenhäuser zufolge. Die wären überlaufen und überlastet. Schlimmer noch: In der Menschenmasse würden Infizierte noch weitere Gesunde anstecken. Auch genug medizinisches Personal wäre nicht vorhanden. Verstopfte Straße machen es schwer, zur Arbeit zu erscheinen. Manche Krankenschwestern und Ärzte würden hingegen aus Angst nicht in der Arbeit auftauchen. Dies gilt auch für viele andere: Büros, Supermärkte, Restaurants und weitere Arbeitsstellen blieben aus Panik vor Ansteckung leer. Das aber zu Recht: Aus einigen Tausenden Pockenkranker werden schnell Zehntausende, Hunderttausende, eine Million! Eins großer Teil der wirtschaftlichen Kraft Oklahomas ist damit binnen kurzer Zeit ausgetrocknet! Wie schnell auch die USA an sich. Innerhalb weniger Tage nach den ersten Ausbrüchen der Krankheit wären Pocken-Fälle in bis zu 25 US-Bundesstaaten die Folge. Unzählige Menschen wären infiziert und würden das Virus immer weiter verbreiten: Texas, New York, Arizona, Kalifornien. »Eine Umfrage der New York Times hat ergeben, dass ein Großteil der Amerikaner der Meinung ist, die Regierung habe die Kontrolle verloren«, wird ein Zeitungsbericht im Ablaufdokument zu Dark Winter vorausgesagt. Tatsächlich käme wohl das öffentliche Leben aus Misstrauen und Furcht nahezu zum Erliegen. Als Folge treten Notfallpläne in Kraft. »Amerikaner stehen nicht länger zivilrechtliche Freiheiten wie die freie Reise zu«, beschreibt das Skript für die Operation Dark Winter eine Maßnahme. Auch Zwangsisolation, Hausarreste, Straßensperren und mehr können durch Polizei und die Seuchenschutzbehörde verhängt werden. Aktionen, gegen die sich mehrere bewaffnete US-Bürger jedoch zur Wehr setzen würden. Schießereien mit der Polizei, Plünderungen von Supermärkten, Mord an vermeintlich Infizierten: All das erachteten die Macher der Studie als realistisch. Feuer und Chaos würden sich ausbreiten, da Feuerwehr und Sicherheitskräfte sich nicht mehr oder nur schlecht koordinieren könnten und Beamte ebenfalls erkrankt oder auf der Flucht wären. »Das Image der USA als Supermacht zerbricht«, ist ein Zwischenfazit. Die Börse, der Binnen- und Außenhandel knicken ein. Und besonders fatal: Wegen fehlenden Personals könnte es in Kraft- und Wasserwerken zu Problemen kommen. Lieferungen an Supermärkte? Bleiben aus. Die Grundversorgung der Menschen ist nicht länger gesichert. Auch der Müll

in den Straßen würde nicht mehr geräumt werden. Insoweit zeichnet Ubisofts »The Division« auch optisch ein erschreckend realistisches Bild des Untergangs. Derweil ermittelt ein Sonderkommando des FBI die Hintermänner des Anschlages – oder versucht es zumindest. Doch die Spuren sind nahezu im allgemeinen Chaos verschwunden. Außerdem ist die Frage nach dem »Wer« und »Warum« derweil weniger wichtig, als das »Was wird?« Denn das Alltagsleben der Amerikaner hat sich um 180 Grad gedreht. Die Vereinigten Staaten sind auf Hilfe befreundeter Nationen angewiesen: Notversorgung mit Nahrung, Wasser, medizinischen Hilfslieferungen. Aber vor allem, um Pocken-Impfstoffe zu verteilen: Lediglich wenige Millionen Dosen könnten in den ersten drei Tagen nach den ersten Fällen verabreicht werden. Viel zu wenig bei knapp 315 Millionen Einwohnern. Hier wäre die Unterstützung von Ländern wie Indien, Südafrika und der EU nötig, die Vorräte horten. Erst mit Verzögerung könnten mit Unterstützung von Privatunternehmen letztlich zwölf Millionen Impfpumpen pro Tag in den USA selbst hergestellt werden, um die Situation langfristig wieder unter Kontrolle zu bringen.

DAS ENDE

Das Planspiel Operation Dark Winter macht der Regierung wahrlich keinen Mut, sondern bleibt trocken und nüchtern: Die wirtschaftliche Macht, das Militär, all die Sicherheitsbehörden sind nutzlos, hat die Katastrophe erst mal ihren Lauf genommen. Das finstere Fazit: Eine solche Epidemie ließe sich nicht kontrollieren und eingrenzen wie eine Horde Wahnsinniger mit Waffen. Stattdessen hätte eine derartige Attacke ähnliche Folgen, wie ein Anschlag mit einer Atomwaffe. In nicht mal drei Monaten gäbe es in den Staaten rund drei Millionen Pocken-Fälle – und es würden immer noch mehr. Knapp eine Million der Patienten wären bereits verstorben. In nicht mal einem Monat kämen rund 300.000 dazu. Hier warnt jedoch die Studie selbst, dass die »Zahlen hochspekulativ« sind. Oder anders gesagt: Es könnte durchaus noch schlimmer kommen. So schlimm, wie es »The Division« prophezeit? Durchaus möglich – auch wenn der im Spiel vorausgesagte Niedergang der größten Demokratie innerhalb von nur fünf Tagen etwas übereilt erscheint. Auf das Game freuen wir uns trotzdem ungemein.

Martin Schwertbachfelde



✖ Executive Directive 51

DIE LIZENZ ZUM TÖTEN

Nicht nur die Ausgangssituation von »The Division«, der Zerfall einer Gesellschaft nach einem Anschlag mit Viren, ist in der Realität begründet. Nein, auch das Sonderkommando, dem der Spieler im Online-Rollenspiel-Shooter angehört, ist in der Wirklichkeit verankert. Die von George W. Bush am 4. Mai 2007 unterzeichnete National Security Presidential Directive NSPD 51/Homeland Security Presidential Directive HSPD-20 – oder kurz: Executive Directive 51 – würde eine solche Truppe ermöglichen. Die Direktive wurde ohne großes Aufsehen oder Presseecho verabschiedet, hat aber große Wirkung. Im Falle eines »katastrophalen Notfalls«, »der in massenhaften Opfern, Schäden, die US-Bevölkerung betreffende Spaltungen, Störungen der Infrastruktur, Umwelt, Ökonomie oder Regierungsfunktionen« mündet, soll dieses Gesetz das Weiterbestehen und Handeln des Regierungsapparates garantieren. Und zwar, indem die sonst scharf getrennten Grundpfeiler der Demokratie wie Legislative, Judikative und Exekutive quasi in einer Notbehörde vereinigt werden: dem Enduring Constitutional Government, das dem Präsidenten untersteht. Oder anders gesagt: Der Präsident spricht und befiehlt direkt und hat die Macht, zu tun, was er für nötig hält. Damit ist das ECG Regierung, oberstes Gericht und Oberbefehlshaber von Militär, Polizei und Katastrophenschutz zugleich. Dies ermöglicht – ohne große Diskussionen – etwa die Abriegelung von ganzen Städten, die Einrichtung von Quarantänazonen, den Einsatz des Militärs im Inland oder auch die Aufstellung einer Spezialabteilung, die legal töten und selbstbestimmt handeln darf, wie es in »The Division« der Fall ist.



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

360 LIVE

COMMUNITY

Was tut sich
rund um
Xbox Live?

SCENE	THE WALKING DEAD – 400 DAYS	DER MONAT	XBOX LIVE ARCADE	ERFOLGE
Meckerecke, Szene-News, Interview	Download-Erweiterung des Monats	Neues aus der Redaktion...	Thunder Wolves, Storm, Spartacus Legends, Doodle Jump Kinect	Grid 2

✕ Consoles

SOMMER CUPS

Seit Kurzem laufen wieder die beliebten, alljährlichen »Sommer Cups« der Consoles Sports League. In insgesamt elf Gaming-Disziplinen treten passionierte Schönwetter-Zocker auf Xbox 360 und Playstation 3 an, um Ruhm und eine illustre Anzahl an unterschiedlichsten Preisen zu gewinnen. Mit dabei: Gamepads, Tragetaschen,

»In insgesamt elf Disziplinen treten passionierte Schönwetter-Zocker an.«

Ladestationen, CSL-Premium-Mitgliedschaften und natürlich wie immer auch die beliebten Awards fürs eigene Spielerprofil. Besonders Cups, wie die zum E-Sport-Favoriten »Call of Duty: Black Ops 2«, zum Kickerkönig »FIFA 13« und zur PS-Schlacht »Grid 2«, dürften dabei massiv Zuspruch finden. Für viele der Match-Kategorien stehen außerdem unterschiedliche Modi wie »1on1« oder »4on4« mit variablen Spieleinstellungen zur Verfügung. Doch auch Arcade-Fans kommen nicht zu kurz und nehmen beispielsweise am »Uno-Cup teil. Ausführliche Infos, Ergebnisse, Teilnehmer und Regelwerke erhältst du wie gewohnt im vollen Umfang auf folgender Webseite:



www.consoles.net

Die Mecker-Ecke

LÄHMENDE ANGST

Was ist der Grund dafür, dass du dir die 360 Live kaufst? Für die meisten unserer Leser sind es ohne Frage der Vorschau- und Testteil des Hefts. Der leidenschaftliche Xbox-Fan will nun mal wissen, ob sich die Anschaffung von Spiel XY lohnt, und erfahren, was in den nächsten Monaten auf ihn zukommt. Für mich und meine Kollegen ist das Schreiben von Vorschauberichten eines der interessantesten Tätigkeitsfelder überhaupt. Wer würde nicht gerne Spiele schon Monate vor deren Erscheinen begutachten und Gleichgesinnten davon berichten?

SCHON VORBEI?

Doch die Zeiten ändern sich. Zwar besucht 360 Live regelmäßig unzählige Studios und Messen rund um den Globus, um sich über kommende Hits zu informieren. Das Problem: Solche Veranstaltungen sind meistens mit ungemeinem Zeitdruck verbunden. Oft wollen Dutzende Journalisten gleichzeitig spielen, Interviews führen und mehr. Dies führt dazu, dass man in vielen Fällen nicht einmal eine volle Stunde von einem Spiel erlebt. Die anderen wollen schließlich auch noch ran oder die Version ist inhaltlich sowieso auf diesen kurzen Zeitraum begrenzt.

HABT VERTRAUEN!

Klassische Preview-Muster? Haben wir in den letzten Monaten gerade mal eine Handvoll ins Büro geschickt bekommen. Vor wenigen Jahren war das noch anders. Waren das noch Zeiten, als man sich gemütlich vor die Firmenkonsole fläzen konnte, um stundenlang sämtliche Möglichkeiten eines neuen Titels auszuloten! Und nein, mit dem Sommerloch hat die Musterarmut nichts zu tun. Viele Herbstkracher befinden sich bereits mitten in oder am Ende ihrer Beta-Phase. Aber Entwickler und Hersteller gleichermaßen scheinen wie gelähmt vor Angst, dass jemand ein schlechtes Wort über ein Produkt verlieren könnte, weil niemand überwachen kann, was der Journalist da gerade spielt oder sieht. Hinzu kommt die zugegebenermaßen verständliche Paranoia, eine Version könnte in falsche Hände geraten. Doch mal ehrlich: Wer die nötigen Sicherheitsvorkehrungen trifft und ein gutes Spiel in der Pipeline hat, muss sich nicht fürchten. Qualität und Hingabe kann man ohne Weiteres auch in einer frühen Entwicklungsphase erkennen. Beide Merkmale sind nur bedingt von grafischem Firlefanz abhängig oder davon, ob noch kleinere Fehler vorhanden sind. Und genau das wird dann auch der Spieler aus einer Vorschau herauslesen! Also liebe Hersteller, her mit den Preview-Fassungen! Denn mehr Muster gleich detaillierte Berichte, gleich mehr Interesse bei den Fans - und natürlich besseres Feedback für die Entwickler.



BIO

Name | Markus Würstle
Schon gewusst? Markus Würstle schreibt seit 2011 für 360 Live und wünscht sich wieder mehr Preview-Disks.

interview

UNTER VIER AUGEN MIT

Fredrik Keitel
von Clans.de



Name | Fredrik Keitel **Alter |** 28
Wohnort | Wien **Beruf |** Entrepreneur
Webseite | www.clans.de

360 Live: Wie bist du mit dem E-Sport in Berührung gekommen?

Fredrik: Ich hatte meine Jugend über viel Spaß mit Konsolen- und Computerspielen und bin damals bei »Starcraft« für den PC hängen geblieben. Hier fand ich schnell Gleichgesinnte und nach einem Hobby-Clan mit Spielerfreunden folgte der Zugang zu einem Profi-Team. Der E-Sport und die Clan-Szene steckten beide noch in den Kinderschuhen, aber zeitgleich mit unserem Clan entwickelte sich parallel eine immer größer werdende Spieler- und Fangemeinschaft. Während meiner aktiven Pro-Gamer-Zeit hatte ich eine sehr enge Verbindung zur Szene und durch die erfolgreiche Teilnahme an zahlreichen internationalen Turnieren auch zum E-Sport.

360 Live: Daher also die Idee, das Portal clans.de zu gründen?

Fredrik: Ich bin zusammen mit der E-Sport- und Clan-Szene erwachsen geworden und habe dabei erkannt, dass es für Gaming-Clans nach wie vor noch viele unerfüllte Wünsche und Chancen zur Weiterentwicklung gibt. Mit unserem Portal versuchen wir jetzt Gamern ein Rundum-sorglos-Paket zu bieten, um sich eine eigene Clan-Webseite aufzubauen. Also ihrem Hobby besser, einfacher und professioneller nachzugehen.

360 Live: E-Sport ist vorrangig ein Thema für PC-Spieler. Wie wichtig sind euch die Konsoleros?

Fredrik: Der E-Sport ist auch im Konsolenbereich auf dem Vormarsch. Außerdem unterscheiden wir nicht zwischen Controller oder Maus. Alle Gamer und jeder Clan sind bei uns willkommen und finden bei uns ein Zuhause. Wir bieten kostenlose Clan-Webseiten, die binnen einer Minute erstellt sind und nach Belieben verfeinert werden können. Dazu kommt eine sehr hilfsbereite Community für alle Clans und deren Mitglieder. Unser kostenloser Service hilft den Spielern, sich besser untereinander auszutauschen und miteinander effektiver zu kommunizieren. Die Next-Gen-Konsolen eröffnen uns zudem viele neue Möglichkeiten und wir prüfen schon einige spannende Ideen. Zum Beispiel die Einbindung eigener Spiele-Streams.

360 Live: Dann gefallen dir sicher die Streaming-Möglichkeiten der Xbox One?

Fredrik: Klar. Dank dem kinderleichten Aufnehmen von Spielvideos und deren Verbreitung via Stream katapultieren sich die neuen Konsolen endlich ins E-Sport-Zeitalter. Dies eröffnet den Fans vollkommen neue Möglichkeiten, sich zu informieren und ihrem Hobby nachzugehen. In der Clan-Szene wird sogar spekuliert, dass diese neuen Funktionen in die Next-Gen-Konsolen integriert wurden, um die Systeme für den E-Sport interessanter zu machen. Auch munkelt man, dass die Hersteller zum Start im Herbst bislang noch geheime Features aus dem Hut zaubern werden. All das wird der Szene nochmals einen ordentlichen Schub geben!

✖ Download-Erweiterung des Monats

THE WALKING DEAD - 400 DAYS

Preis | 400 Microsoft Points Hersteller | Telltale Games

Insgesamt 400 Tage. Über diesen Zeitraum erstreckt sich die Geschichte des gleichnamigen Zusatzinhalts zum Episoden-Zombie-Abenteuer »The Walking Dead« von Telltale Games. Dieses avancierte 2012 zum Überraschungs-Hit auf Xbox Live Arcade und wurde von 360-Live-Lesern zu Recht unter die besten Download-Spiele des Jahres gewählt. »400 Days« schlägt nun die Brücke zwischen den fünf Teilen der ersten Staffel und der kommenden zweiten Season, die sich noch im Herbst 2013 in den Herzen der Spielerschaft verbeißen soll.

Wie zuvor stehen dabei, untypisch dem Zombie-Milieu, nicht Action und Blutorgien im Vordergrund, sondern die Erzählung einer Geschichte. Natürlich sind auch erstgenannte Elemente Teile des Spiels, sie bleiben aber erfrischend im Hintergrund und eröffnen damit unter anderem den Weg für differenziertere Charaktere. Spannung baut sich weniger durch mitreißendes Gameplay auf, als viel mehr durch die aufwühlende Schilderung der Geschehnisse. »400 Days« geht aber einen Schritt weiter als die erste Staffel und schafft die sowieso schon spärlich gesäten, abenteuertypischen Räseleinlagen komplett ab. Dadurch fühlt sich die Brückenepisode mehr wie ein Zeichentrick zum Mitspielen an, als jemals zuvor. Nicht nur wegen des gezeichneten Grafikstils, sondern auch wegen der zu Grunde liegenden Vorlage. Nicht jedem bekannt: Die Spiele basieren auf der »The Walking Dead«-Comicbuch-Serie von Robert Kirkman, die schon seit 2003

Scharen an Fans um sich sammeln kann. Kämpfe finden wie zuvor nur über wenig fordernde Quicktime-Reaktionstests statt, was jedoch den »Spiel für Jedermann«-Charakter betont. Sicherlich: Seitens der Spielmechanik können langjährige Abenteurer diesbezüglich nur müde lächeln, der hochspannende Plot dürfte aber auch ihnen zusagen.

Die Handlung verfolgt die miteinander verknüpften Schicksale fünf Überlebender, die sich mal alleine, mal in kleineren Gruppen durch die Zombie-Apokalypse schlagen. Dabei spielt besonders ein Fernfahrrastplatz zwischen Macon und Savannah im US-Bundesstaat Georgia eine tragende Rolle. Doch die Geschehnisse sind nicht nur geografisch mit dem »The Walking Dead«-Universum verbunden. Entscheidungen aus der ersten Staffel bedingen diverse Szenen in »400 Days«. Zum Beispiel kann man an einer bestimmten Stelle die Leiche eines Charakters aus den ersten fünf Episoden finden. Ebenso sollen sich bestimmte Entschlüsse auf die nächste Staffel des Games auswirken.

Schockierend, bewegend, dramatisch – all das sind die Erlebnisse aus der Sicht von Bonnie, Russell, Shel, Vince und Wyatt. Allerdings baut man nie ein ähnliches Verhältnis zu den Protagonisten auf, wie



man es in der ersten Staffel noch mit Lee und Clementine tat. Das liegt nicht daran, dass die Wesenszüge und Verhaltensweisen der Charaktere eindimensional, langweilig oder gar unzulänglich gezeichnet wären. Vielmehr wird die fehlende Verbindung durch die sehr kurze Zeitspanne bedingt, in der die Ausschnitte aus dem Leben der Figuren präsentiert werden – was gleichzeitig das größte Manko von »400 Days« darstellt. Erstreckte sich die erste Staffel des Endzeit-Abenteuers zusammen gerechnet über gut zehn bis zwölf Stunden, werden die meisten hier zum Durchspielen höchstens 90 bis 120 Minuten benötigen. Viel zu wenig!

Trotzdem lohnt sich der Kauf. Denn auch wenn so mancher die umgerechnet rund fünf Euro für die kurze Spielzeit als zu teuer erachten dürfte, bietet das interaktive Abenteuer ungefähr so viel Inhalt wie ein durchschnittlicher Hollywood-Streifen, unterhält dabei aber ungleich mehr. Außerdem ist die Kino-Karte teuer.

Kaufen? **JA**



✖ AKTUELLE CSL-CHARTS*

CALL OF DUTY: BLACK OPS 2 »40N4 S&D LADDER«

PLATZ	NAME	PUNKTE	MATCHES
1	Team.Vitality	1248	15
2	WolveS	1216	8
3	Team.vipZ since 2011	1214	17

* Auswertung erfolgte am 05.07.2013

FIFA 13 »20N2 LADDER«

PLATZ	NAME	PUNKTE	MATCHES
1	X3F e.Sports Fifa	1336	39
2	eleVen El SpasticoS	1157	23
3	X3F e.Sports Fifa II	1143	8

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 an dieser Stelle im Heft an. Als nächstes steht Ubisofts »Splinter Cell: Blacklist« im Kalender. Die Agentengefächte zwischen dir, der Community und Leuten aus der Redaktion finden am Dienstag, den 27. August 2013, von 22 bis 0 Uhr statt. Wer mitspielen will, schickt eine Freundschaftsanfrage an: Events 360Live und ist zum genannten Zeitpunkt online.

LIVE ARCADE TOTAL

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

SPARTACUS LEGENDS

Preis | Free-2-Play **Hersteller** | Kung Fu Factory/Ubisoft **Schwierigkeit** | mittel **Spieler** | 1 - 2

Was gibt es heutzutage noch kostenlos? Na, dieses Free-2-Play-Prügelspiel zur TV-Serie »Spartacus« zum Beispiel. Als Leiter einer heruntergekommenen Gladiatorenschule soll man den eigenen Laden zu Ruhm und Reichtum führen. Bis zu acht Kämpfer dürfen rekrutiert und in den Kampf geschickt werden. Siege fahren Gold ein, die in unzählige Rüstungen, Waffen und bessere Kampftechniken gesteckt werden können – Ungeduldige können ihre Sesterzen gegen harte Euros natürlich auch online erwerben. Zu Beginn prügeln sich die Recken noch in Hinterhöfen und schmierigen Gassen, doch schon bald warten mächtige Herausforderer in der großen Arena auf ihre Abreibung. Und die fällt immer blutig aus: Begleitet vom Jubel der Menge gibt es abgeschlagene Köpfe und Glieder, dazu fließt der rote Lebenssaft gleich literweise – absolut nichts für Bambi-Streichler! Erfreulicherweise spurt die Steuerung gut, sodass man sich schnell an die Online-Duelle gegen menschliche Spieler wagen kann. Summa Summarum ein Zwei-Gigabyte-Download, der solide reinhaut.



THUNDER WOLVES

Preis | 800 Microsoft Points **Hersteller** | Most Wanted Entertainment **Schwierigkeit** | mittel **Spieler** | 1 - 4

Hinter den Donnerwölfen verbirgt sich ein Trupp Heli-Piloten, die gegen Diktatoren, Drogenbarone und andere Scheusale in die Schlacht ziehen. An Bord von Black Hawks, Hinds und weiteren Hubschraubern geht's allein oder im Zweier-Koop mit unlimitierter Munition durch 13 bleihaltige Missionen. Während des Fluges zum Einsatzort sitzt man allerdings oft nur in Rail-Shooter-Manier an der Bordkanone. Erst am Ziel angelangt erhältst du die volle Kontrolle über den Vogel und darfst Fabriken, Hafenanlagen oder Festungen samt Wachpersonal einschern. Abwechslung ist leider dünn gesät: Mal eine Drohne steuern oder einen Heli in der Luft betanken, mehr sollte man nicht erwarten. Auch die Spieldauer von gerade mal vier Stunden löst keine Luftsprünge aus. Doch dafür ist diese Zeit prall gefüllt mit Krawall und Feuerwerk. Steuerung ist kein Thema, Sound geht in Ordnung, Gehirn einschalten unnötig. Klassischer Action-Nobrainier!



TEST

STORM

Preis | 800 Microsoft Points **Hersteller** | Indie Pub **Schwierigkeit** | mittel **Spieler** | 1

So öko können Puzzlespiele sein: Als göttlicher Gärtner hat der Spieler den Auftrag, einen Baumsamen in das nächste fruchtbare Erdloch zu bugsieren. Gar nicht so einfach, denn man darf nur die Elemente zu Hilfe nehmen: Mit dem Wind blasen, mit einer Regenwolke Wasserläufe produzieren, mit Blitzen Hindernisse aus dem Weg räumen oder den Samen zum Hüpfen bringen – da ist Kreativität gefragt. Den Samen an Ort und Stelle, wächst ein Baum und ein neuer Samen wird produziert. Die Pflanzarbeit geht über vier Jahreszeiten mit insgesamt 49 Abschnitten und wird von ruhiger Musik untermauert. Dazu gesellt sich eine ganz auf Garten Eden getrimmte Optik. Die Steuerung? Bietet abgesehen vom Wind, der sich nur mühsam lenken lässt, kaum Anlass zur Kritik. Zusammen mit dem alternativen Ghost-Modus, bei dem man mit dem Samen Geister einsammeln muss, bleibt unter Strich eine charmante Physiknobelei für kleines Geld.



DOODLE JUMP KINECT

Preis | kostenlos **Hersteller** | Smoking Gun Interactive / Lima Sky **Schwierigkeit** | mittel **Spieler** | 1

Doodle Jump? War das nicht dieser Handy-Hit, bei dem sich alle Entwickler fragten, warum sie eigentlich so viel Zeit in Grafik und Gameplay investieren? Ziel des Spieles ist es nämlich lediglich, ein vierbeiniges Rüsseltierchen im Level nach oben zu befördern, indem man von einer Plattform zur nächsten springt. Klingt simpel, ist es auch, macht aber manchen süchtig. Nun gibt es die Endlos-Springerei für Kinect. Soweit in Ordnung, aber gerade die Kinect-Steuerung ist hier die Spaßbremse: Um den Doodler zur Seite zu bewegen, muss der Spieler in die gleiche Richtung hüpfen – leider geht ihm dabei nicht selten der Platz aus und der Held stürzt zum letzten Speicherpunkt ab. Schnell macht sich Frust breit, den auch die aufgehübschte Optik und die netten Endgegner nicht dämpfen können. Wer sich über Mathe-Noten oder Steuernachzahlungen noch nicht so richtig ärgern konnte, sollte es mal hiermit versuchen!



DER DIREKTE WEG ZU DEN ERFOLGEN! GRID 2

RASEND SCHNELL ZU DEN WICHTIGSTEN EINZELSPIELER-ACHIEVEMENTS



Du willst also ein Racer sein? Nur weil du mit dem Golf 4 deiner Tante Burnouts auf dem Aldi-Parkplatz hinlegen kannst, heißt das noch lange nicht, dass du das Zeug für alle »Grid 2«-Erfolge hast! Aber keine Sorge, bei 360 Live arbeiten zum Glück einige echte Rennspiel-Nerds. Du kannst uns also ruhig glauben, wenn wir dir sagen, dass du dir um die elf geheimen Erfolge der

Kampagne keine Gedanken machen musst: Schließe einfach alle fünf Saisons der Karriere ab und du sackst deren 225 Punkte automatisch ein. Wenn du schon dabei bist, solltest du auch gleich noch jeden Wettbewerb samt Promo-Events gewinnen: Mit den Erfolgen »Ist das Zauberei?«, »Überflieger«, »Touge Fast, Touge Furious« und »Wie im Flug« werden dir dann 140 Punkte gutgeschrieben. Schnelle 15

Punkte gibt es für das Gewinnen einer Fahrzeug-Challenge. »Alleskönner« und »In allen Gassen« bekommst du dagegen für das Befahren aller Strecken und Rennmodi – 20 fast schon geschenkte Zähler! Rennspezifische Erfolge wie »Kombinierer«, für den du in einem Überhol-Promo-Event den maximalen Multiplikator erreichen musst, sind dank der Zeit-leiste ebenfalls kein Problem. Mit ihr kannst du von deiner Garage aus alle früheren Events wiederholen. Für »Kombinierer« musst du zehn Autos überholen, ohne sie oder die Streckenbegrenzung zu berühren. Wenn du es ruhig angehen lässt und nicht zu sehr aufs Gaspedal drückst, sind das weitere 15 leicht verdiente Punkte. Gleichzeitig wird dir für die Nutzung der Zeitliste auch noch der Erfolg »Quantensprung« für 10 Punkte geschenkt. Aber Vorsicht! Fahrzeug-Challenges können nicht wiederholt werden! »Herr des Rings« ist deswegen der einzige Erfolg im ganzen Spiel, den du dauerhaft verpassen kannst: Für ihn musst du in einer Fahrzeug-Herausforderung auf dem Red Bull Ring die Zielzeit um fünf Sekunden unterbieten. Dazu bekommst du insgesamt drei Gelegenheiten: Zunächst in der zweiten Saison und anschließend noch zwei Mal in der vierten Saison. Sobald du in deinen Fahrzeug-Challenges also den Red Bull Ring erblickst, kannst du einfach den Schwierigkeitsgrad runterschrauben und die 15 Punkte mühelos abstauben.

ONLINE NUR FÜR VIPS!

Um an die neun Online-Erfolge zu kommen, musst du zunächst den jedem neuen Spiel beiliegenden VIP-Pass einlösen sowie einen Racenet-Account anlegen. Alles Bürokratische erledigt? Dann absolviere am besten zunächst eine globale Challenge, um mit »Für das Team« die ersten 15 Punkte einzustreichen. Gleichzeitig erhöhst du durch jeden Gewinn einer globalen Challenge deine Punkte auf der wöchentlichen Bestenliste, die dich mit deinen Freunden vergleicht. Wer dranbleibt und hart kämpft, erreicht am Ende der Woche den ersten Platz und saht den begehrten Erfolg »Globale Dominanz« für 20 Gamerscore ab. In der Online-Lobby kannst du nun »Online Playlist« auswählen. Wähle eine der drei Listen und nimm anschließend an fünf aufeinanderfolgenden Rennen teil, um »Partylöwe« freizuschalten – wieder 20 Zähler sicher! Wenn es dir auch noch gelingt, ein Event in einer Playlist zu gewinnen, gibt's den Titel »Naturtalent« und noch mal satte 25 Punkte obendrauf. Gut gemacht! Vettel und Co. hätten's kaum besser hinbekommen!



ERFOLGE-ÜBERSICHT

Anzahl der Erfolge:	50
Anzahl der Online-Erfolge:	9
Anzahl geheimer Erfolge:	11
Zeitfaktor:	Mind. 20 Stunden
Schwierigkeit:	5/10

Als einziger Erfolg gibt dir »Rennmeister« vor, auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad und ohne Rückblenden ein Rennen zu gewinnen. Ansonsten kannst du das ganze Spiel auf »sehr einfach« durchspielen, was die restlichen Erfolge zwar zeitraubend, aber insgesamt gut schaffbar macht.

BASTELSTUNDE

Im Einzelspieler-Modus kannst du unter »Meine Fahrzeuge« deine Autos individuell lackieren. Gebe fünf deiner Fuhrpark-Schmuckstücke eine jeweils eigene Optik und lass dich sogleich als »Künstler« feiern – 10 Gamerscore inklusive. Online kannst du jede deiner Karossen zudem upgraden. Konzentriere dich auf einen Wagen

und tune ihn, bis er eine neue Stufe erreicht, um dir den Erfolg »Eine Klasse für sich« sowie 20 Punkte gutschreiben zu lassen. Schaffst du es obendrein, mit deiner Tuning-Semmel auch noch ein Rennen zu gewinnen ist dir der Erfolg »Besser, schneller, stärker« für 10 Punkte sicher. Auf geht's!



* Der Monat

NEUES AUS DER REDAKTION...

Willkommen in der Redaktion! Auf knapp 45 Quadratmetern Großraumbüro entstehen hier Monat für Monat nicht nur zwei Games-Magazine, sondern vor allem jede Menge gedankliche Grüte, irrsinnig komische Situationen und gequirktes Kreativpüree. Hier das Juli-Best-of!

NILS' KNEIPENTOUR 3.0

In Vorbereitung auf die in den Leserbriefen angesprochene »Kölschsaure« zur Gamescom, schickten wir unseren trinkfestesten Mann vor, um in seinem Urlaub Feldforschung am Ort des Geschehens zu betreiben. Zwischenzeitlich nicht zu erreichen und auch sonst wie vom Erdboden verschluckt, meldete sich Nils zwei Wochen später zurück zum Dienst. Zitat: »Ja, ich lebe noch!« Ebenso in seinem Besitz: die nun 360-Live-zertifizierte Kölner Pubcrawl-Karte.

Euer Beer-Guide auf der GC: Nils



WURM-INVASION

Seit Sönke sich in der zweiten Juliwoche vom britischen Kultentwickler Team 17 deren neuestes Projekt »Superfrog HD« für Xbox 360 und weitere Systeme zeigen ließ, wimmelt es in der Redaktion nur so von Würmern. Hinter den Vorhängen kleben sie, am Grabbing-Rechner, an den Debug-Konsolen, ja sogar in Markus' sonst stets bombenfest verriegelten Schreibtischschubladen. Das Problem: Diese Variante ist resistent gegen jede Art von Insektenspray. Zefix!

Hat wahrscheinlich einen Sticker-Spleen: Sönke



REINHARDS ERSTES BUCH!

Wenn die Spielbranche eines verlernt hat, dann wie man Interna für sich behält. Bestes Beispiel: Xbox One und PS4. Schon Wochen bevor die Geräte enthüllt wurden, sickerte ein Großteil der Infos durch. Tipp: Vielleicht sollten die PR-Strategen mal unseren langjährigen Autor Reinhard Fischer fragen, wie man die Klappe hält. 18 Monate konnte der die Existenz seines nun im Buchhandel erhältlichen Romans »Projekt H2O« geheim halten. Niemand ahnte ein Sterbenswort – außer Martina.

Plötzlich im Fadenkreuz der NSA: Reinhard



NEUE UND ALTE GESICHTER

Ab sofort unterstützen Jungspund Robin Schweiger sowie die langjährigen Branchenprofis Herbert Aichinger, Olaf Bleich und Nedzad Hurabasic 360 Live regelmäßig mit Vorschauberichten, Messeindrücken, kritischen Spieltests und spannenden Features. Ebenfalls wieder bei jeder Ausgabe an Bord: Ex-Chefredakteur Richard Löwenstein, der sich vorrangig um Textarbeit und rasante Rennspiel-Artikel kümmert. Jungs, willkommen an Bord! Das wird ein großartiger Herbst!

VOM GAMER ZUM FOTOFRITZEN

Mit zwei dicken Krokodilstränen in den Augen sagen wir »Bye Bye« zu unserem langjährigen Kollegen Moritz Wanke, der nach fünf Jahren Videospielindustrie die Fronten wechselt und nun für eine renommierte Technikredaktion in München sündhaft teure Kameras Falltests, Unterwasser-Shootings, Cola-Duschen und anderen Strapazen unterzieht. Moritz, ganz viel Erfolg bei deinen neuen Herausforderungen und wir freuen uns auf die nächste Biergarten-Sause in drei Wochen. Fotoapparat bitte zuhause lassen!

PAPA DANIEL

Die Redaktion freut sich, noch einen Hosenscheißer in ihrer Mitte begrüßen zu dürfen! Daniel Riedmüller, der uns seit Jahren als Sportfachmann und seit kurzem auch heldenhaft und zu den wildesten Uhrzeiten bei Lektoratsaufgaben unterstützt, ist vor Kurzem stolzer Vater geworden. Sohnmännchen Max ist wohl auf, strahlt wie ein Honigkuchen und schaut schon voller Begeisterung auf die Sportspielsammlung seines Seniors. Who's next?

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

Prism, Tempora und die Odyssee des Edward Snowden – deine zwei Cent dazu?



Jan: Der Fall Snowden ist tatsächlich unterhaltsamer als so manche Hollywood-Produktion und sein Mut beachtenswert. Dass bei rascher technischer Entwicklung immer wieder zentrale Überwachungssysteme aufkeimen, muss nicht nur durch die Bevölkerung massiv angeprangert werden. Er verlangt auch nach konkretem politischen Widerstand, der nicht versiegen darf.



Markus: Ich habe großen Respekt vor dem was Snowden getan hat. Die wenigsten Menschen auf dieser Welt hätten den Mut dazu. In diesem Zusammenhang auch Danke an den CCC, der seit Jahren als Fels in der Brandung im Kampf gegen staatliche Dauerüberwachung, für mehr Privatsphäre und dergleichen fungiert. In diesem Sinne: Hör doch mal bei Chaosradio rein!



Martina: Erstens hat sich das doch jeder denken können, oder etwa nicht? Zweitens: Dass dort, wo es einer Regierung gesetzlich verboten ist, die eigene Bevölkerung zu überwachen, dies »befeundeten« Geheimdiensten »überlassen« wird, ist nur logisch. Drittens zitiere ich Appelbaum aus dem »Spiegel« 28/13: »... wir (müssen) verstehen, dass es nicht von Menschen gemachte Gesetze sind, welche die Technologie und die Kapazitäten eines technologischen Systems einschränken können, allenfalls Naturgesetze können das. Und es sind mathematische Formeln, die festlegen, was man mit einem nahezu allumfassenden Zugang zu Informationen anfangen kann. Zugang zu Informationen, die übertragen oder gespeichert wurden ohne den Schutz, den kryptografische Verfahren bieten, ist einfach ein zu einladendes Ziel.«

Gamescom-Wahnsinn Ende August – warum bist du schon jetzt gehyped?



Sönke: Auch wenn man als Pressevertreter auf der E3 2013 bereits viele Titel erleben durfte, so gibt's auf der Gamescom sicher noch einige spannende Neuankündigungen. Allen Lesern kann ich in jedem Fall nur raten: Hinfahren! Wo gibt's in Deutschland die Möglichkeit, etliche Starttitel für Xbox One schon Monate vor dem Erscheinen des Geräts? Wird fantastisch!



Markus: Ich freue mich darauf, neue Games zu sehen und zu spielen, darauf alte Bekannte wieder zu treffen und auf mehrtägige Energy-Drink-Exzesse. Und natürlich auch auf das Lesertreffen in einer Kölschbar. Bleibt nur die Frage, ob die da auch richtiges Bier ausschenken?



Nils: Neben dem ganzen Games-Kram freue ich mich besonders drauf, alte Freunde, Feinde und lose Bekanntschaften wiederzusehen und mich auf den obligatorischen Partys und in den Clubs der Stadt daneben zu benehmen; tut mir schon jetzt leid, Christina. Wenn ich zufällig dann auf der Straße noch Jürgen Domian begegne, ist alles perfekt. Ach so, und: Dunkin' Donuts!

SPRUCH DES MONATS

Moritz: »Damit nicht immer nur Ungesundes da vorne lagert, habe ich mir erlaubt, für unsere ernährungsbewussten Kollegen noch etwas Obst aufzutellern.«



✖ **Nachgefasst**

STATE OF DECAY

Der Redaktion hat »State of Decay« trotz Macken richtig gut gefallen. Nach anfänglichen Problemen mit der USK ist das Zombie-Survival-Game am 12. Juni 2013 dann endlich auch in Deutschland erschienen. Doch ist die 360-Live-Community genauso angefixt? Hier die spannendsten Meinungen aus unserem Forum...

Dass »State of Decay« ohne einen Mehrspieler-Modus auskommen muss, sorgt im 360-Live-Forum bereits einige Wochen vor Veröffentlichung des Titels für schlechte Stimmung: »Nett. Wird aber leider nur ein pures Einzelspieler-Game. Bei Xbox-Live-Arcade-Games fehlt es immer an etwas Qualität, verständlich. Bei solchen Spielen kann man keine bahnbrechende Spielmechanik erwarten«, meint etwa *paYnis*. DerSpieler187 bleibt ebenfalls etwas skeptisch: »Dazu noch ein Arcade-Game... egal, das bisher Gehörte lässt auf etwas Feines hoffen.« Diese Einschätzung teilt auch SrG CRoK: »Verdammt schade um den Mehrspieler-Modus! Wie geil wäre denn bitte Koop in dem Game? Aber auf jeden Fall sollte man das im Auge behalten!«

Als »State of Decay« dann endlich auf dem Marktplatz aufschlägt, lädt sich *paYnis* zunächst die Demo, die er entgegen seiner Erstsichtung ziemlich euphorisch beurteilt: »Klarer Pflichtkauf für alle Zombie-Liebhaber! Das erste Xbox Live Arcade-Spiel seit Langem, wofür ich mehr als 800/1200 Microsoft Points ausgeben werde. Ich will das Ding unbedingt noch vor »The Last of Us« [für PS3] zocken, um warm zu werden. Die Grafik ist schick, die Steuerung top, das Gameplay halt das Übliche. Aber für Konsolen gibt es ja bisher leider nichts Vergleichbares. Bis DayZ



hoffentlich noch auf den Next-Gen-Geräten erscheint, kann man sich State of Decay also gerne reinziehen. Die Entwickler möchten sogar einen Koop-Modus nachrüsten, wenn sich genügend Käufer finden!« DerSpieler187 wird von diesem Post endgültig überzeugt: »Ahh, sehr schön... brauche noch Microsoft Points, dann landet das auch auf der Platte.« Cryday wiederum ist vor allen Dingen von der technischen Leistung des Arcade-Titels beeindruckt: »Für ein Arcade-Game hat es vor allem eine ziemlich gute Grafik und auch das Zombie-Slashen macht sehr, sehr Laune.« Richtig begeistert zeigt sich Zamamee, der jedoch ebenfalls glaubt, dass die Spielerfahrung mit einem Koop-Modus noch besser wäre: »Das Game haut meiner Meinung nach sogar DayZ weg. Am Anfang der Demo war ich noch ein wenig skeptisch, aber je länger man spielt, desto fesselnder wird es. Und wenn später der Koop-Modus noch eingebaut wird, könnte das Game Minecraft vom Download-Thron stoßen.«

Auch SaschaAsh würde gerne losdaddeln, muss sich aber mit seinem deutschen Account noch etwas gedulden: »Bin mal gespannt, wann ich die US-Version endlich mit meinem deutschen Account kaufen kann. Die Testversion gefiel mir jedenfalls sehr gut.« DerSpieler187 wird bei so viel Lob ebenfalls langsam ungeduldig: »Was ist denn jetzt mit State of Decay? Sollte doch schon draußen sein auf dem deutschen Marktplatz, oder? Habe gerade mal geschaut, aber nur den Trailer gefunden. Was ist da los?« Psyconix weiß Bescheid und erklärt, warum deutsche Fans länger als der Rest der Welt warten müssen: »Die Entwickler haben vergessen, das USK-Logo in die deutsche Version einzubinden, weshalb Microsoft die Veröffentlichung nicht erlaubt hat. Jetzt gilt es abzuwarten, dass eine neue Version mit dem fehlenden USK-Logo auf dem Marktplatz erscheint.« VeringetorixDE freut sich trotz dieser Probleme noch

immer wie ein Schnitzel: »Ich muss mir das Game auch mal angucken. Klingt ja schon interessant.« Am 12. Juni 2013 ist es dann endlich soweit und der 1,8 GB große Survival-Happen schafft es auf den deutschen Marktplatz. Ganz zur Freude von Spartan95: »Bin wirklich überzeugt. Große Karte, großer Umfang, viele Waffen und, und, und. Zu Beginn fiel es mir auch sehr schwer, meine Überlebenden zu halten. Nachdem ich meine Basis in die Halle verlegt hatte, lief aber alles besser – momentan 15 Überlebende. Kleiner Tipp: Macht die Army-Missionen, dann bekommt ihr früher oder später zwei Überlebende dazu.« Kurz darauf schlägt schließlich auch DerSpieler187 zu: »Habe es nun endlich auch auf Platte. Bin mal gespannt, konnte eigentlich mit Zombies nie wirklich viel anfangen, doch mit The Walking Dead wurden sie mir immer sympathischer. Vielleicht werde ich ja mit State of Decay zum Fan.« Dir haben's die Schlurfgenossen aus der Feder von Entwickler Undead Labs ebenfalls angetan? Dann klink dich ein ins Forum und diskutiere mit!

Hirnfresser umholzen, Vorräte horten, Unterstützter um sich scharen und all das in einer komplett offenen Spielwelt – auf Xbox Live ist »State of Decay« seit Wochen der Download-Liebling schlechthin. Und wie sieht die Redaktion das? Hier fünf völlig subjektive nach drei Wochen Zombie-Marathon...

Markus Würstle

Schade. »State of Decay« hatte erhebliches Potenzial, verschenkt aber viel davon durch technische Mängel. So einnehmend die Atmosphäre ist, so nervig sind die Dauerruckler im Minutentakt. Als Freund der Materie hatte ich aber trotzdem meinen Spaß.

Sönke Siemens

Trotz zahlreicher Macken ein solcher Verkaufsschlager – Respekt! Aber wenn Offene Welt und Untote aufeinander treffen, ist eine riesige Fan-Schnittmenge wohl vorprogrammiert. Bleibt zu hoffen, dass die Macher weiter dranbleiben, um unliebsamen Programmfehlern den Garaus zu machen.

Jan Heinrich

Ehrlich gesagt kann ich den anhaltenden Hype um die Untoten nicht nachvollziehen. Und auch wenn diese Zombiehatz viele spielerische Ambitionen weckt, frage ich mich, warum man »State of Decay« derart unfertig auf den Markt geworfen hat.

Sabine Schischka

Am meisten hat mich das ansprechende Ökosystem aus Basenbau, Rohstoff-Beschaffung und dem Helfen von Überlebenden überrascht. Auch den damit verbundenen Echtzeit-Aspekt finde ich gelungen. Der Rest ist eher Mittelmaß, vor allem auf technischer Seite.

Nils Osowski

Ich liebe Zombie-Spiele, doch Ressourcen verwalten und »Sims«-artige Interaktion? Ist mir zu anstrengend! Die einzige zwischenmenschliche Interaktion während einer Untoten-Apokalypse würde ich mir mit »Zombieland«-Braut Emma Stone wünschen – unbekleidet.



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

360 LIVE LESERPOST



Kein Zweifel: Es herrscht mal wieder Krieg im Cyberland! Während die eine Armee unter dem Xbox-One-Banner marschiert, hat sich die andere Fraktion PS4 auf die Fahnen geschrieben. Die Mobilmachung der »einzige wahren Konsolen« ist bereits im vollen Gange – und spiegelt sich auch in den Leserbriefen wieder. Wer die Schlacht gewinnt, wissen wir leider auch nicht. Allerdings werden wir unsere Redakteure ohne Helm und Schutzweste direkt von der Front berichten lassen. Ehrenwort!



WIE EIN SCHWEIZER KÄSE

Hat das Cover der Ausgabe 07/13 echt Löcher? Oder sieht das nur so aus? Drucktechnisch eigentlich nicht möglich, aber zumindest auf dem kleinen Bild sieht es verdammt echt aus. Andy the X aus dem Forum

Sabine: Tja, die echten Löcher waren zumindest geplant. Also haben wir ein paar Praktikanten von Kopierautomat und Kaffeemaschine abgezogen, ihnen scharfe Skalpelle und einen Stapel Hefte in die Hand gedrückt und sie an die Arbeit gehen lassen. Als wir von der Mittagspause zurück waren, fehlten drei Finger und zwei Praktikanten. Da haben wir uns entschlossen, die Sache doch einfach den begnadeten Händen unserer Grafikerin zu überlassen. Wer will schon ein blutverschmiertes Heft im Regal? Wir suchen übrigens wieder neue Praktikanten ... Bewerbungen mit dem Betreff »Hilfsscherge« bitte an redaktion@360-live.de

WO MUSS ICH UNTERSCHREIBEN?

Ich bin seit etlichen Jahren Verfechter der Xbox und der Xbox 360 gewesen. Auch die Xbox One sagt mir von der Hardware und dem Spiele-Line-up sehr zu. Allerdings gefährden die politischen Entscheidungen Microsofts die gesamte Plattform. Onlinezwang, Gebrauchtspielsperre und die Restriktionen beim Verleih nehmen der Xbox One ihr gesamtes Potential, da solche Maßnahmen viele Spieler abschrecken. Da ich sehr gerne die Xbox-One-Franchises erleben würde, habe ich mit einem Kollegen zusammen eine Petition ins Leben gerufen, um Microsoft

eventuell doch noch zum Einlenken zu bewegen. Ich würde mich sehr freuen, wenn ihr den Link zur Petition abdrucken könntet, denn ich bin mir sicher, dass ich nicht der Einzige bin, der viel Potential in der Xbox One sieht. Bei solch einer Politik seitens Microsoft ist die Konsole allerdings schon zum Scheitern verurteilt. Hier also der Link zur Petition: www.thepetitionsite.com/720/941/074/microsoft-overthink-the-xbox-one/ Niclas Tilk, per E-Mail kurz nach der Xbox-One-Enthüllung

Markus: Wie wir alle wissen, hat Microsoft inzwischen wohl selber gemerkt, dass selbst die beste Firmenpolitik nicht ohne zufriedene Kunden funktioniert. Allerdings fanden wir deine Petition so lobenswert, dass wir sie an dieser Stelle trotzdem gerne abdrucken. Sozusagen als vorbildliches Beispiel für dein Engagement für eine spielerfreundliche Xbox One, die uns ab November 2013 noch viele Jahre Freude bereitet. Wer sich also, wie du, berufen fühlt, die Konsolenwelt ein bisschen besser zu machen – etwa indem er dazu aufruft, den Kinect-will-dich-ständig-sehen-Zwang abzuschaffen – sollte auf oben genannter Seite mal reinschauen und selbst eine Petition starten. Gratis-Werbung dann bei uns auf der Facebook-Seite!

WANKELMÜTIG

Hallo Sönke. Ich finde deine Einschätzung zur neuen Xbox gut und stimme dir in fast allen Punkten zu. Aber wie du sicherlich weißt, hat Microsoft eine 180-Grad-Wende gemacht und

sich von Regionalsperren und Onlinezwang abgewendet! Ich persönlich freue mich auf die neuen Konsolen, als Xboxler besonders auf die Xbox One. Aber zu dem ersten Start auf der E3 hatte ich auch überlegt, mir vielleicht die PS4 zu holen, da ich mir öfters bei Gamestop oder auf dem Flohmarkt Gebrauchtspiele hole. Aber mittlerweile bin ich wieder bei der Xbox gelandet und werde sie mir kaufen – obwohl



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

ACHTUNG! ACHTUNG! FANBOY DES MONATS

Hallo liebes 360-Live-Team! Seit bereits einigen Jahren bin ich treuer Abo-Leser eures Magazins 360 Live, ebenso Besitzer einer Xbox-360-Konsole. An dieser Stelle erstmal ein fettes Lob an eure ganze Belegschaft!!! Ich finde euer Heft sehr informativ, auch seid ihr ehrlich, dazu gefällt mir der Schreibstil. Meine Kaufentscheidungen stütze ich maßgeblich auf eure »Diagnosen« und wenn mir etwas Kritik einfallen würde – was soll's! Da man es sowieso nicht allen recht machen kann, macht einfach weiter so. Freue mich immer, wenn die nächste Ausgabe reinfällt. Nun aber zu meinem Anliegen: Abo-Prämie. Bei Vertragsabschluss meines Abos gab es Prämien nur für das Anwerben eines neuen Kunden (meiner Erinnerung nach). Jedoch wäre es sehr fair, wenn auch ich eine Abo-Prämie »abstauben«

könnte, denn man könnte ja den Vertrag erst kündigen, nur um einen neuen einzugehen und somit völlig umständlich zur Abo-Prämien-Zielgruppe zu gehören.

Armin Kaltak

Sönke: Dein Lob geht natürlich runter wie Öl – Danke dafür! Was deine Prämienanfrage angeht: Da muss ich leider passen, denn wenn du unsere Abo-Bedingungen liest, ist »kurz mal kündigen und dann wieder ein neues Abo abschließen, um die Prämie abzugreifen« nicht möglich. Zwischen letztem Bezug und Neubezug des Magazins als Abo müssen mindestens sechs Monate liegen. Nichtsdestotrotz haben langjährige Abo-Kunden, die Leserbriefe wie du zudem noch klassisch per Post einschieben, bei uns immer einen Stein im Brett, weshalb wir dir in Kürze ein zünftiges Fanpaket schnüren werden. Viel Freude damit!

ich 500 Euro für schlechtere Hardware ganz schön übertrieben finde!

Tim, via E-Mail

Sönke: Selten wurde eine 180-Grad-Wende von so vielen Leuten so positiv bewertet. Und klar, 500 Euro ist natürlich viel Geld. Allerdings gibt es im Gegensatz zur preiswerteren PS4 eben auch das komplette Kinect-Paket obendrauf. Und da die Kamera mit allen ihren Möglichkeiten ab jetzt fester Bestandteil der Konsole ist, dürfen wir in Zukunft sicher noch mehr coole Features und maßgeschneiderte Spiele erwarten. Wie wäre es zum Beispiel mit einem Taktik-Shooter, bei dem die KI-Kameraden per Fingerzeig dirigiert werden? Oder einem Adventure, bei dem man tatsächlich durch freies Sprechen mit seinem Gegenüber interagiert? Klingt jetzt vielleicht noch nach Zukunftsmusik, könnte mit der starken Rechenpower der Konsole und Schützenhilfe aus der Cloud aber durchaus realisierbar sein. Auch die Tatsache, dass Kinect bei Splitscreen-Titeln die Bildschirmpositionen der Spieler je nach Sitzposition auf dem Sofa korrekt zuordnet, gefällt mir gut. Fehlt nur noch, dass jeder frei entscheiden darf, ob er den Sensor nun einstöpseln will oder eben nicht. Aber auch diesbezüglich ist meiner Meinung nach das letzte Wort noch nicht gesprochen.

IM SAUDESCHRITT DURCH KÖLN

Sieht man euch eigentlich dieses Jahr auf der Gamescom?

Dennis Ebeling via Facebook

Nils: Jan, Markus, Sönke, Martina und ich werden auf alle Fälle da sein. Sönke will sogar etwas veranstalten, das er »Kölsch-Sause« genannt hat. Vielleicht meint er damit ja nur eine kurze, aber rasante Taxifahrt durch die Innenstadt – eventuell ist damit aber auch Freibier gemeint. So richtig weiß das noch keiner, aber wenn du am 15. August auf unserer Webseite/Facebook-Seite vorbeisurfst, wirst du es erfahren. Also, Termin im Handykalender markieren und Daumen für Gratis-Gerstensaft drücken!

NEUER WAGEN-LENKER IN SICHT?

Ich würde von Microsoft gerne wissen: Kommt zum Release von »Forza Motorsport 5« auch

ein passendes Lenkrad für meinen Playseat, um auf der Xbox One entspannt im Rennsitz zocken zu können?

Maik Prenting, via Facebook

Jan: Warum Microsoft fragen, wenn wir dir doch auch helfen können: So wie es aussieht, hat Zubehörspezialist Thrustmaster einen Lenkrad-Prototyp in der Mache, mit dem sich die Traumwagen geradezu traumhaft steuern lassen sollen – behaupt zumindest deren PR-Abteilung felsenfest. Sobald wir eines davon in unseren gierigen Fingern haben, erfährst du natürlich mehr. Zudem stehen die Chancen nicht schlecht, das gute Stück – vielleicht schon ohne Prototyp-Status – auf der Gamescom ausprobieren zu können.

GERECHT GETEILT

Ich hätte mal eine Frage: Ich habe bei Facebook eine Gruppe rund ums Gaming gegründet.

Wollte mal fragen, ob ihr die vielleicht mal

teilen könnt, so dass mehr Mitglieder zur

Gruppe finden. Wäre echt ein Hammer! PS: Ich

lese euer Magazin immer sehr gern.

Stoffel von Achievement Hunter Ridiculum, via Facebook

Markus: Wir hätten da mal eine Antwort: Sicher können wir den Link teilen, schließlich ist Gaming nicht nur unser täglich Brot, sondern praktisch auch unser zweiter Vorname! Hier also der Link für alle zum Mitschreiben:

<https://www.facebook.com/stoffel.ridiculum>

PS: Wir schreiben unser Magazin immer sehr gerne.

BOLIDEN-BILDER

Super! Ihr habt den »Forza 4«-Screenshot von mir in eurem Heft. Damit habe ich gar nicht gerechnet. Finde ich saugeil. Forever.

Stefan Kulinski via Facebook

Markus: War keine große Sache, schließlich freuen wir uns auf jedes Feedback unserer treuen Leser. Vor allem, wenn es total positiv, sehr freundlich, unglaublich ehrlich und am Besten komplett aus Schokolade ist.

Mein Szenario handelt von Außerirdischen, die auf die Erde gekommen sind. In der Gestalt von zwei Mäusen! Nennen wir sie mal Pinky und Brain... und sie werden, wie immer jede Nacht aufs Neue, versuchen, die Weltherrschaft an sich zu reißen. Der Spieler? Muss versuchen, in Form einer Katze – nennen wir sie mal Sylvest...pIII...tlär – die Pläne der beiden zu vereiteln. Zur Unterstützung bekommst du den Nano Suit von keinem Geringeren als Chuck Norris überreicht und lernst die geilsten Tricks von ihm in Form von Upgrades – die du natürlich mit Microsoft Points kaufen musst. Naja, ich will nicht zuviel verraten, sonst klagt einer noch meine Idee. Wenn ihr mehr wissen wollt, dann schickt mir eine PM. Ich sag euch dann wie es weiter geht. Florian Fanatisch, via Facebook

Zehn Jahre nach Teil Drei. Die Ceph auf der Erde wurden vernichtet. Inzwischen wurde herausgefunden, wo sich ihr Mutterschiff befindet. Ein planetengroßer Koloss nahe des Planeten Kryptus. Der Held wird mit einem eigens für die Mission angefertigten Schiff losgeschickt, um die Bedrohung ein für alle mal auszulöschen! Aber die kriegssüchtige Menschheit hat ihr Schicksal bereits besiegelt, denn kaum ist das Schiff gestartet, zeigt sich auf der Erde der wahre Feind...

Patrick Bluhm

Alles beginnt direkt im Anschluss an »Crysis 3«: Zurück auf der Erde bemerkt man, dass etwas nicht stimmt. Zwar ist von den Ceph keine Spur zu sehen, allerdings auch von keiner anderen Lebensform. Könnte die Zerstörung der Ceph-Waffe alles Leben vernichtet haben? Dieser Schock bewirkt eine letzte verzweifelte Druckwelle und alles verschwimmt. Die Erde, auf die man zurückgekommen ist, löst sich vor des Spielers Augen auf und stattdessen sehen wir das Innere einer, nun beschädigten, Stasekammer. Die Vernichtung der Ceph-Waffe war eine von ihnen ausgelöste, falsche Vision. Stattdessen haben sie uns gefangen genommen und verschleppt, im Vorhaben aus uns einen neuen Anführer zu machen. Den Nano Suit haben sie bereits modifiziert während wir in der Vision gefangen waren. Zu den altbekannten Tricks kommen so also noch einige neue hinzu. Und mit denen kennen wir nun nur zwei Ziele: Die Ceph endgültig vernichten, koste es was es wolle, und, sollten wir unseren persönlichen Krieg überleben, zurück auf die Erde kommen.

Alleine können wir dies aber kaum schaffen. Daher öffnen wir die anderen Stasekammern im Raum. Dort finden wir Jester und Aztec, die bereits 2020 von den Ceph entführt wurden, um erste Experimente an den Nano-Suits vorzunehmen. Übrigens praktisch für den Mehrspieler-Modus: Man könnte die Kampagne so mit bis zu drei Spielern spielen.

Luca Seiler

✖ SPRUCH DES MONATS

»Gibt es bei der Xbox One eigentlich noch den alten »Red Ring of Death« oder können wir uns auf was Neues freuen?«

Kaimikola, per E-Mail

✖ LASS ES RAUS!

DA FEHLT DOCH WAS!

Was mir gestern aufgefallen ist, ist die fehlende Reportage. Im Inhaltsverzeichnis wird auf Seite 66 die Reportage aus dem letzten Heft versprochen, aber nicht mal die ist drin.

Eichelfritte aus dem Forum

Jan: Aber natürlich ist da eine Reportage drin. Sie hat sich nur als ziemlich großer und mega-informativer E3-Artikel getarnt. Zugegeben: Die Tarnung ist so löchrig wie diese Ausrede. Denn tatsächlich haben wir bei all dem E3-Rummel um die neuen Konsolen und die Flut an brillanten Neuankündigungen – Stichwort »The Division«, »Mirror's Edge 2«, »Titanfall« und Konsorten – kurzfristig umdisponiert und alles über den Haufen geworfen. Aber was tut man nicht alles für die Aktualität? Zum Trost gibt ab sofort wieder regelmäßig eine Reportage. Wie üblich prall gefüllt mit Infos und nach bestem Wissen und Gewissen recherchiert.

✖ SCHNIPSEL

Am 6. Juli veranstalteten wir auf unserer Facebook-Seite ein spaßiges Gewinnspiel. Es ging darum, ein Szenario für einen neuen Teil von »Crysis« zu erdenken. Hier die schrägsten und interessantesten Einsendungen. Der Gewinn, eine schicke »Crysis 3«-Shoftshell-Jacke, geht übrigens an Andreas Peter.

Als Gegner kommen wild gewordene Neandertaler die, mit Keulen und Fäkalien, um die Herrschaft des Feuers, gegen Nazizombies, auf – geil, mein Handy kennt den Begriff Nazizombie! – dem von Dinos bewohnten Planeten, um das letzte bisschen Grünkohl kämpfen.

Manuel Rauscher, via Facebook

»Midlife Crysis 4« heißt es. Spielt in einer Großstadt. Man ist ein Mann mittleren Alters, Job im Mittelstand und Frau zu Hause. Weil man plötzlich mehr vom Leben und aus dem faden Alltag ausbrechen will, krallt man sich einen Nano Suit und dann geht's rund.

Andreas Peter, via Facebook



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

× DIE BESTEN SPIELE × AKTUELLE ANGEBOTE × KAUF TIPPS DER REDAKTION ×

360_{LIVE}
AUGUST 2013

KAUFBERATER

**DIE BESTEN
SCHNÄPPCHEN!**



JAN HEINRICH



MINECRAFT XBOX 360 EDITION

Genre | Simulation Hersteller | Microsoft/ak tronic

USK | ab 6 Jahren Xbox Live | ja Spieler | 1 - 8

Aktueller Preis | 19,99 Euro, Fachhandel

Mein Saft, meine Kraft, »Minecraft«! Wer denkt, mit dem Hinzufügen der »Das Ende« genannten Parallelwelt endet die Entwicklungsgeschichte des Spitzhackenschwinger-Simulators, irrt gewaltig – noch viele weitere Updates sollen folgen. Deshalb: Wer's schon immer auf Disk haben wollte, schlägt spätestens jetzt zu!

Wertung **9.2**



SABINE SCHISCHKA



SILENT HILL: DOWNPOUR

Genre | Survival-Horror Hersteller | Konami

USK | ab 18 Jahren Xbox Live | nein Spieler | 1

Aktueller Preis | 18,95 Euro, Amazon.de

»Downpour« hat der Serie wieder zu altem Ruhm verholfen. Dank dichter Atmosphäre, cleverer Rätsleinlagen und fesselnder Story stört die mittelpträgliche Technik nur minimal. Fans, die insbesondere Teil Eins bis Drei in ihr verräterisches Herz geschlossen haben, müssen bei dem Preis einfach zugreifen.

Wertung **8.1**



SÖNKE SIEMENS



WWE 13 - FIRST EDITION

Genre | Wrestling Hersteller | THQ

USK | ab 16 Jahren Xbox Live | ja Spieler | 1 - 12

Aktueller Preis | 19,99 Euro, Amazon.de

Anfang November erscheint »WWE 14«. Wer sich die Wartezeit bis dahin preiswert verkürzen möchte, steigt mit dem Vorjahres-Champion in den Ring. Spektakuläre »Oh my God«-Momente, bei denen die ganze Arena zu Bruch geht, riesige Kämpferauswahl, tolle Editoren, heiße Diven – taugt nicht nur dem Undertaker!

Wertung **8.1**



MARKUS WÜRSTLE



BIOSHOCK INFINITE

Genre | Ego-Shooter Hersteller | 2K Games

USK | ab 18 Jahren Xbox Live | ja Spieler | 1

Aktueller Preis | 28,40 Euro, Amazon.de

Der Anfang? Fantastisch! Das Ende? Wunderbar! Zwischendrin? Passt schon. Obwohl ungewöhnliches Setting und ausgefallene Charaktere in die Welt von »Infinite« hineinziehen, fehlt dem geradlinigen aber gelungenen Action-Gameplay der Charme des ersten Teils. Trotzdem sollte man das hier unbedingt gespielt haben!

Wertung **9.0**



NILS OSOWSKI



DMC DEVIL MAY CRY

Genre | Action Hersteller | Capcom

USK | ab 16 Jahren Xbox Live | ja Spieler | 1

Aktueller Preis | 27,99 Euro, Amazon.de

Dämonenblutbäder, Combichrist-Klanggewitter, Höllenoptik: »DMC« rockt! Mit dem großartigen Kampfsystem, dem ultrastylischen Look, variablen Dämonen- und Engels-Waffen und dem unglaublich genialen Soundtrack haut das hier jeden um, der auch nur annähernd was mit Hack-and-Slash-Spielen am Hut hat – ein Muss!

Wertung **9.1**



FLORIAN STRASSER



RIDGE RACER UNBOUNDED

Genre | Rennspiel Hersteller | Namco Bandai

USK | ab 12 Jahren Xbox Live | ja Spieler | 1 - 12

Aktueller Preis | 7,99 Euro, Amazon.de

Über zehn Stunden Racing-Action plus 1A-Streckeneditor für acht Euro ist in der Tat ein geizig-guter Deal. Dass der Mix aus »Blur« und »Split/Second: Velocity« mit sich wiederholenden Streckendesigns, mangelndem »Ridge Racer«-Spirit und fehlendem Splitscreen-Modus zu kämpfen hat, verzeiht man da schnell.

Wertung **7.0**

KILLER IS DEAD FAN EDITION

Genre | Action Hersteller | Deep Silver USK | ab 18 Jahren Xbox Live | nein Spieler | 1

Aktueller Preis | 65 Euro, Fachhandel

Suda-51-Kenner aufgepasst! Wer sein neues Meisterwerk in vollen Zügen genießen möchte, sollte mit der »Fan Edition« liebäugeln. Neben einem »Smooth-Operator« Download-Pack inklusive Extra-Episode spendiert Deep Silver vier Goodies

zum Anfassen: den Soundtrack auf CD, ein Poster im Sonderformat, ein 64-seitiges Artbook sowie ein charmantes Papercraft Diorama zum Selber-Falten. Für faire 65 Steine? Schnittig!



AKTUELLE KAUF- UND SPARTIPPS

SPECIAL EDITION

FIFA 14 SPEZIALEDITIONEN

Verwirrung am Spielfeldrand

Genre | Sport **Hersteller** | Electronic Arts
USK | noch unklar **Xbox Live** | ja
Spieler | 1 - 22 **Preis** | ab 65 Euro
Erhältlich | 26. September 2013

Früher war alles so einfach. Da hat man als begeisterter Kicker das neue »FIFA« vorbestellt und später einfach losgezockt. Heute kann der Sportfreund jedoch zwischen drei Zusatzedition wählen, die es teils nur bei bestimmten Anbietern zu kaufen gibt. Hier eine erste Übersicht: Bereits die Standard-Version hat als kostenloses Extra vier »Ultimate Team Gold Sets« im Gepäck. Für den gleichen Preis gibt es die »Adidas Edition« exklusiv bei Media Markt und Saturn. Dort bekommt man zusätzlich noch historische Club-Trikots, sowie das digitale »Adidas Set« obendrauf.

DER BALL ROLLT

Wer noch ein bisschen mehr Geld übrig hat, kann sich exklusiv bei Amazon die »Limited Edition« für 79,99 Euro bestellen. Die kommt mit allen bereits genannten Inhalten und im schicken Steelbook mit Lentikular-Effekt. Außerdem gibt's statt vier ganze 24 »Ultimate Team Gold Sets«, drei Torjubel, die man sich sonst erst erspielen müsste und fünf »Pro Boosters«, um deinen Charakter im »Virtual Pro«-Modus zu verbessern. Für einen Aufpreis von satten 15 Euro lohnt sich der Kauf für dich nur, wenn du großer Fan von Steelbooks bist und planst, einige Zeit im »Ultimate Team«-Modus zu verbringen. Zuletzt kannst du exklusiv bei Gamestop die »Collector's Edition« für 99,99 Euro kaufen. Diese ist identisch zur »Limited Edition« von Amazon, hat zusätzlich aber noch einen echten Adidas-Fußball der Marke »Tango 12 Glider« mit »EA Sports«-Branding im Gepäck. Den gleichen Ball kannst du online auch für etwa zehn Euro finden, weshalb sich diese Edition nur für Fußball-Sammler lohnt. Wer also nicht plant, jeden Tag Zeit im »Ultimate Team«-Modus zu verbringen, kommt mit der normalen oder der Adidas-Auflage wunderbar aus. Alles darüber hinaus ist nur etwas für beinhardt Fans.

Robin Schweiger

Kaufen? **Fans**



ZUBEHÖR-TEST

CINEMIZER OLED

Hersteller | Carl Zeiss **Typ** | Multimedia Videobrille
Preis | ab 600 Euro **Erhältlich** | bereits im Handel

Viele Spieler freuen sich bereits jetzt auf das Virtual-Reality-Headset »Oculus Rift«, das bisher jedoch keinen festen Erscheinungstermin besitzt. Was viele nicht wissen: Der deutsche Optik-Spezialist Carl Zeiss hat mit der Multimedia-Videobrille »Cinemizer OLED« bereits einen Konkurrenten auf dem Markt. Die dritte Generation der Brille ist ein Alleskönner: Monitor- und TV-Alternative, Viewfinder für Kameras, im Modellflug und auch im CAD-Sektor für berufliche Anwendungen. Dank HDMI-1.4-Zertifizierung funktioniert die Cinemizer an fast jedem erdenklichen Gerät mit HDMI- oder AV-Unterstützung, darunter PCs, Spielkonsolen und Smartphones.

FUTURISTISCH

Zunächst fällt das in Weiß gehaltene, fast industrielle Design der Brille auf – wirkt futuristisch, bietet gleichzeitig aber auch eine ungewöhnliche Eleganz. Wer in Zug oder Flugzeug sitzt, dürfte den ein oder anderen verwunderten Blick ernten. Praktisch: Am unteren Rand des Blickfelds verbleibt zwischen Nase und Brille ein Spalt, durch den man einen Blick nach unten wahren kann. Wer sich ganz von der Außenwelt abschotten möchte, kann später ein sogenanntes Eyeshield nachkaufen, welches das komplette Sichtfeld abschirmt. Das Accessoire ist seit Kurzem für knapp 40 Euro erhältlich.

Die Brille aufgesetzt, fällt auf, dass die Cinemizer mit knapp 120 Gramm, von denen nur etwa 80 Gramm auf der Nase aufliegen, als absolutes Leichtgewicht daherkommt. Weniger schön: An den Ohrbügeln angebrachte Plastikklemmen werden über eine Schiene so angepasst, dass die Multimedia-Brille nicht verrutscht, was für manchen Nutzer bei längerer Tragezeit zu unangenehmem Druck aufs Hinterohr führen kann.

Gut hingegen: Brillenträger dürfen die Bildschirme über Drehregler an eine Sehstärke von -5.0 bis +2.0 Dioptrien stufenlos und individuell anpassen. Die beiden Micro-Displays stellen nativ 870x500 Bildpunkte dar, was einer Bildbreite von rund 100 Zentimetern auf einen Abstand von zwei Metern entspricht. Blu-rays, PC-, Xbox-360-

und Playstation-3-Games waren im Test angenehm über die 16:9-OLED-Bildschirme zu betrachten – auch in den drei 3D-Formaten »Side-by-side«, »Top-Bottom« und »Line interleaved«. Merkliche Geisterbilder treten dabei nicht auf; Sättigung und Kontrast zwischen bunten Farben und tieferen Schwarztönen sind angemessen. Einige der Details gehen bei den kleinen Bildschirmmaßeßen jedoch zwangsweise verloren. Die Immersion ist dabei zwar fantastisch, in Sachen Bildqualität hat allerdings ein vernünftiges TV-Gerät die Nase vorn.

KINDERLEICHT

Der Anschluss der Brille geht leicht vonstatten und wird von erfahrenen Spielern selbst ohne Handbuch in wenigen Minuten vorgenommen. Die an einen Akku gebundene Brille wird über im Lieferumfang enthaltene USB-Kabel und HDMI-Adapter oder AV-Kabel verbunden. Im mobilen Einsatz hält der Akku zwischen 3,5 und sechs Stunden – ein guter Wert. Die integrierten In-Ear-Kopfhörer sollte man allerdings durch hochwertigere Exemplare ersetzen.

Virtual-Reality beherrscht die Brille dank eines zurüstbaren Headtrackers – Kostenpunkt knapp 200 Euro –, der am PC die Mauseingabe durch die Neigung des Kopfes ersetzt. Das geringe Sichtfeld von 30 Grad und die kleinen Bildschirme sind dabei vorwiegend für Rennspiele und Flugsimulationen geeignet. Bei Action-Games oder Shootern funktioniert das Eintauchen ins Spiel aber noch nicht komplett. Trotzdem: So wird die Zukunft der Spiele aussehen! Laut Hersteller soll der Headtracker ebenso an der Konsole funktionieren, wenn ein Adapter wie der von Dritthersteller XIM verwendet wird. Dies konnte 360 Live mangels Muster jedoch noch nicht überprüfen.

Obwohl die Cinemizer OLED grundsätzlich überzeugt, hat sie noch nicht das Zeug dazu, den Monitor oder Fernseher aus dem Wohnzimmer eines Zockers zu vertreiben – besonders nicht zum geforderten Preis von rund 600 Euro.



Teuer und kein wahrer TV-Ersatz. Das könnte sich aber mit den nächsten Generationen ändern. 360 Live freut sich drauf!

7.5



SPIELETERMINE

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

HITVERDÄCHTIG? XBOX 360

FABLE ANNIVERSARY EDITION

Hersteller **Microsoft** Genre **Rollenspiel**



Bevor uns Microsoft einen neuen Teil der »Fable«-Reihe aufischt, legt Serienschöpfer Lionhead Studios zunächst das Erstlingswerk von 2004 neu auf. Knackig scharfe Texturen, neue Charaktermodelle mit verbesserten Gesichtsanimationen sowie ein aufwendiges Belichtungssystem sind nur ein paar der grafischen Optimierungen. Ebenfalls neu: Erfolge, Smartglass-Unterstützung, ein verbessertes Benutzer-Interface sowie ein Speichersystem, welches das Anlegen von Spielständen zu jeder Zeit erlaubt.

DIABLO 3

Hersteller **Blizzard Entertainment**
Genre **Action-Rollenspiel**



Plündern bis der Goldspeicher platzt: Nach langem Warten und etwa 16 Monate nach der überaus erfolgreichen PC-Version bringt Blizzard seinen Dungeon-Crawler-Hit endlich auf die Konsole. Mit sorgsam angepasster Steuerung – inklusive einem neuen Ausweichsprung – sowie komplett erneuerten Bildschirmanzeigen startet die Vier-Spieler-Koop-Action bereits Anfang September durch. Die Besetzung kann dabei in jeder beliebigen Kombination aus Online- und Couch-Kompanions gestellt werden – auch vier Spieler an einer Konsole sind möglich.

PES 2014

Hersteller **Konami** Genre **Sport**



Nach aktuellem Stand versenken die Konami-Ballprofis ihre Pille dieses Jahr bereits eine Woche früher im Kasten als der Kontrahent von EA Sports. Das neue Technikgerüst auf Basis der Fox-Engine, etliche frische Lizenzen sowie viele neue KI-Kniffe sollen ein ungemein realitätsnahes Spielerlebnis ermöglichen. Was tatsächlich zu erwarten ist, zeigt ein Erstkontakt mit der Pre-Gamescom-Version. Am 20. September ist Anpfiff für die neue »PES«-Saison!

TERMIN	TITEL
5. Jul.	Dark
12. Jul.	Dynasty Warriors 8
12. Jul.	Minecraft 360 Edition
16. Jul.	Arcania: The Complete Tale
18. Jul.	Die Schlümpfe 2
30. Jul.	Deadfall Adventures
7. Aug.	Serious Sam Collection
13. Aug.	Payday 2
22. Aug.	Disney Infinity
22. Aug.	Splinter Cell: Blacklist
23. Aug.	Saints Row 4
23. Aug.	The Bureau: Xcom Declassified
28. Aug.	Bloodbath
29. Aug.	Madden NFL 25
30. Aug.	Killer is Dead
30. Aug.	Lost Planet 3
3. Sept.	Diablo 3
5. Sept.	Landwirtschafts-Simulator 2013
6. Sept.	Dead or Alive 5 Ultimate
12. Sept.	NHL 14
16. Sept.	Air Conflicts: Vietnam
17. Sept.	Grand Theft Auto 5
20. Sept.	Hot Wheels: World's Best Driver
20. Sept.	PES 2014
20. Sept.	Turbo
23. Sept.	Rayman Legends
26. Sept.	Armored Core: Verdict Day
27. Sept.	FIFA 14
Sept.	Dead or Alive 5 Ultimate
1. Okt.	Just Dance 2014
4. Okt.	NBA 2K14
18. Okt.	Skylanders: Swap Force
24. Okt.	The Raven: Vermächtnis eines Meisterdiebs
25. Okt.	Batman: Arkham Origins
30. Okt.	Rocksmith 2014
31. Okt.	Assassin's Creed 4: Black Flag
Okt.	Battlefield 4
1. Nov.	WWE 2K14
5. Nov.	Call of Duty: Ghosts
19. Nov.	Need for Speed: Rivals
21. Nov.	Watch Dogs
Q4 2013	Castlevania: Lords of Shadow 2
Q4 2013	Raven's Cry
Q4 2013	Takedown: Red Sabre
Q4 2013	Wolfenstein: The New Order
2013	Das Schwarze Auge: Demonicon
2013	Demon Tribe
2013	Deus Ex: Human Revolution – Director's Cut
2013	Devil's Third
2013	Fable Anniversary Edition

TERMIN	TITEL
2013	Hellraid
2013	Lego Marvel Super Heroes
2013	Rambo
2013	Sacred 3
2013	Sherlock Holmes: Crimes & Punishments
2013	South Park: Der Stab der Wahrheit
2014	Dark Souls 2
2014	Destiny
2014	Dragon Age 3: Inquisition
2014	Dying Light
2014	EA Sports UFC
2014	Earth Defense Force 2025
2014	Fantasy: Music Evolved
2014	Furious 4
2014	Lightning Returns: Final Fantasy 13
2014	Mad Max
2014	Murdered: Soul Suspect
2014	Plants vs. Zombies: Garden Warfare
2014	Sacrilegium
2014	Sniper Elite 3
2014	The Evil Within
2014	Thief
2014	Titanfall
2014	Yaiba: Ninja Gaiden Z
unklar	Duke Begins
unklar	Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain
unklar	Prey 2
unklar	Trials Fusion

TERMIN	TITEL
2014	Destiny
2014	Dying Light
2014	EA Sports UFC
2014	Fantasy: Music Evolved
2014	Halo Xbox One
2014	Mad Max
2014	Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain
2014	Plants vs. Zombies: Garden Warfare
2014	Quantum Break
2014	Sniper Elite 3
2014	The Crew
2014	The Elder Scrolls Online
2014	The Evil Within
2014	The Witcher 3: Wilde Jagd
2014	Thief
2014	Titanfall
2014	Tom Clancy's The Division
2014	Tom Clancy's Rainbow 6: Patriots
2015	Cyberpunk 2077
unklar	Crimson Dragon
unklar	D4
unklar	Doom 4
unklar	Final Fantasy 15
unklar	Killer Instinct
unklar	Kingdom Hearts 3
unklar	Lords of the Fallen
unklar	Mirror's Edge 2
unklar	Project Spark
unklar	Star Wars: Battlefront
unklar	Sunset Overdrive
unklar	Trials Fusion
unklar	Zoo Tycoon

XBOX ONE

TERMIN	TITEL
Nov.	Assassin's Creed 4: Black Flag
Nov.	Dead Rising 3
Nov.	Forza Motorsport 5
Nov.	Kinect Sports Rivals
Nov.	Ryse: Son of Rome
Q4 2013	Battlefield 4
Q4 2013	Call of Duty: Ghosts
Q4 2013	FIFA 14
Q4 2013	Just Dance 2014
Q4 2013	Lego Marvel Super Heroes
Q4 2013	Madden NFL 25
Q4 2013	NBA 2K14
Q4 2013	NBA Live 14
Q4 2013	Need for Speed: Rivals
Q4 2013	Skylanders: Swap Force
Q4 2013	Takedown: Red Sabre
Q4 2013	Watch Dogs
Q4 2013	Wolfenstein: The New Order



Der Bankraub-Ego-Shooter »Payday 2« erscheint am 13. August für Xbox 360. Sammler greifen zur »Collector's Edition«, die neben dem Hauptspiel eine Maske, Handschuhe, Falschgeld und eine Soundtrack-CD enthält. Im kommenden Heft zerplücken wir das fertige Game im Teitel.

360 LIVE

IMMER MONATLICH!

NEU AB DEM 21. AUGUST!

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

BRANDAKTUELL

THE EVIL WITHIN

»Resident Evil«-Schöpfer Shinji Mikami will mit »The Evil Within« schon bald die Tür zu einer neuen Dimension des Horrors auftreten. Einem von tief einschneidendem Stacheldraht zusammengeschnürten Gehirn entrinnt langsam aber sicher ein böser Traum in Form eines alten Herrenhauses, wo ein Massenmörder und eine dunkle Macht schreckliche Gräueltaten begehen. Als Mordkommissar Sebastian wirst du darin bald selbst zum Gejagten. Kann der Titel mit dem japanischen Namen »Psychobreak«, zu Deutsch »Seelenbruch«, das Survival-Horror-Genre tatsächlich auf ein neues Niveau hieven? Schockierende Preview!

GTA 5

Wow, ging die Wartezeit aufs neue Offene-Welt-Epos aus dem Hause Rockstar letztlich nicht doch recht schnell vorbei? In der letzten großen Vorschau vor dem Test nehmen wir das aus einer Solokampagne und »Grand Theft Auto Online« bestehende Lass-die-Sonne-rein-Paket noch einmal ganz genau unter die Lupe. Welch irrsinnige Einfälle erwarten uns noch in der gigantischen Welt von Los Santos? Wie geht die Story überhaupt los und wie will man die Herzen der Mehrspieler-Gemeinde für sich gewinnen? Mega-Preview!

SPLINTER CELL: BLACKLIST

Und weiter geht's mit einer der wichtigsten Tarnkappen-Reihen der Videospiegelgeschichte. Sam Fisher ist wieder im Dienst und motivierter denn je! Während wir in dieser Ausgabe noch einmal die neuen Mehrspieler-Ideen analysieren, konzentriert sich das nächste Heft voll und ganz auf den Test des Komplettpakets. Wie nervenaufreibend ist die Jagd nach den Engineers tatsächlich? Wackelt das Technikgerüst? Lässt Ubisoft Storyspielraum für weitere Teile? Und was eigentlich denkt die Community? Knallhartes Fazit!

PLUS!

ASSASSIN'S CREED 4: BLACK FLAG

Wie schon 2012 lädt Ubisoft im Sommer nach Frankreich, um die Mehrspieler-Komponente des nächsten »Assassin's Creed« anspielen zu lassen. 360 Live schraubt das Holzbein fest, schärft den Säbel und ist natürlich an Bord, wenn erstmals im Piratenzeitalter Freibeuter aller Couleur im blutigen Schlachtengetümmel aufeinander losgehen. Gleichzeitig werfen wir einen weiteren Blick auf die Next-Gen-Fassung und bitten die Entwickler zum Interview. Nur das anschließende Groggelage wird garantiert nicht dokumentiert!

GAMESCOM NAVIGATOR

Die Gamescom 2013 begleitet 360 Live auch dieses Jahr wieder mit einem interaktiven Messeführer. Während das Heft genaue Auskunft darüber gibt, was du wo anspielen kannst und was wo gezeigt wird, kannst du dich via Tap-A-Talk-App jederzeit per Handy mit anderen aus der 360-Live-Community treffen und über die wichtigsten Messtrends plaudern. Zudem veranstalten wir eine Messe-Schnitzeljagd mit tollen Preisen. Neugierig geworden? Dann surf ins Forum und schau dir unseren GC-Schnitzeljagd-Thread an!

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 ... LOST PLANET 3, THE BUREAU: XCOM DECLASSIFIED, KILLER IS DEAD, DIABLO 3, DISNEY INFINITY, WWE 14, WATCH DOGS, FORZA 5, KINECT SPORTS RIVALS, DARK SOULS 2, MAD MAX, F1 2013, CALL OF DUTY: GHOSTS, DYING LIGHT, THIEF, DEAD RISING 3 UND VIELES MEHR.

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

AM KIOSK AB MITTWOCH, DEN 21. AUGUST 2013!

Gleich
abonnieren
Prämie abgreifen,
eher lesen:
Seite 11

SUPERKRÄFTE



Verschütze einen Strahl, der mit einer Vielzahl von Elementar-Optionen verändert werden kann.



Sende seismische Wellen durch den Boden und schleudere deine Gegner mit der Kraft eines Erdbebens zurück.



Springe hoch in die Luft und gleite wie ein eleganter, sozialer Vogel durch die Luft.



Laufe Kreise um deine Gegner und überbrücke jede Distanz mit Schallgeschwindigkeit.



Nimm deine Feinde hoch und schleudere sie mit der Kraft deines Geistes durch die Gegend!



Verleihe jeder deiner Bewegungen Kraft und setze alles in Brand, was sich dir in den Weg stellt!



Springe in die Luft, visiere den Feind an und stürze dich direkt in sein Gesicht!



Du solltest dich immer schützen. Mit einem Kraftfeld.



Chef für Öffentlichkeitsarbeit



Sonderkontakt der CIA



Assistent von Sonderkontakt Odekar

Pierce Washington

Asha Odekar

Matt Miller

Als Gesicht der Saints im Bereich Pro-motion und Marketing weiß Pierce ganz genau, was die Leute hören wollen. Deshalb war er die erste Wahl, um den Informationsfluss zu überwachen, der das Weiße Haus verlässt. Sein Job wäre natürlich um einiges leichter, wenn der Präsident sich dafür interessiert würde, wie er von seinen Wählern wahrgenommen wird.

Nachdem sie den Saints bei einigen Einsätzen aushalf, die für den deren Aufstieg entscheidend waren, hält die erfahrene Mil-6-Agentin und englische Staatsbürgerin Asha Odekar nun den Posten als Sonderkontakt der CIA inne und überbrückt so Aufklärungslücken zwischen ihrem Heimatland und den USA.

Matt Miller stand den Saints zunächst als Anführer der verfeindeten Deckers-Bande gegenüber. Der Boss fügte ihm jedoch eine schmerzliche Niederlage zu und so floh das Computergenie in seine Heimat, wo ihm nicht nur eine Begnadigung zuteil wurde, sondern auch eine Position im Spionagenetzwerk des Landes. Als Mil-6-Agent fungiert Matt nun als Asha Odekaras Berater und überwacht ihre Einsätze – aus sicherer Distanz natürlich.

SUPERKRÄFTE

NEUE SUPERWAFEN



> **Dubstep-Kanone**
Die Dubstep-Kanone feuert einen Schwarzen Wobble-Bass verfügen, um deine Feinde zu Boden zu schleudern.



> **Schwarzes-Loch-Werfer**
Reiß ein Loch in Raum und Zeit und schicke die Aliens in die dunklen Ecken des Universums!



> **Inflatostrahle**
Triff deine Feinde mit dem Inflatostahl und sieh zu, wie ihre Köpfe wie Ballons zerplatzen!



> **Der Roboter**
„Eigentlich ist es eher ein Mech-Anzug.“ – Kinzie Kensington

* Stand 11.07.2013; Änderungen vorbehalten.

SAINTS ROW IV

Tu's nicht für Uncle Sam, tu's für dich! www.saintsrow.com/de

Das kommt davon, wenn man einen Gangster zum Präsidenten und seine Bande zum Kabinett macht! Einen unvergesslichen Urlaub in Steelport mit grotesken Superwaffen und verrückten Superkräften

Wünschen dir deine Saints. Da ist Musik drin! Mindestens!



100%
Uncut

*



Keith David

Vizepräsident



Ben King

Stabschef



Kinzie Kensington

Pressesprecherin



Shaundi

Direktorin des Geheimdienstes



Nachdem er die Bühne und das Fernsehen erobert hatte, sah sich der preisgekrönte Schauspieler Keith David nach neuen Herausforderungen um. Wahlpartner für den Boss zur Verfügung stellte. Er sicherte die Stimmen der entscheidenden Bevölkerungsschicht der Schauspieler und dient seinem Land weiter als besonnener Gegenpart zum mitunter missverständlichen Präsidenten.

In der Vergangenheit gründete King die Vice Kings, eine der ersten Banden in Stillwater. Aber nachdem er von seinen engsten Vertrauten verraten wurde, kehrte er dem Bandenleben den Rücken, um eine lukrative Karriere als Motivationstrainer und Bestsellerautor zu verfolgen. Als der Boss ins höchste Amt der Nation berufen wurde, wandte er sich an Ben King als seine linke Hand.

Die menschenhassende ehemalige Wahl-Agentin scheint eine fragwürdige Wahl für die Interaktion mit den Medien zu sein, aber Kinzies geniales natürliches Scharfsinn sind überraschend nützlich, um der Presse die oftmals kontroversen Ideen des Präsidenten zu verkaufen.

Shaundi hat ihre Drogenvergangenheit hinter sich gelassen und sich seither mehrfach als eines der schlauesten und am besten vorbereiteten Mitglieder der der Saints bewiesen. Sie nutzt ihren strategischen Scharfsinn und ihr technisches Wissen, um den Präsidenten vor seinen unzähligen Mächtegern-Attentätern zu beschützen.

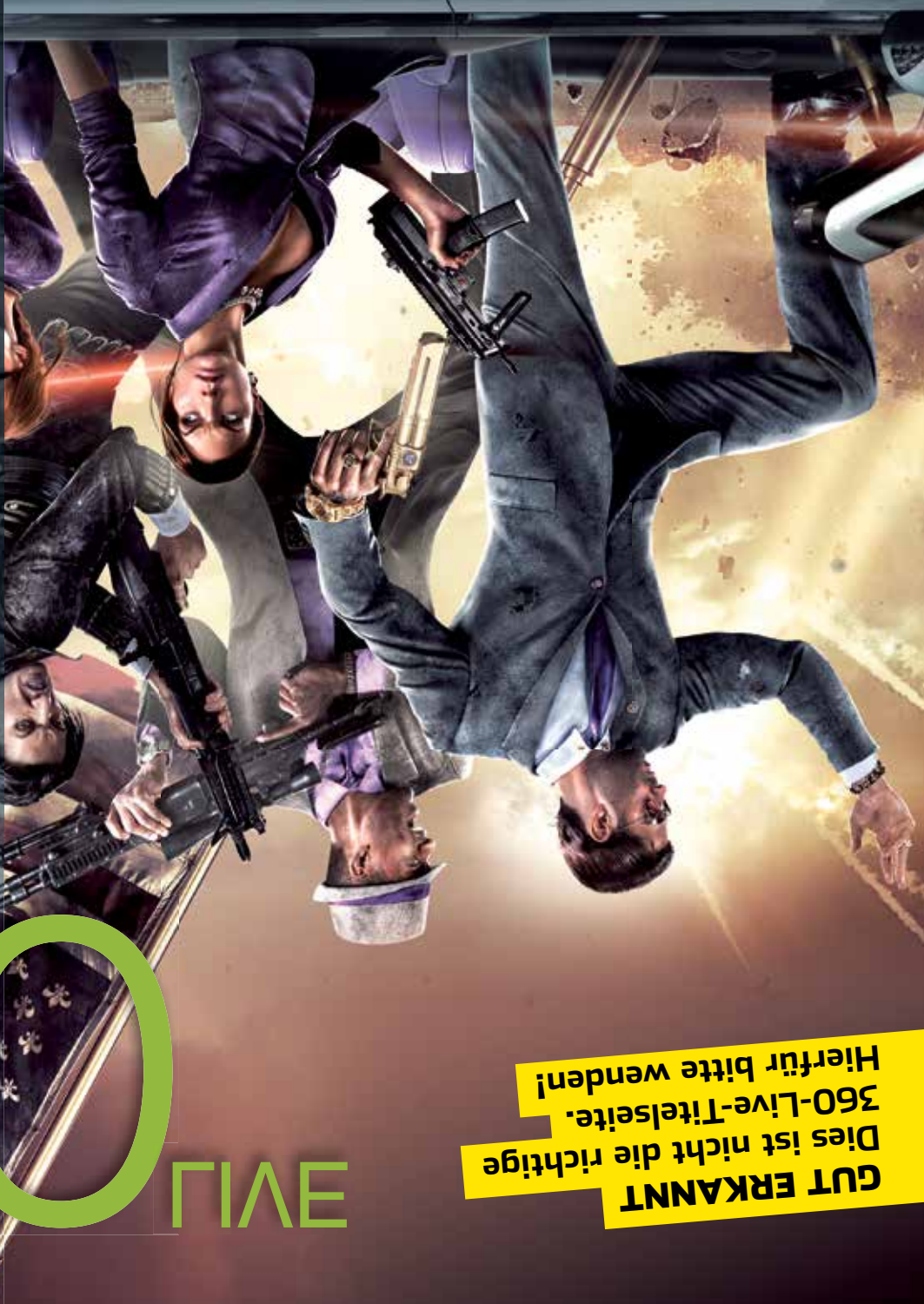
GUT ERKANNT
Dies ist nicht die richtige
360-Live-Titelseite.
Hierfür bitte wenden!

TOD DURCH DUBSTEP

SAINTS ROW IV

Es ist angerichtet: Verrücktes Weltrettungsszenario
mit Over-The-Top-Action und dazu eine große Portion
durchgeknallter Humor!

Plus
Poster!



360 LIVE

MÄCHTIG
DU BIST DER
US-PRÄSIDENT
IN ACTION!

KRÄFTIG
SUPERKRÄFTE
LASSEN DICH
ABHEBEN!

TECHNISCH
PIMP DEIN GAME MIT
SUPERWAFFEN!

REBELLISCH
BEFREIE DIE WELT
VON ZYNYAKI!

HEIMATVERBUNDEN
ENTDECKE
STÄELPORT
VÖLLIG NEU!

BRANDAKTUELL
Collector's Edition „Super Dangerous Wub
Wub Edition“ mit Dubstep-Gun-Replika,
Dubstep Doomday Button und
Johnny-Cat-Gedächtnis-Statue
AUSSERDEM
Limitierte Erstauflage „Commander in Chief
DLC-Pack, der Waffe 'Merica, dem
Flugzeug Kretschen der Adler und dem
original Uncle-Sam-Kostüm

original Uncle-Sam-Kostüm