

360 LIVE

ZU SCHÖN, UM WAHR ZU SEIN

Warum die Grafik-
Revolution Spiele
unglaublich macht!

**5000 GEIL!
GTA 5**

KAMPAGNE UND TECHNIK AUF DEM PRÜFSTAND!
SCHON JETZT SPIEL DES JAHRES?



KONSOLE SCHLÄGT PC!

DIABLO 3

Höllisch gut dank 60 Frames
und perfekter Steuerung!

4 SEITEN TEST!

SPLINTER CELL BLACKLIST

Rasante Schleich-Action, top
Mehrspieler, verquere Story.

HART RANGENOMMEN!

SAINTS ROW 4

DROHNEN-SEX, ANALSONDEN, AGGRO-PRÄSIDENT:
SO DERB, DASS SELBST DIE USK EIN AUGE ZUDRÜCKT!



BRANDAKTUELL

Assassin's Creed 4: Störtebeker würd's lieben!

Rayman Legends: Bestes Jump'n'Run auf Xbox 360? Test!

F1 2013: Mit Retro-Tuning wieder auf die Pole Position?



Plus Poster!

ENDLICH WIEDER PURE ANGST!

THE EVIL WITHIN

Resi-Erfinder Mikami öffnet neue Pforten der
Seelenfolter! 5 Seiten Psychoterror!

KILLER IS DEAD

Deutschlands erster Test!
So geht Art-House-Horror!



DEAD RISING 3

Zum Xbox-One-Start: Zombie-
Zersägen im Borat-Outfit!



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

www.360-live.de

€3,60

AUSCABE09

0 9

4 197019-903609

ÜBERNIMM DIE INITIATIVE.
DRÜCK AB.

LÖSCH DIE WAHRHEIT.

THE BUREAU

XCOM DECLASSIFIED

“DER GEHEIMTIPP DES JAHRES”
GAMONA.DE

AB 23. AUGUST IM HANDEL

www.erasethetruth.com

 #erasethetruth

 facebook.com/thebureau



XBOX 360



© 2008-2013 Take-Two Interactive Software, Inc. Developed by 2K Marin. XCOM, The Bureau: XCOM Declassified, 2K Marin, 2K Games, Take-Two Interactive Software and their respective logos are all trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. "PS", "PlayStation", "PS3", "PS3" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other marks are property of their respective owners.

Willkommen bei 360 Live!



Der übermütige Riese taumelte, ächzte, keuchte, entschuldigte sich, kam zur Besinnung, gelobte Besserung und scheint nun endlich die Kurve zu krie-

gen. So in etwa lässt sich das beschreiben, was Microsoft in den letzten Wochen mit der Xbox One durchlebte. Viele Zweifler hätten es schon fast nicht mehr für möglich gehalten, aber nach dem Weggang von Don Mattrick läuft's wieder ganz gut in Sachen Next-Gen-Startvorbereitungen. Die leidige Gebrauchtspiel- und Online-Zwang-Thematik ist bis in den trüben Bodensatz der Web-Foren durchgesickert, Vorbestellen ist wieder in und auch sonst hat Redmond kräftig Boden gut gemacht.

» Redmond hat kräftig Boden gut gemacht. «

Ende Juli zum Beispiel kündigte der Tech-Riese an, dass Indie-Entwickler auf Xbox One keinen Hersteller mehr benötigen, um neue Titel zu veröffentlichen. Darüber hinaus können sie Kinect, die Cloud, Erfolge und Xbox Live problemlos in ihre Titel einbinden. Sicherlich Balsam in den Ohren von Design-Ikone und Entwickler-Urgestein Lorne Lanning, der sich kurz zuvor über die miserable Indie-Unterstützung seitens Microsoft via Twitter ausgelassen hatte. Doch damit nicht genug. Wie Xbox-Sprecher Major Nelson am selben Tag wissen ließ, gehört das Ausgrenzen von Game-Modifikationen auf Xbox One ebenfalls der Vergangenheit an. Ein in meinen Augen längst überfälliger Schachzug, der in der PC-Szene schon seit Jahren Früchte trägt. Wer einmal mit ständigem Herzrasen durch die Zombie-infizierte Welt von »Day Z« geschlichen ist oder Wochen seines Lebens mit einer hochkarätigen »Skyrim«-Mod verbracht hat, wird mir beipflichten. Der bis vor Kurzem von der Community vehement geforderte Adapter, um Xbox-360-Headsets auf Xbox-One zu nutzen? Ist mittlerweile beschlossene Sache und soll als separates Zubehör im Fachhandel

angeboten werden. Ebenso sicher: Die Tatsache, dass Xbox-One-Nutzern in der Cloud unbegrenzter Speicherplatz für Xbox-Spielstände, -Profile, -Unterhaltungsinhalte und dergleichen zur Verfügung steht. Ja, selbst an der Taktfrequenz des Grafikchips wurde noch geschraubt. Statt im 800 Mhz-Takt rauschen die Polygone nun mit 853 Mhz durch die Leiterbahnen der Graphics Processing Units. Gute Entscheidung – sofern Microsoft sich damit nicht kurzfristig noch ein fieses Hitze-Problem inklusive schmelzender Lötstellen auf der Hauptplatine einhandelt. Ich sag nur: »Red Ring of Death, ick hör' dir trapsen!«.

Dass zusätzliche Xbox-One-Original-Controller für den Kunden knapp zehn Euro mehr kosten sollen als aktuell neue 360-Pads und der einzig echte Microsoft-eigene Kinect-Starttitel »Kinect Sports Rivals« auf 2014 verschoben wurde, fällt bei so vielen Positivmeldungen kaum ins Gewicht. Im Gegenteil: Kurz vor der Gamescom machte sogar der Name »Left 4 Dead 3« im Netz die Runde – eine bekanntermaßen Xbox- und PC-exklusive Marke, die sich prächtig ins Start-Fenster der Xbox One einreihen würde. Wenn man nun noch einen von Microsofts PR-Abteilung kurzfristig einberufenen Gamescom-Termin für eine nicht näher genannte Neuankündigung in die Waagschale wirft, bleibt unterm Strich ein mehr als respektables Aufbäumen des bis vor Kurzem noch so gebeutelten Goliath. Ich jedenfalls bin mittlerweile richtig heiß auf die Xbox One und denk mir vor allem eins: Her mit dem Ding! Gleichzeitig drück ich die Daumen, dass Microsoft den entstandenen Rückenwind nicht mit irgendwelchen neuen Dummheiten leichtfertig aufs Spiel setzt. Und deine Meinung? Xbox One schon vorbestellt? Schreib es mir an soenke@360-live.de

Sönke Siemens

Chefredaktion 360 Live Magazin

DIE GAMESCOM-AUSGABE

Während Abonnenten und Kiosk-Erstkäufer diese Ausgabe der 360 Live bereits in den Händen halten, startet in Köln die Gamescom 2013. Einige der spannendsten dort gezeigten Xbox-360-Kracher nehmen wir bereits im Testteil ordentlich in die Mangel, allen voran »Splinter Cell: Blacklist«, »Saints Row 4«, »The Bureau: Xcom Declassified«, »Rayman Legends« und »Killer is Dead«. Doch auch Herbst-Hits wie »Diablo 3«, »Batman: Arkham Origins«, »The Witcher 3«, »Dead Rising 3« und Co. schauen wir uns ganz genau an. Du willst wissen, wo du was auf der Messe sehen kannst?

Einfach dem GC-Navigator oben am Seitenrand jedes Artikels folgen!
TEST-FEUERWERK AB S. 48,
HERBST-HITS AB S. 14,
NEXT-GEN-FEATURE 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

THE EVIL WITHIN

Die Glanzzeiten des puren Survival-Horrors sind vorbei, Meilensteine wie »Resident Evil« auf Konsole Relikte einer dahinsiechenden Gattung. Doch »Resi«-Erfinder Shinji Mikami bringt zusammen mit Bethesda jenen Grusel zurück, den manch einer schon für verloren hielt. Lies auf fünf Seiten, wie Cop Sebastian in »The Evil Within« einen verlassenen Psychiatriekomplex erkundet und dort einen grauenhaften Albtraum durchlebt. Plus schnittiges Poster in der Heftmitte!



360 LIVE
AUSGABE SEPTEMBER 13

DAS STECKT DRIN

14 COVERSTORY	06 AKTUELL	14 VORSCHAU	47 TESTS	70 COMMUNITY
 The Evil Within	Neues zu Xbox 360 und Xbox One	Spiele von morgen	Gespielt, geprüft und bewertet	Live Arcade, Leserpost, Erfolge

4-SEITEN-TEST!

48 SPLINTER CELL: BLACKLIST

Rasante Schleich-Action und top Multiplayer vs. verwirrende Story und weichgespülte Helden

BILDERFLUT!

20 GRAND THEFT AUTO 5

Kampagne und Technik auf dem Prüfstand! Schon jetzt Spiel des Jahres?

AKTUELL

- 06 Der heiße Stuhl: Dmitri Gluchowski
- 06 Rambo
- 08 Windows Phone Games
- 08 Lego Marvel Super Heroes
- 09 Strider
- 09 Assassin's Creed – Die Zukunft der Meuchelmörder
- 10 Schweißnasse Aussichten: WWE 2K14
- 12 Mitmach-Charts / Leser-Votings

VORSCHAU

- 14 The Evil Within
- 19 Killer Instinct
- 20 Grand Theft Auto 5
- 24 Dead Rising 3
- 26 Assassin's Creed 4: Black Flag
- 28 Diablo 3
- 30 The Witcher 3: Wilde Jagd
- 32 Batman: Arkham Origins
- 34 Mad Max
- 36 F1 2013
- 38 Need for Speed Rivals
- 45 PES 2014 vs. FIFA 14
- 46 Lost Planet 3

TEST

- 48 Splinter Cell: Blacklist
- 52 The Bureau: Xcom Declassified
- 55 Payday 2
- 56 Saints Row 4
- 59 Zeno Clash 2
- 60 Killer is Dead
- 63 Disney Infinity



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

- 64 Rayman Legends
- 66 Die Schlümpfe 2
- 66 Scourge Outbreak
- 72 Pacific Rim
- 72 R.I.P.D. The Game
- 72 Capsized
- 72 Mars: War Logs

POSTER

- 41 Wolfenstein: The New Order
- 42 The Evil Within

REPORTAGE

- 67 Das unheimliche Tal

COMMUNITY

- 70 Community-Interview
- 70 Mecker-Ecke
- 71 DLC-Check
- 72 Live Arcade Total
- 73 Gamerscore – The Bureau: Xcom Declassified
- 74 Der Monat – Neues aus der Redaktion
- 75 Nachgefasst bei Spartacus Legends
- 76 Leserpost

KAUFBERATER

- 78 Windows RT Tablet für Gamer
- 79 Kauf- und Spartipps
- 80 Zubehörtest
- 81 Spieltermine

SERVICE

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

ULTIMATIV BÖSE!



14 THE EVIL WITHIN

Platzangst, Panik, Psychoterror: Resi-Erfinder Mikami lässt das Blut in deinen Adern gefrieren!

TOPSPIELE

24 Dead Rising 3

- 19 Killer Instinct
- 26 Assassin's Creed 4 Black Flag
- 30 The Witcher 3: Wilde Jagd

28 Diablo 3

- 32 Batman: Arkham Origins
- 38 Need for Speed Rivals
- 46 Lost Planet 3

52 The Bureau Xcom Declassified

- 55 Payday 2
- 56 Saints Row 4
- 60 Killer is Dead

64 Rayman Legends

- 63 Disney Infinity
- 36 F1 2013
- 45 PES 2014 vs. FIFA 14

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

360_{LIVE} AKTUELL

Was tut sich alles
rund um die Xbox 360?

DER HEISSE STUHL	UNREAL ENGINE 3	ASSASSIN'S CREED	SCHWEISSNASSE AUSSICHTEN	DIE BESTEN GAMES?
Dmitri Gluchowski über Metro: Last Light	US-Armee nutzt Grafikmotor	Die Zukunft der Meuchelmörder	WWE 2K14	Mitmach-Charts

× DER HEISSE STUHL Dmitri Gluchowski

Im Ego-Shooter »Metro: Last Light« und dessen Vorgänger »Metro 2033« versucht der junge Artjom, die atomare Endzeit zu überleben – tief im U-Bahn-System von Moskau. Kürzlich ist mit dem »Fraktions-Pack« der erste Downloadinhalt für »Last Light« erschienen. 360 Live hat Autor Dmitri Gluchowski getroffen und mit ihm über Videospiel-Innovationen, Pilz-Wodka und die Apokalypse geredet.

Würde wirklich ein atomarer Krieg über Russland hereinbrechen, dann wäre Dmitri Gluchowski, Autor der beiden »Metro«-Endzeitromane, eines der frühesten Opfer. »Ich würde in den ersten Stunden sterben, denn ich bin überhaupt kein Survival-Fachmann«, witzelt der sympathische Russe, räumt anderen aber durchaus Überlebenschancen ein. »Die Menschen, die Taschenmesser, Gasmasken und konserviertes Fleisch einlagern, würden vielleicht durchkommen.« Dabei stünden die Chancen eigentlich gar nicht schlecht. Denn das Metro-System, also Moskaus U-Bahn, bietet nicht nur in den Romanen den Überlebenden Schutz nach der Atom-Apokalypse. »Die Moskauer Metro wurde als eine Zufluchtsstätte konzipiert und gebaut. Als Bunker«, erzählt Gluchowski und fährt fort: »Die Stationen sind tief unter Tage, sie sind hermetisch abriegelbar und jede einzelne Haltestelle kann als eigener Bunker funktionieren. Es gibt Brunnen, die frisches Wasser aus den Tiefen der Erde bereitstellen. Es gibt Lager angefüllt mit Essen, Medizin, Waffen und mehr. Falls es einen direkten nuklearen Schlag geben würde, dann wären wir hinüber. Aber falls die Raketenabwehr funktioniert und die Gefechtsköpfe in der Luft abgefangen werden würden, dann gäbe es nur einige lokale Explosionen und die Oberfläche wäre verseucht. Dann wäre ein Überleben unter Tage denkbar.«

Die Frage, ob Dmitri so wie sein Roman- und Spielheld Artjom schon einmal Pilz-Wodka getrunken habe, muss er aber verneinen: »Ich habe noch nie Pilz-Wodka probiert, gibt es den überhaupt? Momentan trinke ich Tequila. Ich schreibe gerade eine Geschichte über einen Charakter, der ständig Tequila konsumiert.« Worauf der Autor anspielt,

ist sein noch nicht erschienener Roman »Die Zukunft«, der auf seine eigene Art noch düsterer sein soll als »Metro«. Zumindest die Rahmenhandlung klingt verlockend: In einer fernen Zukunft hat die Menschheit die Gabe der ewigen Jugend erlangt. Sie sterben nicht mehr durch Krankheit oder Alter, sind quasi unsterblich. Wegen der daraus folgenden Überbevölkerung ist es Paaren verboten, sich fortzupflanzen. Wenn jemand ein Kind in die Welt setzen will, muss sich einer der beiden Partner dazu bereit erklären, seine Gesundheit aufzugeben. Die jeweilige Person bekommt eine Spritze verabreicht, die den zuvor ausgesetzten Alterungsprozess drastisch beschleunigt, wodurch der Tod innerhalb eines Zeitraums von zehn Jahren eintritt. Also noch bevor der Nachkömmling die Pubertät erreicht und sich selbst weiter fortpflanzen kann.

Obwohl Gluchowski mit den »Metro«-Games zufrieden ist, wünscht er sich, dass Videospiele erwachsener und realistischer werden. »Was ich an Spielen vermisste und was auch Filme realistischer machen würde, ist die Imitation von Augenbewegungen. Die subjektive Kamera [zum Beispiel in Ego-Shootern] fängt das noch nicht richtig ein«, ärgert sich der Moskauer. »Die Prozessoren sind mittlerweile mächtig genug, um mehr darzustellen. Wenn man zum Beispiel eine Brille hätte, die genau die Bewegungen deiner Augäpfel nachverfolgt, das wäre genial«, schwärmt Dmitri. So könnte man sein Blickfeld modifizieren ohne den Kopf dafür drehen zu müssen. Und auch die Implementierung eines echten Gesichtsfeldes wäre möglich.



BIO

Name | Dmitri Gluchowski

Firma | Selbstständig

Position | Autor

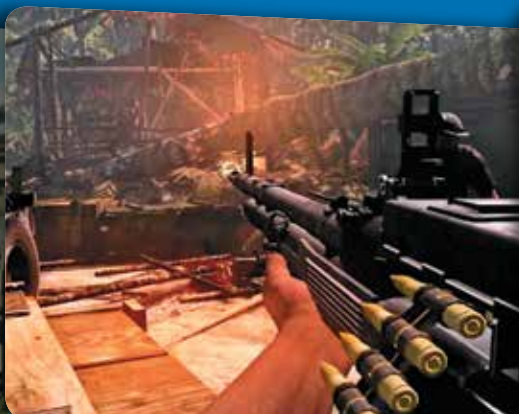
Schreibt gerade |

Die Zukunft

Schon gewusst? | Dmitri

Gluchowski hat knapp ein Jahr lang in Deutschland gewohnt.

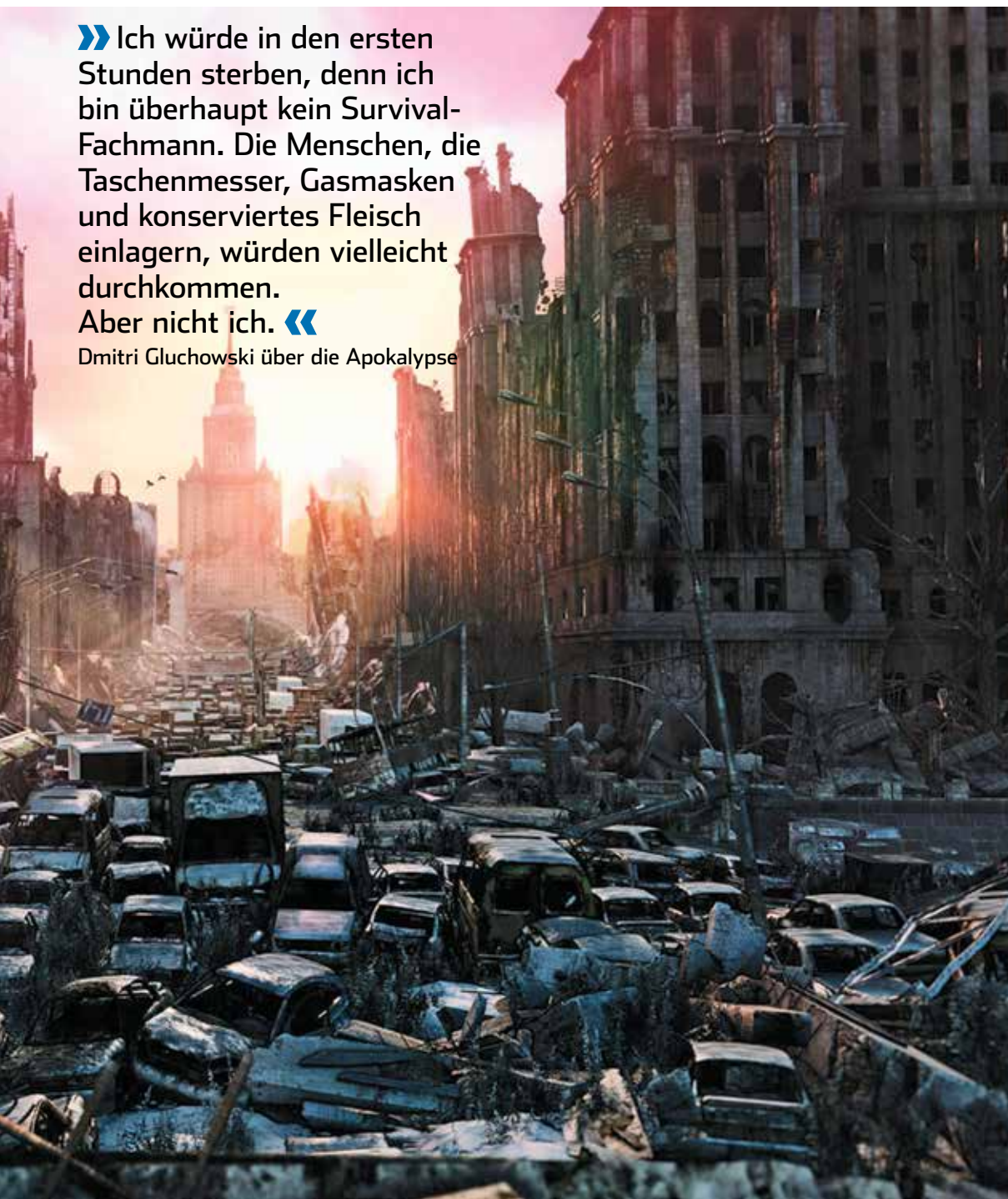
Außerdem arbeitete er bereits als Journalist für die »Deutsche Welle«, den Auslandsrundfunk der Bundesrepublik.



» Ich würde in den ersten Stunden sterben, denn ich bin überhaupt kein Survival-Fachmann. Die Menschen, die Taschenmesser, Gasmasken und konserviertes Fleisch einlagern, würden vielleicht durchkommen.

Aber nicht ich. «

Dmitri Gluchowski über die Apokalypse



RAMBO

Nein, John Rambo müssen wir niemandem mehr vorstellen – der von Sylvester Stallone verkörperte Vietnam-Veteran steht nun wirklich für sich selbst. Reef Entertainment widmet dem vielleicht größten Actionhelden aller Zeiten rund 30 Jahre nach dem ersten Film ein frisches Konsolenspiel. Das Projekt fasst die Handlung der ersten drei »Rambo«-Streifen in einem Ego-Shooter zusammen: Ex-Soldat Rambo muss eine Menschenjagd überleben, in Vietnam Kriegsgefangene befreien und danach Afghanistan befrieden. Tatsächlich wirkt der erste Xbox-360-Trip des polnischen Entwicklers Teyon recht vielversprechend. Zumindest dann, wenn man auf ultrabrutale Ego-Shooter im Stil des 80er-Jahre-Kinos steht – dank Lizenz

und Original-Zitaten auch nahe an den Zelluloid- und Buchvorlagen. Der adrenalingeladene Shooter stellt den Spieler mit Pfeil und Bogen, Maschinengewehr und anderen Todbringern insgesamt 25 Gegnertypen gegenüber. Gedärme fliegen, während Original-Kulissen zwischen Dschungeln und Berglandschaften in ihre Einzelteile zerlegt werden – eine Orgie aus Explosionen. Inwieweit abgerissene Körperteile und spritzende Blutfontänen das USK-Gremium überleben, steht noch aus. Aber wenn wir uns recht erinnern, hat die Filmbewertungsstelle Wiesbaden seinerzeit den ersten Kinostreifen mit dem Prädikat »besonders wertvoll« gekennzeichnet. Vielleicht sorgt diese Tatsache ja für mildernde Umstände bei der Prüfung?

klein- GEDRUCKT

ERSCHAFFE DEIN EIGENES SPIEL

✕ Microsofts Kreativ-Game »Project Spark« wird komplett kostenlos spielbar sein. Das verriet Produzent David Sapienza im Gespräch mit den amerikanischen Kollegen von Siliconera. Der Xbox-One-Titel könnte dabei einem Free-to-play-Modell folgen. Sapienza redet in diesem Zusammenhang von einem »Freepack«, der alle Elemente enthält, die man auch im Trailer-Video sehen kann.

VERLORENE SCHWERTER

✕ Kürzlich reservierte sich Namco Bandai die Rechte an der Marke »Soul Calibur: Lost Swords«. Sicher also: Es wird ein neues »Soul Calibur«-Spiel geben. Mehr ist allerdings bisher nicht bekannt – weder um welches Genre es sich handelt, noch auf welchen Plattformen das Game erscheinen wird. Bis auf »Soul Calibur Legends« für die Wii-Konsole – ein Action-Abenteuer – ist jeder andere der insgesamt neun Vertreter der Reihe jedoch ein Beat 'em Up.

LICHTSCHWERT-SCHWEINE

✕ Kenner wissen natürlich sofort, dass damit das widerspenstige Borsentvieh aus »Angry Birds Star Wars« gemeint ist. Ab 1. November hält dich die Puzzle-Geschicklichkeitsmischung nicht mehr nur auf dem Smartphone, sondern auch auf der Xbox 360 auf der dunklen Seite der Macht gefangen. Entwickler Rovio spendiert dafür neben den 200 Original-Levels auch 20 komplett neue Abschnitte.

3 in 3 Sekunden

Schnipsel, die du zwischen zwei Atemzügen aufschnappst...



DER KOMÖDIANTIN...

... Aisha Tyler, die durch Ubisofts E3-Pressekonferenz führte, wird ein Charakter in der düsteren Offene-Welt-Action »Watch Dogs« nachempfunden.

FIFA-14-SPIELER...

... können ihr »Ultimate Team« nach Erscheinen der Xbox-One-Version mit nur wenigen Einschränkungen von ihrer Xbox 360 übernehmen.

RICHARD LÖWENSTEIN...

... hat den Chefsessel bei 360 Live Ende 2010 geräumt und in der Zwischenzeit ein iOS-Game entwickelt. Mehr über »Anno Domini« auf Seite 74.

WINDOWS PHONE GAMES

ABYSS: DIE GEISTER VON EDEN

Genre: Wimmelbild | Größe: 261 MB
Wenn der Verlobte nicht zur Hochzeit kommt, hat er kalte Füße bekommen, oder übernatürliche Kräfte haben ihn von einem Wracktauchgang entführt. Logisch, dass wir als Verlobte dem Mann in die Fluten folgen und genretypisch detaillierte Wimmelbilder von Wracks und Korallenriffen nach vorgegebenen Gegenständen absuchen. Die zu lösenden Rätsel sind leider zu leicht - Spaß macht der Tauchgang dennoch.



SUPER GOLF LAND

Genre: Geschicklichkeit | Größe: 15 MB
Das hier hat nichts mit Tiger Woods oder Natur-Idylle zu tun. Es gilt zwar, seinen Ball mit so wenigen Schlägen wie möglich in das Loch zu spielen. Doch die 2D-Landschaften strotzen nur so von senkrecht aufragenden Hindernissen, die wie riesige Tetris-Steine zwischen dir und dem Ziel liegen. Wer sich von der spartanischen Präsentation nicht abschrecken lässt, bringt hier vergnügliche Minuten.



ROYAL REVOLT!

Genre: Rätsel | Größe: 284 MB
Die blaublütige Verwandtschaft reißt das Zepter an sich. Also geht es in schicken 3D-Levels aus der Vogelperspektive gegen deren Bollwerke. Aber nicht allein: Man rekrutiert Soldaten, zaubert und lässt den Krieger fleißig im Level aufsteigen. Made in Germany hat dieses Game binnen Wochen die Millionen-Download-Grenze geknackt - zu Recht.



✖ THE LEGO MOVIE VIDEOGAME



KLOTZSPIEL ZUM KLOTZFILM

Nach Kassenschlagern wie »Lego Indiana Jones«, »Lego Batman«, »Lego Star Wars«, »Lego Harry Potter« und »Lego Pirates of the Caribbean« hat TT Games nun die Arbeiten zu »The Lego Movie Videogame« begonnen. Das Klotzabenteuer wird 2014 für Xbox 360 und Xbox One erscheinen, zur selben Zeit wie der gleichnamige Kinofilm und die dazu passenden Bausätze der dänischen Steingurgus. Du schlüpfst in die Rolle des völlig durchschnittlichen Lego-Menschleins Emmet. Er ist gesetzestreu, pflichtbewusst und sticht nicht einen einzigen Zentimeter aus der breiten Masse hervor. Doof nur, dass er urplötzlich Teil einer Gruppe von Helden werden soll, deren Ziel es ist, die Welt zu retten. Wie man sich schon vorstellen kann, überfordert das den verunsicherten Emmet ungemein und so kommt es immer wieder zu haarsträubenden Situationen. Dabei punktet »The Lego Movie Videogame« mit seinem typisch unschuldigen Klötzchen-Charme,

90 spielbaren Charakteren und 15 weitläufigen, sehr unterschiedlichen Szenarien. Plus: Es lassen sich Baupläne sammeln, die man dann virtuell nachbaut. Ebenso können mit Hilfe des sogenannten Master Builders eigenen Klotzkunstwerke erschaffen werden, die dabei helfen, den finsternen Tyrannen zu besiegen, der die Lego-Welt terrorisiert. Bleibt die Frage: Freust du dir schon Bauklötze in den Bauch oder sollen die Lego-Games nach dem x-ten Aufguss dahin wandern wo der Pfeffer wächst? Schreib's uns im Forum oder an redaktion@360-live.de

»Er ist gesetzestreu, pflichtbewusst und sticht nicht einen einzigen Zentimeter aus der breiten Masse hervor.«

✖ UNREAL ENGINE 3

US-ARMEE NUTZT GRAFIKMOTOR

Ach du meine Güte, muss das sein? Epic Games liefert Videospiel-Gegnern und »Spiele bringen Kindern das Töten bei«-Unkenruffern neues Material für nicht enden wollende Hasstiraden. Denn demnächst könnten Games mit Unreal-Engine-3-Motor tatsächlich den richtigen Umgang mit Schusswaffen und Kampftaktiken zum Überleben eines Angriffs durch militärische Widersacher lehren. Punkte für das möglichst schnelle Ausknipsen eines Menschenlebens wird es gleichwohl eher nicht geben. Nein, Epic drückt niemandem die geladene Pistole in die Hand. Stattdessen dient der Grafik- und Physikmotor des amerikanischen Entwicklers nun der Firma Intelligent Decisions dabei, besonders realistische, virtuelle Trainingssimulatoren für das »US Army Research, Development and Engineering Command« herzustellen. Die Epic-Engine soll dazu verwendet werden, die Bewegungen der soldatischen Avatare im sogenannten Dismounted Soldier Training System zu verbessern und eingehenden Schüssen haptische Rückmeldung zu verpassen. Ebenso anpassbar: »Terrain, Wetter, gegnerische Streitkräfte und andere heimtückische Faktoren aus Kampfsituationen des echten Lebens«, wie Clarence Pape, Vizepräsident der Simulations- und Trainingsabteilung bei Intelligent Decisions, gegenüber businesswire.com

erläutert. Ob die deutsche Bundeswehr vielleicht auch bald bei Epic anklopft? Falls ja, halten wir dich natürlich auf dem Laufenden.



✕ STRIDER



STERBEN WIE DAMALS

Capcom bringt das klassische Ninja-2D-Jump-and-Run »Strider« von 1989 auf den neuesten Stand und veröffentlicht 2014 eine zeitgemäße Neuauflage für Xbox 360 und Xbox One. Entwickelt wird das Game rund um den virtuellen Saboteur und Meuchelmörder Hiryu von Double Helix Games. Ob das Studio aus Kalifornien dem Kultstatus der Vorlage gerecht werden kann? Fest steht: Den meisten Spielern sind die Mannen aus Irvine durch eher mittelmäßige bis schlechte Filmversetzungen wie »Green Lantern: Rise of the Manhunters«, »G.I. Joe: Geheimauftrag Cobra« und »BattleShip« bekannt. Zumindest das sehr solide Debüt-Spiel »Silent Hill: Homecoming« von 2008 macht aber Hoffnung. Hiryu ist ein Agent einer

als Striders bekannten Eliteeinheit – der jüngste, der sich jemals mit einem »Super A«-Rang schmücken durfte, um genau zu sein. Seine Aufgabe: Er soll Großmeister Meio ermorden, einen finsternen Diktator, der die Erde in ein dystopisches Loch verwandelt hat. Besonderes Augenmerk legt Double Helix dabei auf die Steuerung und Spielmechanik der Neuauflage. Wie schon das Original soll sich auch das frische »Strider« besonders durch fließende Bewegungen und atemlose Action auszeichnen. Hunderten Gegnern mit akrobatischen Salti den Kopf verdrehen, um sie nur einen Moment später die tödliche Plasma-Waffe »Cypher« oder spitze Kunai-Wurfgeschosse schmecken zu lassen? 360 Live freut sich drauf.

✕ ASSASSIN'S CREED

DIE ZUKUNFT DER MEUCHELMÖRDER

Auf der diesjährigen Comic-Con, einer Fachmesse für Freunde der sequenziellen Kunst, hat Ubisoft einen neuen Comic-Roman zum »Assassin's Creed«-Universum angekündigt. Die Geschichte mit dem Namen »Assassin's Creed: Brahman« spielt im Indien des 18. Jahrhunderts. Meuchelmörder Arbaaz Mir bekämpft darin einen alten Feind, der Land und Leute unterjocht. Warum dich das als Fan der Videospiele interessieren sollte? »Der Teil der Geschichte, der in der Gegenwart angesiedelt ist, ist wirklich bedeutsam und angefüllt mit Hinweisen darauf, was du in der Zukunft der Serie sehen wirst«, verspricht Autor Brenden Fletcher in einem Interview mit den amerikanischen Kollegen von Gamespot. Damit meint der Schreiberling nicht das im Oktober für Xbox 360 – und später auch für Xbox One – erscheinende »Assassin's Creed 4: Black Flag«, sondern den bereits angekündigten, folgenden Teil der Auftragskiller-Saga. Ubisoft hat bereits bestätigt, dass ein Team in Toronto an einem weiteren Eintrag in der langjährigen Reihe arbeitet. Zu Schauplatz und Handlung schweigen Geschäftsführer Yves Guillemot und seine Kollegen aber bisher noch. »Brahman« kann auf ubiworkshop.com zum Preis von knapp 20 Dollar vorbestellt werden. Wann genau der Comic erscheint, ist jedoch momentan unbekannt. Die Chancen auf eine spätere Eindeutschung

stehen aber nicht schlecht. Bei einer ganzen Reihe von Romanen und anderen Comic-Serien aus dem »Assassin's Creed«-Universum hat's bereits geklappt.



GET OVER HERE!

✕ Die Netherrealm Studios werkeln wohl gerade an einer neuen Auskopplung der blutigen Beat-em-Up-Serie »Mortal Kombat«. Das hat Lance Sloane, Produzent der Web-Serie »Mortal Kombat Legacy«, beiläufig gegenüber gamerhub.tv verraten. Momentan würde das Filmstudio noch darüber sinnieren, wann man die neue Staffel der Serie veröffentlichen würde und »wie wir das mit der Veröffentlichung des Spiels synchronisieren an dem sie gerade arbeiten«, erzählt Sloane. Mit »sie« meint er höchstwahrscheinlich die Netherrealm Studios, die neben den letzten Teilen der langjährigen Prügelspiel-Serie auch kürzlich den hervorragenden Superhelden-Schlagabtausch »Injustice: Götter unter uns« abliefern. Ob's bereits zur Gamescom präzisere Infos gibt? 360 Live hakt nach.



EIN ECHTER MARIO

✕ Wer sich schon immer einmal gewünscht hat, eine lebensgroße Figur des berühmten Nintendo-Klempners zu besitzen, der sollte mal bei amazon.co.jp vorbei surfen. Blaue Augen, riesen Schnauzer und rote Mütze, alles passt an der Eins-zu-Eins nachempfundenen Statue mit einer Höhe von 150 Zentimetern. Problem: Der Kaufpreis von 285.000 Yen hört sich nicht nur nach einer ganzen Stange Geld an, sondern er ist es auch. Ungerechnet rund 2.200 Euro musst du für den Spaß abdrücken. Danach kannst du aber freudig rufen: »Wuhu! It's a mein, Mario!«



FAKTEN, ZAHLEN,
ZITATE DES MONATS

✖ **Fakt:** Liebe kann brutal sein. Ein Hobby-Programmierer schnappte sich ein Modul der englischen Version des bockschweren NES-Spiels »Probotector«, änderte den Bildschirm-Text und hielt so um die Hand seiner Freundin Amy an. Endbildschirm: »Du hast das Game durchgespielt, das Universum gerettet und mein Herz erobert. Willst du mich heiraten?«. Sie hat »Ja« gesagt.

✖ **Zahl:** Knapp 60 Euro. So viel werden sowohl der Xbox-One- als auch der Playstation-4-Controller im Einzelkauf kosten. Noch interessanter jedoch: Amazon.com listet das Gamepad mit einem Erscheinungsdatum am 27. November. Bedeutet das, dass die neue Konsole auch an diesem Tag erscheint? Microsoft will dazu bisher keine Angaben machen.

✖ **Zitat:** »Es wird nur noch ein einziges Videospiel-System erscheinen. [...] Du machst die Box auf und drin wird stehen: Geh einfach raus.« Das ist die Zukunftsvorhersage des Stand-up-Komikers Dwayne Perkins. Dieser ging kürzlich in der amerikanischen Late-Night-Show »Conan« auf die Evolution von Bediengeräten von Videospielen ein.

Wusstest du
schon, dass...

... Rockstar Games die »Grand Theft Auto«-Reihe bereits lange vor Teil Fünf um die Idee mehrerer spielbarer Heldenfiguren ergänzen wollte? Wäre es nach den Gamedesignern gegangen, man hätte bereits im 2005 für die Ur-Xbox veröffentlichten »Grand Theft Auto: San Andreas« zwischen mehreren Gangstern hin- und herwechseln dürfen. Das berichtet der Produzent Leslie Benzie von Rockstar North in einem Interview mit der französischen Spieleseite jeuxactu.com. Alleine vom technischen Standpunkt aus war die zu dieser Zeit aktuelle Hardware aber nicht dazu in der Lage, die Idee zufriedenstellend umzusetzen. Warum Rockstar die Funktion dann nicht bereits ins 2008 veröffentlichte »GTA 4« eingebaut hat, das ja bekanntlich ebenso wie der kommende fünfte Teil bereits auf der Xbox 360 läuft? Dazu gibt Benzie keinen Kommentar ab. In »GTA 5« wird es möglich sein, während des normalen Spielgeschehens ohne merkliche Verzögerungen zwischen Ex-Gangmitglied Franklin, dem ehemaligen Insassen und Berufsverbrecher Michael und dem durchgeknallten Psychopathen Trevor hin und her zu wechseln. Du kannst es genauso wie wir kaum noch abwarten bis die Gangsterballade erscheint? Im Vorschauteil findest du darum vier ausführliche Seiten, die sich unter anderem mit den unterschiedlichen Charakteren von »GTA 5« beschäftigen.



Nach der Pleite von THQ ging die Lizenz der Wrestling-Videospiele mit offiziellem Segen des Veranstalters WWE an 2K Games über, Macher großartiger Sport-Simulationen wie zum Beispiel »NBA 2K13«. Doch die Revolution im Ring bleibt trotz Herstellerwechsel zunächst aus. Stattdessen betreiben die Entwickler bei »WWE 2K14« Feintuning. »Wir haben immer wieder gehört, dass die Animationen der Wrestler roboterhaft wären. Im neuen Spiel bewegen sich die Superstars schneller, zeigen natürliche Gesten. Dadurch erscheint das Geschehen flüssiger und echter,« erklärt Creative Designer Cory Ledesma. Für ihn hat sich der Stil von WWE in den letzten Jahren geändert: »Es sind viele neue Leute dabei. Wrestler wie Daniel Bryan haben ein riesiges Move-Set. Kein Match ist wie das andere. Ihre Aktionen sind dynamischer. Ihre Schläge und Kicks sind brutal. Dem müssen wir in WWE 2K14 gerecht werden.«

Trotzdem spielt sich die Wrestling-Simulation in den ersten Minuten fast wie sein Vorgänger. Okay, das Kontersystem wurde herunter gedampft. So gibt es keine Reversal-Ketten mehr, sondern nur noch einen Konter und danach folgt die Aktion. »Vielleicht wird der Kampf dadurch vorhersehbarer, aber dem Spielfluss tut es definitiv gut und Neueinsteiger haben schneller eine Chance für Offensivaktionen,« rechtfertigt sich Cory. Andere Verbesserungen sind weniger offensichtlich: So werfen die Wrestler ihre Kontrahenten in die Luft und zeigen von dort aus ihre Finishing-Moves.

Außerdem spendieren Entwickler Yuke's und Visual Concepts ihnen neue »Oh My God«-Momente und bestimmte Akteure, wie beispielsweise John Cena oder Ryback, führen ihre Spezialmanöver mit gleich zwei Gegnern auf den Schultern aus.

Manche Veränderungen sind dagegen versteckt: »Wir bringen die KO-Animation nach einem Finisher zurück. Ist ein Wrestler nach einem Finisher fertig mit der Welt und streckt Arme und Beine von sich, ist das ein Zeichen für den Pin,« führt Ledesma diesen Punkt aus. Auch der Tombstone des Undertakers erhält eine kleine Modifikation: »Nach der Aktion und einem erfolgreichen Cover bleibt der Gegner nun liegen und steht nicht sofort wieder auf. Das hat in den Vorgängern den Tombstone etwas kaputt gemacht.« Die Technik stößt dennoch an die Grenzen der aktuellen Konsolengeneration: »Wir machen kleine Fortschritte, aber gerade bei der Darstellung des Publikums schränken uns die Speichervorgaben ein. Wir bleiben daher bei maximal sechs Wrestlern im Ring,« bestätigt Cory im Exklusivinterview. So hinterlässt »WWE 2K14« einen soliden aber nicht überragenden Ersteindruck. Wer sich selbst von der Wrestling-Simulation überzeugen möchte, erhält auf der Gamescom Gelegenheit dazu. Am Stand von 2K Games in Halle 6, B10/A11 ist der Titel an über zwei Dutzend Stationen spielbar.

Olaf Bleich



JETZT ABONNIEREN!

DEINS! JETZT!

DAS DARFST DU NICHT VERPASSEN:

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

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



Iron Sky: Invasion,
USK ab 12.



Test Drive Ferrari
Racing Legends,
USK ab 0.



Air Conflicts
Pacific Carriers,
USK ab 12.



Dodonpachi
Resurrection
Deluxe Edition,
USK ab 12.



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



PES 2012,
USK ab 0.

✱ JETZT GLEICH AUSFÜLLEN UND ABO-GESCHENK ABGREIFEN!

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

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

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

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

Deine Abo-Postkarte

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

Name / Vorname

Straße / Postfach

Postleitzahl / Ort

Telefon-Nummer

Geburtsdatum

E-Mail-Adresse

Kontoinhaber

Kontonummer

Bankleitzahl

Datum / Unterschrift (bei Minderjährigen Unterschrift des gesetzlichen Vertreters)

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

Bitte mit
45 Cent
freimachen!

Leserservice
»360 Live«
Postfach 13 63
82034 Deisenhofen

GÜNSTIG!

Du sparst bares Geld: Die erste Ausgabe kommt kostenlos!

UNTERHALTSAM!

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

AKTUELL!

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

BEQUEM!

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

GRATIS!

Keine zusätzlichen Kosten: Das Porto übernehmen natürlich wir.

MITMACH-CHARTS

SO MACHST DU MIT

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

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

* Auswertung der Darauf-freu-ich-mich-tierisch-Charts rechts erfolgte am 08.08.2013

DIE MEISTVERKAUFTEN SPIELE

TOP 5

Powered by Amazon.de
Stand: Anfang August 2013

Pos	Titel	Hersteller
1	Grand Theft Auto 5 (Vorbester)	Rockstar Games
2	FIFA 14	Electronic Arts
3	FIFA 13	Electronic Arts
4	Minecraft Xbox 360 Edition	Microsoft
5	Assassin's Creed 3	Ubisoft

TOP 5

Powered by Amazon.com
Stand: Anfang August 2013

Pos	Titel	Hersteller
1	Madden NFL 25	EA Sports
2	Minecraft	Microsoft
3	Grand Theft Auto 5 (Vorbester)	Rockstar Games
4	Saints Row 4 (Vorbester)	Deep Silver
5	NCAA Football 14	EA Sports

TOP 5

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

Pos	Titel	Hersteller
1	Grand Theft Auto 5 (Vorbester)	Rockstar Games
2	Earth Defense Force 4	D3Publisher
3	Minecraft: Xbox 360	Microsoft
4	Splinter Cell: Blacklist (Vorbester)	Ubisoft
5	Biohazard 6 Special Package	Ubisoft

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

Am 5. August sickerten 15 Videos durch den Online-Äther, die ausführlich Dutzende Facetten des Mehrspieler-Modus dokumentieren. Link-Sammlung auf www.360-live.de!

36%

Tendenz



Einschätzung | sehr gut



DESTINY

2 Hersteller | Activision

33%

Tendenz



Gut Ding will Weile haben: Wie Art Director Chris Barnett gegenüber der britischen Edge bestätigte, befindet sich das Spiel noch immer in der Pre-Alpha-Phase.
Einschätzung | sehr gut



FORZA MOTORSPORT 5

3 Hersteller | Microsoft

29%

Tendenz



Während »Forza 5« den letzten Feinschliff bekommt, arbeitet Playground Games wohl schon an »Forza Horizon 2«, wie ein Entwickler-Lebenslauf im Web suggeriert.
Einschätzung | sehr gut



4 Watch Dogs

27% Einschätzung | sehr gut

5 The Witcher 3: Wilde Jagd

24% Einschätzung | sehr gut

6 Tom Clancy's The Division

24% Einschätzung | sehr gut

7 Halo Xbox One

22% Einschätzung | nicht möglich

8 Star Wars Battlefront

22% Einschätzung | nicht möglich

9 Assassin's Creed 4: Black Flag

18% Einschätzung | sehr gut

10 Call of Duty: Ghosts

16% Einschätzung | sehr gut

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

GEARS OF WAR: JUDGMENT

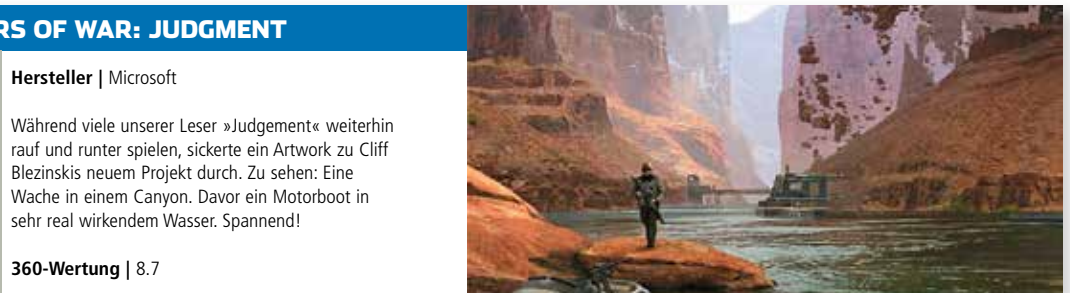
1 Hersteller | Microsoft

25%

Tendenz



360-Wertung | 8.7



GRID 2

2 Hersteller | Namco Bandai/Codemasters

25%

Tendenz



Während »Grid 2«-Online-Spieler noch mit einem VIP-Pass gegängelt werden, versprechen die Briten den bei »F1 2013« abzuschaffen. Kudos dafür!
360-Wertung | 8.6



BIOSHOCK INFINITE

3 Hersteller | 2K Games

25%

Tendenz



Endlich: Die ersten Details zu den Download-Inhalten sind raus. Irre: Im dritten von drei DLC-Paketen spielst du Elisabeth selbst. Details siehe Seite 71!
360-Wertung | 9.0



4 The Walking Dead

19% Wertung | 8.7

5 State of Decay

13% Wertung | 7.3

6 Tomb Raider

13% Wertung | 8.9

7 Deadpool

9% Wertung | 6.3

8 Defiance

9% Wertung | 6.8

9 Metro: Last Light

9% Wertung | 8.9

10 Resident Evil: Revelations

9% Wertung | 8.4

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

METRO: LAST LIGHT

1 Hersteller | Deep Silver

Leserwertung
9.4

360-Live-Wertung
8.9

UMattcher77: »Nur ein Wort: Atmosphäre! Das Spiel wird den Büchern absolut gerecht. 9.4 von 10!«



THE WALKING DEAD

2 Hersteller | Telltale Games

Leserwertung
9.5

360-Live-Wertung
8.7

Tesh: »Selten hat mich in letzter Zeit ein Spiel so gefesselt und ja, ich hab am Ende geweint. Einfach grandios! Ich freu mich schon auf die 2. Staffel.«



PERSONA 4 ARENA

3 Hersteller | Ubisoft

Leserwertung
8.0

360-Live-Wertung
8.4

SrG Crok: »Wenn schon kein Rollenspiel, dann wenigstens ein Prügel-Game. Saucool im 2D-Gewand!«



4 Call of Juarez: Gunslinger

Hersteller | Ubisoft

Leser-Wertung | 7.5

360-Live-Wertung | 7.0

ColonelKilgOre: »Das mit Augenzwinker erzählte Dauergeballer ebnet der Reihe den Weg zurück in obere Spielspaßregionen. Solide gemacht, fairer Preis!«

5 Spartacus Legends

Hersteller | Ubisoft

Leser-Wertung | 7.3

360-Live-Wertung | 7.2

Gamezone008: »Recht cooles Free-2-Play für zwischendurch. Die Kampfmechanik funktioniert gut und die Echtgeld-Käufe halten sich noch in Maßen. Ich geb 7.3!«

✕ 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

HYPE-BAROMETER

Auf welches dieser in Kürze erscheinenden Spiele freust du dich am meisten?

Saints Row 4	38%
Splinter Cell: Blacklist	38%
The Bureau: Xcom Declassified	12%
Killer is Dead	8%
Rayman Legends	4%

UNTERWASSER-SCHLACHT

Freust du dich bereits auf die »Burial-at-Sea«-Download-Erweiterung zu »Bioshock Infinite«?

Keine Ahnung. Habe das Spiel noch nicht mal durch.	37,5%
Nein, Download-Inhalte kaufe ich grundsätzlich nicht.	25%
Mal sehen. Das Hauptspiel fand ich gut, bin aber kein Freund von Download-Inhalten.	14%
Na klar, ich liebe »Bioshock Infinite«!	14%
Ich weiß noch nicht. Fand »Infinite« nicht so toll.	9%

FREI VON SENSOR-ZWÄNGEN

Wäre die Xbox One für dich auch ohne den beigelegten Kinect-Sensor attraktiv?

Aber Hallo! Vor allem wenn sie dadurch auch preiswerter ausfällt!	38%
Mir wäre am liebsten, ich dürfte selbst wählen ob mit oder ohne Kinect!	26%
Bleibt mir weg mit Kinect 2.0. Ich kauf die Kiste erst, wenn das wegfällt.	18%
Um Gottes Willen! Genau das unterscheidet die Xbox One doch von der PS4!	11%
Egal! Hab eh schon vorbestellt. Ich nehm alles, was man mir gibt!	7%

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

FORZA MOTORSPORT 5

1 Hersteller | Microsoft / Nov. 2013

Leser-Potenzial
10.0

360-Live-Potenzial
8.5

Der Tim: »OMG! Also wenn das mal nicht das beste Forza seit Langem wird! Schöne und flüssige Grafik, sehr detaillierte Automodelle und ein Cover-Car der Extraklasse!«



STAR WARS BATTLEFRONT

2 Hersteller | Electronic Arts / unklar

Leser-Potenzial
9.0

360-Live-Potenzial
--

Andy the X: »Ein guter Schuss Sternenkrieg-Flair und gutes Balancing zwischen Kampagne und Multiplayer und das Spiel wird der Jedimeister unter den Shootern.«



NBA 2K14

3 Hersteller | 2K Games / Q4 2013

Leser-Potenzial
9.0

360-Live-Potenzial
8.5

DerSpieler187: »Wird wieder einschlagen wie ein Dunk von Shaq O'Neal. NBA Live kann schon mal die weiße Fahne rausholen.«



4 Watch Dogs

Hersteller | Ubisoft / 21. Nov.

Leser-Potenzial | 8.5

360-Live-Potenzial | 8.5

VercingetorixDE: »Ein düsteres Zukunftsszenario in Bezug auf die mediale Welt. Mal was anderes! Das wird nicht vor die Hunde gehen!«

5 Halo Xbox One

Hersteller | Microsoft / 2014

Leser-Potenzial | 8.0

360-Live-Potenzial | nicht eingestuft
HoRRorFlo: »Halo hat damals groß angefangen und hat bisweilen auch immer gezeigt, was Action heißt. Nicht nur seines Namens wegen mit großem Hitpotenzial!«

Erhältlich | 2014 System | 360/One Status | 35% komplett



kurz&knapp

Hersteller | Bethesda

Entwickler |

Tango Gameworks

Genre | Horror

Spieler | 1

Xbox Live | unklar

kurz gesagt

Auferstehung des Survival-Horrors vom »Resident Evil«-Erfinder.

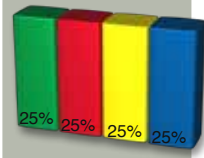
das ist drin

● Fürchten

● Bangen

● Schaudern

● Gruseln



THE EVIL WITHIN

Du dachtest, Survival-Horror hätte ins Gras gebissen, irgendwann in den Neunzigern? »Resident Evil«-Schöpfer Shinji Mikami spielt Voodoo und bringt die Furcht zurück!

Als er aufwacht, blickt Sebastian auf seine blutverschmierten Hände. Er sieht sie verschwommen, wie in Trance. Neben sich erspürt er ein graues Nagetier, das über den metallischen Boden saust – eine seltsame Kreatur, die sich direkt aus Lovecrafts »Die Ratten im Gemäuer« alpträumaft manifestiert haben könnte. Plötzlich erfasst Sebastian, dass seine Sinne ihm einen Streich gespielt haben. Was unten zu sein schien, ist oben. Das Tier krabbelt tatsächlich an der Decke entlang, und er selbst baumelt kopfüber von selbiger. Er versucht sich zu erinnern, was geschehen sein mag. Die Kopfschmerzen rühren von einem Schlag, dem ihm dieser irre Kerl verpasst hat. Okay, Rückblick. Sebastian war zu der gottverlassenen Klapsmühle gefahren. Dieser Anstalt voller Irrer. Er sollte einen Mordfall untersuchen. Konnte ja keiner

ahnen, was da für ein Mist abläuft. Auch als Cop rechnest du nicht mit Bergen verstümmelter Leichen, die...

Jede Faser seines Körpers saugt sich voll mit Angst, als der Hüne mit der Sado-Maske und einem weißen Tanktop voller scharlachroter Flecken vor ihm steht. Doch der Slasherfilm-Killer stiefelt einfach an ihm vorbei und lässt ihn inmitten der gespenstischen Szenerie allein. Sebastian erfasst, dass neben ihm weitere Menschen gefesselt sind. Auch sie baumeln von der Decke, mit geknebelten Mündern, verschmiert mit Blut. Offenbar tot. Eine der Leichen gerät ins Taumeln, als der Killer sie mit seiner Schulter beiseite schiebt. Der Kerl schleift ein weiteres Opfer hinter sich. Der Kopf leblos wie der einer Puppe hin und her wackelnd. Unsant wuchtet der Maskenmann das erloschene Fleisch auf einen Tisch und

Sebastian ahnt mehr als dass er sieht, wie der Körper zerteilt wird. Panik, als würde eine schrille Sirene direkt in seinem Schädel losgehen und ihn von innen heraus zum Bersten bringen. Doch durch den Schleier der Angst nimmt er dieses blitzende Ding im Magen seines verstorbenen Mithängers wahr – ein Messer? Er sammelt alle Kraft und bringt das Seil, an dem er taumelt, zum Schwingen. So nah...

ALBTRAUM-ERFORSCHUNG

Geschafft! Mit einem verzweifelten Kraftakt krallt der Cop seine Finger in das blanke Metall der Klinge, und zieht sie aus dem kalten Fleisch. Dann krümmt er seinen Torso in Richtung seiner Füße und durchtrennt das Seil mit einem beherzten Schnitt. Der Held rappelt sich auf, geht per Tastendruck in den Schleichmodus und gibt sich leisetreterisch wie Sam Fisher in »Spli-



Ins Auge: Warum dieser junge Mann einen Nagel in seiner Pupille hat, bleibt wohl auf ewig sein Geheimnis.

» Holt den Survival-Horror aus seinem Grab und belebt ihn mit einer dicken Schicht aus Gedärm und Angstschweiß. «



Klischee: Eine verlassene Irrenanstalt hast du schon als Schauplatz von einer Milliarde Horrorfilmen gesehen, aber manche Sachen funktionieren wohl immer.



ter Cell«. Nur handelt es sich bei ihm nicht um einen stilisierten Alleskönner, sondern eher um einen Durchschnittstypen. Voller Angst erkundet man also zunächst die Umgebung – ein wichtiger Teil der Spielmechanik des neuen Babys von »Resident Evil«-Erfinder Shinji Mikami. »The Evil Within« vermischt spannende Erforschung mit blutiger Action, verbannt ein Ausufern des letzteren Aspekts allerdings ganz bewusst in den Folterkeller. Mit »Resident Evil 4« hat Mikami einst das Horror-Genre prägend verändert, entfernte sich vom leisen, subtilen Grusel der Serienanfänge und setzte auf Panik schürende, intuitive Action voller Quicktime-Reaktionstests.

Der Schauer-Altmeister steht zwar nach wie vor hinter »Resident Evil 4«, will mit »The Evil Within« aber zurück zu den Wurzeln des Genres. Zurück zu jenem Flair, das Millionen Spieler in einem verlassen wirkenden Herrenhaus einst das Fürchten lehrte. So atmosphärisch dicht, wie Horror aus den Neunzigern, wirkt das hier schon jetzt: In geduckter Haltung bahnt sich Sebastian einen Weg durch den blutverschmierten Schlachthof. Kettensägen hängen penibel angeordnet an Wandhalterungen, rote Ziegelsteinfassaden scheinen den Polizisten zu erdrücken. In seiner morbiden Schönheit erinnert der Schlachthof an eine

Sequenz aus Michaels Bays Version des »Texas Chainsaw Massacre«, nur ohne dessen stilisiert-glatte Clip-Ästhetik. »The Evil Within« wirkt eher dreckig und ungeschliffen, wie die Originalversion des genannten Spielfreies. Was nicht heißen soll, dass der Schocker optisch nicht in der Oberliga spielen würde, ganz im Gegenteil. Dank des »Id Tech 5«-Grafikmotors, der bereits »Rage« antreibt, erkennst du hier jede widerwärtige Wunde, jeden Blutspritzer auf dem alten Gemäuer. Grafik in Horror-Games hält Mikami ohnehin für einen nicht zu unterschätzenden Faktor und meint, gerade in diesem Genre spiele die Darstellung eine wesentliche Rolle.

Wiedergeburt oder Leichenfledderei?

- +** Irre Atmosphäre, morbides Design, kompromisslos düster und blutig, mutige Wiederbelebung eines vernachlässigten Genres, Ressourcenmangel erzeugt Ohnmachtsgefühl, minimales Bildschirm-Interface
- Zur Handlung gibt's noch keine konkreten Hintergrundinfos; und wie sich die Kämpfe anfühlen, dahinter steht momentan noch ein Fragezeichen



Mitten ins Gesicht! Blut spritzt, fließt, gerinnt, flutet und schäumt überall in »The Evil Within«.



BITTE LASS MICH AUFWACHEN

Aber was nützt all die Grafikpracht, wenn du um dein Überleben kämpfst und scheiterst? Sebastian muss vorwärts kommen. Doch seine Flucht scheint an einer maroden Tür zu scheitern. Sie ist fest verschlossen. Da hilft nur eins: Erkunden. Blöderweise erblickt der Gesetzeshüter den rettenden Schlüssel genau dort, wo sein Folterer gerade die Leiche zerlegt. Zunächst heißt es also, in geduckter Haltung abzuwarten und zu beobachten. Wegen der dynamischen künstlichen Intelligenz will »The Evil Within« jeden Moment deine volle Aufmerksamkeit: Wirst du jetzt entdeckt und von dem Kerl in den Hades gesägt, so wird sich seine Laufroue bei einem erneuten

Versuch verändern. Ständig muss man seine Taktik anpassen, nie kann man sich auf choreografierte Momente verlassen. Grundsätzlich splittet sich das Gesamt-Erlebnis übrigens in zwei Gameplay-Facetten. Es gibt auf Erkundung getrimmte Abschnitte, die tendenziell offen gestaltet sind und die man bis in den letzten Winkel erkunden darf, um beispielsweise Vorräte oder Gesundheit zu finden. Dem stehen Kapitel gegenüber, die eher auf hochatmosphärischen Horror-Wahnsinn gemünzt sind. Der geschilderte Einstieg ins Spiel zählt eher zu letzterer Kategorie. Denn sonderlich viel Bewegungsfreiraum oder Wahlmöglichkeiten hat der Cop nicht. Der Hochspannung tut das keinen Abbruch.

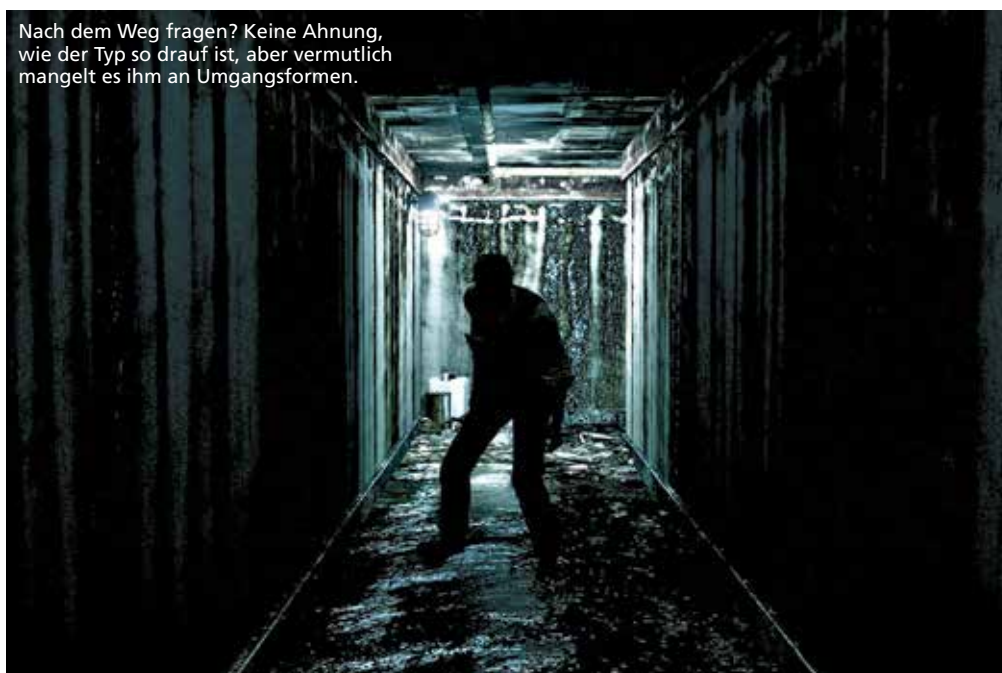
Eingefangen wird der Albtraum in dem eher selten verwendeten Cinemascope-Format mit einem Seitenverhältnis von 2.55:1 statt dem üblichen 16:9. Resultat des Kinoformats? Der Bildausschnitt geht mehr in die Breite, klammert durch den gewählten Blickwinkel aus Verfolgerperspektive aber die oberen und unteren Bereiche teils aus. Folglich hast du den Boden beispielsweise nicht permanent im Auge, während du als Sebastian durch den Schlachthof stiefelst. Hey, wenn da nicht mal Erschrecker in Form von aus Kellerluken schießender Hände oder kriechender, verstümmelter Monster auf dich warten, wissen wir auch nicht!

Doch an derlei Kleinigkeiten verschwendet Sebastian keinen Gedanken. All seine Energie kon-

Und außerdem?

- Reine Solo-Erfahrung, die dich mit deiner Angst allein lässt
- »Resident Evil«-Papa Shinji Mikami kündigte einst ein Projekt an, mit dem er zum Survival-Horror zurückkehren wollte und taufte es vorläufig »Zwei« – daraus wurde später »The Evil Within«
- Es werden nicht nur Kettersägen-Killer auf dich warten, sondern auch eher dem fantastischen Genre zugeordnete Widersacher mit Lovecraft-Flair
- Erfolge? Logisch, liegen aber noch vergraben unter Bergen von Leichenteilen

Nach dem Weg fragen? Keine Ahnung, wie der Typ so drauf ist, aber vermutlich mangelt es ihm an Umgangformen.





zentriert sich darauf, den Schlüssel zu erreichen, der ihm das Tor zur Flucht aus diesem Folter-Albtraum öffnet. Bäche dunklen Blutes tropfen vom Tisch, auf Regalen stehen Gläser voller trüber Flüssigkeiten – Knockout-Tropfen vielleicht oder etwa Hirnsäfte? Beides wäre einem derartig soziopathischen Hausbesetzer zuzutrauen. Während der Jagd nach dem Schlüssel siehst du keine eingeblendete Anzeige, Energieleiste, Karte oder ähnliches. Die Bildschirmanzeigen halten die Entwickler von Tango Softworks bewusst so minimalistisch wie möglich. Plötzlich verschwindet der Kerl mit Gladiatoren-Statur in einem

» All das erinnert an Filme wie *Hostel*, das *Texas Chainsaw Massacre* oder *The Hills Have Eyes*. «

Nebenzimmer und der Weg zum Schlüssel ist frei. Eilig greift ihn Sebastian vom Tisch auf. Lediglich eine kleine Einblendung informiert darüber, dass ein neuer Gegenstand im Inventar zur Verfügung steht. Du stehst kurz vor deiner Rettung – aber der Sadist kann jederzeit zurückkehren. Alles in dir prickelt, die Angst breitet sich weiter in dir aus. Diese Gefühle erinnern an intensive Streifen wie »Hostel« oder »The Hills

Have Eyes«, oder auch den großartigen PC-Schocker »Clive Barker's Undying« aus dem Jahr 2001. Mit diesem hat »The Evil Within« auch gemein, dass sich das Thema irgendwann von der Ebene des Serienkiller-Thrillers weg bewegt und das Reich des Fantastischen beschwört. Deutlich zu erkennen ist das unter anderem anhand des Enthüllungsvideos, das der Hersteller Bethesda seit einiger Zeit verbreitet. Mit der mehrarmigen, über und über mit Blut bedeckten Braut, die sich wie in »Hellraiser« aus den Bodendiehlen manifestiert, willst du jedenfalls bestimmt nicht auf ein Date...

RENN, SCHLAMPE, RENN!

Doch momentan hat Sebastian »nur« mit dem bulligen Menschenfeind zu tun. Behutsam schleicht er zur rostigen Tür, balanciert den Schlüssel ins Schloss und öffnet behutsam die Pforte. Ähnlich wie in den neueren »Resident Evil«-Spielen kann man diese entweder sanft und leise öffnen oder aber mit einem herben Tritt. Für einen Moment lang geht Sebastian das Herz auf. Glücksgefühle durchströmen ihn und parallel auch den Spieler. Die Flucht scheint zu glücken. Doch als Sebastian durch den kahlen Flur marschiert, hört er ein schrilles Surren. Fallen stellen sich einem bei »The Evil Within« regelmäßig in den Weg und du wirst neben per Stolperdraht ausgelöstem Alarm sicherlich noch viele weitere böse Überraschungen erleben. Jetzt heißt es für den Gejagten: Beine in die Hand nehmen! Gar nicht mal so leicht für den geschundenen Cop: Strauchelnd und sichtlich angeschlagen flüchtet der Gepeinigste durch einen



✖ Stoß mich

DIE KETTENSÄGE IM HORROR-GENRE

Der Splatterstreifen »Wizard of Gore« von 1970 war einer der ersten Horror-Filme, der eine Kettensäge im Repertoire hatte. Wes Craven kam 1972 für »The Last House on the Left« auf die glorreiche Idee, zwei Typen ein Sägenduell fechten zu lassen. Dann folgte Tobe Hooper mit seinem »Texas Chainsaw Massacre« und erschuf eine Ikone, die ein riesiges, krankes Herz für besagtes Gerät hatte: Menschenhaut-Maskenträger Leatherface. Sam Raimis »Armee der Finsternis« schwang 1992 das Werkzeug erneut. Im Bereich der Spiele ist die prägendste Säge wohl die der »Gears«-Jungs, welche an ihren Lancer-Gewehren ein schneidendes Bajonett mit sich herumtragen. »Lollipop Chainsaw« hat das gute Stück sogar im Titel und erlaubt es dir, als blonde Schönheit Zombies zu verteilen. Obwohl es uns die Populärkultur gern so suggeriert, sind Tötungen durch Kettensägen im realen Leben Gott sei Dank die Ausnahme.



» Du erkennst jede widerwärtige Wunde. «

trostlosen Korridor, während hinter ihm eine Kettensäge dröhnt und dröhnt und dröhnt. Wenige Augenblicke später hat der Leatherface-Imitator Sebastian eingeholt. Er rammt ihm die Säge tief in die Eingeweide und badet im Blut des Bullen – Game over!

Wow, das, was da gerade bei Tango Gameworks entsteht, das holt den Survival-Horror aus seinem Grab und belebt ihn mit einer dicken Schicht aus Gedärm und Angstschweiß. Ressourcen-Mangel versprechen die Macher und das damit einhergehende

Gefühl von Ohnmacht – nie ist so ganz klar, ob eine Situation jetzt durch Kampf zu lösen ist oder ob dir nichts anderes übrig bleibt, als um dein erbärmliches Leben zu rennen. Der Action-Überdosis Marke »Resident Evil 6« erteilt man hier eine klare Absage. Stattdessen sollst du dich ohnmächtig fühlen. So, wie du es einst in frühen »Silent Hill«-Spielen getan hast, umgeben von widerlichen Monstern und mit kaum mehr bewaffnet als einer Knarre, deren Magazin noch drei Kugeln hält. Löblich, dass »The Evil Within« sich entgegen dem Trend auf dieses herrliche Gefühl der Beklemmung besinnt und dich nervlich terrorisiert. Nun gut, dass die Untersuchung der verlassenen Psychoklinik und der mit Körpersaft getränkte Schlachthof arg klischeehaft anmuten, sei ob der schneidenden Atmosphäre mal verziehen. Zur Story, die sich während der ausschließlich allein spielbaren Kampagne entfaltet, will man bei Bethesda bewusst kaum Worte verlieren. Offenbar wird aber, dass das hier kein Acht-Stunden-und-alles-ist-vorbei-Game werden soll, sondern man eher von einer Spielzeit zwischen 12 und 18 Stunden ausgehen darf. Klar, es bleibt abzuwarten, wie sich die Kämpfe anfühlen; ob die Handlung funktioniert; und wie es sich mit der allgemeinen Balance verhält – für eine höhere Vorschau-Wertung muss Bethesda einfach noch mehr Material zeigen. Trotzdem macht »The Evil Within« Hunger auf mehr, Lust auf nackten Horror. Okay, bis 2014 ist es noch ein wenig hin, aber verdunkle ruhig schon mal dein Zimmer und stell dich auf Furcht ein.

Nils Osowski

360LIVE sagt...

Die Auferstehung des Bösen: purer, blutiger, kranker Survival-Horror, wie er sein sollte!

HITPOTENZIAL

8.0 von 10



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



EXKLUSIV AUF
XBOX ONE!



KILLER INSTINCT

Xbox-One-Wiedergeburt einer Nintendo-Legende

Tötungstrieb oder pensionierter Predator?

- + Coole Optik, schräge Figuren mit leichtem Trash-Charme, variantenreiche Spielmechanik
- Komplexität des Kampfsystems könnte Genre-Einsteiger abschrecken, klappt die Ausbalancierung des Alles-ist-blockbar-Systems?

kurz&knapp

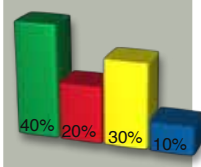
Hersteller | Microsoft
Entwickler | Double Helix Games
Genre | Beat 'em up
Spieler | 1 - unklar
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Rückkehr eines Prügel-Klassikers mit skurrilen Charakteren und Ultra-Kombos.

das ist drin

- Ultra-Kombos
- Verteidigen
- Kontern
- Trash



Mit fahlem Antlitz blickt der Mond auf einen düsteren Landstrich. Auf ein antikes Anwesen mit verwittertem Dach, massigen Säulen, einem lodernden Feuer im Hochofen. Inmitten der schwarzromantischen Vollmondnacht schlagen sich ein Werwolf und ein obskures Eis-Alien die Köpfe ein. Mit mächtigen Hieben prügeln Klauen Eisblöcke aus dem frostigen Körper, ein Eisschwert durchsticht den Bodybuilder-Torso des Lykanthropen. Klingt absurd? Ist es auch, denn »Killer Instinct« ist zurück!

Nach Jahren der Beat-em-up-Abstinenz haut sich der Spielhallen- beziehungsweise SNES-/N64-Klassiker zurück ins Rampenlicht. Für Serienunkundige: »Killer Instinct« ist so was wie der schrullige Zwilling des Dusterkämpfers »Mortal Kombat« und schickt Mönche, Cyborgs, Reptilienwesen, amerikanische Ureinwohner und wandelnde Skelette in tödliche Duelle. Legendar wurde die Reihe durch ihr ausgefeiltes Kombosystem. Damit ketteten Figuren Schläge und Tritte zu verheerenden Schmerzbringer-Choreografien aneinander. Bei Entwickler Double Helix Games – in den letzten Jahren leider nur mit mäßigen Titeln wie etwa »Battleship« aufgefallen – sieht man »Killer Instinct« als

»superaggressives« Spiel, was sich auch in der Spielmechanik widerspiegeln soll. Statt einfach »nur« zu blocken, darf in einem Zweikampf, wie dem zwischen Werwolf Sabrewolf und Eismann Glacius, zusätzlich ein Schattenkonter eingebracht werden. Prasseln Glacius' frostige Fäuste auf Sabrewolf ein, kann Letzterer aus seiner Blockhaltung heraus einen Konter einleiten. Das gelingt, wenn er innerhalb eines sehr kurzen Zeitfensters einen Hieb von Glacius kassiert – dann manifestieren sich düstere Silhouetten um den Wolf, seine Pranken schnellen in Richtung des Frostkerls und sein Schattenkonter kaut an Glacius' Energieleiste! Mit diesem Schere-Stein-Papier-System erhofft sich das Studio zusätzliche Dynamik. Und auch, jede Kombo unterbrechbar zu machen. Dabei fordert jede Aktion für einen Kombo-Unterbrecher jedoch die passende Reaktion, damit das Manöver glückt: Eine Verbindung von einem leuchten und einem mittleren Schlag muss anders unterbrochen werden, als etwa die Verbindung der genannten Schattenattacken. Dynamik und Flexibilität schreibt »Killer Instinct« groß. Damit durch diese Mechanik der Verteidiger nicht zu mächtig wird, hat Double Helix das Bluff-System erfunden. Greifst du deinen

Feind mit einer mächtigen Kombo an, kannst du zu jedem Zeitpunkt einen Bluff einleiten. Versucht dein Kontrahent zum selben Zeitpunkt, deine Kombo zu unterbrechen, gewinnst du einen – Achtung, Neologismus – Konter-Kombo-Brecher, der es für vier Sekunden erlaubt, ohne Rückhalt auf dein Gegenüber einzuschlagen. Zur Beherrschung dieses komplexen Prinzips dürfte genaue Kenntnis jeder Spielfigur notwendig sein, was Anfänger abschrecken könnte. Doch Profi hin oder her: Für jeden gibt's zum Herantasten eine gratis herunterladbare Vollversion, allerdings mit nur einem spielbaren Kämpfer. Wer davon angefixt ist, lädt gegen Geld weitere Kämpfer herunter; oder kauft das komplette Spiel ganz normal auf Disk.

Nils Osowski

360 LIVE sagt...

Stylische und schräge Schlägerei, deren Schere-Stein-Papier-System jedoch viel HITPOTENZIAL. Einarbeitungszeit fordern dürfte.

7.5 von 10

Erhältlich | 17. September 2013

GRAND THEFT AUTO 5

Nur noch wenige Wochen, bis endlich das vielleicht meisterwartete Xbox-360-Spiel des Jahres erscheint: »Grand Theft Auto 5«. Bevor sich Konsolenspieler jedoch am 17. September mit voller Wucht in die größte offene Welt auf Xbox 360 stürzen, wirft 360 Live noch einmal einen Blick auf die drei Protagonisten, die Spielwelt an sich, die unzähligen Möglichkeiten, sich darin auszutoben und begrüßenswerte Gameplay-Tuning-Maßnahmen...

Die Charaktere



Im Gegensatz zu allen bisherigen »GTA«-Abenteuern übernimmt der Spieler diesmal nicht nur die Kontrolle über einen, sondern gleich drei Helden. Alle Spielfiguren besitzen spezielle Talente, die »GTA 5« eine strategische Komponente einimpfen. Meist entscheidet der Spieler, welchen Helden er kontrollieren möchte – auch mitten in den Missionen. Um zwischen Michael, Trevor und Franklin zu wechseln, reicht ein simpler Knopfdruck. Optimal gelöst!



Trevor ist der wohl gewalttätigste der drei neuen »GTA 5«-Charaktere und Rockstar hat ihm den »Chaos Modus« praktisch auf den Leib geschrieben. Letzterer ermöglicht ihm einzigartige Attacken, über die weder Michael noch Franklin verfügen werden. Während dieser Kampf-Status aktiv ist, verursacht Trevor bei Kontrahenten doppelt so viel Schaden als sonst und steckt auch zwei Mal so viele Schläge oder Projektiltreffer ein. Einfach irre dieser Kerl – in jeder Hinsicht!



Bisher war man in den meisten »GTA«-Games das Greenhorn, der Neuankömmling, der sich in einer großen Stadt zunächst akklimatisieren musste. In »GTA 5« stehst du dagegen vom ersten Moment an unter Strom. Laut Entwickler Rockstar North soll der neue Teil ein wesentlich höheres Tempo vorlegen. Anders als etwa Niko Bellic in »GTA 4« sind die drei Hauptfiguren alteingesessene Bewohner von Los Santos. Sie – und damit du – sind von Beginn an im Mittelpunkt des Geschehens.



Michael macht es Max Payne nach. Denn der Schwerkriminelle im Zeugenschutzprogramm der amerikanischen Justiz verfügt über die Möglichkeit, in Feuergefechten die Zeit zu verlangsamen. Nennt sich im Fachjargon »Bullet Time« und wurde durch Actionfilme wie »Hard Boiled« und »Matrix« populär. Später wurde die Technik durch Videospiele adaptiert. Die Folge für »GTA 5«-Spieler: eine bessere Genauigkeit und Effektivität in Schusswechseln!



Als schlagkräftiger Mittzwanziger mimt Franklin den jungen und dynamischen Teil des Trios. Der Kleingangster hat quasi sämtliche Stufen der Unterwelt hautnah durchlebt und sich gesellschaftlich entsprechend positioniert. Ähnlich wie Michaels »Bullet Time«-Eigenschaft, kann Franklin kurzzeitig die Zeit verlangsamen – allerdings nur, wenn er am Steuer eines Fahrzeugs sitzt. Wozu das gut sein soll, dürfte klar sein, oder? Drive-by, baby!



Obwohl dir im Spiel alle drei Charaktere parallel zur Verfügung stehen, wirst du zu Spielbeginn Michael, Trevor und Franklin erst nacheinander kennenlernen. Das Trio wird demnach nicht von Beginn an spielbar sein. Der Hintergrund dieser Design-Entscheidung: Rockstar möchte, dass Spieler die Möglichkeit erhalten, sich mit allen Protagonisten ausgiebig anzufreunden, bevor es später so richtig ans Eingemachte geht und sie Missionen gemeinsam durchziehen.

»Just Cause«, »Red Dead Redemption«, »Skyrim« und wie sie alle heißen waren gestern! Schon jetzt ist »GTA 5« auf dem besten Weg all seine Offene-Welt-Kontrahenten in Sachen glaubhafte Spielwelt in den Schatten zu stellen...

Die Spielwelt



Los Santos wird nicht nur eine deutlich größere Spielfläche bieten, als vorherige »GTA«-Teile, diesmal wird auch die zur Umwelt passende Tierwelt integriert. Spieler besitzen außerdem einen Kläffer namens Chop. Der Rottweiler lässt sich mit diversen Accessoires, wie speziellen Halsbändern, ausstatten. In der Wildnis treiben sich derweil 15 Tierarten herum, darunter Pferde, Kojoten und – im Ozean – Haie. Wer sich traut, kann die einzelnen Kreaturen auch jagen.



Der Grund für diese massive Datenflut liegt natürlich auch in der immensen Größe der Spielwelt – sie ist so gigantisch, wie die Welten von »Red Dead Redemption«, »GTA San Andreas« und »GTA 4« zusammengerechnet. Wenn man dann noch die unzähligen neuen Features, die Wildnis, die Fauna, dutzende Fahrzeugtypen sowie die Unterwasser-Umgebungen mit einrechnet, ist es kein Wunder, dass Rockstar eine Installation vorschreibt.



Individualisierung ist eines der Top-Stichworte innerhalb der Welt von »Grand Theft Auto 5«. Spieler können nicht nur etliche Stunden damit verbringen, ihre Karossen auf zahlreiche Art und Weise zu modifizieren, indem sie die Farbe, die Reifen oder die Lenkräder austauschen. Auch die Auswahl von passenden Kleidungsstücken soll die Charaktere näher an das persönliche Wohlfühl-Ideal heranführen, als das jemals in einem »GTA«-Game möglich war.



Ein spielerisches Leichtgewicht wird »GTA 5« ohnehin nicht, aber auch die Datenwaage wird bei acht Gigabyte deutlich ausschlagen. Für ein Konsolenspiel ein ansehnliches »Gewicht«, das auf Festplatte gebracht werden muss. Kurz gesagt: Es besteht eine Installationspflicht. Die Xbox-360-Fassung wird zwei DVDs beinhalten: eine für die Installation, die andere zum Zocken. Reicht dein Speicherplatz nicht aus, kannst du die Daten alternativ auf einem USB-Sticks installieren.



Während »GTA 4« und ähnliche Offene-Welt-Titel meist einen sehr durchstrukturierten Missionsablauf besitzen, soll das in »GTA 5« ganz anders werden. Spieler dürfen hier oft selbst entscheiden, auf welche Art und Weise ein Überfall durchgeführt werden soll. Sie erledigen die Planung der hier im Mittelpunkt stehenden »Heists« – zu Deutsch Raubüberfälle –, besorgen notwendiges Material und wählen dann eine individuelle Strategie aus. Offensiv? Defensiv? Du hast die Wahl!



Auch die Zerstörung der Umwelt soll auf ein völlig neues Level gehoben werden. Der Grad an Destruktionsmöglichkeiten, den 360 Live bis jetzt in Trailern und Gameplay-Ausschnitten zu sehen bekam, scheint alles zu übertreffen, was man bisher von Open-World-Games auf Konsole gewohnt war. In einer Mission war beispielsweise eine Betonmauer zu sehen, die physikalisch korrekt in sich zusammenstürzte, nachdem sie von einem Transporter gerammt worden war.

In »GTA 5« kracht's und scheppert's im Minutentakt. Hier eine Übersicht der Dinge, die in Angriff genommen wurden, damit sich die Action besonders rund und taktisch vielfältig anfühlt.

Die Action



Straßengangs werden immer noch ein Teil des Spiels und möglicherweise auch der Problemlösung sein. Laut Entwickler soll es eine gute Taktik sein, vor der Polizei zu fliehen, indem man diese Banden in Verfolgungsjagden mit einbezieht. Ob es genügt, durch Gang-Territorium zu fahren, oder ob man vorher eine Beziehung zu den Straßenganoven aufgebaut haben muss, um Hilfe zu erhalten, ist allerdings noch unklar. Plus: Nicht alle sind daran interessiert, sich einzumischen.



Sehr gut: »GTA 5« wird eine neue, verbesserte Methode zur Auswahl der Waffen sowie eine deutlich aufgepimpte Schussmechanik bieten. Vor allem das Zielen und das Nutzen von Deckungsmöglichkeiten wurde überarbeitet. Alles zusammengekommen soll das die Scharmützel dynamischer und spannender gestalten. Bleibt nur zu hoffen, dass die Bildrate auch in besonders chaotischen Situationen nicht einbricht – in bisherigen Präsentation war davon allerdings nichts zu sehen, was uns optimistisch stimmt.



In »GTA 5« steht nicht zuletzt mehr »Freizeit-Spaß« abseits der Missionen auf der Agenda. Beispielsweise kannst du Kopfgeld-Missionen annehmen, Aktien- und Immobilienhandel betreiben, Wagen kaufen und pimpen oder dir schlicht ein paar neue Tattoos stechen lassen. Wem das an Ausgleichssport nicht genügt, der geht eine Runde jagen, macht Yoga, spielt Tennis, locht Golfbälle ein, tobt sich in Quad-Rennen aus oder vergnügt sich mit einer Vielzahl anderer Aktivitäten.



Gesetzhüter werden in »GTA 5« fortgeschrittene (Fahr-)Taktiken anwenden, um Spieler an der Flucht zu hindern. Das bedeutet, dass die KI-Cops womöglich proaktiv höher gelegenes Gelände suchen und diesen Vorteil bei der Jagd auszunutzen versuchen. Diese Strategie soll ihnen dabei helfen, sich einen besseren Überblick zu verschaffen, um dich dingfest zu machen, während du zu Fuß Reiß-aus nimmst.



Spieler werden Zugang zu einer breiten Palette von Waffen-Modifikationen erhalten. Dazu zählen etwa erweiterte Magazine, die dir mehr Munition garantieren. Während diverse optische Anpassungen die Wummen oberflächlich aufmotzen, erhöhst du mit neuen Griffen ihre Präzision – außerdem stehen Taschenlampen, Zielfernrohre, Schalldämpfer und viele weitere Waffenaufsätze zur Auswahl. Je nach persönlicher Präferenz ergeben sich dadurch auch neue taktische Möglichkeiten.



Es ist nicht das erste Mal, dass »GTA«-Spieler Flugzeuge oder Helikopter steuern dürfen. Diesmal soll dir aber eine viel größere Auswahl zur Verfügung stehen. Neben zivilen Vehikeln kommen auch schwerbewaffnete Militär-Jets zum Einsatz. Gameplay-Videos deuten sogar darauf hin, dass man die umfangreiche Armada von Luftfahrzeugen nicht nur im Einzelspieler-Modus, sondern auch im Mehrspieler-Komplex ins Gefecht führen darf.

Wer behauptet, Rockstars neuestes Offene-Welt-Epos könnte eines der grafisch beeindruckendsten Spiele auf Xbox 360 werden, wird ziemlich sicher recht behalten. Hier die sechs wichtigsten Fakten in Sachen Optik-Wow-Faktor...

Die Technik



Wichtig für ein derart immersives Spielerlebnis sind allerdings auch Dinge, die auf den ersten Blick überhaupt nicht ins Auge stechen. So etwa die allgemeine Belichtung, die Simulation von Rauch und Feuer sowie physikalische Berechnungen. Im wahrsten Sinne des Wortes umgehauen hat uns in diesem Zusammenhang die Simulation des Seegangs. Egal ob nun ruhige See oder peitschender Wellengang – wenn's um die Wasserdarstellung geht, macht kein anderer 360-Titel »GTA 5« was vor.



Bisher Präsentiertem zufolge wird alleine das Erkunden der gigantischen Spielwelt mit ihren nahtlosen Übergängen zwischen Land-, Luft- und Wasserpassagen alles bisher Dagewesene in den Schatten stellen. Dieses Bild zeigt etwa einen der drei Helden, wie er gerade in Taucherkluft eine Luxus-Yacht namens »Dignity Los Santos« erklimmt, während der verhangene Himmel, die wehende Flagge und die leicht raue See für eine unvergleichliche Atmosphäre sorgen.



Ein in Film, Fernsehen und Fotografie längst probates Stilmittel machen sich die »GTA 5«-Macher gezielt zunutze. Gemeint ist das Phänomen der Tiefenschärfe, wodurch Bildebenen, die vor oder hinter dem Blickpunkt des Betrachters liegen, stark verschwommen dargestellt werden. Im Bezug auf offene Spielwelten können diese Schleier geschickt dazu verwendet werden, um sich nähernde Oberflächenstrukturen vorab zu berechnen, um etwa deren plötzliches Aufpoppen zu vermeiden.



Glaubwürdige Figuren: Im Vergleich zu »Saints Row 4« und vielen anderen Genvertretern bietet »GTA 5« extrem realitätsnahe Charaktermodelle und sehr echt wirkende Spielumgebungen. Das gegenüber dem vierten Teil stark überarbeitete Duo aus »Rage«- und »Euphoria«-Engine liefert ein deutliches Mehr an Details. Hinzu kommen die überzeugenden Animationen sämtlicher Akteure – muss man in Bewegung gesehen haben!



Apropos Lichtverhältnisse: Auch wenn ein Großteil des Materials bisher nur Szenen im sonnengefluteten Los Santos zeigt, preisen die Entwickler ein optisch beeindruckendes wie technisch ausgefeiltes Wettermodell an. Wenn also ein Sturm aufzieht, so wird dies beispielsweise auch Auswirkungen auf den Seegang haben. Du bist gerade mit einem Boot unterwegs? Dann ordentlich Gas geben, sonst wirst du womöglich schon bald von einem tosenden Orkan zu Fischfutter verarbeitet!



Rockstar hat es sich nach eigener Aussage »sehr viel Geld« kosten lassen, damit dich die von ihrem Technikmotor generierten Explosionen optisch aus den Socken pusten. Aber auch aufwirbelnde Partikelwolken, die verzerrte Optik an den Flanken eines schnell fahrenden Fahrzeugs sowie nahezu perfekte Restlichtberechnung sind wichtige Beispiele für die technischen Feinheiten, die hier zum Einsatz kommen.

✖ ZUSAMMENGEFASST

Ja, bei all diesen Features wird einem beinahe schwindelig! Wo soll man mit dem Entdecken der Welt nur anfangen? Welche Figur wird sich als Liebling der Community herauskristalisieren? Welche Geheimnisse verbergen sich in den Tiefen des Ozeans? All diese Detailfragen scheinen ob der immensen Wucht des Gesamterlebnisses jedoch fast überflüssig. Denn mittlerweile zweifelt kaum mehr jemand dran, dass das hier alle Rekorde bricht. Und auch das Erscheinen der neuen Konsolen-Generation wird den Sturm Lauf dieses Open-World-Blockbusters nicht aufhalten können. XXL-Test im nächsten Heft!

HITPOTENZIAL

9.0

VON 10

Erhältlich | November 2013 System | Xbox One Status | 80% komplett

kurz&knapp

Hersteller | Capcom

Entwickler |

Capcom Vancouver

Genre | Action

Spieler | 1 - 2

Xbox Live | ja

kurz gesagt

Klassische Zombie-Apokalypse: Hier wird gesägt, geschossen, gebombt und auf hundert weitere Arten kreativ geschlachtet.

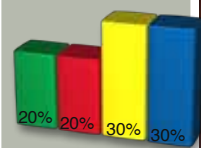
das ist drin

● Köpfen

● Sägen

● Bomben

● Taktieren



DEAD RISING 3

Ein Held, ein Ballerbär und tausend Zombies

Da steht er nun, der einsame Untote. Aus der zerschissenen gelben Feuerwehruniform quillt das verwesene Fleisch, der Helm sitzt schief auf seinem deformierten Kopf und alles was er will, ist Hirn. Vor wenigen Tagen noch rettete er als Feuerwehrmann des Los Pedidos Fire Departments Menschenleben. Jetzt beugt er sich über eine junge Polizistin, haut seine Zähne in ihren Schopf und saugt sie aus. Die Lady ist tot, dagegen kannst du nichts mehr machen. Aber du bist Nick Ramos, Überlebenskünstler und Töter der Untoten. Du kannst dir eine angemessene Strafe für derlei Taten ausdenken: Möchtest du dem ehemaligen Fire-Fighter mit dem Hammer den Schädel einschlagen oder ihn per Granatwerfer in Hunderte Fleischklumpen sprengen? Wäre freilich Munitionsverschwendung. Also steigst du in deinen mächtigen 1960er Ford Mustang, lässt die Reifen glühen und hältst voll drauf: Dem Zombie

reißt es die Beine weg, er knallt mit dem Kopf auf die Kühlerhaube und wird im hohen Bogen in einen Haufen anderer Untoter geschleudert. Die machen sich über den Kadaver her, du gibst Gas und hast Spaß, denn »Dead Rising 3« nimmt sich beim Anspieltermin auf der US-Messe Comic Con genau so wenig ernst wie seine Vorgänger. Das hier wird das richtige Game für alle, die exklusiv auf der Xbox One so richtig die Sau rauslassen wollen!

Der Titel findet zumindest aktuell schon sehr gut die richtige Balance zwischen Anspruch und purem Spaß. Taktisch musst du vorgehen, wenn du durch ein Haus schleichst, plötzlich ein Zombie am Stromverteiler knabbert und alle Lichter ausfallen. Jetzt nur nicht die Nerven verlieren, sondern ein bisschen kombinieren: Eine Pistole befindet sich im Inventar-Rucksack und da vorne liegt ja rein zufällig eine Taschenlampe. Ergo werden beide Waffen in einem sehr einfach strukturierten Menü zusammengebastelt und schon hast du eine Glock-Pistole mit anmontiertem Lichtstrahler, um Schlurfgenossen erst zu blenden und dann ins modrige Oberstübchen zu schießen. Capcom will jegliche Unterbrechung der Action vermeiden. Deshalb gehen die Werkbänke aus dem Vorgängerspiel in Rente und werden durch ein Waffentuning-System ersetzt, das der Fantasie wenig



Hat da jemand Borat gesagt? Wer mag, kann sich wieder in die absurdesten Kostüme werfen. Diesen Männer-Badeanzug beispielsweise.

Und außerdem?

- Zwei-Spieler-Koop-Modus
- Interessante Einbindung von Kinect: Brüllst du in die Kamera, kannst du die Zombies vom verwundeten Partner weglocken
- Die Erfolge hat ein Zombie versteckt. Trotz Lockangeboten mit bayerischem Leberkäse hat er sie bislang nicht rausgerückt



× Pfiffige Idee für Kinect

HEY, ICH HAB HIRN UND BIN EIN SNACK

In »Dead Rising 3« kämpfst du gegen drei Mal so viele Zombies wie in den Vorgängerspielen. Da ist mehr Taktik und mehr Köpfchen gefragt, wobei auch Kinect helfen soll: Hast du beispielsweise eine nette Falle mit C4-Plastiksprengstoff gelegt und die Untoten wollen einfach nicht reintappen, brüllst du in die Kamera. Kinect erkennt dann den Lautstärkepegel und überträgt ihn auf die Untoten. Die reagieren auf Geräusche, ergo trotten sie zum Ort deren Ursprungs und einen Knopfdruck später sausen nur noch blutige Arme, Beine und Ohrfläppchen durch die Gegend.



× Das Spiel der tausend Tode

DREI WEGE: FÜR FAHRER, MECHANIKER UND RAMBOS

1 Die Fahrertaktik: Protagonist Nick schnappt sich ein Auto und fährt damit eine ganze Horde Untoter platt. Aber Vorsicht: Sammeln sich zu viele Kadaver unter der Stoßstange, kann der Ford Mustang seine Geschwindigkeit nicht halten.

2 Die Mechanikertaktik: Du sammelst alles auf und bastelst ständig neue Waffen. Hier sind beispielsweise Sturmge- wehr, Maschinenpistole und diverse Rohre miteinander kombiniert.

3 Die Rambo-Taktik: Mit Schrotflinte, Granatwerfer oder schwerem Maschi- nengewehr lässt es sich gut durchballern. Aber achte darauf, nicht umzingelt zu wer- den, denn diese Jungs hier wollen nur eins: dein Hirn.



Grenzen setzt. So sind Schrotflinte und zwei Grana- ten zwar prinzipiell nützlich, reichen aber nicht, um sich den Weg durch 200 Zombies in einem verglasten Bürohaus freizuschießen. Deutlich effektiver wird die Wumme, wenn du aus Granaten und Schrotflinte den Spezialgranatwerfer »Boom Canon« bastelst. Abseits dieser leicht taktisch angehauchten Überlegung gibt's Comedy pur. Wenn du schon eine Villa mit deinem Leben verteidigen musst, dann bietet es sich doch an, die Maschinenpistolen im Rucksack mit et- was Tape-Band an einem zwei Meter großen Plüsch- teddybär zu befestigen. Den schiebst du nach vorne, Teddy ballert und du kannst erst mal in Deckung bleiben und durchatmen.

Auch praktisch: Wirst du beispielsweise auf einem Vorplatz von Hunderten sabbernden Gegnern umzin-

gelt, feure eine Leuchtrakete in die andere Richtung. Die Zombies können mangels Hirn nicht logisch denken, reagieren also rein instinktiv auf das grelle rote Licht und scharen sich in Massen um den Feuer- werkskörper. Wer mit ein bisschen Vorbereitung in die Schlacht zieht, hat genau an diesem Punkt vorher C4- Plastiksprengstoff angebracht. Jetzt noch warten bis die Biester nahe genug sind, aufs Knöpfchen drücken und »Boom«, zerreißt es die Untoten wie ein Ei in der Mikrowelle.

Auf diesen völlig übertriebenen, bluttriefenden Splatter-Stil muss man freilich stehen, denn die Grafikgewalt der Xbox One erlaubt selbst bei diesen Horden an Opfern eine detaillierte Simulation menschlicher Anatomie: »Wir lassen dich spielen, wie du es willst«, erklärt Produzent Josh Bridge. »Es gibt bei uns im Büro die Taktiker, die einem untoten Poli- zist erst mal die Hand brechen, damit er seine Pistole fallen lässt. Andere hingegen jagen dem Kerl direkt eine Ladung Schrot in den Bauch. Oder bauen sich eine Hammer-Kettensäge, mit der du den Typen hochhebst und genüsslich in zwei Hälften sägst«. Capcom will hier eindeutig an die »Gears of War«- Zielgruppe ran, schließlich hat Epic Games selbst noch kein neues Spiel für die Xbox One angekündigt. Die neue Konsolengeneration ermöglicht es Capcom

Vancouver zudem, eine deutlich größere Welt mit mehr architektonischer Vielfalt und vor allem ohne Ladezeiten anzubieten. So kämpfst du nicht nur in »Central City«, dem Zentrum der Stadt, sondern auch im noblen Vorort Sunset Hills, wobei die Villengegend stark an die Hollywood Hills des realen Los Angeles erinnern. Dort findest du außerdem eine mobile militärische Steuereinheit, mit der sich Luftschläge an- fordern lassen. Spannend daran: Wer mag, kann den Angriff auch von einem Freund über Microsofts Smartphone-App Smartglass befehlen lassen: Einfach Zielterritorium anwählen, aufs Knöpfchen drücken und das Zombie-Bombardement kann begin- nen. Einer der interessantesten Xbox-One-Exklusivtitel zum Start der Konsole November.

Benjamin Kratsch

Chuck Norris oder die Mumie?

+ Abgefahrenes und sehr experimentelles Waffen-Reper- toire, läuft trotz Hunderten Zombies auf dem Bildschirm absolut flüssig, spielt sich sehr eingängig, erfordert aber trotzdem ein gewisses Taktikgespür, schicke Explosionseffekte

- Gewalt jenseits des guten Geschmacks: Muss man Zombies vierteilen können?

360 LIVE sagt...

Brutal, kreativ, experimentell: Das optimale Spiel, um zum Start der Xbox One so richtig die Sau HITPOTENZIAL rauszulassen.

8.5 von 10

Erhältlich | 31. Oktober 2013 System | 360/One Status | 75% komplett

**AUCH FÜR
XBOX ONE!**
kurz&knapp

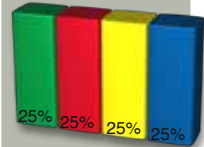
Hersteller | Ubisoft
Entwickler |
Ubisoft Montreal
Genre | Action
Spieler | 1 - 8
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Offene-Welt-
Freibeuter-Action
mit toller Story und
spannendem Mehr-
spieler-Modus.

das ist drin

- Dolchstiche
- Blutfontänen
- Rangstreitigkeiten
- Dächerhatz



ASSASSIN'S CREED 4 BLACK FLAG

Wer hat meinen Grog geklaut? Auf Tuchfühlung mit dem Mehrspieler-Modus!

Es ist ein herrlich sonniger Tag im kleinen Städtchen Ancey in Südfrankreich. Ubisoft unterhält hier eines der sieben rund um die Welt verteilten Entwicklungsstudios, die gemeinsam unter der Schirmherrschaft von Ubisoft Montreal am kommenden »Assassin's Creed 4: Black Flag« arbeiten. Heute auf der Agenda: Alles rund um den Mehrspieler-Komplex der im späten 17. Jahrhundert angesiedelten Piraten-Sause, den 360 Live erstmals auf Next-Gen-Hardware ausgiebig anspielen darf. Zunächst fällt die Wahl auf einen von zehn Charakteren. Sie alle tragen ziemlich fiese Freibeuter-Visagen mit sich herum und decken mit ihrem äußeren Erscheinungsbild die gängigen Klischees vollkommen ab. Die Figuren sind entsprechend ihrer Profession benannt – Söldner, Diebin, Duellant – und spielen sich bis auf individuelle Kletter- wie Tötungsanimationen absolut identisch. In der klassischen Spielvariante Jeder-gegen-Jeden messen sich die Gesetzlosen in Santa Lucia, Tampa Bay und vergleichbaren karibischen Piraten-Hochburgen. Bereits Sekunden nach Rundenbeginn ploppt ein Motiv in der rechten unteren Bildschirmecke auf und zeigt ein Bild der ersten

Zielperson. Ein Kompass in der unteren Bildhälfte veranschaulicht Richtung und verbleibende Entfernung.

Doch der Weg zum Ziel gestaltet sich keineswegs als Spaziergang. Während du dich jemandem an die Fersen heftest, hat vermutlich bereits ein anderer Mitspieler deinen Steckbrief auf dem Schirm. Der Jäger ist in dieser Spielvariante also auch immer der Gejagte. Erschwerend kommt hinzu, dass oft mehrere Killer auf ein und dasselbe Opfer angesetzt werden, woraufhin ein Wettlauf um eben diesen Auftragsmord entbrennt. Der eigentliche Tötungsvorgang hingegen schreibt dir umso mehr Punkte gut, je stilvoller du ihn durchziehst. Das Meucheln ist via Dolch und mit Distanzwaffen möglich, zum Beispiel Steinschloss-Pistolen. Das macht die Katz- und-Maus-Action umso nervenaufreibender: Dazu wird der Todeskandidat zuerst mit der LT-Schultertaste erfasst, dann richtet sich bei gehaltener Y-Taste langsam eine transparente Zielmarkierung auf dessen Oberkörper. Je länger man die Y-Taste gedrückt hält, umso präziser feuert die Figur das Projektil ab. Diese Art der Steuerung spielt sich im direkten Vergleich mit

anderen Genre-Kollegen allerdings gewöhnungsbedürftig und fordert ungemein vorausschauendes Timing. Denn wer einmal seine Waffe abfeuert, der darf sie erst nach einer langen – die Dauer hängt vom Spielmodus ab – Abklingzeit wieder nutzen. Der Verfolgte kann sich indes schützen, indem er mit schnellen Kletterkombos oder einem kurzen Sprint in den abwechslungsreich gestalteten Arealen Reißaus nimmt. Aber auch von einer speziellen Schildfähigkeit könnte er in so einer Situation Gebrauch machen. Sehr taktisch, das alles!

Im neuen »Gamelab« lassen sich Mehrspieler-Partien auf Basis von mehr als 200 Parametern weitreichend individualisieren. Soll die Partie nur durch Gebrauch von Schusswaffen gewinnbar sein, deren Abklingzeit gegen null tendiert – eine Art »Call of Creed« also? Kein Problem! Den Fans werden mächtige Werkzeuge in die Hände gelegt, mit denen sie eigene Spielmodi kreieren und der Community zugänglich machen können. Für kooperativen Spielspaß wird der Modus »Wolfpack« aus »Assassin's Creed 3« komplett überarbeitet und umfangreich auf die Piratenthematik maßgeschneidert. Das Tolle daran:



Goldschatz oder Schwindsucht?

- +** Tiefgreifende Anpassungsmöglichkeiten, angenehm eigenwilliges Spielgefühl, atmosphärischer Koop-Modus mit angenehmer Motivationskurve, gelungene Charakterzeichnung
- Die Versus-Modi wirken aufgrund der vielen Klon-Charaktere bisher noch etwas gekünstelt, Einsatz von Schusswaffen gewöhnungsbedürftig, ausschließlich Kämpfe an Land

Und außerdem?

■ Umfangreiche Einzelspieler-Kampagne wird durch Mehrspieler- und Koop-Modi ergänzt ■ Mehrere Sondereditionen, unter anderem die »Skull Edition« inklusive Artbook, Soundtrack, spezieller Totenschädel-Verpackung, zwei Lithografien sowie zwei weiteren Solo-Missionen und exklusiven Freischalt-Objekten zum Download ■ Erfolge und Details zu Download-Inhalten verbergen sich noch auf dem fehlenden Stück der Schatzkarte

Die Szenarien wirken dank etlicher Dorfbewohner und einiger Gardisten, die zumeist die Zielpersonen stellen, sowie kleinen Einleitungsfilmchen in Spielgrafik sehr stimmungsvoll. Bis zu vier Halsabschneider nehmen via Xbox-Live- respektive System-Link-Anbindung Aufträge entgegen. Primär sind dies einmal mehr simple Tötungsmissionen, in denen zumeist genau so viele Nichtspieler-Charaktere als Zielpersonen ausgeschaltet werden müssen, wie es Koop-Teilnehmer gibt. Erst nach deren Ableben werden die nächsten Opfer genannt. Gleich mehrere Faktoren zwingen die Teilnehmer zur regelmäßigen Kommunikation. Einmal, damit sich nicht alle dasselbe Ziel krallen. Und zum anderen bringt jeder seinen Gegner möglichst exakt im selben Moment um die Ecke, was massig Extrapunkte bedeutet. Mit den ergatterten Punkten werden dann sukzessiv neue Missionssegmente freigeschaltet und der ansonsten stetig ablaufende Timer aufgefrischt. Insgesamt gilt es, bei einem Spieldurchlauf 25 dieser Missionsabschnitte zu meistern. Kleine eingestreute Minigames, etwa das Beschützen von Schatztruhen versprechen eine Buddel voll Abwechslung; und viele charmante Details machen sich um die Spieltiefe verdient. Beispielsweise fehlt jede Anzeige für Lebensenergie, und über Sieg oder Niederlage entscheiden allein Umsicht, Planung und Reflexe. Prickelnde Sache.

Der Bericht darf aber nicht enden ohne Fingerzeig auf die visuellen Reize. Die gestochenen scharfe Next-Gen-Grafik muss eben einfach erwähnt werden. An den Charaktermodellen verblüffen Schärpen, Schleifen und etliche Dutzende weitere Details, und die Kulissen wirken oft derart plastisch, man möchte Rückschlüsse auf die verwendeten Baustoffe ziehen. Gibt aber halt keine Punkte dafür, darum lassen wir's bleiben. Apropos bleiben: Jetzt bleibt nur noch abzuwarten, was die Heldenkampagne kann. Ausführliches Anspielen erfolgt pünktlich zur kommenden Ausgabe.

Jan Heinrich

360 LIVE sagt...

Kauftipp ahoi! Gelungene Koop- und Mehrspieler-Action, die die vielversprechende Kampagne HITPOTENZIAL gelungen abrunden dürften.

8.5 von 10

✕ Fang die Landratte

PIRATEN AUF DEM TROCKENEN

Eine Frage stellt sich nach längerem Kontakt mit dem Mehrspieler-Modus von »Black Flag«: Warum zum Henker fehlen eigentlich Seeschlachten? Die Entwickler entschuldigen sich mit einer einleuchtenden Erklärung. Demnach hat allein die Entwicklung der Seefahrer-Abschnitte in »Assassin's Creed 3« das Studio Ubisoft Singapur zwei Jahre gekostet – und das nur für die Einzelspieler-Kampagne. Doch nicht nur die mangelnden Personal-Ressourcen sollen der Grund für fehlende Seeschlacht-Szenarien an der Mehrspieler-Front sein. Denn auch die Naturgewalten stellen das Team vor Probleme. So gestalten sich die Physikberechnungen für ein realitätsnahes Verhalten der gewaltigen Segelschiffe aufwendig. Nach Aussage der Entwickler sei es technisch aktuell nicht möglich, derlei komplexe Abläufe in Online-Schlachten verzögerungsfrei zu synchronisieren. Schade – nicht nur 360 Live hätte ein groß angelegtes Schlachtgetümmel auf hoher See ziemlich angefixt!



Erhältlich | 3. September 2013 System | Xbox 360 Status | 95% komplett

kurz&knapp

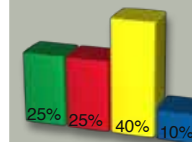
Hersteller | Activision
Entwickler | Blizzard
Genre | Action-
Rollenspiel
Spieler | 1 - 4
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Durchdachte und technisch einwandfreie Portierung der Beute- und Dämonenhatz.

das ist drin

● Okkultes
● Beute
● Koop-Teufelshatz
● Schlaumeier-
sprüche



AUF KONSOLE
ANGESPIELT!

DIABLO 3

Kein Exorzist dieser Welt kann dir jetzt noch helfen

Teufel, es gibt einfach zu wenig Action-Rollenspiele für Heimkonsolen. Irgendjemand – der Fürst der Finsternis, ein Blizzard-Mitarbeiter, der Videospielgott, wer weiß – muss die Wehklagen der darbenenden Zocker erhört haben, denn beinahe ein Jahr nach dem Mephistopheles das PC-Lager heimsuchte, schafft es »Diablo 3« endlich auf Xbox 360 und Playstation 3. Während eine PS4-Fassung bereits offiziell ist, schweigt Blizzard noch bezüglich Dämonenbesuch auf der Xbox One. Dein persönlicher Exorzisten-Streifzug startet 20 Jahre nach den Ereignissen aus Teil Zwei. Nahe des beschaulichen Dörfchens Neu-Tristram schlägt ein Himmelskörper in eine Kathedrale ein und bringt ein bisschen »Dawn of the Dead«-Flair in die Welt von Sanktuarium, denn plötzlich erheben sich die modrigen Toten aus ihren Gräbern. Als einer von fünf gänzlich unterschiedlich spielbaren Helden ziehst du aus, um die mächtigsten Fürsten der Hölle in ewige Dunkelheit zu verbannen, seltene Ausrüstungsgegenstände zu sammeln und am Ende der vier Akte dem Obermacker Diablo persönlich in den nach Schwefel stinkenden Allerwertesten zu treten.

Als 360 Live erstmals Hand an die Konsolenversion legen darf, stellt sich positive Überraschung ein. In der

Rolle als Hexendoktor, einem Beschwörer der Toten, stürze ich mich gemeinsam mit drei Kollegen in den lokalen Mehrspielermodus. Einen geteilten Bildschirm gibt's nicht, stattdessen latscht das Helden-Quartett aus Schräg-von-oben-Ansicht auf einem gemeinsamen Bildausschnitt umher. Inmitten des ersten Akts, der in den Wäldern um Neu-Tristram spielt, metzelt der 360-Live-Hexendoktor aufgeschwemmte Wandelleichen, garstige Fledermäuse und die widerlich fetten, mit Maden befüllten Grotesken. Wer im Getümmel seine Figur vermisst, tippt kurz den Stick, besser gesagt LS. Schon veranschaulicht eine Lichtsäule die Position. Clever! Per LT-Taste werden

Verführer oder Satansbraten?

- +** Optimal angepasste Konsolen-Steuerung, Koop für bis zu vier Spieler – sowohl lokal als auch online, pfiffiges Schnellausrüsten-System, völlig unterschiedlich spielbare Klassen, hübsches Design, Langzeitmotivation durch Beutesystem, technisch super umgesetzt
- Bis auf eine Handvoll In-Game-Gegenstände für Vorbesteller keine Konsolen-exklusiven Inhalte, grafisch etwas veraltet





✖ Fünf Hobby-Exorzisten

DIE HELDENKLASSEN

Der dritte Teil aus der »Diablo«-Reihe glänzt mit interessant gestalteten Klassen, von denen sich jede spielswert und spannend gestaltet. 360 Live favorisiert den Hexendoktor, weil er Leichenspinnen beschwört und ein Herz für Säurewolken hat. Wer auf Nahkampf und wuchtige Schläge steht, sollte mit dem Barbaren liebäugeln. Ungemein subtiler sind Zauberer, die Spiegelbilder von sich erscheinen lassen oder Eisstürme herbeirufen. Ebenfalls aus der Ferne agieren Dämonenjäger, die ihr dunkles Herz an die Armbrust verloren haben. Mönche hingegen weichen geschickt aus und schlagen hart zu. Wen du auch wählst, die Monsterjagd wird launig, garantiert!

die Ziele für Fernkampfattacken gewählt, was eigentlich gar nicht notwendig ist. Die halb automatische Hilfe erledigt ihren Job ganz wunderbar: Die tödlichen Giftpfeile des Teams treffen ihre Ziele gut. Nebenbei fällt auf, dass die Kamera im Vergleich zur originalen PC-Version etwas näher dran ist am Geschehen. Außerdem ist der Winkel ein wenig abgeflacht, was besser zum TV-Gerät passt. Rüttelt man zum Spaß mal am rechten Stick, vollführt der Protagonist eine Ausweichrolle. Dieses Konsolen-exklusive Kommando erscheint zunächst sinnfrei, doch bestimmten Rammattacken der Unterweltbrut entgeht man damit flink und präzise. Als eine Horde Ziegenmenschen angreift, entkommt der Hexendoktor auf diese Weise dem Angriff und die Revanche des

Helden erfolgt prompt: Nach Einsatz einer seiner Spezialfähigkeiten manifestiert sich eine Wand aus geifernden Zombies, die den Gegner bremsen und schwächen. Solche Attacken lassen sich auf PC mit einem Mausklick zwar präziser platzieren als mit dem Controller, fühlen sich aber ausreichend gut an. Überhaupt macht sich die Steuerung prima. Die Spezialfähigkeiten liegen auf vier beliebig zuweisbaren Tasten, zwei weitere lassen sich mit den beiden rechten Schultertasten auslösen. Intuitiv entfesseln die vier Satanskinder-Fänger während der Mehrspieler-Koop-Partie verheerende Angriffe: Der Armbrustbolzenhagel des Dämonenjähgers verwandelt Skelette in ein Knochenpuzzle. Die Zauberin grillt Geißbock-Menschen mit sengendem Flammenstrahl. Die blauen Geister-Sperrfeuergeschosse des Hexendoktors führen eine tödlich endende Operation an Torso-Kriechern durch. Das spielt sich mindestens so packend wie am PC, zeigt so gut wie keinen Zeilenverriss und läuft butterweich. 60 Bilder pro Sekunde, keinerlei Einbruch der Wiederholrate – so müssen tolle Portierungen ausschauen!

Klar, auf dem neuesten Stand der Technik ist die Grafik nicht mehr. Allerdings wiegt diese Tatsache dank des farbtintensiven und einfallsreichen Designs von Figuren und Kulissen nicht allzu schwer. Zwecks

Menüführung bedient sich Blizzard übrigens einer neuen Oberfläche, die Optionen auf einer Ringstruktur anbringt. Allerdings muss man zum Ausrüsten von Gegenständen ohnehin kaum noch ins Menü, denn eine clevere Einblendung vergleicht die angelegten mit den nicht angelegten Gegenständen. Farbige Pfeile informieren über mögliche Verbesserungen und Schnellausrüsten per Tastendruck ist ebenso möglich. Lediglich Spezialfähigkeiten müssen übers Menü ausgerüstet werden, daran führt, ob der Komplexität des Skill-Systems, kein Weg vorbei. Dankenswerterweise sind auch alle Verbesserungen der PC-Version bis Patch 1.08 enthalten. Das hier ist »Diablo«, wie es sein sollte – hol schon mal Kreuz und Weihwasser raus!

Nils Osowski

Und außerdem?

- Ein Auktionshaus wie auf PC gibt es auf Konsole nicht
- Als Vorbesteller-Boni locken ein Steelbook, In-Game-Gegenstände wie »Der Infernale Helm«, Färbemittel sowie Playstation-exklusiv ein »Uncharted«-Amulett
- Angepasstes Beutesystem mit insgesamt weniger Funden gegenüber der PC-Version, dafür aber im Schnitt hochwertigeren Gegenständen
- Charaktere können ganz unkompliziert per USB-Stick exportiert und dann beispielsweise an der Konsole eines Freundes weitergelevelt werden – und umgekehrt

360 LIVE sagt...

Bekehrt auch dich zum Teufelsanbeter: geschmeidige, flüssige und großartig spielbare Portierung der HITPOTENZIAL süchtig machenden Beelzebub-Jagd!

9.0 von 10

Erhältlich | 2014 System | Xbox One Status | 50% komplett

Epische Monsterjagd?

-  20 Prozent größer als »Skyrim«, offene Welt vollkommen ohne Ladezeiten, mehr als 80 verschiedene Monster mit eigenen Stärken und Schwächen, Monster leveln nicht mit dem Spieler, beeindruckende Grafik
-  Bisher keine Mängel auszumachen

KOMMT FÜR
XBOX ONE!

kurz&knapp

Hersteller | unklar

Entwickler |

CD Projekt RED

Genre | Action-
Rollenspiel

Spieler | 1

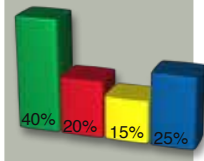
Xbox Live | unklar

kurz gesagt

Rollenspiel-Koloss
mit offener Welt
und Handlungs-
freiheit satt.

das ist drin

-  Monster bekämpfen
-  Welt erkunden
-  Herstellen, sammeln
-  Plaudern



THE WITCHER 3 WILDE JAGD

So müssen Xbox-One-Rollenspiele aussehen!

Wenn ein Einzelspieler-Rollenspiel die aktuelle Konsolen-Generation dominiert, dann zweifelsohne »Skyrim«. Doch auf Xbox One überlässt der Thronhalter zunächst einem Herausforderer das Feld: »The Witcher 3: Wilde Jagd«. Während einer ausführlichen Präsentation konnte 360 Live den Überflieger bereits hautnah erleben. Geht's nach dem selbstbewussten, polnischen Entwicklerteam CD Projekt RED, wird »The Witcher 3« »DAS« Rollenspiel der nächsten Generation. Um diese blumigen Aussagen zu untermauern, geizt man nicht mit Superlativen: Die Welt von »The Witcher 3« ist etwa 35 Mal größer als die seines Vorgängers – es soll geschlagene 40 Minuten dauern, um per Pferd von einem Ende zum anderen zu reisen. Das Spiel enthält außerdem mehr als 100 Stunden nonlinearen Gameplays, die Hälfte davon ist allein der Hauptgeschichte zugeordnet. Dazu serviert man 96 verschiedene »Actionsequenzen« für den abermaligen Helden, Geralt von Riva.

Letzterer befindet sich in diesem letzten Teil der Trilogie auf einer persönlichen Mission. Um ihn auf diesem Weg zu begleiten, muss man die vorherigen Games jedoch nicht zwingend gespielt haben. Im Gegenteil: »The Witcher 3« soll trotz vieler Anleihen für sich selbst stehen. Das verdeutlicht auch die Reise

des Monsterjägers in eine neue Region der Fantasywelt, die unter anderem von nordischen und keltischen Kulturen inspiriert ist. Schuld am Ausflug in diese fernen Gefilde hat übrigens das Nilfgaard Imperium, das die nördlichen Lande attackiert. Ob du fortan der Hauptgeschichte folgst oder den unzähligen, maßgeschneiderten Nebenmissionen, bleibt natürlich dir überlassen.

Das landschaftlich harsche Fantasyreich mit markanten Örtlichkeiten, wie »No Man's Land«, »Skellige« und »Novigrad«, strotzt nur so vor Leben und Abenteuern. Und vor sichtbar glaubwürdigem Sozialverhalten der Figuren, wie die knapp einstündige Präsentation eindrucksvoll beweist. Fängt Geralt etwa erfolgreich Fische, so ändert sich der Preis für seinen Fang bei Händlern abhängig von der Distanz zum Gewässer. Schön auch, wie überall in der Wildnis Raubtiere jagen und menschliche Charaktere auf sich verändernde Wetterveränderungen reagieren. Bei schlechtem Wetter gehen sie beispielsweise lieber in die gemütliche Taverne, als sich draußen im Nasskalten herumzutreiben. Dass jede von Geralts Aktionen Konsequenzen auf Story und Spielwelt haben soll, versteht sich bei so viel Liebe zum Detail fast schon von selbst. 36 verschiedene Endsequenzen dagegen nicht – irre!





✖ Herzkstücke eines harschen Landes

IDEAL FÜR RUMTREIBER

Drei der Regionen der Spielwelt wurden bereits enthüllt. Den Anfang macht »No Man's Land«: eine dünn besiedelte Gegend, die vom Krieg zerrüttet ist und auf slavischer Mythologie basiert. Sümpfe und dunkle Wälder prägen die Landschaft, bei der Monster hinter jedem Baum lauern könnten. »Skellige« dagegen ist eine windige und runtergekommene Inselgruppe, die auf nordischen und keltischen Sagen beruht. Die Einwohner sind noble Menschen, deren Krieger nach Ruhm dürsten. Blicke noch »Novigrad«: eine Hafenstadt, die durch das mittelalterliche Amsterdam inspiriert wurde. Ein wohlhabender Ort, der aber auch von Korruption zerrissen und von mysteriösen Untergrund-Figuren geprägt ist.



Und außerdem?

- Eine Art eingebautes Monster-Wikipedia führt genau Buch über alle Wesen, denen Geralt begegnet. Denn klar: Wer die Stärken und Schwächen seines Feindes kennt, jagt effizienter
- Einen Mehrspieler-Modus wird es nicht geben
- »The Witcher 3« zählt zweifellos zu den Kritikerfavoriten der E3 Anfang Juni – zu den 49 abgesagten Auszeichnungen gehören unter anderem die Medaillen »Best Game of E3«, »Best RPG of E3« und »Editor's Choice«



Dieser Leshen ist ein sehr mächtiges Monster in den Wäldern von No Man's Land. Um es zur Strecke zu bringen, muss Geralt seine Schwächen genau studieren.

Entscheidungen, Dialoge und damit die Handlung sollen nach wie vor den Mittelpunkt des Erlebnisses bilden. Zufallsbegegnungen müssen aber nicht sofortige Auswirkungen auf den Spielablauf haben, sie können das Geschehen oder das Verhalten von Charakteren nun auch zu einem viel späteren Zeitpunkt beeinflussen. Nichtsdestotrotz sind immer wieder knallharte Entscheidungen nötig: etwa, ob die Freundin eines Nichtspieler-Charakters geopfert werden soll – oder eben nicht.

Die totale Bewegungsfreiheit in einer Welt vollkommen ohne Ladezeiten zu haben, bedeutet auch, dass verschiedene Arten der Fortbewegung bereitstehen. Neben dem Schnellreisensystem gibt es jetzt die Möglichkeit, die Welt per Schiff zu erkunden. Die Sache hat allerdings einen Haken: Die Nordlande sind

berüchtigt für ihre tobenden Stürme – also Obacht, Seefahrer! Doch nicht nur hier soll das Wettersystem gravierenden Einfluss auf den Spielablauf haben. Dasselbe gilt für die realistischen und dank dynamischer Beleuchtung hochdetaillierten Tag/Nacht-Zyklen. Macht sich Geralt auf die Jagd nach einem Werwolf, sollte er das tunlichst nicht bei Vollmond versuchen – zu diesem Zeitpunkt sind die Kreaturen naturgemäß am stärksten. Apropos Feinde: Klassische Bossgegner wird es in »The Witcher 3« nicht geben, wohl aber riesige Kontrahenten mit sehr speziellen Fähigkeiten. Bei vielen Rivalen lohnt es sich oft sogar, sie erst ausfindig zu machen und dabei zu lernen, wie man sie effektiv bekämpft. Dazu setzt Geralt seine neuen Witcher-Sinne ein. Sie erlauben ihm, das Opfer anhand seiner Spuren zu verfolgen und erst zuzuschlagen, wenn es am schwächsten ist. Am Ende kann er seine speziellen Instinkte nutzen, um die Zeit im Gefecht langsamer ablaufen zu lassen. Überhaupt wurde das Kampfsystem vielerorts runderneuert. Es soll Spielern nun die volle Kontrolle über Geralts Schwertattacken geben. In der Praxis hinterließen die butterweich animierten Angriffsmanöver einen homogenen Eindruck und kommen ohne Skripte oder Quicktime-Events aus. Feinde verfügen zudem über ein Moral-System, das sie im Angesicht der sicheren Niederlage nach Gnade winseln oder wegrennen lässt. Und sogar die Umgebung kann interaktiv zum eigenen Vorteil eingesetzt werden, etwa indem man einen Bienenstich warm auf die Widersacher hetzt. Darüber hinaus wird man im Laufe der Abenteuer neue offensive und defensive Fertigkeiten freischalten – und wer Blocks, Betäubungsschläge, Gedankenkontrolle, Giftklingen und mehr geschickt kombiniert, wird schon bald zu einem hoch effizienten Monster-Killer. Einer, auf den wir uns 2014 ganz besonders freuen!

Nedžad Hurabasic



Die Stadt Novigrad gehört zu drei der wichtigsten Regionen des Mammut-Rollenspiels – hier wimmelt es nur so vor Betriebsamkeit!

360 LIVE sagt...

Wenn nicht alles täuscht, muss sich Genre-König »Skyrim« angesichts dieser fabelhaft inszenierten HITPOTENZIAL Rollenspiel-Welt ganz warm anziehen!

9.0 von 10

Erhältlich | 25. Oktober 2013 System | Xbox 360 Status | 80% komplett

kurz&knapp

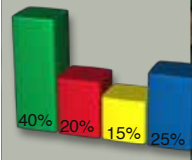
Hersteller | Warner Bros. Interactive
Entwickler | WB Games Montreal / Splash Damage
Genre | Action-abenteuer
Spieler | 1 - 8
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Fetziges Superhelden-Spektakel, jetzt erstmals auch mit Mehrspieler-Modus.

das ist drin

- Rückendeckung
- Gadget-Beherrschung
- Ideen aus Brink
- Superschurken



MEHRSPIELER-MODUS ENTHÜLLT!

BATMAN: ARKHAM ORIGINS

Der Arkham-Twist: Drei gegen drei gegen zwei

Was hat das Team von Splash Damage eigentlich die letzten zwei Jahre getrieben? Du weißt schon, die piffigen Briten, die 2011 den polarisierenden Mehrspieler-Shooter »Brink« in die Welt setzten. Wer deren Website studiert, stößt schnell auf einen rundenbasierten, iOS-exklusiven Multiplayer-Taktik-Shooter namens »RAD Soldiers«. Außerdem auf »Dirty Bomb«, ein PC

exklusives Mehrspieler-Experiment in der Tradition von »Enemy Territory: Quake Wars«. Seit Ende Juli reiht sich nun Herbst-Hochkaräter »Batman: Arkham Origins« in die Liste ein. Moment mal, »Origins«? Kriegt das nicht gerade bei WB Games Montreal den letzten Feinschliff? Schon richtig, aber das gilt nur für die Kampagne! Den jüngst angekündigten Mehrspieler-Modus verantworten die Multiplayer-Profis aus London. 360 Live war direkt vor Ort, um handfeste Eindrücke auf einer Karte namens »Blackgate Prison« zu sammeln – und ist ziemlich von den Fledermaus-Socken!

Statt ausgelutschten Modi-Klassikern wie Team-Deathmatch, Frei für alle, Flaggenklau und Co. liefert das Team rund um Design-Leiter Neil Alphonso etwas erfrischend Neues. Im »Invisible Predator«-Modus treten nicht zwei sondern stets drei Teams gegen-

einander an. Soweit nichts Ungewöhnliches, wären die Teams nicht völlig unterschiedlich aufgestellt. Während die Gangs von Joker und Bane mit je drei Teammitgliedern aufs Schlachtfeld stürmen, um Gebietshoheit anzumelden, versucht das Heldenduo aus Batman und Robin beiden Parteien gehörig dazwischen zu funken. Gelingt Letzteres, steigt der Einschüchterungswert der Ganoven an, bis sie sich irgendwann verängstigt zurückziehen. Versagen der Dunkle Rächer und sein Sidekick, machen die Verbrecher dagegen den Rundensieg unter sich aus. Drei gegen drei gegen zwei – eine explosive Mischung! Zweifel die Balance würde durch diese Konstellation kippen? Sind nach wenigen Runden wie weggeschwicht. Egal ob Waffenauswahl, Spezialfähigkeiten oder Bewegungsspielraum – binnen Minuten und dank aufschlussreicher Einführungsvideos hat man

Held oder Hampelmann?

- ➕ Mehrspieler-Modus fügt sich gelungen in die Spielwelt ein, vertikales Leveldesign gefällt, fühlt sich trotz drei verschiedenen Fraktionen schon gut ausbalanciert an, praktische Hilfe-Videos erklären alles Wissenswerte
- ➖ Bisher nur eine Karte gezeigt, einige Elemente wirken stellenweise direkt aus »Brink« kopiert



die Vor- und Nachteile seiner Fraktion schnell verinnerlicht. Jokers Halsabschneider verfügen nicht nur über effiziente Feuerwaffen, sondern können zum Beispiel auch Springteufel-Kisten platzieren. Tappt der Feind hinein, begrüßt ihn ein Joker-Kopf samt Handgranate zwischen den Zähnen – Booom! Die Dritten brauchst du dir dann nicht mehr machen lassen! Banes Jungs dagegen lieben Hightech. Etwa den »Tactic Dart«, der Feinde zunächst lähmt und anschließend im eigenen Sichtfeld markiert. Batman und Robin wiederum können als Einzige durch Lüftungsschächte kriechen, sich per Enterhaken in luftige Höhen schwingen und sich ständig alle Feindpositionen anzeigen lassen – ein fairer Ausgleich für ihr Auftreten in Unterzahl. Auch cool: Wer als Gangmitglied Joker oder Bane aus seiner Zelle befreit, darf in deren Haut schlüpfen und mit Elektroknüppel respektive Raketenwerfer und anderen Superwaffen wüten. Auf den Gargoyle-Kopf gebracht: Was bisher vom Online-Komplex zu sehen war putscht auf wie Banes Venom-Droge. Tolle Ergänzung für die vielversprechende Kampagne!

Sönke Siemens

360 LIVE sagt...

Da flattert dein Herz vor Adrenalinschüben!
Auch im Mehrspieler-Modus ein gewohnt starkes
HITPOTENZIAL Batman-Paket!

8.0 von 10

✕ Brink lässt grüßen

ALLES NUR GEKLAUT?

Du musst als Xbox-Live-Spieler keine 15 Minuten mit »Batman: Arkham Origins Online« verbringen, schon schießen dir erste Parallelen zu »Splash Damage' »Brink« durch den Kopf. Hmm, komisch, sehen Banes Schergen nicht genauso aus wie die Wachmänner der Security-Fraktion im eben genannten Shooter? Gleiches gilt für den zugegebenermaßen sehr gelungenen Figuren-Editor. Würden die Joker-Jungs nicht ständig irgendwelche Clownsmasken tragen, man würde sie glatt für Kämpfer der Widerstandsbewegung aus »Brink« halten. Aber sei's drum. Die Figurenmodelle an sich hinterlassen einen hervorragenden, extrem detaillierten Eindruck. Vernarbte, faltige und grimmig dreinblickte Joker-Kämpfer mit zeretzter Kleidung stellen sich fanatischen Bane-Anhängern in Hightech-Rüstung entgegen.



Erhältlich | 2014 System | 360/One Status | 40% komplett



kurz&knapp

Hersteller | Warner Bros. Interactive

Entwickler | Avalanche Studios

Genre | Action-Abenteuer

Spieler | 1

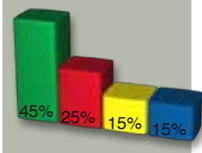
Xbox Live | nein

kurz gesagt

Neuer Offene-Welt-Action-Trip vom »Just Cause 2«-Team.

das ist drin

- Auf die Tube drücken
- Abschaum bekämpfen
- Offene Welt erkunden
- Fahrzeuge aufbrezeln



MAD MAX

Überleben ist alles!

Die 80er Jahre waren eine Epoche, in der Männer noch Männer sein konnten: Filme wie »Rambo«, »Das Phantom Kommando« oder »Stirb Langsam« prägten diese wilde Zeit. Doch es gab auch weniger strahlende Helden. Outlaws, denen scheinbar alles egal ist. Einer davon war Mad Max – ein Einzelkämpfer, der im australischen Nirgendwo gemeingefährliche Banditen ausradierte. Avalanche Studios, die Macher des Krawall-Feuerwerks »Just Cause 2«, haben den im Zeitstrudel beinahe verschollenen Antihelden wieder ausgegraben und ihn zusammen mit Hersteller Warner Bros. Interactive in ein ruppiges Offene-Welt-Abenteuer verfrachtet...

Wüstenhafte Einöde, dichte Staubwolken, gleißende Sonne, kantige Felsen sowie ein Meer aus rostigen Autowracks sorgen bereits in den ersten Minuten für eine sehr dichte Endzeit-Atmosphäre. Eine schroffe Umgebung, der man sofort abnimmt, dass in ihr kein Platz ist für Moral, Gnade oder Gerechtigkeit. Hier entscheidet allein das Recht des Stärkeren darüber, wer sich wertvolle Ressourcen wie Ersatzteile, Benzin oder Munition unter den Nagel reißt. Ein Überleben ohne geeignetes Fortbewegungsmittel? Aussichtslos! Kein Wunder also, dass Antiheld Mad Max – eigentlich ein Ex-Cop namens Max Rockatansky – vor Wut tobt, als sein Ein und Alles, der hochmotorisierte »V8 Interceptor«, marodierenden Banditen in die Hände fällt. Der Story-

auftritt wäre damit klar abgesteckt: alles daransetzen, sein Baby wieder in die Finger zu bekommen. Was recht simpel klingt, führt Max schon bald kreuz und quer durch das ausgetrocknete postapokalyptische Ödland der Vereinigten Staaten – meist an Bord eines von über 50 unterschiedlichen Wagen. Sie alle lassen sich massiv mit Upgrades ausrüsten. Du kannst beispielsweise den Kühlergrill, die Aufhängung, den Motor oder die Reifen austauschen und damit »eine einzigartige Kriegsmaschine« zusammenschrauben, wie die Macher behaupten. Je nach Mission – und abhängig vom jeweiligen Untergrund – kannst du verschiedene Wagen oder Konfigurationen bestimmter Vehikel nutzen, um mit den anstehenden Herausforderungen fertig zu werden. Denn Gefahren lauern in der großen Welt von »Mad Max« überall. Es ist eine brutale und widerspenstige Umwelt, die keine Fehler verzeiht.

Spieler tun also gut daran, sich schnell zu entscheiden, ob sie lieber die wenigen, noch befestigten Wege befahren oder sich abseits dieser vermeintlich sicheren Strecken bewegen. Wer letztere Option in Betracht zieht, geht automatisch ein höheres Risiko ein – hat aber auch bessere Chancen, fette Beute zu machen. In der Pampa trifft man etwa auf schwer bewachte, herumstreunende Konvois, die es zu knacken gilt. Gelingt's, wird man meist fürstlich belohnt. Die Scharmützel mit skrupellosen Banditenbanden über-





✗ Darwins Gesetz

DAS RECHT DES STÄRKEREN

In »Mad Max« geht es alles andere als zimperlich zu. Doch es gibt auch subtilere Gewalt – denn wer ohne Benzin oder Munition in der Einöde Amerikas strandet, bleibt auf der Strecke. Deshalb sollen der Umgang mit Ressourcen und die Suche nach wichtigen Rohstoffen ein zentrales Spielelement werden. Anders formuliert: Munitionsnachschub ist selten und wer üble Verletzungen davon trägt, darf nicht auf wundersame Sofort-Heilung hoffen. Im Gegenteil: Wunden pflegt man mit Medizin aus eigener Herstellung, was auch erklärt, warum Handwerks- und Überlebens-Künste in dieser unbarmherzigen Welt eine extrem große Bedeutung haben.

Und außerdem?

■ Anders als in der Filmvorlage wird »Mad Max« nicht in Australien, sondern in den USA spielen ■ Hauptcharakter Max soll trotzdem einen australischen Akzent haben, womit die Entwickler auf eine Online-Petition von Fans reagieren ■ Max verfügt über einen Sidekick namens Chumbucket, der etwa Bordwaffen abfeuert oder Fahrzeug-Upgrades durchführt ■ Mit dem 2014 erscheinenden neuen Mad-Max-Film soll das Spiel nicht in Zusammenhang stehen

Sein oder Nichtsein?

- Tolle Endzeit-Atmosphäre, sehr schöne Effekte, rasante Fahrzeug-Action, etliche Fahrzeug-Verbesserungen, spektakuläre Nahkampf-Finisher, Ressourcen-Management
- Spielt leider nicht im australischen Outback, wirkt streckenweise arg bei »Just Cause« geklaut

Auch im Fahrzeug schwört der Antiheld auf seinen schlagkräftigsten Freund: eine abgesägte Schrotflinte mit zwei Läufen.



standen, winken in der Regel neue Tuning-Teile, mit denen der fahrbare Untersatz auffrisiert werden darf. Obwohl bisher nicht selbst ausprobierbar, verspricht Avalanche vollmundig, dass das Gewicht der unterschiedlichen Fahrzeuge zu jeder Zeit spürbar sein soll, gleiches gilt für den Grip des gewählten Reifentyps. Darüber hinaus spielen das richtige Timing beim Rammen sowie der Einsatz von Gadgets, allen voran einer Harpune, eine wichtige Rolle. Mit ihr reißt du in voller Fahrt beispielsweise die Panzerplatten von schwer gepanzerten Zugfahrzeugen herunter. Nicht minder spektakulär ist der Nitro-Boost für die passende Portion Schmackes bei beabsichtigten Auf-

fahraktionen, die zuweilen sogar in Zeitlupe inszeniert werden.

Nichtsdestotrotz wird es etliche Situationen geben, in denen Max seine Selbstbau-Klitsche verlassen muss. Etwa, wenn es darum geht, die Hochburgen von rivalisierenden Clans auszuheben. Während die Fahrzeug-Action an »Borderlands 2« erinnert, lassen diese Zu-Fuß-Passagen eher Gedanken an »Far Cry 3« wach werden. In einer Beispielmission an einem gigantischen, stillgelegten Staudamm späht man das Camp der Bösewichter zunächst per Fernglas aus und versucht, Schwachstellen zu identifizieren. Ein eindrucksvoll gestalteter Schiffsfriedhof voller verrosteter Kähne, in dem sich die skrupellose Brut verschanzt hat! Als Erstes knipst man die Wachposten mit einem Scharfschützengewehr aus oder beseitigt Verteidigungsanlagen, indem man explosive Fässer hochgehen lässt. Anschließend folgen brutale Nahkämpfe. Bewaffnet mit der legendären, doppelläufigen Schrotflinte mährt Max die verbleibenden Irokesenfratzen um, als wären es Vogelscheuchen. Oder du heizt den Halsabschneidern mit präzise platzierten Hieben ein und brichst ihnen dann mit unbarmherzigen Finishern rabiat das Genick. Wem das an roher Gewalt nicht ausreicht, der schleudert eine Sprenglanze in die Menge, die Feindpack im Handumdrehen zu Hackfleisch verarbeitet. Autsch!

Aktionen wie diese zeigen auch eine teils zerstörbare Umgebung, in der mit tollen Effekten nicht gespart wird: Gerade die hervorragende Flammendarstellung, aber auch Partikel, Staub und Rauch sind ein wichtiger Teil der wilden Atmosphäre. Dass es hier in jeder Sekunde um »Sein oder Nichtsein« geht, transportiert Mad Max bereits hervorragend. Her mit der Anspiel-Fassung!

Nedzad Hurabasic



Atmosphäre pur! Die schroffe Wildheit der Endzeit-Welt übt ihren ganz speziellen Reiz aus und weckt die Neugier des Spielers.

360 LIVE sagt...

Die Wiederauferstehung einer Action-Ikone im Stile von »Borderlands 2« und »Far Cry 3«! Jetzt bitte die HITPOTENZIAL Qualität der Demo beibehalten!

7.5 von 10

Erhältlich | 4. Oktober 2013 System | Xbox 360 Status | 80% komplett

ERSTE
PROBEFAHRT!

kurz&knapp

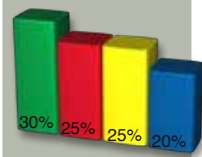
Hersteller |
Namco BandaiEntwickler |
CodemastersGenre | Renn-
simulationSpieler | 1 - unklar
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Alljährliches Update
der beliebten
Motorsport-Simula-
tion aus dem Hause
Codemasters.

das ist drin

- Realität
- Simulation
- Speed
- Fliehkräfte



F1 2013

Imola. Sofort schießen mir Erinnerungen meiner ersten Formel-1-Erfahrungen in den Kopf. Eine legendäre Strecke, aus einer legendären Motorsport-Epoche, denke ich mir und schweife kurz ab. Jetzt plötzlich sind meine Sinne ganz scharf und meine Aufmerksamkeit ist wieder voll und ganz auf Steve Hood gerichtet, Kreativer Leiter bei Codemasters, der sehr leidenschaftlich mit seinen einleitenden Worten fortfährt.

Sein Team und er haben nach London geladen und erlauben der Fachpresse erste Einblicke in »F1 2013«. Als Genrekenner ist man mit der Serie und den alljährlich auf den neuesten Stand gebrachten Lizenzen ja bereits vertraut: kleinere Updates, angepasste Teams, Fahrer oder Kader, diverse visuelle Nachbesserungen – Codemasters erfindet Jahr für Jahr das Rad nicht neu, sondern macht's halt ein bisschen runder. Aber an diesem Donnerstag ist etwas anders. Die in der Event-Location aufgestellten Werbebanner lassen schon vor der Produktpräsentation erste Spekulationen zu: »Classic« zielt auf einmal in goldener Schrift die überall zu sehenden Verpackungen. Tatsächlich scheint »F1 2013« genau das zu bieten: echte Klassiker. Eine Zeitreise in die 80er und 90er Jahre, als noch Rennfahr-Giganten wie Mario Andretti und David Coulthard das Feld dominierten. Steve fährt fort und spricht von Nigel Mansell und Gerhard Berger –

Neues Spiel, alte Liebe!

Helden der 80er. Auch Eddie Irvine oder Jacques Villeneuve sind mit von der Partie – sie zeichneten das Bild der 90er. Im Klartext: Namco Bandai knallt uns nicht einfach ein simples F1-Update vor den Latz. Formel-1-Nostalgiker können in Erinnerungen schwelgen und mit den Stars ihrer Jugend in Aktion treten. Aber keine Angst! »F1 2013 Classic« macht nicht nur die Ü30-Fraktion neugierig. Dafür sorgen vor allem die interessanten Karosserie-Designs der damaligen Zeit. Oder die für F1-Neulinge frischen und noch völlig unbelasteten Strecken, sowie die neuartige Fahrphysik der Retro-Flitzer. Ohne jedwede eingeschaltete Fahrhilfe spürt man die Evolution des F1 Sports ganz deutlich: Gewicht, Traktion, Kontrolle – das Fahrzeug-Handling von damals und heute trennen Welten. Selbst geübte Spieler werden die neue Fahrphysik als herausfordernd wahrnehmen.

Blitzstart oder Fehlzündung?

- ⊕ Neuer Classic-Modus, Zwischenspeichern im Rennen möglich, dynamischere Renn-Inszenierung, neuer Szenario- und Grand-Prix-Modus, unterstützt Down-load-Erweiterungen
- ⊖ Einsteiger könnten den Schwierigkeitsgrad trotz Fahrhilfen als zu hoch empfinden, zu wenige Classic-Piloten



Retro-Rennen im Klassik-Modus sind das Aushängeschild der neuesten Inkarnation von »F1«.

✖ Boxenstopp in den Achtzigern

MIT 1.000 PS IN DIE VERGANGENHEIT

So mancher Formel-1-Fan schwärmt von den guten alten Zeiten in den 80er- und 90er-Jahren. Wüste Turbomotoren mit weit über 1.000 Pferdestärken, wilde Eskapaden nicht zu zählender Piloten. Wer bekäme da keine Lust auf eine Reise in die Vergangenheit? Der Classic-Modus von »F1 2013« macht diesen Wunsch zumindest ansatzweise wahr: Das Spiel bietet Brands Hatch, Jerez und einige weitere Strecken auf, die aus dem aktuellen Rennkalender längst verschwunden sind. Du kämpfst gegen Nigel Mansell, Emerson Fittipaldi und Gerhard Berger in original Williams, Lotus und Ferrari aus den 80er-Jahren. Die tolle Idee zählt aber nicht zur Grundausstattung, sondern ist lediglich in die »Classic Edition« von »F1 2013« integriert. Sie liegt im Preis übrigens auf dem üblichen Niveau anderer Spiele-Neuveröffentlichungen. Wer auf den Classic-Modus pfeift, holt sich »F1 2013« als Standard-Edition und zahlt 20 Euro weniger. Den Retrocharme kann man sich dann immer noch als kostenpflichtigen Download nachträglich ins Game holen.



Und außerdem?

- Inklusive Strecken und Piloten aus den 80er und 90er Jahren
- Volle Integration des Codemasters-eigenen Online-Portals Racenet, wo du Rennspiel-übergreifend Statistiken einsehen und vergleichen kannst
- Dynamischer Einführungsmodus im Rahmen von Abu Dhabis »Yas Marina«-Strecke
- Enthält Nostalgie-Rennen aus den 80er Jahren in der »Classic Edition« des Spiels. Strecken und Piloten aus den 90er Jahren werden via DLC nachgereicht.
- Online-Rennen werden möglich sein, genauere Details hierzu hält Codemasters aber noch unter Verschluss

Will man beispielsweise im Rallye-Stil mit Brems- und Gaspedal gleichzeitig das Kurventempo unter Kontrolle bringen, folgt erbarmungslos der Abflug von der Piste. Dank zahlreicher Einstellungsmöglichkeiten greift einem das Game auf Wunsch natürlich unter die Arme. Ich lächle daher meine Pressekollegen an, resigniere und... aktiviere kurzer Hand sämtliche Fahrhilfen.

Wer mit Begriffen wie Retro und Nostalgie ohnehin nichts anzufangen weiß, wird sich über zahlreiche Neuerungen am modernen Basis-Gameplay freuen. Dass »F1 2013« neben einem neuen Grand-Prix- und Szenario-Modus angepasste Fahrer- und Fahrzeug-Informationen der aktuellen Saison erhält, versteht sich von selbst. Darüber hinaus erhält die Rennsimulation eine umfangreiche Integration in Codemasters' beliebter Online-Community »Racenet«. Darüber hinaus gestattet die neueste Tuning-Variante aus Codemasters »F1«-Reihe den Start von Rennen in der Originallänge von 300 Kilometern; man kann den Stand der Dinge mittendrin speichern und die Positionskampf-Action irgendwann später wieder aufnehmen. Eine weitere erfreuliche Neuerung betrifft das Thema Boxenstopps. Es wird nicht erwartet, dass man 40 Runden oder mehr fährt, nur damit man sich an einer optimalen Boxenstopp-Strategie ver-

suchen kann. Die Stopps passen sich der Rennlänge an, sodass man sein taktisches Geschick auch bei kürzeren Rennen auf die Probe stellen kann. Verbessert wird zudem die KI, vor allem mit Hinblick auf Balance und Fahrdynamik. Wer versucht, den Kontrahenten auf der Außenbahn zu überholen, wird mit intelligenten Kontern der Computergegner rechnen müssen. Steve spricht in diesem Zusammenhang von einem Plus an Realitätsnähe – ohne dass es dabei allzu unbarmherzig zur Sache gehen soll. Wie sich das in der Praxis anfühlt, das mag man uns aber nicht ausprobieren lassen. Bei dieser ersten Begegnung mit »F1 2013« gestattet Codemasters lediglich Schnupperrunden auf leerer Piste und gegen den eigenen Ghost-Fahrer. Die optische Frischzellenkur ist freilich dennoch gut zu erkennen. Die aufgepeppte Kamerapositionierung und Drumherum-Inszenierung sorgt für ein deutliches Mehr an Dramatik.

Praktisch, aber auch allerhöchste Eisenbahn: Dank Download-Inhalten lassen sich besonders akute oder interessante Updates schnellstmöglich auf die Konsole übertragen. Auf die Frage, ob man eventuell eines Tages mit einem weiteren Classic-Update – etwa zur F1-Steinzeit – rechnen könnte, reagiert der Chefentwickler skeptisch. Da die Formel 1 in ihrer Gesamtheit erst seit den frühen 80er Jahren als eigenständiges

Lizenzobjekt existiert, sei es höchst schwierig, frühere Epochen abzubilden. Lassen wir Steves Worte mal so stehen, wohl wissend, dass Simulationen wie zum Beispiel »Grand Prix Legends« durchaus erfolgreich die Epoche der 60er Jahre abbilden. Möglich wär's also, dass sich auch die »F1«-Reihe eines Tages der ganz, ganz alten Zeiten annimmt. Aber auch gegen eine Wiederauflage spannender 90er-Jahre-Duelle von Schumacher gegen Senna und Häkkinen hätten wir natürlich nichts einzuwenden. Just dieser Epoche widmet sich dann auch tatsächlich eine Download-Erweiterung, die Codemasters gegen Jahresende nachschieben will. Mal sehen, was da auf uns zukommt.

Philipp Oppermann/Richard Löwenstein

360 LIVE sagt...

Realitätsnahe Motorsport-Atmosphäre mit schnellen Flitzern, sinnvollen Verbesserungen und einem HITPOTENZIAL komplett eigenen Nostalgie-Modus.

8.0 von 10

Erhältlich | 19. November 2013 System | 360/One Status | 60% komplett

**EXKLUSIVE
PROBEFAHRT
NUR IN 360 LIVE!**

kurz&knapp

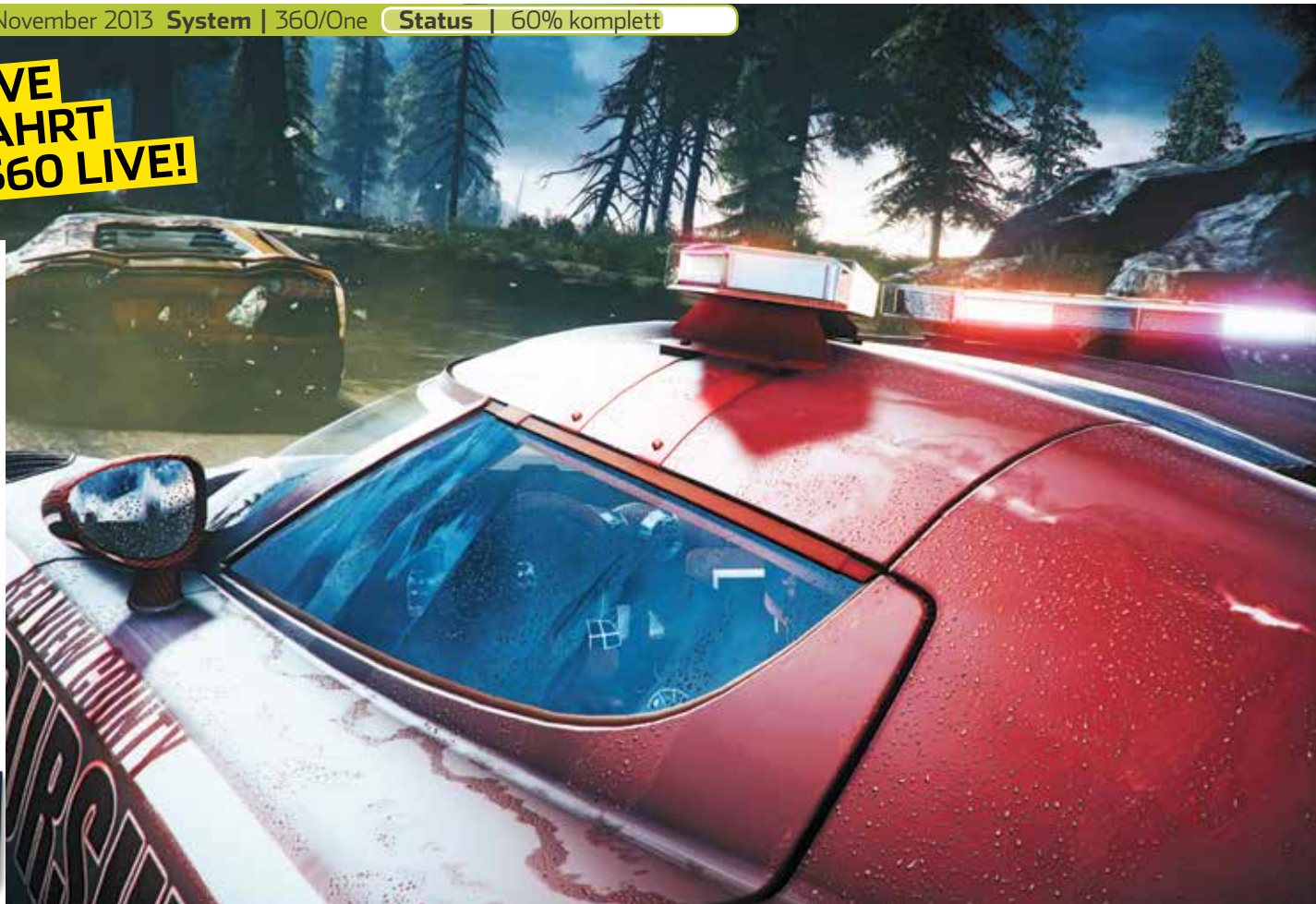
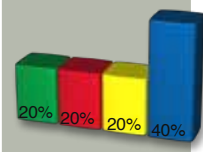
Hersteller |
Electronic Arts
Entwickler |
Ghost Games/Criterion
Genre | Arcade-
Rennspiel
Spieler | 1 - 8
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Offene-Welt-Racer
mit ansehnlicher
Ausstattung.

das ist drin

● Sportwagen
● Cops
● Straßenracer
● Adrenalin



NEED FOR SPEED RIVALS

Aus Schweden kommen Ikea, Volvo und das neue »Need for Speed«. Richard Löwenstein hat beim Entwickler auf die Tube gedrückt.

Wenn wild gewordene Vollgas-Artisten ihre aufgemotzten Supersportwagen ertern und der Straßenverkehrsordnung in den Allerwertesten treten, dann ist 360 Live natürlich ganz vorne mit dabei. Erst recht, wenn das Entwicklungsteam von Ghost Games das erste Mal seit Bestehen – das Studio wurde Anfang 2011 gegründet – eine Handvoll Journalisten zu sich ins charmante schwedische Hafenstädtchen Göteborg einlädt. Zweck der Übung: Arbeitsplatz-Besichtigung und exklusives Handanlegen an den neuesten Arcade-Racer aus der »Need for Speed«-Reihe.

Entwickelt wird die Lachgas-Injektion »Rivals« von einem relativ neuen Team, das sich allerdings aus

alten Hasen rekrutiert. Etliche der insgesamt rund 100 Teammitglieder haben unter anderem an »Forza Horizon«, »Project Gotham Racing« und »Race Pro« mitgewirkt. Der englische Entwickler Criterion unterstützt die Schöpfung von »Rivals« mit Know-how und Leuten. Projektleiter Marcus Nilsson kommt vom »Battlefield«-Erfinder Dice, dessen Wurzeln ebenfalls in Göteborg liegen.

Wiewohl die Zusammenstellung des Teams sehr international wirkt, spüre ich deutlich eine USA-typische Paranoia beim Betreten des unauffälligen Backsteinhauses mitten im Zentrum von Göteborg. Wer Zutritt zum Allerheiligsten erhalten will, muss zwei gepanzerte Türen und danach eine rasante Sicherheitschleuse überwinden. Etwas unsicher husche ich durch dieses auf- und zuschnappende Tor, das bestimmt schon so manchem Zeitgenossen blaue Flecken beigebracht hat. Als ich kurze Zeit später mit zwei unbedarften Teammitgliedern Worte wechsle und frage, wie es sich in Göteborg lebt, folgt die Zurechtweisung durch einen offenbar aus England oder USA importierten Presse-Verantwortlichen. Er hat ja Recht: Wie kann ich nur Themen ansprechen, die nicht auf seiner Agenda stehen.



Durch aufkommenden Regen, davonwirbelnde Verkehrshütchen und andere Details wirkt »Rivals« realitätsnah. Ein flotter Arcaderacer bleibt's trotzdem.

Und außerdem?

■ Einzelspieler-Kampagne und Mehrspieler-Modus leben in ein- und derselben offenen Welt nebeneinander ■ Wer sich voll auf die Kampagne konzentrieren möchte, kann die Einmischung von Online-Mitspielern sperren ■ Bisher ist noch unklar, wie viele Mitspieler auf einer Karte aktiv sein dürfen. Auf Xbox 360 rechnen wir mit acht Teilnehmern, auf Xbox One könnten es mehr werden

✖ So funktioniert's

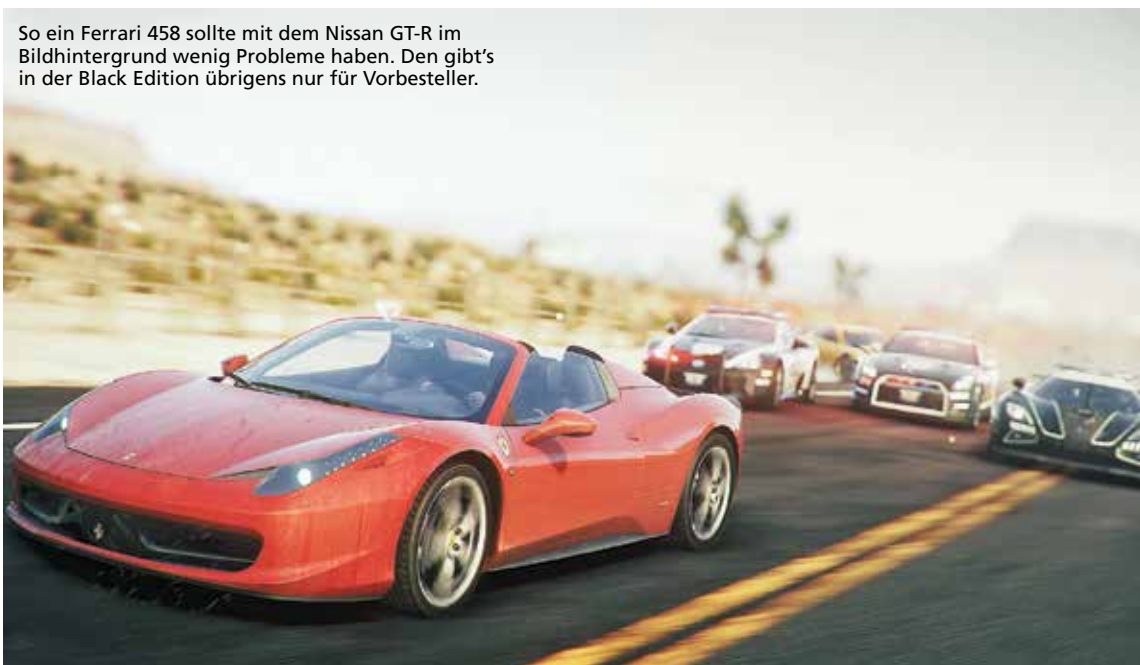
DAS NEED FOR SPEED NETWORK

Zu den interessanten Neuerungen zählt die Verknüpfung des Gameplays mit dem sogenannten Need for Speed Network: Dabei handelt es sich um eine Webseite oder App für Browser, iPad und Android-Geräte, die für allerlei Schabernack gut sein könnte. Statistiken von sich selbst und seinen Freunden sind jederzeit abrufbereit und eine Pinnwand bittet buchstäblich um Betrachter der Screenshots, die man eigenhändig aus dem Spiel hochlädt. Dreh- und Angelpunkt ist aber die Karte der fiktiven Stadt Waterfront nebst Umgebung. Hier werden die Positionen aller Online-Freunde live als animierte Icons veranschaulicht, laut Ghost Games auch solcher mit Xbox-One-, PC- oder Playstation-Versionen. Während einer laufenden Partie spart man sich so die manuelle Umschaltung zur ohnehin etwas unhandlichen Ingame-Karte; außerdem können via Touchscreen Ziele auf der Karte definiert werden. Praktisch! Nur was, wenn man auf dem Weg zur Schule oder Arbeit ist, und der Kumpel währenddessen vor Cops flüchtet? Dann kriegt man diese Tatsache als Nachricht aufs iOS- oder Android-Handy gesendet und lässt ihm via Touchscreen live frische Nitroboost-Rationen zukommen – oder legt ihm zusätzliche Nagelbänder in den Weg.

Die Verkehrspolizei des fiktiven US-Distrikts Red View County: immer zur Stelle, wenn die Teilnehmer illegaler Straßenrennen mit dem Lambo durch Windradwälder holzen.



So ein Ferrari 458 sollte mit dem Nissan GT-R im Bildhintergrund wenig Probleme haben. Den gibt's in der Black Edition übrigens nur für Vorbesteller.



ES BEGINNT ZU REGNEN...

Letzten Endes bin ich wegen einer Probefahrt mit »Rivals« ins Land der Wikinger gereist, also los geht's: ganze 20 Minuten Vollgas mit einer brandneuen Spielversion auf PC-Basis, angeblich identisch zur Variante für Xbox One. Länger darf ich nicht, vermutlich weil sich das Game labil zeigt. Ich werde Zeuge einiger Live-Abstürze. Das soll laut Projektleiter Marcus Nilsson bis zur Startfreigabe am 19. November natürlich behoben sein, genauso wie aufplappende Büsche und andere kleine Grafikmacken. Grundsätzlich empfinde ich »Rivals« nämlich als sehr schönes und flüssiges Erlebnis. Die seltenen und kurzen Ladepausen fallen mir besonders auf, genau wie die enorme Sichtweite. Toller Blick zum Horizont! Als Kulisse für die Probefahrt dient ein Wüsten-Sandkasten vergleichbar mit dem Death Valley oder Arizona. Leicht nervös schwänzelt die Kamera hinter dem Ferrari F12 her, als ich per Schultertaste Gas gebe. Die A-Taste löst den Turbo aus, was gewaltige Auspuffflammen und ein giftiges Fauchen zur Folge hat. Ich sprinte durch die Gegend, prüfe die Reaktionen des Fahrzeugs und übe mich im Driften. Handliche Steuerung, gut dosierbare Handbremse, wunderbar! Im Laufe weniger Minuten verändert sich

die Landschaft deutlich. Die orange schimmernden Tafelberge links und rechts gewinnen an Farbe. Mehr und mehr Bäume zoomen am Straßenrand vorbei. Irgendwann erahne ich leichte Tropfenbildung auf der virtuellen Windschutzscheibe, offenbar verdichtet »Rivals« das Spielererlebnis durch ein integriertes Wettersystem. Später bleibt das Nass als pudersüßer Schnee liegen; und längst hat sich die staubige Piste aus den ersten Minuten zu einem breiten Highway entwickelt, dessen schnelle Kurven sich an waldbewachsene Hügel anschmiegen. Anzunehmen, dass der KI-Gegenverkehr in der Großstadt zunehmen wird. Hier und jetzt kann ich nahezu ungebremst durch die Kurven driften und ein Tempo von 180 Sachen pro Stunde für fünf Sekunden durchhalten.

Das ist eine der Aufgaben, die ich für einen Karriere-Fortschritt erfüllen soll. Denn ich bin als Raser in die Partie eingestiegen. Als Cop würde ich Beute stellen, sprich Sportwagen einfangen und ähnliche Dinge erledigen. Die Karrieren als Raser und Cop sind beide jederzeit spielbar. Sie dauern laut Hersteller je rund fünf Stunden. Ein clever designter Karrierebaum gestattet Einflussnahme auf die Art der Aufgaben. Man kann als Raser beispielsweise Zeitrennen gegenüber Wettrennen oder Verfolgungs-

jagden bevorzugen. Solche Verzweigungen lassen auf mehrfaches Durchspielen und erheblich mehr Spielzeit hoffen. Wer seine Freunde mit Bestleistungen ärgern mag, darf sich außerdem durch diverse Online-Ranglisten angestachelt fühlen.

Das Gameplay ähnelt »Burnout Paradise« und dem Remake von »Hot Pursuit« aus dem Jahr 2010. Erneut bewegen sich PS-Vernarrte frei durch eine riesige Spielwelt und nehmen auf Tastendruck Herausforderungen zu illegalen Straßenrennen an. Die Polizei bläst mit Autos, Straßensperren und Helikameras zur Hetzjagd. Podiumsplätze haben sogenannte Speed-Points zur Folge: Sie bilden die virtuelle Währung, mit ihnen kauft man neue Fahrzeuge oder impft vorhandenen Autos Lachgas-Einspritzung und ähnliche

Voll Karacho oder Vollbremsung?

-  Sehr schön inszenierte Supersportwagen in stimmungsvollen Kulissen, großartiger Motorsound, handliche Steuerung, endlich wieder Tuning
-  Es werden lediglich bewährte Gameplay-Elemente aus »Hot Pursuit« überarbeitet und verfeinert, bisher ohne jedes Überraschungsmoment; Gegner-KI wirkt sehr dümmlich – das muss sich noch ändern

Spaßbeschleuniger ein. So jedenfalls die Theorie. In der Praxis lässt die viel zu kurze Probefahrt kaum einen Rückschluss darauf zu, wie gut das Zusammenspiel aus offener Welt, Gameplay und Cops und Rasern funktioniert. Ich kann eine Handvoll KI-Gegner per LB-Taste zum Wettrennen herausfordern, aber die eliminieren sich während des Positionskampfes selbst durch Frontalcrash in Gegenverkehr und/oder Leitplanke. Die KI braucht noch Feinarbeit, ebenso das Wege-System. Für Wettrennen werden innerhalb der offenen Welt Rundstrecken oder A-nach-B-Kurse

abgesteckt. Ob man an einer Gabelung besser dem linken oder dem rechten Asphaltband folgen sollte, darüber lässt einen der Spielbildschirm allerdings im Unklaren. An solchen und andern Feinheiten will Ghost Games in den kommenden Wochen arbeiten.

SCHWÄCHEN IM SYSTEM

Einige Schwächen scheinen allerdings bereits in den Asphalt geätzt. Das Tuningsystem zum Beispiel beschränkt sich auf das bloße Verstellen von Schiebe-

reglern für Motorleistung und ähnliches. Das ist meilenweit entfernt von der motivierenden Lust auf originale Veredelungsteile von Eibach und Co. aus früheren »Need for Speed«-Games. Und so sehr ich über die schönen Bilder staune, die die neueste Version der »Frostbite 3 Engine« hervorbringt – und mich wundere, welche gute Leistung die Ego-Shooter-Technologie aus dem Hause Dice bei einem so artfremden Videospiel vollbringt: Es ist bedauerlich, dass sich Ghost Games für das Tempo des Grafikaufbaus keine höheren Ziele steckt. Man will die Bildwiederholrate bei 30 Bildern pro Sekunde einpegeln, sogar auf der Xbox One. Da sollte mehr drin sein, vor allem bei einem Arcaderacer, der Tempo machen und mit der präzisestmöglichen Steuerung begeistern sollte. Das Optimum liegt bekanntlich bei 60 Bildern pro Sekunde. Dieses Ziel streben andere Rennspiele an, die zeitgleich mit »Rivals« einen Herbststart anpeilen: beispielsweise das neue »Forza« und das neue »Gran Turismo«. Ob sie »Need for Speed« technisch auf und davon eilen und welche Folgen das für das Gameplay hat, das wird sich zeigen.

Richard Löwenstein



360 LIVE sagt...

Wird fetzen, aber die Szene der Arcade-Rennspiele wohl nicht total umkrempeln.

HITPOTENZIAL

7.5 von 10

✖ Vollgas-Schwede

IM GESPRÄCH MIT MARCUS NILSSON

Marcus Nilsson mitverantwortet den Studioaufbau von Ghost Games seit Anfang 2011 und engagiert sich als ausführender Produzent für »Need for Speed: Rivals«. Der ehemals beim »Battlefield«-Entwickler Dice dienende Schwede spricht mit Richard Löwenstein über Technik, Tuning und mehr.



360 Live: Wenn du »Rivals« auf eine besonders prägende Eigenheit reduzieren müsstest: Welche wäre das?

Marcus Nilsson: Ich denke, da würde ich »All-Drive« nennen: So nennen wir die völlige Aufhebung der Grenzen von Einzelspieler-Kampagne und Mehrspieler-Modus. Beides ist auf einer gemeinsamen Karte integriert. Man fährt beispielsweise ein Checkpoint-Rennen im Singleplayer, trifft auf dem Weg auf einen Online-Freund und entscheidet sich spontan, dass man ihm bei, sagen wir, seiner Flucht vor den Cops hilft.

360 Live: Wie würde diese Hilfe konkret aussehen?

Marcus Nilsson: Na zum Beispiel könnte man durch Waffeneinsatz freie Bahn schaffen. Damit

meine ich unser sogenanntes Pursuit Tech. Also Technik-Gadgets, zum Beispiel Stachelbänder, Minen, EMP-Jammer oder die neuen Schockwellen. Die räumen Straßenbarrieren aus dem Weg.

360 Live: Ich find's ja total schön, dass sich »Need for Speed« wieder auf Auto-Tuning besinnt. Allerdings habe ich beim Probespiel keine Originalteile finden können, wie beispielsweise in »Need for Speed Underground«, dafür oberflächliche Verschieberegler für mehr Motorleistung und ähnliches. Bleibt's dabei?

Marcus Nilsson: Ja, wir wollen das Tuningsystem für alle Leute so zugänglich wie nur möglich machen. Der Spieler kann also im Spielverlauf an seinen Fahrzeugen Werte für Beschleunigung, Crash-Festigkeit und dergleichen verändern.

360 Live: Es heißt, dass die Rennen in einer Art Rahmenhandlung eingebunden sind. Wie darf man sich das vorstellen?

Marcus Nilsson: Handlung und Spielfortschritt sind direkt miteinander gekoppelt. Will sagen, wenn man bestimmte Aufgaben erledigt und entsprechende Karrierestufen erklimmt, dann löst das Zwischensequenzen aus und das Spiel macht einen mit neuen Facetten der Handlung vertraut. Wir wollen den Spieler dadurch ansprechen. Wir verzichten allerdings auf Schauspielerei, sondern nutzen andere Stilmittel. Welche, das verrate ich jetzt aber noch nicht.

360 Live: Mir sind beim Probespiel immer nur Supersportwagen um die Ohren gefahren. Selbst die Cops hängen mir mit schwarzweiß lackierten Lamborghini im Nacken. Passen rassige Kompakte wie der VW Golf R oder der Focus RS nicht mehr zur »Need for Speed«-Reihe?

Marcus Nilsson: Nein, wir konzentrieren uns ausschließlich auf die teuersten Sportwagen dieser Welt. Autos aus der Klasse Porsche, Koenigsegg, Aston-Martin oder Bugatti. Wir bringen in diesem Jahr auch endlich Ferrari mit mehreren Modellen an den Start [Anm. d. Red.: der erste gemeinsame Auftritt von Ferrari und »Need for Speed« seit »Hot Pursuit 2« im Jahr 2002.]

360 Live: Der eine oder andere Vorbesteller einer Xbox-One-Konsole wüsste sicher gerne, wie sich die Spielversionen für Xbox 360 und Xbox One unterscheiden.

Marcus Nilsson: Inhaltlich so gut wie gar nicht. In beiden Spielversionen ist alles drin und dran, was »Rivals« ausmacht. Tatsächlich betrachten wir Xbox 360 als unsere Führungsplattform, schlicht weil wir uns von dieser Version die meisten Verkäufe erhoffen. Die Fähigkeiten der Xbox One nutzen wir für mehr Partikel, höheren Polygon-Durchsatz und insgesamt schönere Effekte. Vielleicht finden auch mehr Spieler auf einer gemeinsamen Karte Platz.



TM

D A S
B Ö S E
E R G R E I F T
B E S I T Z
2 0 1 4



XBOX ONE



XBOX 360



PS4



PS3



THEEVILWITHIN

WWW.THEEVILWITHIN.COM

Tango Gameworks™ Bethesda®

© 2013 ZeniMax Media Inc. Developed in association with Tango Gameworks. The Evil Within, Tango Gameworks, the TA logo, Bethesda, Bethesda Softworks, ZeniMax and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the U.S. and/or other countries. "X" and "PlayStation" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS4" is a trademark of the same company. All other trademarks or trade names are the property of their respective owners. All Rights Reserved.



NEW

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. Bethesda, Bethesda Software, ZeniMax and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the U.S. and/or other countries. Wolfenstein, the W [stylized] and related logos are registered trademarks or trademarks of id Software LLC in the U.S. and/or other countries. "X", "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®



www.pgsl.info
PROVIDOR: BUCH

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 Denkmälern, Ideologien, Handlungen und Verhaltensweisen des nationalsozialistischen Regimes noch die Verarmung der im Namen des Nationalsozialismus begangenen Verbrechen und sollen auch keinesfalls so ausgelegt werden.

FIFA 14 VS. PES 2014

Pep bei Bayern, der BVB wieder eine gute Adresse in Europa, dazu Messi, Ronaldo und die anderen üblichen Verdächtigen. Die Saison 2013/14 verspricht beste Unterhaltung und da reihen sich auch in diesem Jahr die Fußball-Simulationen »FIFA 14« und »PES 2014« mit ein. 360 Live zockt Vorab-Versionen von beiden noch in der Sommerpause an – und hätte nicht mit so einem starken Außenseiter gerechnet...

15:18



FIFA 14

Nach den ersten virtuellen 90 Minuten Abtasten kommt Salz in die Suppe. Beziehungsweise Bälle in die Tore. Vor allem bei »FIFA 14« klappt das. Ist man einmal in so aussichtsreicher Schussposition wie hier Monsieur Ribéry, funktioniert es wenige Sekunden später auch mit dem Torjubiläum. Bislang sind die gegnerischen Viererketten zwar noch nicht ganz auf der Höhe und so kommt es dank einfacher Lob-Pässe immer wieder zu hochkarätigen Chancen. Aber noch bleibt ja Zeit für Feintuning.

38:56



PES 2014

Was derweil bei »PES 2014« noch nicht so ganz auf der Höhe ist und Feinschliff bedarf, sind die teilweise überhaupt nicht nachvollziehbaren Entscheidungen der Schiedsrichter. Ein Foul von hinten zieht bisher in allen Fällen eine Rote Karte nach sich – von der Vorteilsregel, deren Auslegung beim Konkurrenzprodukt selbst von den Kommentatoren diskutiert wird, haben die Unparteiischen aus Japan ebenfalls keine Ahnung. Dafür fasziniert die sich echauffierende Mimik der Akteure hier umso mehr.

82:19



PES 2014

Das ist bei »PES 2014« anders. Die Partner-KI wirkt schon in der Vorab-Version hellwach. Einzige Innenverteidiger leisten sich bei tödlichen Pässen in die Spitze kleinere Schnitzer. Kommen sie dann mal nicht umhin, den erteilten Angreifer von den Beinen zu holen, folgt häufig ein gefährlicher Freistoß. Diese Standards sind in »PES 2013« aber transparenter gestaltet – selbst eine retro anmutende Zielhilfe steht bereit. Dafür ist es nicht mehr möglich, die Mitspieler mit dem rechten Stick frei anzuwählen.

59:47



FIFA 14

Nach knapp einer Stunde steht fest: »FIFA 14« führt die lange Tradition von EA Sports fort und schafft es vor allem, Zugänglichkeit zu gewährleisten. Das Gameplay ist einleuchtend und auch weniger geübte Spieler können nach kurzer Eingewöhnung ansehnliche Kombinationen aus dem Gamepad quetschen. An der ein oder anderen Stelle fällt allerdings auch auf, dass einen die Abwehr-KI als unterlegenen Spieler ziemlich im Stich lässt und man so von Eingeweihten nicht nur dominiert sondern regelrecht vorgeführt wird.

105:00



FIFA 14

Nach der ersten Halbzeit der Verlängerung steht klar fest: »FIFA 14« macht summa summarum – zumindest im direkten Duell an zwei Pads vor einer Konsole – richtig Laune, ist inzwischen grafisch auf Xbox 360 aber ins Hintertreffen geraten. Auch die neu überarbeitete Ballphysik weiß nicht so sehr zu überzeugen, wie die der Konami-Konkurrenz. Ein bisschen vermisst man außerdem den Biss und die Galligkeit, den Titel auch in diesem Jahr wirklich verteidigen zu wollen. Ist der Meister etwa satt?

119:59



PES 2014

Bilder wie diese sind in »PES 2014« an der Tagesordnung. Von einer Fernsehübertragung ist das hier selbst bei Nahaufnahmen nur noch schwer zu unterscheiden. Vor allem die Licht-Schatten-Effekte sehen sensationell gut aus. Eine so gute Grafik gab es bislang in noch keiner Fußball-Simulation! Ohne wenn und aber. Dazu gesellt sich Konamis traditionell starkes aber eben auch für Anfänger sehr forderndes Gameplay. Trotzdem: 360 Live kürt »PES 2014« zum Geheimfavorit!

✳ ZUSAMMENGEFASST

Die Glaubensfrage geht in die nächste Runde. Auch in dieser Spielzeit fällt das Fazit ähnlich aus wie in den vergangenen Meisterschaften: Wer schnellen Spielspaß, die volle Ladung an Lizenzen und Modi haben möchte, greift zu »FIFA 14«. Fußball- und Grafik-Ästhetiker dagegen kommen nicht am Konami-Produkt vorbei, dem obendrein in Sachen Spieltiefe so schnell keine andere Sport-Simulation etwas vormacht. Überraschender Hinrunden-Sieg für »PES 2014«!

HITPOTENZIAL (FIFA 14) **8.5** von 10

HITPOTENZIAL (PES 2014) **9.0** von 10

Erhältlich | 30. August 2013 System | Xbox 360 Status | 95% komplett

VORAB-VERSION DURCHGESPIELT!

LOST PLANET 3

Frostiges Wiedersehen?

kurz&knapp

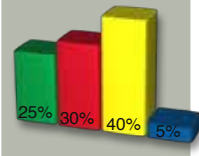
Hersteller | Capcom
Entwickler | Spark Unlimited
Genre | Action
Spieler | 1 - 10
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Rückkehr der Action-Reihe mit amerikanischem Entwickler und vielen Stilbrüchen.

das ist drin

- Akriden
- Langweiler-Protagonist
- Eis
- Serientreue



Man soll ein Buch ja bekanntlich nie nach seinem Umschlag bewerten. »Lost Planet 3« zeigt, wie viel Weisheit in diesem abgeschmackten Sprichwort steckt. Oberflächlich betrachtet wirkt der dritte Teil der Shooter-Reihe zunächst wie eine Rückkehr zu den Serienwurzeln. Auf dem Eisplaneten E.D.N. 3, Handlungsort des Erstlings, erledigst du als Ingenieur Jim Peyton gefährliche Aufträge, um Frau und Balg auf der Erde finanziell über Wasser zu halten. Dabei lässt Peytons Arbeitgeber NEVEC besonders viel Zaster für die Förderung von T-Energie springen, welche in den heimischen Akriden eingespeichert ist, insektenartigen Bestien. So weit, so »Lost Planet«. Doch bis auf das Szenario und das Genre hat das hier erschreckend wenig mit dem typischen Gefühl der Reihe gemein, wie ein ausführliches Anspielen des fast fertigen Spiels beweist.

Überzeichnete Figuren mit Emo-Frisuren wie in »Final Fantasy«-Titeln wirst du hier nicht finden, weil das hier nicht wie die Vorgänger von japanischen, sondern von kalifornischen Entwicklern stammt. Genauer gesagt von Spark Unlimited, die sich mit »Turning Point: Fall of Liberty« nicht gerade mit Ruhm bekleckert haben. »Lost Planet 3«-Protago-

nist Jim wirkt blass und austauschbar, während Nebenfiguren oft sehr bemüht dafür instrumentalisiert werden, auflockernden Humor rauszuhauen. Dank der dilettantischen deutschen Synchro kommt das aber einzig und allein unbeholfen rüber. Wer auch immer die deutschen Sprecher angewiesen hat, das bekanntlich englische Wort »Mech« wie im Frauenroman Mechthilde anzusprechen, gehört auf einem Eisplaneten ausgesetzt. Dazu kommen unglaubliche Gesichtsanimationen, die wirken, als sei »Twilight«-Sternchen Kristen Stewart in ein tiefes Koma gefallen. Überhaupt bewegt sich die Technik irgendwo um den Gefrierpunkt schieren Mittelmaßes herum. Zugeben, in manch gefrorener Eishöhle schaut »Lost Planet 3« bei einem flüchtigen Blick dank geschickt platzierter Lichteffekte hübsch aus. Bei genauerem Hinsehen offenbaren sich dem Auge aber größtenteils mittelmäßige Texturen und wenig authentische Animationen. Nun gut, die Ballereien mit fetten Wummen gegen fiese Akriden machen noch immer Laune, werden aber getrübt von furchtbar nervigen, mehrstufigen Quicktime-Reaktionstests, schwachem Leveldesign mit häufigem »Backtracking« und zu oft auftretenden Ladezeiten zwischen kleinen Arealen.

Während die Schießereien solide von der Hand gehen, fragt man sich, warum der Entwickler ein Deckungssystem wie in »Gears« integriert hat. Das ist nämlich ungefähr so sinnvoll, wie eine Eisdiele auf E.D.N. 3 zu eröffnen. Schade zudem, dass die coole Mech-Action der Vorgänger einem anderen Modell weicht. Wo es früher verschiedene wandelbare, unterschiedlich spielbare und super-coole »Transformers«-Klone zu besteigen galt, setzt dich »Lost Planet 3« dauernd in Jims persönlichen Mech, der mit seinen Bohrnern zwar eine Weile lang ganz lustig ist, aber dann schnell langweilt. Könnte wohl ein tendenziell eher frostiges Wiedersehen werden. Test pünktlich zur Veröffentlichung auf www.360-live.de

Nils Osowski

360LIVE sagt...

Solider Shooter, der leider ungemein viele Serientraditionen knallhart ins Eis beißen HITPOTENZIAL lässt.

7.0 von 10

360 – DAS SIND WIR

IMPRESSUM

VERLAG

Airmotion Games Verlags GmbH,
Tassiloplatz 7, 81541 München

HERAUSGEBER

Florian Petrich

PROJEKTLEITUNG

Sönke Siemens

PRODUKTION

Airmotion Games Verlags GmbH

CHEFREDAKTION (verantwortlich für den Inhalt)
Sönke Siemens

REDAKTION

Jan Heinrich, Markus Würstle, Nils Osowski,
Sabine Schischka

REDAKTIONELLE MITARBEIT

Robin Schweiger, Nedžad Hurabasic, Olaf Bleich,
Richard Löwenstein, Benjamin Kratsch,
Reinhard Fischer, Philipp Oppermann, Lars Schmeink

LAYOUT/GRAFIK

Tanja Gabler

LEKTORAT, TEXTKORREKTUR

Florian Strasser, Daniel Riedmüller

DRUCK

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

VERTRIEB

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

MEDIA- & MARKETINGBERATUNG

PRINT/ ONLINE

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

ABONNENTEN-HOTLINE

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

ZUSCHRIFTEN AN DEN VERLAG

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

ZUSCHRIFTEN AN DIE REDAKTION

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

WEB-ADRESSE

www.360-live.de

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

»Capsized« (XBLA)

FREUT SICH AUF | »Forza Motorsport 5«,

»Call of Duty: Ghosts«



MARKUS WÜRSTLE REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | slick 360live

GENRES | Rollenspiele, Shooter, Horror

SPIELT GERADE | »The Bureau: Xcom

Declassified«, »Brothers: A Tale of Two Sons«

FREUT SICH AUF | »Watch Dogs«,

»Dying Light«



NILS OSOWSKI FREIER REDAKTEUR

LIVE-GAMERTAG | Blutdusche86

GENRES | Horror, Rollenspiele, Shooter

SPIELT GERADE | »Saints Row 4«,

»Call of Duty: Black Ops«

FREUT SICH AUF | »Diablo 3«, »GTA 5«



FLORIAN STRASSER TEXTCHEF

LIVE-GAMERTAG | el_elm

GENRES | Ego-Shooter, Sport

SPIELT GERADE | »FIFA 14«, PES 2014«

FREUT SICH AUF | »NBA 2K14«,

»Destiny«



JAN HEINRICH REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | Neurotekk

GENRES | Koop-Action, Ego-Shooter, Rennspiele

SPIELT GERADE | »Saints Row 4«,

»Killer is Dead«

FREUT SICH AUF | »GTA 5«,

»Batman: Arkham Origins«



SABINE SCHISCHKA FREIE REDAKTEURIN

LIVE-GAMERTAG | ZombieCat85

GENRES | Horror, Abenteuer, Rollenspiele

SPIELT GERADE | »Serious Sam

Collection«, »The Bureau: Xcom Declassified«

FREUT SICH AUF | »Diablo 3«,

»Landwirtschafts-Simulator 2013«



ROBIN SCHWEIGER FREIER REDAKTEUR

LIVE-GAMERTAG | Keynwar

GENRES | Hack 'n' Slay, Horror

SPIELT GERADE | »Metal Gear Rising:

Revengeance«, »Rayman Origins«

FREUT SICH AUF | »The Evil Within«,

»Dark Souls 2«



MARTINA STRACK MEDIA & COMMUNICATIONS

LIVE-GAMERTAG | Motorship2

GENRES | Aufbau-Strategie, Abenteuer

SPIELT GERADE | »Metro: Last Light«,

»Anno Online«

FREUT SICH AUF | »Assassin's Creed 4:

Black Flag«, »Landwirtschafts-Simulator 2013«

So werten wir

Spiele sind vielschichtig, sie sind geprägt durch Pluspunkte und Minuspunkte. 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«

verleihen wir einmal pro Ausgabe. Und zwar an das Spiel, das uns in diesem Monat am meisten begeistert hat.



Die silberne Auszeichnung

»Kauf Tipp«

dürfen sich Titel an die Brust heften, die eine Wertung ab 8.0 Punkten abräumen. Kauf Tipps also!



Die blaue Auszeichnung

»Geheim Tipp«

erhält ein Spiel ohne großen Namen, dafür mit großem Unterhaltungswert und guten Ideen.



Die grüne Auszeichnung

»Live Tipp«

erhält ein Spiel, das einen besonders gelungenen Xbox-Live-Modus hat.



Die grüne Auszeichnung

»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.

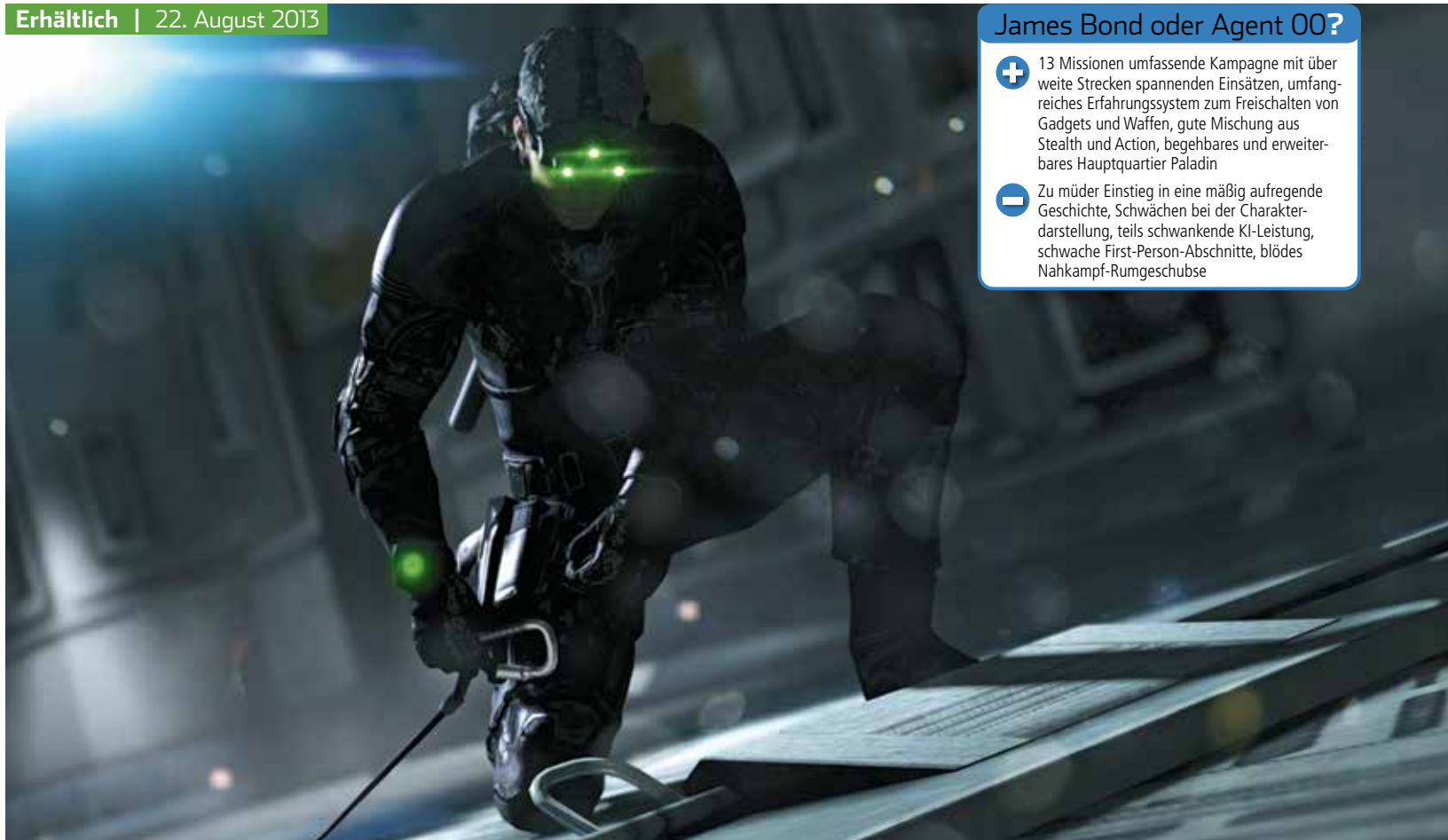
STANDPUNKT

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.

Erhältlich | 22. August 2013

James Bond oder Agent 00?

- + 13 Missionen umfassende Kampagne mit über weite Strecken spannenden Einsätzen, umfangreiches Erfahrungssystem zum Freischalten von Gadgets und Waffen, gute Mischung aus Stealth und Action, begehrtes und erweiterbares Hauptquartier Paladin
- Zu müder Einstieg in eine mäßig aufregende Geschichte, Schwächen bei der Charakterdarstellung, teils schwankende KI-Leistung, schwache First-Person-Abschnitte, blödes Nahkampf-Rumgeschubse



kurz&knapp

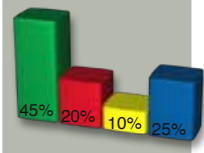
Hersteller | Ubisoft
Entwickler | Ubisoft Toronto
Preis | ab 55 Euro
Genre | Action
Spieler | 1 - 8
Xbox Live | ja
USK | ab 18 Jahren

kurz gesagt

Umfangreiches Stealth-Abenteuer mit zumeist starkem Missionsdesign und tollem Online-Modus.

das ist drin

- Schleicher
- Axtmörder
- Nachtsicht
- Mehrspieler-Modus



SPLINTER CELL BLACKLIST

Der Spezialagent auf dem heißen Blechdach: Schleichprofi Sam Fisher packt die Leisetreter wieder aus und rettet die USA vor skrupellosen Terroristen. Trotz Klischee-Story ist »Blacklist« ein Action-Hit für den Spätsommer 2013.

Finsternis. Sie ist Sam Fishers beste Freundin. Um nicht zu sagen seine einzige Verbündete. Bedächtig schleicht der Spezialagent von Fourth Echelon durch die Abwasserkanäle Chicagos. Die Leuchtdioden auf seinem Tarnanzug glimmen grün. Sam ist ein Schatten. Und der Albtraum jedes Terroristen. Vorsichtig geht er weiter. Plötzlich ein Geräusch. Ein leises Surren, gefolgt von einem Piepsen. Was ist das? Klingt wie ein ferngesteuertes Auto aus Kindertagen, entpuppt sich aber schon bald als eine mobile Überwachungsdrohne mit explosiver Ladung. Das kleine Vehikel späht mit seinem roten Auge in die Ecken der engen Kanalanlage. Der Top-Agent huscht in Sicherheit und lässt den Aufklärer passieren. Dann fällt ein Schuss und aus einem Winkel ertönt: »Drohne zerstört. Entsende eine neue.« Ganz klar: Die Maschinen werden von einem Spezialisten gesteuert. Und noch hockt dieser in einem entlegenen, möglichst dunklen Teil des Areals. Er ist Sam, mit seiner Vorliebe für die Finsternis, also gar nicht unähnlich. Aber Fisher hat keine Zeit, um auf solche sentimental Gemeinamen Rücksicht zu neh-

men. Binnen Minuten spürt er den Burschen auf, nähert sich unbemerkt von hinten und setzt zum Würgegriff an – Problem gelöst, die Drohnen verstummen.

Den leblosen Körper der Wache lässt er zurück. Denn Mitgefühl ist fehl am Platze, schließlich handelt es sich bei dem Niedergestreckten um ein Mitglied der Terrororganisation »The Engineers«. Angeführt von einem gewissen Sadiq will dieser Geheimbund die Vereinigten Staaten von Amerika von innen heraus zerstören. Der erste Anschlag traf die Andersen Airforce Base. Dabei wurde nicht nur Sam, sondern auch sein Kumpel Victor verwundet. Eine Woche später trifft es die Wasserversorgung Chicagos. Eine Woche danach... nun gut, mehr sei an dieser Stelle vorerst nicht verraten.

Um der rapide ansteigenden Bedrohungslage Herr zu werden, stellt die amtierende US-Präsidentin eine schlagkräftige Einsatztruppe zusammen: Fourth Echelon. Gemeinsam mit Computer-Nerd Charlie Cole, Kommunikationsexpertin Anna Grimsdottir und Elitekämpfer Isaac Briggs nimmt Sam Fisher die





Sam Fisher fürchtet weder Tod noch Teufel und stürzt sich in ein brennendes Ölfeld.



✖ Gemeinsam sind sie stark

DER KOOP-MODUS

Die Crew der Paladin ist nicht nur blanke Staffage. Anna Grimsdottir, Isaac Briggs, Korbin und Charlie Cole spielen jeweils eine Schlüsselrolle im Zweispieler-Koop-Modus. Die zwölf Missionen – drei pro Charakter – unterscheiden sich thematisch und spielerisch stark von einander. Isaac Briggs erhält eine eigene kleine Kampagne, in der er mit Sam Fisher gestohlene Nuklearsprengköpfe sichern soll. Seine von Zwischensequenzen geprägten Missionen sind eine Mischung aus Schleichen und Action. Die schwierigsten Missionen liefert Anna Grimsdottir. Hier dürfen sich Sam und Briggs nicht erwischen lassen. Sobald der Alarm ertönt, ist der Einsatz fehlgeschlagen. Knallhart! Ganz anders die Einsätze rund um Ex-Schurke Korbin: Hier dürfen sich die Agenten zwar ertappen lassen. Allerdings müssen sie dann mit massivem Gegneraufkommen rechnen. Resultat: Ein bleihaltiger Cocktail aus Ballerpassagen und Leisetreter-Abschnitten. Die spielerisch simpelsten Aufträge hat Charlie Cole im Angebot: Sam und Briggs müssen 20 immer stärker werdende Gegnerwellen abwehren – ein klassischer Horde-Modus eben!



Hightech im fliegenden Hauptquartier: Die Wahl der Mission erfolgt direkt an Bord der Paladin.

Der Söldner kann nur tatenlos zusehen, wie ein Spion seinen Kollegen kalt macht. Der Versus-Modus kreiert tolle Momente und viel Spannung.



Herausforderung an, die Engineers zu zerschlagen. Was sich auf dem Papier wie ein spannender Polit-Thriller mit charismatischem Helden in der Hauptrolle anhört, ist zumindest in den ersten Stunden eine etwas zähe Angelegenheit. Wer die Figuren aus den Vorgängerspielen nicht kennt, dem fehlt die emotionale Bindung zu Cole, Anna und Briggs. Schlimmer noch: Eine bedachte Einführung des Teams gibt es eigentlich nicht. Stattdessen bleibt die Crew über lange Zeit erschreckend blass oder glänzt wie Charlie Cole sogar mit teils doofen Klischeewitzen. Ja, die ersten Missionen tropfeln dahin. Von der emotionalen Tiefe eines »Splinter Cell: Conviction« fehlt ebenso jede Spur wie von spektakulärer Hollywood-Action Marke »Call of Duty: Black Ops 2«. Es mangelt an liebenswerten Figuren und selbst Sam Fisher, der mittlerweile wie John Shepard aus »Mass Effect« aussieht, ist nicht viel mehr als ein patriotisch angehauchtes Abziehbild eines US Marines. Pflichtbewusst, aggressiv und für jeden Konflikt zu haben.

LEISE SOHLEN UND BLAUE BOHNEN

Und trotzdem ist »Splinter Cell: Blacklist« anders. Zumindest anders als »Conviction«. Während der Vorgängertitel storytechnisch aufreibender war, ist das hier spielerisch deutlich taktischer und kehrt

zurück zur Leisetreter-Tradition früherer Zeiten. Prinzipiell stellt sich in jeder Mission die Frage: Ballern oder Schleichen? Denn das Spiel bewertet im Anschluss an jede erfolgreiche Mission die eigene Spielweise anhand der Spielweisen »Geist«, »Panther« und »Assault« und vergibt daraufhin wertvolle Erfahrungspunkte. Als Geist eingestuft, gibt sich Sam nahezu unsichtbar und schaltet seine Gegner unbeachtet aus. Assault meint dagegen die sprichwörtliche Axt im Walde und Panther steht für tödliches, aber zumindest leises Vorgehen. Wer unterm Strich am meisten profitiert? Ganz klar: Geister! Sie sahen in der Regel die meisten Erfahrungspunkte und Dollars zum Ende jeder Mission ab. Dementsprechend lohnen gezieltes Anschleichen, das Absuchen der Areale nach USB-Sticks oder Laptops sowie das Einsetzen der unzähligen Gadgets immer mehr als stures Durchrennen und Draufhalten.

Wie schon angerissen, ist »Blacklist« insbesondere zu Beginn eine knifflige Angelegenheit. Die Einführung in die Steuerung ist zu kurz und die ersten Missionen tritt Sam Fisher nur mit einer Basisausrüstung, bestehend aus verschiedenen Granaten sowie der bekannten Haftkamera, an. Das verkompliziert den Einstieg in das Spiel unnötig, schließlich sind die Wachleute besonders auf den höheren der vier

✖ Gegensätze bringen sich um!

SPIES VS. MERCS

Seit »Splinter Cell: Double Agent« ist Spies vs. Mercs fast durchgängig fester Bestandteil der Serie. In »Blacklist« treten Spione und Söldner mit jeweils maximal vier Spielern gegeneinander an. Der Clou ist die Verteilung der Fähigkeiten: Die Spione spielen sich wie Sam Fisher in der Kampagne. Sie sind wendige Kämpfer, attackieren auch aus höheren Positionen. Allerdings sind sie sehr zerbrechlich. Im krassen Gegensatz dazu stehen die schwer bewaffneten und gepanzerten Söldner. Jede dieser Fraktionen besitzt drei vorgefertigte Klassen. Noch mehr Spaß macht es allerdings, sich eigene Ausrüstungssets für die insgesamt fünf Loadout-Slots zusammenzustellen und anschließend im Gefecht damit zu experimentieren. Und das Missionsziel? Während die Spione Daten sichern müssen, sollen die Söldner dies verhindern. Durch die Unterschiedlichkeit der taktischen Grundvoraussetzung entsteht ein spannender Schlagabtausch, der nicht zuletzt von den großen aber vielfältigen Karten profitiert.



Solange die grünen Lichter auf seinem Anzug leuchten, ist Sam unsichtbar. Der Wachmann kann ihn also noch nicht sehen und wird erst kurz vor der Mauer Verdacht schöpfen.

» Blacklist ist eine gelungene Fortsetzung und macht Hoffnung, dass Schleichen irgendwann wieder cool wird. «

Schwierigkeitsstufen hellwach und feuern los, sobald sie auch nur den grau melierten Haaransatz von Sam Fisher entdecken.

Die Areale der einzelnen Level sind allerdings stets groß genug und bieten mehr als einen Lösungsansatz, um die aufdringlichen Terrorschergen geschickt zu umgehen. Einzelne Wachen lockt Sam mit einem kurzen »Hey, du« oder »Komm her« in die Falle und schlägt sie anschließend nieder. Die KI-Schurken verhalten sich dabei über weite Strecken aggressiv, zuweilen aber auch wie selbstmordgefährdete Lemminge. Einen gut ausgebildeten Wachmann in Guantanamo Bay mittels Pfeifen in die Finsternis locken? Hier kein Problem. Nichtsdestotrotz sind die Schleichpassagen die stärkste Gameplay-Säule von »Splinter Cell: Blacklist«. Die Möglichkeiten sind vielfältig und mit jeder Mission erweitert Sam sein Arsenal mit neuen Gadgets und Waffen. Das Herumexperimentieren und Kombinieren dieser Utensilien macht ungeheuer viel Spaß. So lockt Sam beispielsweise gleich mehrere unachtsame Soldaten zunächst mit einer Geräuschgranate an und schickt sie anschließend mit einer Ladung Schlafgas ins Reich der Träume. Dank Sonarsichtgerät blickt der in Towson/Maryland geborene Amerikaner sogar durch Wände oder erzielt mit dem Scharfschützengewehr und zusätzlichem Visier, Schalldämpfer und erweitertem Magazin Abschüsse aus kilometerweiter Distanz. Kniffliger wird es gleichwohl, wenn die Elite-Truppen auftauchen. Die schwer gepanzerten Soldaten halten enorm viel Schaden aus oder müssen mit gleich zwei Kopfschüssen erledigt werden. Rotäugige Einsatzgruppen sind ähnlich flink wie Sam Fisher selbst und erspähen diesen dank Wärmebildkamera sogar im Dunkeln. Hier spielt das aus Conviction bekannte »Mark & Execute«, zu Deutsch »Markieren und Ausschalten« eine bedeutende Rolle. nach leisen Nahkampfötungen lädt sich diese Spezialfunktion auf. Ausreichend gefüllt, kann Sam seine Feinde nun zunächst mit der RB-Taste markieren und anschließend mit einem Tipper auf Y automatisch todsichere Kopfschüsse verteilen. Im Gegensatz zu »Conviction« dominiert diese Funktion aber den Spielablauf nicht zu sehr. Vielmehr ist sie eher ein gut gemeinter Notnagel, wenn gar nichts mehr geht oder in besonders

hektischen Phasen.

Viel wichtiger dagegen die Paladin. Gemeint ist das fliegende Hauptquartier von Fourth Echelon, das in seiner Zweckmäßigkeit an die USS Normandy aus »Mass Effect« erinnert. Sam Fisher bewegt sich hier frei über die Decks, erkundet die einzelnen Stationen und interagiert mit seinen Kollegen, allen voran Charlie Cole und Anna Grimsdottir. Sie berichten Sam nicht nur von den neuesten Entwicklungen, sie bieten auch Upgrade-Möglichkeiten. Über Charlie gelangt man zu den persönlichen Ausrüstungsoptionen, bei Anna rüstet Sam Schlagkräftigkeit der Paladin auf. Auf diese Weise schaltet der Spieler unter anderem einen Radar frei, der Gegner und ihre Sichtfelder anzeigt. Oder verschiedene, besonders effektive Schwarzmarktwaffen und andere Gadgets. Natürlich immer genügend, durch erfolgreich abgeschlossene Mission eingenommene, Dollars vorausgesetzt. Dieser Rollenspielanteil motiviert sehr, da die Extras den Spielablauf deutlich erleichtern. Tauchen beispielsweise gleich mehrere Elite-Soldaten in einem Raum auf, grinst der Spezialagent von Welt nur müde, wenn er die Brandgranate zückt und die Burschen einen nach dem anderen ausknipst. Besagter Radar ist ebenfalls ein tolles Hilfsmittel, um Angriffe zu planen. Einige Waffen sind dagegen mit ihren bis zu fünf verschiedenen Aufsätzen etwas übermächtig. Ein Scharfschützengewehr mit dem Sam problemlos vier oder fünf Feinde ausschaltet, ohne dass auch nur einer »Alarm« brüllen kann? Klingt schon fast nach Kult-Waffe BFG aus »Doom«, die mit einem Schuss ein feindbesetztes Areal komplett leerfegt.

Und außerdem?

- Waffen können mit neuen Magazinen, Visieren und drei weiteren Aufsätzen verbessert werden
- Versteckte Datenträger, Laptops und wichtige Zielpersonen bringen zusätzliche Erfahrungspunkte und Extra-Zuschüsse
- Erfahrungspunkte und verdientes Geld zählen sowohl im Mehrspieler- als auch im Einzelspieler-Modus
- Sehr gelungener Versus-Modus – Spies vs. Mercs genannt – in dem besonders die Mischung der Fraktionen für taktisch anspruchsvolle und packende Kämpfe sorgt
- Umfangreicher Koop-Modus mit zwölf Missionen verteilt auf die vier Crew-Mitglieder der Paladin; online und im Splitscreen spielbar



In der Finsternis der Abwasserkanäle fühlt sich Sam Fisher besonders wohl: Im aktuellen Abenteuer wird Schleichen wieder belohnt.



GUTE IDEE, SCHLECHTE IDEE

Nebst allerlei spannendem Geschleiche versucht »Blacklist« aber auch immer wieder, das Tempo zu steigern. Die dafür gewählten Szenarien hat man leider alle schon mal in irgendeiner Form gesehen. Eine Geiselerkennung aus einem arabischen Dorf? Check! Einsatz in einer Botschaft? Check! Kämpfe im Gebirge? Check! Ja, die Qualität der Einsätze schwankt – fast schon wie Angela Merkel bei Fragen zum Internet. Warum gibt es einmal mehr langweilige Scharfschützen-Missionen aus der Gunship-Perspektive? Diese Moorhuhn-Einlage zu Beginn des Spiels hat weder spielerisch noch für die Geschichte Sinn und Zweck. Auch die experimentell anmutenden Ego-Shooter-Level mit Isaac Briggs in der Hauptrolle sind alles andere als aufregend. Sie sind im Vergleich zu anderen Shootern nur mäßig mitreißend inszeniert und bieten keine nennenswerten Höhepunkte.

Sam, bleib lieber bei deinen Leisten – also der Schleicherei und den Gadgets! So wie im letzten Drittel der Kampagne, wo Ubisoft Toronto Feingefühl für Spannung und gute Ideen beweist. Der Einsatz auf einem besetzten Ölbohrfeld ist herrlich feurig inszeniert und bietet abwechslungsreiches, vertikales Gameplay. Sam zieht seine Feinde über Brüstungen, attackiert aus der Luft oder nimmt die Beine in die Hand, wenn er doch mal entdeckt wird. Warum die Entwickler die gelungenen Kletterpassagen lediglich in der letzten Mission auspacken, bleibt dagegen ein Rätsel. Fast wie Connor aus »Assassin's Creed 3« hangelt sich Sam dort an Vorsprüngen entlang, weicht unbarmherzigen Laservorrichtungen aus und hievt sich mit dem richtigen Timing in offene Lüftungsschächte. Genau so sollte sich »Splinter Cell« immer anfühlen!

Trotz kleiner Längen überzeugt die knapp 12- bis 15-stündige Kampagne als Ganzes betrachtet. Hauptgrund dafür ist die stets hervorragende

Steuerung. Das Deckungssystem funktioniert grandios und hat man die Frustramente zu Beginn überwunden, gelingen spektakuläre Takedowns im Minutentakt. Auch das Anpeilen und Eliminieren von Gegnern geht einfach von den Fingern und beim Werfen von Granaten oder Gadgets zeigen Hilfslinien punktgenau an, wo die Teile einschlagen. Problemlos wechselt Sam zudem zwischen Hindernissen, kraxelt Säulen hoch oder hangelt sich an Vorsprüngen entlang. Allerdings sollte er sich bei allzu riskanten Manövern nicht erwischen lassen! Im Gegensatz zu seinem Hollywood-Pendant James Bond nämlich ist Sam Fisher im Nahkampf eine echte Nieme. Nur wenn er überraschend attackiert, streckt er Wachen mit einem Schlag nieder. Wird er jedoch entdeckt, ist der Neustart vom letzten Checkpoint geradezu vorprogrammiert. Er wird dann von den Widersachern meist weggestoßen und erschossen. Ziemlich unbefriedigend! Hätte Ubisoft hier wenigstens ein verzweifeltes Faustkampfssystem entwickeln können? Denn durch einen Schubser und die anschließende Gewehrsalve ins Gras zu beißen, ist selbst für einen Spezialisten wie Sam Fisher demoralisierend.

Und die Präsentation? Hier lässt sich »Blacklist« kaum etwas zu Schulden kommen. Das Spiel sieht erstklassig aus, verpasst es allerdings gerade in den Anfangsmissionen, echte Akzente zu setzen. Ein bisschen mehr Mut zu kreativen Umgebungen wäre ebenfalls wünschenswert gewesen. Aber das alles ist Jammern auf hohem Niveau. Besonders in Aktion zeigt sich Fisher geschmeidig wie ein junger Panther und schleicht durch hübsch ausgeleuchtete und gleichzeitig angenehm groß geratene Areale. Was bleibt, ist keine fehlerfreie, aber durchweg gelungene Fortsetzung, die Hoffnung darauf macht, dass Schleichspiele schon bald wieder voll im Trend liegen. Nicht zuletzt dank starker Online-Komponente.

Olaf Bleich

Zweite Meinung

Jan Heinrich: Während die Kampagne vielerorts einfach zu bemüht aufgetischt wird, gefallen die Koop- und Mehrspieler-Möglichkeiten umso mehr. Mit der richtigen Crew und fair aufgestellt Gegnern gibt's kaum etwas Spannenderes! Ich gebe 8.2

Splinter Cell: Blacklist

GRAFIK

Gelungene Präsentation, auch wenn echte Höhepunkte Seltenheitswert haben

8

SOUND

Souveräne Sprachausgabe und tolle Umgebungseffekte

8

STEUERUNG

Komplex, aber dennoch handlich und direkt

9

Schleich noch einmal, Sam: »Splinter Cell: Blacklist« ist ein starkes Stealth-Paket mit guter Kampagne und hervorragenden Online-Modi.

8.5 von 10

Erhältlich | 23. August 2013

THE BUREAU XCOM DECLASSIFIED

kurz&knapp

Hersteller |

2K Games

Entwickler |

2K Marin

Preis | ab 55 Euro

Genre | Taktik-Shooter

Spieler | 1

Xbox Live | nein

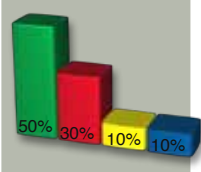
USK | ab 18 Jahren

kurz gesagt

Taktik-Shooter mit vier Klassen für deutlich unterschiedliche Spielerlebnisse.

das ist drin

- Taktieren
- Instruieren
- Diskutieren
- Infiltrieren



Will dieses Alien nur einen Burger? Oder die ganze USA?

Ein Ort namens Pima, mitten in der Wüste von New Mexico im Jahr 1963: In einem kleinen Salon an der Ecke der Howard Street dudelt das Radio. Barbier Harrison setzt bei einem Kunden sein Rasiermesser an. Er schabt über die Wange. Doch es fallen keine Bartstoppeln, sondern es tropft das Blut. Mehr und mehr davon. Den Kunden scheint das aber selbst dann noch nicht zu stören, als sich schon das Fleisch unter der Haut hervorschält. Als die Kamera ranzoomt, der Schock: Der Kerl ist tot. Eine Fliege schwebt ihm aus dem Mund. Das Opfer und offenbar auch der Barbier wurden von einer Art Alien-Virus infiziert. Die Biester sind hier mit einer ganzen Armada gelandet, haben die Menschen im Ort getötet oder in wandelnde Leichen transformiert.

Schnitt, Kameraschwenk, Ortswechsel und rein in die Action. Die Außerirdischen haben die Rechnung ohne dich gemacht – William Carter, Geheimagent und James Bond wider Willen. Carter ist keiner, der seinen Job liebt. Er erledigt ihn, weil ja irgendjemand diese drei Meter hohe Roboterspinne aus Titan und Aluminium stoppen muss, die fröhlich um sichfeuernd Dutzende US-Soldaten eliminiert. Eine Mine und ein paar gezielte Schüsse mit dem Thompson-Maschinengewehr auf die obere Kommandozentrale später, purzelt ein Extraterrestrischer aus der Kanzel. Sieht ganz schön abgemagert aus, das Kerlchen. Will die Alienrasse namens Outsiders vielleicht nur einen

Abstecher in die örtliche Burgerkette machen? Sieht nicht so aus, denn als nächstes steht bereits die US-Militärbasis Groom Range auf ihrer Abschussliste. Als sie sogar US-Präsident John F. Kennedy ermorden, heißt es Alarmstufe Rot – Zeit für die Xcom.

EINE BASIS, VIEL ZU ENTDECKEN

Xcom ist eine streng geheime Eliteeinheit des Geheimdienstes NSA, die irgendwo in der Wüste von Texas in einem unterirdischen Bunker die Verteidigung der USA organisiert. Anders als im Strategiespiel »Enemy Unknown« aus dem letzten Jahr sollst du aber weder Labore, Waffenkammern oder Kommandozentren einrichten, noch die weltweite Satellitenüberwachung gewährleisten. Vielmehr finden in der Basis regelmäßig Koordinationsgespräche statt: beispielsweise mit Direktor Faulke, einem klassischen Militär, der leicht paranoid ist und alles tun würde, um die Vereinigten Staaten zu retten. Oder der attraktiven Kommunikationsoffizierin Weaver, mit der Carter allerdings nicht anbandelt. Das hier ist kein leichtfüßiges James-Bond-Abenteuer, die Geschichte nimmt sich durchaus ernst und wird eher düster präsentiert. Technisch ist »The Bureau« zwar weit von der grafischen Brillanz eines »Gears of War 3« oder auch »Splinter Cell: Blacklist« entfernt, punktet dafür aber in Sachen Atmosphäre. Zum Beispiel weil du dich innerhalb des Komplexes frei bewegen kannst und





Jack Bauer oder Mister Bean?

- +** Herrlich strategisch und fordernd, dennoch einsteigerfreundlich, experimentelle und sehr spaßige Spezialfähigkeiten, gut geschriebene Geschichte und klasse Atmosphäre
- Technisch deutlich schwächer als etwa ein »Gears of War 3« oder »Mass Effect 3«, zu wenige Gegnerebenen und Waffen

»Ich wurde ausgebildet, um Russen zu töten. Jetzt muss ich Aliens mit Wackelkopf plattmachen.«

Und außerdem?

■ Reines Einzelspieler-Erlebnis ■ Du kannst immer nur drei Agenten mit auf eine Mission nehmen; die anderen schickst du auf Nebenschauplätze, damit sie Erfahrungspunkte sammeln ■ Download-Inhalte sind geplant und sollen ähnlich wie »Bioshock Infinite: Burial at Sea« eine ganz neue Sichtweise auf das Universum gestatten ■ Fleißige Agenten können den Knubbel-Aliens 1.000 Gamerscore abjagen, etwa indem sie alle Fähigkeiten jedes Men in Black mindestens einmal nutzen – Details siehe Rubrik »Community Gamerscore« weiter hinten im Heft

✕ XCOM oder XCOM?

DIE GROSSEN UNTERSCHIEDE ZU »ENEMY UNKNOWN«

Das erste »Xcom«-Game für Xbox 360 mit dem Untertitel »Enemy Unknown« erschien im Oktober 2012. »The Bureau« erzählt seine Vorgeschichte. Das war's aber fast schon mit den Gemeinsamkeiten. Das eine ist ein Runden-Strategiespiel, das hier dagegen ein klassischer Echtzeit-Taktik-Shooter. Solltest du gerade überlegen, ob »Enemy Unknown« oder das neue »The Bureau« für dich das Richtige ist, hier eine Einstufung: Ersteres ist ein knallhartes Strategiespiel, in dem du neben den Rundenkämpfen eine ganze Basis hochziehen, Labors und Waffenkammern einrichten sowie Satelliten kaufen musst, um die gesamte Erde zu verteidigen. »The Bureau« ist deutlich weniger komplex, legt mehr Wert auf Action, Inszenierung und eine gut geschriebene Geschichte.



Oben: Groß, bedrohlich und mit Armen so breit wie Baumstämme. Die Mutons erinnern an Bane aus »Batman: Arkham Origins«.

Unten: Mit Liebe zum Detail: In der Xcom-Basis wuseln Forscher umher. An anderen Orten wird papierlastige Verwaltungsarbeit geleistet oder auch Verletzte versorgt.



überall etwas geschieht. Hier erlebst du, wie Verwundete per Helikopter von der Front eingeflogen werden; anderen Ortes siehst du, wie Wissenschaftler gerade an einem schwebenden Selbstschuss-MG für dich arbeiten. Die Geschichte ist vielleicht nicht unbedingt originell und auch nicht ganz so tief durchdacht wie das Szenario etwa der »Bioshock«-Reihe. Aber immerhin freudest du dich mit einem Alien an, erfährst Neues über die Umstände der Invasion und bekommst nicht nur eine platte »Außerirdische wollen die Welt zerstören«-Fantasie geboten. Willst du mehr wissen, kannst du außerdem über ein Dialog-Wählrad in Gesprächen stets nachbohren und so in ausgewählten Abschnitten auch Entscheidungen treffen. So rettet 360 Live einem Agenten das Leben, der sich eigentlich opfern wollte, um dir den Job einfacher zu machen.

TAKTIK-SHOOTER MIT SEHR EXPERIMENTELLEN IDEEN

Unterm Strich präsentiert sich »The Bureau« als waschechter Taktik-Shooter, bei dem dir jeweils drei Agenten mit unterschiedlichen Spezialfähigkeiten zur Verfügung stehen: Der Scharfschütze knipst Mars-Urlauber in der Regel mit einer Kugel aus. Der

Techniker schützt das Team per Energieschild und sorgt mit einer Selbstschuss-Anlage für mächtig Feuerkraft während der Unterstützer Boni erwirkt, die dem Trupp mehr Kampfkraft verleihen respektive dem Feind Rüstungspunkte abziehen. Gesteuert wird das Ganze über ein Radialmenü, mittels dessen du genau wie in »Mass Effect« dein Team zu taktisch wichtigen Positionen schickst oder Fertigkeiten aktivierst. Das ist noch nichts Besonderes, der Spielspaß ergibt sich eher aus der Kombination der Fähigkeiten. Beispielsweise trägst du eine Alien-Apparatur am Handgelenk, mit der du per Tastendruck anvisierte Venus-Terroristen schweben lässt. Die verlieren so ihre Deckung – der Scharfschütze kann abdrücken und das Alien sagt Lebewohl. Die kleinen Außerirdischen mit ihren Glupschaugen sehen tatsächlich recht harmlos aus. Ihre Kommandanten hingegen tragen schwere Sturmrüstungen, die mit ihren roten Titanlegierungen an »Iron Man« erinnern. Feierst du in den ersten Missionen noch Kindergeburtstag mit den putzigen Besuchern, wird's später richtig, richtig knackig. Vor allem in den beiden höheren von insgesamt vier Schwierigkeitsgraden – denn dort können deine Agenten sterben. Zunächst werden sie nur verwundet. Rennst du sofort hin und verarztet die Jungs



oder befehlst jemand anderem dies zu tun, überleben sie. Wartest du zu lange, beißen die Agenten ins Gras und sind damit für immer Geschichte – und mit ihnen auch alle erworbenen Fähigkeiten. Das ist hart, aber letztlich konsequent. Die Entwickler wollen dich zum taktischen, langsamen Vorgehen zwingen. Wer ballert wie Rambo, hat keine Chance. Vor allem, weil das Aufleveln der eigenen Figuren recht lange dauert. Es gibt nur zehn Stufen – bis eine neue erreicht wird, können gut und gerne mal zwei Missionen vergehen. Und die sind mit bis zu einer Stunde Spielzeit richtig lang, bieten aber während der mit 15 Stunden üppigen Kampagne genug Raum zum Experimentieren.

VIEL HIRN, WENIGE BALLERMÄNNER

Die Gegner werden natürlich immer stärker, die Muton-Mutanten beispielsweise sind so heftig gepanzert, dass du mehrere Magazine in die Biester pumpen musst. Schwieriger wird es darüber hinaus,

wenn ein Bossgegner auch noch von einem Schild-Kommandant geschützt wird. Der aktiviert eine Energiebarriere, die Blei abfängt und das Ding nahezu unbesiegt macht. Klare Sache: Der Kerl muss dran glauben, nur wie? Schließlich hat er seine Leibgarde an Elite-Outsidern mit Lasergewehren mitgebracht. Die Lösung: Du lenkst das Feuer auf dich und befehlst deinem Scharfschützen, sich unsichtbar zu machen. So durchquert er unbemerkt die feindlichen Linien, tötet auf dem Weg vielleicht sogar noch einen der Leibwächter des Kommandanten und schleicht dann aufs Dach. Von dort visiert er sein Opfer in einem Winkel an, den der Schutzschild nicht abdeckt und drückt ab. Anschließend ist der Techniker dran, der eine Plasma-Falle auswirft. Tapst der wenig agile Muton hier hinein, sprudelt zigtausend Grad heißes Plasma aus der Vorrichtung und verbrennt ihn. Spielt sich alles sehr zackig und doch taktisch, und in der Tat hält das Gameplay eine gute Balance aus handlicher Action und vielschichtigen Möglichkeiten. Schade

nur, dass es so wenige Waffen gibt. Selbst die Alien-Knarren fühlen sich nach typischem Shooter-Standard an; da hätten wir uns deutlich mehr Exotik gewünscht. Außerdem leidet die KI an fiesen Aussetzern: Es ist extrem ärgerlich, wenn einer der KI-Kollegen einfach drauflos ballert und auf diese Weise die Alienbrut alarmiert, obwohl du dir gerade minutenlang einen cleveren Angriffsplan inklusive netter Falle überlegt hast.

Solche Situationen sind aber eher die Ausnahme. So bleibt »The Bureau« ein guter Taktik-Shooter, der sich flott spielt, mit ausgefallenen Strategien begeistert und eine wendungsreiche Geschichte erzählt. Besagte KI-Aussetzer und kleinere Grafikmängel verhindern aber den Aufstieg in höhere Wertungsränge.

Benjamin Kratsch

Zweite Meinung

Sönke Siemens : Wirklich cool, wie 2K Games der »Xcom«-Marke in kürzester Zeit mit zwei Titeln neues Leben eingehaucht hat. »The Bureau« zeigt dabei perfekt auf, wie ein neuartiges Spielgefühl auf bekannten Designelementen wurzeln kann. Ich gebe 8.1

The Bureau: Xcom Declassified

GRAFIK

Liebevolle Ausgestaltung, aber schwache Effekte

7

SOUND

Sehr gute Synchronstimmen, klassischer 60er-Blues, tolle Soundkulisse

9

STEUERUNG

Zugänglich und gut, nur die KI rennt gerne mal ins Feindfeuer

8

Atmosphärisch starker Taktik-Shooter, der sich sehr experimentell spielt, aber mit technischen Problemen zu kämpfen hat.

8.3 von 10



William Carter: He told us enough to figure out the next step. That's all we need for now.

Rauchige Stimme, harter Ton: Die Geschichte ist erstaunlich facettenreich und hat deutlich mehr Substanz als die ersten Stunden vermuten lassen.



Erhältlich | 13. August 2013



PAYDAY 2

Eigentlich wollten sie nur Geld abheben...

kurz & knapp

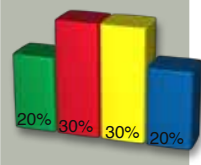
Hersteller | 505 Games
Entwickler | Overkill Software
Preis | 40 Euro
Genre | Ego-Shooter
Spieler | 1 - 4
Xbox Live | ja
USK | ab 18 Jahren

kurz gesagt

Rasanter Taktik-Shooter mit Gangster-Szenario und Rollenspiel-Elementen.

das ist drin

- Spionieren
- Infiltrieren
- Exekutieren
- Exfiltrieren



Ausnahmezustand in der 360-Live-Redaktion: »FBI-Spezialeinheiten auf neun und zwölf Uhr, ich bin umzingelt. Wo zur Hölle seid ihr alle?« schreit Benjamin, doch die anderen können ihm nicht helfen. Der eine wird gerade selbst von Polizisten belagert, der zweite schleppt einen Geldsack und bewegt sich deshalb langsam wie eine Schnecke vorwärts. Alle warten auf einen Van, der plötzlich um die Ecke schießt. Der Chauffeur steigt aus, wird von hinten erschossen: »Waaah, der Fahrer ist tot. Wir brauchen eine Alternative. Ruft den Helikopter.« schallt es durch die Redaktion. »Payday 2« ist spielgewordenes Koffein, kein anderer Titel erzeugt mit Stress so viel Spaß.

VIER-SPIELER-KOOP FÜR SHOOTER-VETERANEN

Das Kernelement dieses Adrenalin-Cocktails bilden 30 sehr variantenreiche Überfälle in Washington D.C., von Juwelierläden über Hafendepots bis hin zur amerikanischen Nationalbank. Spannend daran: Du entscheidest, wie du vorgehen möchtest und musst dabei stets im Team arbeiten. Prinzipiell stehen zwar auch Bots für Solisten Spalier, wirklich Spaß macht das Ganze aber nur mit menschlichen Mitspielern, denn die Einsätze wollen perfekt geplant und durchgeführt werden. Wer ballern will, setzt seine Clowns-Maske auf und zückt die Maschinenpistole, muss dann allerdings mit brutaler Gegenwehr rechnen. Während normale

Polizisten mit ihren Handfeuerwaffen kaum eine Chance haben und eher für Zielübungen taugen, sind gerade die irgendwann anrückenden FBI-Spezialeinheiten richtig harte Brocken. Sie gehen strategisch vor, decken sich den Rücken, schmeißen Blendgranaten und arbeiten mit Sturmgewehren nebst Laser-Optik. Wer sich also erwischen lässt, dem steht ein Hardcore-Ballerfest bevor, etwa auf Niveau des Veteranen-Modus eines »Call of Duty«. Die Schießereien machen Spaß, das Treffer-Feedback könnte allerdings besser sein und weniger mit Gegnermassen arbeiten. Schaltest du im Spielverlauf mit dem erbeuteten Geld Sturmgewehre mit Rotpunkt-Visier frei, fallen die Cops irgendwann doch wie die Fliegen. Der hohe Schwierigkeitsgrad ergibt sich also weniger aus guter KI, sondern mehr aus nicht enden wollenden Wellen aus Kevlarwesten-Trägern.

SCHLEICHEN, HACKEN, OPFER VERSTECKEN

Deutlich mehr Laune macht »Payday 2«, wenn du zunächst versuchst, den Raub im Stillen durchzuführen. Dafür ist Planung und perfekte Teamarbeit notwendig, denn die Aktionen müssen Hand in Hand gehen. Beispiel: Um unbemerkt in eine Kunstgalerie eindringen zu können, müssen du und deine drei Clownkumpels quasi synchron zwei Wachmänner ausschalten, deren Körper verstecken, den Kontrollraum hacken sowie den Sicherheitschef umnieten, damit der keinen Alarm auslöst. Wie lange es letztlich gedau-

Masterplan oder Schnapsidee?

- +** 30 variantenreiche Einsatzorte, fetziger Sound, viele Zufallselemente – zum Beispiel musst du auf einen Heli warten; sehr aufmerksame KI von Wächtern und Zivilisten...
- ...aber recht dümmliche Polizisten, technisch nicht mehr ganz taufisch

ert hat, auf die leise Tour dieses Gebäude zu infiltrieren? Darüber hüllt 360 Live lieber den Mantel des Schweigens. Ein Nervenkitzel war's trotzdem! Fazit: knallharter Taktik-Shooter für Teamplayer mit Rollenspiel-Ambitionen, die auch gerne mal mit Talentbäumen experimentieren, um sich den eigenen Supergangster zu schaffen.

Benjamin Kratsch

Zweite Meinung

Jan Heinrich: Virtuelles Räuber-und-Gendarm hat zuletzt als Online-Erlebnis nur in den beiden »Kane & Lynch«-Teilen so viel Gas gegeben. Doch ist das hier noch ein gutes Stück besser inszeniert und liefert deutlich mehr Spieltiefe. Ich gebe 8,5

Payday 2

GRAFIK

Detailverliebte Charaktere, aber recht maue Texturqualität

7

SOUND

Stimmungsvoll, irrer Elektro-Sound kündigt Polizei an

8

STEUERUNG

Eingängig, Treffer-Feedback könnte allerdings noch besser sein

8

Spaßiger Taktik-Shooter mit extrem hohem Schwierigkeitsgrad für Taktiker, Tüftler und Schusswaffen-Profis.

8.2 von 10

Erhältlich | 23. August 2013



kurz&knapp

Hersteller |

Deep Silver

Entwickler |

Volition Inc.

Preis | ab 55 Euro

Genre | Action

Spieler | 1 - 2

Xbox Live | ja

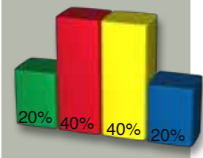
USK | ab 18 Jahren

kurz gesagt

Offene-Welt-Sci-Fi-Action mit jeder Menge Gewalt, Sex, und toter Aliens.

das ist drin

- Geschmacklosigkeit
- Superkräfte
- Superwaffen
- Fremdschämen



SAINTS ROW 4

Es ist gut, Präsident zu sein!

Manche nennen es Ideendiebstahl, andere nennen es eine Hommage. Was du »Saints Row 4« jedenfalls nicht absprechen kannst ist, dass es dich von der ersten Minute an mit Witzen, obskuren Situationen und Persiflagen auf die zeitgenössische Populärkultur befeuert, als müsse man dir nach einem Koma die letzten 30 Jahre Film-, Musik- und Videospiegelgeschichte komprimiert in die Birne flanschen. Vor so ziemlich keinem Thema macht »Red Faction«- und »Saints Row«-Studio Volition halt. Allem voran natürlich die Ähnlichkeiten zum offensichtlichen Vorbild, der »Matrix«-Trilogie. Eine Passage erinnert dank ihrer Neonlicht-Vektor-Optik an eine Mischung aus »Tron« und der 80er-Diskoszene, und auch »Metal Gear Solid« und »Call of Duty« sind vor Seitenhieben des Third-Person-Offene-Welt-Actionspiels nicht sicher – um nur ein paar Beispiele zu nennen.

Das fängt schon beim Intro an. Zwar spielst du auch im vierten Teil der mittlerweile gut sieben Jahre alten Open-World-Serie den Anführer der »3rd Street Saints«, einer Straßengang aus dem fiktiven Stilwater, doch bist du weit gekommen seit den Anfangstagen. Erst ein kleines Bandenmitglied, später Geschäftsführer eines Medienimperiums – die Saints haben

eine eigene Fanbasis und vermarkten unter anderem einen nach ihnen benannten Energy Drink. Und nun? Nun bist du der verdammte Präsident der Vereinigten Staaten von Amerika. Und nicht zu Unrecht. Schließlich hast du eine mit atomaren Sprengsätzen bestückte Rakete im freien Flug – und mit deinen bloßen Händen – zur Explosion gebracht, bevor sie auf amerikanischem Boden einschlagen konnte. Ein Bild für die Götter, wie du ohne Rücksicht auf Verluste auf die Rakete aufspringst, während sie startet. Besser noch: In genau dem Moment hörst du »I don't want to miss a thing« von Aerosmith. Na wer da mal keine Pilo-Erektion bekommt, wie wenn er gerade im Schnee am Matterhorn rumgespielt hätte. Wenn du verstehst! Denn hey, in »Saints Row 4« bist du Präservativ von Amerika. Tschuldigung, Präsident natürlich und mit dieser Position gehen natürlich auch einige Pflichten einher...

Zugegeben, die Sprüche eben waren zum Fremdschämen, aber genau das ist der vorpubertäre Humor, den »Saint's Row 4« praktisch am Fließband auftischt. Wer's mag, wird bestens unterhalten. Alle anderen müssen sich darauf einstellen, dass der ein oder andere Einzelner doch mal grandios übers Ziel hinaus-schießt.





Oben: Egal ob mit Weiblein, Männlein oder einer von einer psychotischen KI gesteuerten Flugdrohne, du treibst es mit jedem.

Unten: Ab und an verirrt sich »Saints Row 4« auch in andere Genres. Hier ein Screenshot eines kurzen Abschnitts, den man in 2D-Street-Brawler-Manier ala »Streets of Rage« bewältigt.



✖ Das Ruf-System

EINE PRISE ROLLENSPIEL

Wie schon die Vorgängerspiele besitzt auch »Saints Row 4« wieder einige Rollenspiel-Einflüsse. Für Abschüsse, besondere Fahrmanöver sowie das Abschließen von Haupt-, Neben- und Sonderaufgaben verdienen sich Weltenretter Spielwährung und sogenannte Rufpunkte, die letztlich ganz normalen Erfahrungspunkten entsprechen. Dadurch steigt man im Level auf und schaltet mehr Munition, erhöhte Gesundheit und andere Boni frei, die man dann noch mit der erspielten Ingame-Kohle kaufen muss. Besonders die erwähnten Sonderaufgaben bringen Farbe ins Spiel. Zwei Beispiele: Im »Super Power Fightclub« gilt es, in einer Arena Wellen von Gegnern windelweich zu klopfen, die man aber nur mit Superkräften und nicht mit Handfeuerwaffen bekämpfen kann. »Chaosläufe« sind hingegen zu Fuß ausgetragene Checkpoint-Rennen, bei denen man innerhalb eines Zeitlimits feste Streckenmarkierungen ablaufen muss. Zusätzlich halten dich noch 60 Herausforderungen auf Trab – etwa das Eliminieren von 30 Aliens mittels Telekinese.

WAHLKAMPF MAL ANDERS

Weißt du was nicht schlecht bei den Wählern ankäme? Wenn du die Welt vor Alien-Terroristen beschützt. Wie passend, dass Kommandant Reptilienkopf da drüben soeben dich und fast deinen ganzen Regierungstab entführt hat und du schon bald zeigen kannst, was in dir steckt. Ich hoffe mal, es ist keine dieser Gesäßsonden. Zinyak heißt der Typ und er hat dich nicht nur gefangen genommen und in eine künstliche Matrix gesteckt, sondern er will auch noch die gesamte Erde vernichten. Bevor du dich allerdings diesem extraterrestrischen Endgegner stellen kannst, musst du deine alten Freunde aus deren eigener Simulationen befreien. So rettest du den vorlauten Pierce, Gangstertussi Shaundi sowie andere bekannte Gang-Gesichter und machst dich daran, das virtuelle Steelport – die aus Teil Drei bekannte Stadt – zu säubern, um die Kontrolle Zinyaks über die Matrix zu schwächen. Eine schräge Story, die immer wieder mit obskuren Ideen und Dialogen punktet.

» Einfach grandios, wenn man Aliens zermatscht und nebenbei »What is love« von Haddaway aus den Boxen pumpt. «

Erigiert oder frigide?

- +** Ungewöhnliche Story mit überraschenden Wendungen, viele Anspielungen auf die Populärkultur der letzten 30 Jahre, spaßige Superkräfte, wer alle Aufgaben erledigen will ist mindestens 25 Stunden beschäftigt, genialer Soundtrack, solide Sprachausgabe ...
- ... leider nur auf Englisch mit deutschen Untertiteln, wenig begeisternde Grafik, Schießbuden-KI bei den meisten Gegnern, Witze manchmal wirklich extrem anspruchslos, wirkt insgesamt eher wie ein »Saints Row 3.5«

Unschön hingegen: Bis auf ein paar unterschiedliche Gebäude und das nun dauer-düstere Sci-Fi-Setting, hat sich nur wenig an den Örtlichkeiten verändert. Auch die Gegnerdesigns scheinen nur dezent modifiziert, oder sind teils gar direkt aus Teil Drei übernommen. Ein reichhaltiges Waffenarsenal, zum Großteil bestehend aus relativ normalen Bleispritzen, wie man sie in jedem anderen Actionspiel erwarten würde, hilft bei der blutigen Vernichtung von Feindespäck – seien es nun die reptilienartigen Außerirdischen, normale Menschen, Kampfroboter oder Drohnen. Mit dabei: Pump-Action-Schrotflinte, Pistole, Raketenwerfer und dergleichen mehr, dazu noch deren Alien-Äquivalente, die Energieprojekte verschießen. Ein paar Todbringer zeugen aber von mehr Kreativität: der Disintegrator zum Beispiel, mit dem du Widersacher in ihre Einzelteile zerlegst und sie gleichzeitig ins Nichts auflöst. Oder auch die Entführ-O-Matik, mit der du den Gegner in einem markierten Bereich von einem UFO entführen lässt. Ein weiteres Highlights ist der Tentakel-Schläger, der an den Riesendildo aus »Saints Row: The Third« erinnert. Wer die Serie kennt, kann sich denken, was jetzt kommt. Dort drüben läuft eine Fußgängerin im roten Mini-Kleid? Na mal schauen, wie die wohl auf die blauen Alien-Tentakel reagiert! Klingt nach dem feuchten Traum eines jeden Hentai-Freaks und ist nur eine von vielen abgefahrenen Möglichkeiten, sich in dieser Welt auszutoben...

SUPERKRÄFTE, SUPER STIMMUNG

Die größte Neuerung bleibt derweil eine andere. Dadurch, dass du dich nun in einer virtuellen Simulation aufhältst, schaltest du nach und nach Superkräfte frei. Mit dem »Supersprint« erreichst du unmenschliche Geschwindigkeiten und kannst mühelos Hochhausfassaden hinaufrennen. Der »Supersprung« tut ebenfalls genau das, was seine Bezeichnung andeutet und mit der »Blast«-Fähigkeit lassen sich Alien-Raufbolde einfrieren, in Brand setzen und kurzzeitig sogar per Gedankenkontrolle zu Verbündeten machen. Doch damit nicht genug. Überall in der Umgebung befinden sich blau schimmernde Punkte, die sich nach dem Aufsammeln gegen Verbesserungen dieser Heldenkräfte eintauschen lassen. Sofort merkt man, dass die in Deutschland indizierte »Crackdown«-Serie und »Prototype 2« Pate standen. Unglaublich, in was für einem Tempo die extraterrestrischen Reptilien vor Häuserwände klatzen, Bekanntschaft mit dem Asphalt machen oder auch einfach nur per Projektilbeschuss ins Gras beißen. Das einzig Gefährliche an der Gegner-KI ist leider deren meist deutliche, zahlenmäßige Überlegenheit. Aber auch die Intelligenz deiner ab und an auftretenden Begleiter bewegt sich auf gemäßigttem Sonderschul-Niveau. Stört allerdings nur bedingt,



Eine der abgedrehtesten Videospiel-Waffen der letzten Jahre: die Dubstep-Kanone. Drop the bass, Baby!

Und außerdem?

■ 50 Erfolge, viele davon für das Erreichen bestimmter Punkte innerhalb der Story oder das Erledigen spezieller Aufgaben ■ Die gesamte Kampagne ist im Online-Koop spielbar. Ein zweiter Spieler kann jederzeit bequem dazustoßen oder auch wieder aussteigen ■ USK-Freigabe ab 18 Jahren. Das Spiel ist laut Hersteller trotz einiger derber Momente auch in Deutschland komplett ungeschnitten. Diesen Eindruck bestätigte die uns vorliegende Testversion

denn das Motto von »Saints Row 4« lautet bekanntlich: Dampf ablassen.

SCHELLER ALS EIN AUTO

Nicht nur dank deiner hinzugewonnenen Superkräfte kannst du dich blitzschnell durchs virtuelle Steelport bewegen. In handelsüblichen Automobilen driftest du durch die Kurven, auf fliegenden Sci-Fi-Motorrädern jettest du durch Hochhausschluchten, mit Panzern ratterst du Querfeldein und mit Kampf-Mechs stampfst du über den unter deinen mecha-

nischen Quadratlatzen erzitternden Erdboden. Genug Abwechslung ist also geboten, wenngleich der einfache Supersprint dich meist am schnellsten an dein Ziel befördert.

Die Steuerung funktioniert meist zackig und gut, hat aber auch ihre Schwächen. Mitunter klappt das Nachladen einer Waffe nicht immer auf Anhieb und man muss wie ein Bekloppter auf die Taste hämmern, damit die Animation endlich beginnt. Und nein, das lag garantiert nicht an den Controllern von 360 Live!

Was neben den anfangs erwähnten Parodien besonders Laune macht, ist der fantastische Soundtrack, der weder mit Umfang noch Abwechslung geizt. Sieben Radiostationen bieten über 100 Tracks unterschiedlicher Genres; von Reggae und Dub über Rock, Rap, Klassik bis hin zu elektronischen Sounds ist alles dabei. Aktuelle Chartstürmer wie Macklemore wechseln sich ab mit Bach und Chopin. Besonders gefällt die Station »The Mix 107.7«, auf der größtenteils 90er-Jahre-Ohrwürmer laufen – »Song 2« von Blur, »Insane in the Brain« von Cypress Hill,

»Unbelievable« von EMF und mehr. Einfach grandios, wenn man durch die Sci-Fi-Dystopie heizt, Aliens zermatscht und nebenbei »What is love« von Haddaway aus den Boxen pumpt.

In Sachen grafischer Qualität hat sich im Vergleich zu »Saints Row: The Third« leider wenig getan. Weiterhin schlägt man sich mit Matschtexturen, eher öden Umgebungen, einbrechender Bildrate und Zeilenversatz herum. Wirklich schlecht sieht das Ganze trotzdem nicht aus, einen Wow-Faktor besitzt Teil Vier jedoch definitiv nicht. Insgesamt wirkt die Offene-Welt-Hatz trotz vieler Neuerungen somit eher wie ein »Saints Row 3.5«, weswegen dem ein oder anderen der Vollpreis sauer aufstoßen dürfte. Aufs Spaßpedal drückt die kompromisslose Comedy-Action aber allemal!

Markus Würstle

Zweite Meinung

Sönke Siemens: Alter Verwalter! Allein die Gagdichte in der Introsequenz ist phänomenal. »Halo«, »Terminator«, Al-Qaida – nichts und niemand wird von Volitions Klamauk-Großangriff verschont. Mir persönlich taugt's, speziell im Koop-Modus. 8.1, Homie!

Saints Row 4

GRAFIK

Grundsätzlich ansehnlich, doch Ruckler, Zeilenversatz und mehr stören

7

SOUND

Bombastischer Soundtrack, gute englische Synchro

9

STEUERUNG

Bis auf einige Aussetzer leichtgängig und knackig

7

»Saints Row 4« ist wie der Fiebertraum eines vorpubertären Grundschuljägers. Und das ist auch gut so.

7.8 von 10



Erhältlich | 26. Juli 2013



Abgefahrener Mindfuck oder vorhersehbarer Plot-Twist?

- + Einzigartiges Szenario, interessante Story, tolle Charakter-Designs, für den Preis großer Umfang, packender Soundtrack
- Schwache Technik, Kämpfe weniger Spaß als im Vorgänger, furchtbare Synchro



ZENO CLASH 2

Wenn zweiköpfige Affen fliegen könnten...

kurz&knapp

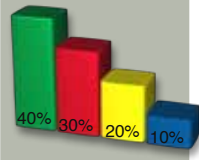
Hersteller | Atlas
Entwickler | ACE Team
Preis | 1.200
 Microsoft Points
Genre | Ego-Brawler
Spieler | 1 - 2
Xbox Live | ja
USK | ab 18 Jahren

kurz gesagt

Macht dank des Szenarios und trotz schwacher Spielmechanik Spaß.

das ist drin

- Spielwelt erkunden
- Dumpfbacken verkloppen
- Verwirrt am Kopf kratzen
- Designs bestaunen



In »Zeno Clash 2« rettest du deine drei Meter große, vogelähnliche Vater-Mutter-Figur aus einem Gefängnis, das ein Golem ohne Mund erbaut hat. All das passiert nachdem du ihn im ersten Teil von einem Thron am Ende der Welt nach Halstedom gebracht hattest. Noch Fragen?

WO BIN ICH? WAS SOLL DAS?

Zwar gibt es eine kurze Einführung in die Welt von Zenozoik, diese ist jedoch so unglaublich absurd, dass sie Neulingen kaum helfen wird. Grundsätzlich spielt sich »Zeno Clash 2« wie sein Vorgänger. Aus der Ego-Perspektive trägst du Faustkämpfe gegen dutzende Kreaturen aus und erfreust dich am herrlich abgefahrenen Umgebungs- und Charakter-Design. Während der erste Teil noch streng linear war, präsentiert »Zeno Clash 2« eine offene, in 19 kleinere Gebiete unterteilte Welt. Der Fokus des Spiels liegt nicht mehr auf den Kämpfen selbst, sondern auf der Erkundung der Welt. An vielen Stellen sind zudem optionale Aufgaben und Geheimnisse versteckt. Besonders bemerkenswert: Für das Besiegen von Gegnern streichst du keine Erfahrungspunkte ein, sondern vielmehr für das Finden von versteckten Totems. Heißt gleichzeitig: Wenn man die Welt erkundet und nicht gerade auf einer Mission ist, ignoriert man die meisten Gegner schlicht, weil es keinerlei Nutzen bringt, sie zu bekämpfen. Interessantes Konzept! Genauso wie die Möglichkeit, die gesamte

Kampagne optional im Koop-Modus durchzuspielen, was sich in Anbetracht des hohen Gegnaraufkommens und den wenig hilfreichen KI-Mitstreitern auch dringend anbietet.

GRÖSSENWAHN

»Zeno Clash 2« ist doppelt so groß wie sein beliebter Vorgänger, scheint jedoch mit dem gleichen niedrigen Budget entwickelt worden zu sein. Dies merkt man vor allen den Kämpfen und der Grafik an. So wurde etwa das Kombo-System runterneuert – dabei aber leider verschlimmbessert. Während es in »Zeno Clash« noch darum ging, auf die Attacken und Aktionen seines Gegners zu reagieren, ist das nun fast unmöglich. Um Kombos auszuführen, muss man die entsprechende Eingabe direkt zu Anfang des Angriffs tätigen und schaut die nächsten Sekunden lediglich zu, wie sie auf dem Bildschirm umgesetzt wird. Der Spieler reagiert also nicht mehr direkt auf seine Gegner, sondern leitet lediglich stupide Schlagkombinationen ein. Statt der »Source Engine« nutzt der chilenische Entwickler ACE Team diesmal die »Unreal Engine 3«. So richtig zu beherrschen scheint man sie aber noch nicht: Bildraten-Einbrüche, hässliche Charaktermodelle und flimmernde Schatten stoßen sauer auf. Was bleibt, ist eine zwar wesentlich weitläufigere Welt, die sich jedoch auch sehr viel farbloser und unansehnlicher präsentiert.

Dennoch: Dank schräger Persönlichkeiten, irrwitziger Szenarien, einer haarsträubenden Story, mutigen Gameplay-Ansätzen und des über jeden Zweifel erhabenen Soundtracks bringt »Zeno Clash 2« frischen Wind ins Shooter-Einerlei – besonders Liebhaber eigenwilliger Download-Kost schauen mal rein.

Robin Schweiger/sö

Zweite Meinung

Jan Heinrich: Die skurrilen Fantasiewelten mit Höhlenmensch-Attitüde mögen freilich ihren Charme haben, leider wirkt die Technik einfach zu klapprig. Für Ego-Shooter-Fans, die nach Nahkämpfen lechzen, ist's dennoch einen Blick wert sein. Ich gebe 6,5

Zeno Clash 2

GRAFIK

Farbloser und hässlicher als das Vorgängerspiel, zudem Framerate-Probleme

5

SOUND

Großartiger Soundtrack, jedoch peinliche englische Synchro

7

STEUERUNG

Kämpfe spielen sich träger und weniger intuitiv als im ersten Teil

6

Trotz schlechterer Technik, steifen Kämpfen und fader Synchro beeindruckt »Zeno Clash 2« mit seinem einmaligen Szenario.

6.8 von 10

Erhältlich | 30. August 2013



KILLER IS DEAD

Suda 51, der verrückte Hutmacher unter den Entwicklern, ist zurück. Zeit für Liebe und Laster!

kurz&knapp

Hersteller | Deep Silver

Entwickler | Grasshopper Manufacture

Preis | ab 55 Euro

Genre | Action

Spieler | 1

Xbox Live | ja

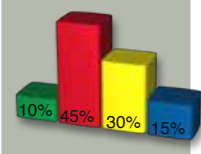
USK | ab 18 Jahren

kurz gesagt

Überdrehte, packende, stilvolle Katana-Action von Design-Ikone Suda 51.

das ist drin

- Liebe
- Kills
- Irrsinn
- Mondsucht



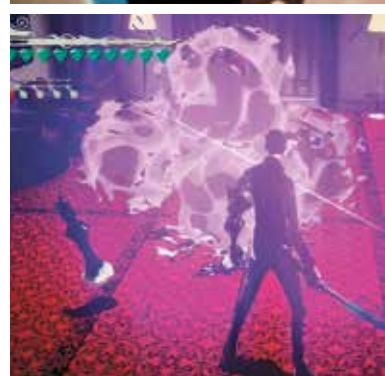
EPISODE 1: FRAU VOLLER SCHMERZ

Die Finsternis greift um sich. Selbst dieser schnuckelige Vorort mit seinen idyllischen Häuschen ist vor ihr nicht gefeit. Robert, der Künstler, tat gut daran, sich an unsere Agentur zu wenden. Etwas Monströses sorgt in der Nachbarschaft für Todesfälle. Nur mein Chef Bryan, meine Assistentin Mika und meine Kollegin Vivienne wissen, wie man das Übel zur Strecke bringt. Als ich die Eingangshalle betrete, schweift mein Blick über manisch grinsende, ultrahässliche Katzenstatuen. Eine Standuhr tick-tockt munter vor sich hin, ansonsten herrscht Stille. Der Stahl meiner getreuen Klinge Gekkou ruht wie eine todbringende Verlängerung meines Körpers in meiner rechten Hand. Behutsam betrete ich das Wohnzimmer, wo der Fernseher nichts als statisches Rauschen zeigt. Eine Frau voller Schmerz sitzt dort und blickt mir tief in die Augen, durchbohrt mich mit ihren eigenen: »Meine Schwester ist durchgedreht«, eröffnet sie mir. Ich sehe sie an, nehme ihr den Schmerz und sage ihr, dass alles gut wird. Dass mein Name Mondo sei, Mondo Zappa, und ich ihr helfen werde. Doch als ich mich umdrehe und die Haupthalle betrete, wirkt die Welt wie umgestülpt. Wo vorher Treppen den Zutritt zu höher gelegenen Ebenen versprochen, führen nun gekippte und auf den Kopf gedrehte Stufen ins Nichts. Krude Darstellungen von Schädeln und Bilder von Tieren zieren Wände in unwirklichen Pinktönen.

Übergroße Spielkarten bedecken den Boden – ich stehe auf einem Pik-Ass – und Zahnräder rotieren ohne erkennbare Funktion an den Wänden. Aus einer zu klein wirkenden Tür stürmen »Wires« auf mich zu: schwarze Wesen, zerfressen von Finsternis. Ohne nachzudenken wirble ich auf sie zu, so schnell, dass sich meine Silhouette als weißes Geisterbild in der verrückten Halle manifestiert. Gekkou trällert seinen scharfen Gesang des Verderbens und fährt auf Wireschädel nieder. Wenn ich genügend Treffer lande, ohne selbst verletzt zu werden, gerate ich in einen wahren Blutausch und töte die Viecher besonders stilvoll. Irgendwann sind sie alle tot, mein Anzug voller Blut. Beim Betreten eines Nebenzimmers fühle ich mich wie Alice im Wunderland auf verschnittenen Drogen, überall in den Ecken hocken riesige Plüschbären und eine Pforte in einem grünlich schimmernden, aus Puzzleteilen geformten Raum tut sich auf. Ich werde Alice finden, das Monstrum töten, zu dem sie geworden ist. Ich werde die Frau voller Schmerz aus ihrem Martyrium erlösen. Den Auftrag ausführen und sagen: Killer is Dead.

EPISODE 2: TRAUMESSERIN

Ich wandle auf einem steinernen Pfad durch einen See aus Finsternis. Violett schäumend wie die Eiterflüssigkeit eines sterbenden Einhorns. Träume hier? Sind das hier meine Erinnerungen? Über meinem rat-





Oben: Er ist so groß! Hier versucht Mondo, Krankenschwester Scarlett mit seinem Bohrer zu beeindrucken.
Unten: Bunte Lichter: »Killer is Dead« strotzt nur so vor farbstarker Bildgewalt, in manch einer Szene hingegen ist alles düster wie in einem Noir-Film – coole Mischung!



Und außerdem?

■ Limitierte Erstauflage des Spiels enthält den Zusatzinhalt »Smooth Operator«, der unter anderem eine weitere Episode umfasst ■ Zwölf Missionen, ergänzt durch Miniaufträge, in denen Mondo mit Frauen flirtet und kleinere Herausforderungen meistert ■ Erfolge gibt's für die üblichen Errungenschaften wie das Abschließen der einzelnen Episoden, das Verteilen von 100 Kopfschüssen, das Anhäufen eines Vermögens von 100 Millionen Dollar und so fort

✖ Außen crazy, innen bieder

»KILLER IS DEAD«

Der Japaner mit dem Künstlernamen Suda 51, Schöpfer von »Lollipop Chainsaw« und »No More Heroes«, ist für seine schrägen Machwerke bekannt. Auch die Third-Person-Action »Killer is Dead« gibt sich mit ihren Cyber-Arm-Killern und Mond-Bewohnern typisch Suda. Der Grafikstil mit seiner Prise Noir-Ästhetik suggeriert Tiefgang, tatsächlich orientiert sich das Gameplay aber eher an schneller Arcade-Action alter Schule. Du kämpfst, schaltest neue Attacken und Bewegungsmanöver frei, tötest imposante Bosse und löst ganz sporadisch die ein oder andere Sammelaufgabe. Rätsel? Wozu!? Das Kampfsystem gefällt, kommt aber bei Weitem nicht an die Tiefe eines »DMC: Devil May Cry« heran. Das ist ergo einer der wesentlichen Gründe, warum »Killer is Dead« nicht rundum begeistert: Das Gameplay hält nicht das Niveau des Art-Designs. Trotzdem faszinieren die verrückten Figuren, die superben Zwischensequenzen und die Emotionalität der Geschichte und machen das hier zu einer würdigen Suda-Produktion.

losen Kopf schwebt der Vollmond wie eine mit silbernem Tod angefüllte Plazenta. An einem schlichten Tisch kauert ein kleiner Junge. Seit ich in der Agentur als Vollstrecker arbeite und gefährlichen Personen das Licht ausknipse, erinnere ich mich an nichts von dem, was früher mein Leben war. Wenn dieser ominöse Bursche da wirklich mein früheres Ich ist, wer ist dann seine Freundin? Er spielt mit einem jungen Mädchen und die beiden wirken glücklich, unbefleckt von Kummer, Tristesse und Finsternis. Ich habe bemerkt, wie sie sich ausbreitet, die verfluchte Finsternis. Alice war von ihr befleckt, das durchgedrehte Mädel, das sich in eine dermaßen widerliche Abscheulichkeit... Aber daran will ich gar nicht denken. Irgendjemand hat sie mit diesem Irrsinn infiziert und will, dass die Welt in Bosheit ertrinkt. Und was, wenn ich selbst diesem Bösen erliege? Während ich über all das nachdenke, erscheint die Frau in Rot, die Traumesserin. Mit ihrer kruden Augenbinde und den scharlachroten Klamotten sieht sie aus wie etwas aus einem David-Lynch-Streifen, sie redet auch ähnlich kryptisch wie Figuren des Independent-Filmemachers. Ohne dass ihre Worte für mich Sinn ergeben, starre ich den Mond an, Leitmotiv meines Abenteuers. Alle Fäden führen zu der silbernen Kugel, auf der eine mysteriöse

Fremde namens Moon River in einem luxuriösen Anwesen hauste. Bis... ja, bis ein gefährlicher Freak ihre Residenz besetzte. Was hat all dieser Irrsinn zu bedeuten?

EPISODE 3: TRÄGER DER LIEBE

Die Finsternis breitet ihre Schwingen aus. Mein mir unbekannter Widersacher scheint die gesamte Welt in Niedertracht und Gewalt stürzen zu wollen. Jetzt ist sogar das russische Verteidigungsministerium an unsere Agentur herangetreten. Kaum zu glauben, dass ich ausgerechnet einer Lokomotive das letzte Tuff-Tuff bereiten soll. Tommy, einst ein beliebter Zug, um die Menschen von Osten nach Westen quer durchs Land zu befördern, ist schon vor zehn Jahren

Suda oder Sadomaso?

- ➕ Grandioser Grafikstil, facettenreicher Soundtrack, spaßige Bosskämpfe, sympathische Charaktere, herrlich schräge Story in Episodenstruktur, liebevoll gemachte Zwischensequenzen
- ➖ Zeilenversatz, linearer Spielablauf, keinerlei Puzzles oder andere Elemente, nur englische und japanische Sprachausgabe



im Museum gelandet. Kürzlich sollte die süße Lok für immer zum Abwrackschrott befördert werden, doch Finsternis hat sie infiziert und zu einem dampfenden Racheengel werden lassen. Als ich Tommy besteige, saust er mit einem Affenzahn in Richtung einer riesigen Metropole – nicht auszudenken, wie viele Menschen ihr Leben verlieren könnten, falls Tommy sein Ziel erreicht. Auf den herumstehenden Containern lungern widerliche Wires rum, und zwar härtere als die im Alice-Anwesen. Zwei der schleimigen Ekelpakete nehmen mich mit Strahlenkanonen ins Visier – gut, dass ich Mussleback habe: meinen linken Cyber-Arm, den ich auf Wunsch in verschiedene Waffen verwandle. Diese Schleim-Spasten da oben friere ich erst mit meiner Freeze-Shot-Kanone ein und verlangsamen sie, um ihnen anschließend mit schweren Bullet-Shot-Geschossen den Rest zu geben. Unbegrenzt machen kann ich das aber nicht, denn mein Arm will von Blut genährt werden, das ich von gefallen Feinden sammeln muss. Was für ein Job, mir bleibt nicht mal Zeit, die wunderschöne Schnee-

landschaft zu genießen, die links und rechts an meinen Flanken vorbeischießt. Ich spüre die Schneeflocken auf meiner Haut nicht mal, als ich Mussleback in einen schweren Bohrer umwandle und damit die Schilde der anrückenden Wires so hart durchstoße, als hätte Mussleback im Leben nie anderes getan – da fällt mir ein, wie ich überhaupt an diesen Bohrer kam. Er war ein Geschenk einer wunderschönen Frau, die ich in einem simplen Minispiel bezirzen musste. Denn, mal ehrlich, ein hartes Actionspiel wie das hier braucht auch mal was anderes als spritzendes Blut, abgeschnittene Körperteile und stylisches, Tarantino-eskes Gemetzel, oder? Nun gut, meine Dates mit Weibern zwecks Waffenfreischaltung sind allerdings sehr simpel und Rätsel zu lösen gibt's für mich auch keine – außer vielleicht das, was für Schlüpfer die sexy Krankenschwester Scarlett so trägt. An und für sich schlaute ich die ganze Zeit, sammle Mondkristalle zum Verbessern meiner Spezialfähigkeiten. Nun, was hast du von einem Action-Spiel von meinem Schöpfer Suda 51 auch erwartet? Aufgerüstete Fähigkeiten

kann ich gebrauchen, wenn ich im Laufe meines rund achtstündigen Abenteuers auf fette Bossgegner treffe. Feinde wie die mutierte Alice oder Tommy, den Psycho-Zug. Irgendwie ist sein Schicksal anrührend, tragisch, ein verstoßenes, einst geliebtes Stück Technologie, beraubt jeder Liebe. Trotzdem muss Tommy sterben. Als ich Tommys mutiertem Haupt im vordersten Wagen begegne, schnappen abartige Augen nach mir. Mühelos weiche ich ihnen aus und steche mit Gekkou auf die mutierten Augäpfel ein, als wäre in der Iris ein Schatz verborgen und ich der Schatzgräber. Keine Gnade für Tommy – ich hebe auf die Gucklöcher, bis nur noch Brei übrig ist und nehme mir dann den grotesken Kopf der von Finsternis beseelten Lok vor. Tommy stirbt als ungeliebtes, kaltes Stück Schienenschrott. Auftrag ausgeführt, Killer ist Dead.

Nils Osowski

Zweite Meinung

Markus Würstle: Nach dem durchgedrehten »Lollipop Chainsaw« kommt hier erneut ein Suda-Werk, das Freunde von Andersartigem schnell in ihr Herz schließen. Allerdings mangelt's an Abwechslung. Für das Gesamtkunstwerk gebe ich dennoch 8.3



Zieh dir was an: Manche von Mondos Gegnern laufen in Outfits herum, die ein bisschen was von Lady Gaga haben.

Killer is Dead

GRAFIK

Ebenso genialer wie schräger Pop-Art-Noir-Stil

9

SOUND

Mal sphärische, mal punkige Klänge von Akira Yamaoka

9

STEUERUNG

Sinniges, fix gelerntes Katana-Gemetzel

7

»Kill Bill« auf Crystal Meth: stylisch-schräge Daueraction, deren surreale Bildgewalt begeistert.

8.5 von 10

Erhältlich | 22. August 2013



Alleskönner oder nichts so richtig?

- + Viele Optionen und Möglichkeiten das Disney-Universum zu erkunden, Playsets für stimmige Filmwelten, großzügiger und variabler Editor
- Zuweilen schwammige Steuerung, recht einfach gehaltene Grafik, viele Extras kosten auch extra Geld



DISNEY INFINITY

Ich baue mir meine Disney-Welt

kurz&knapp

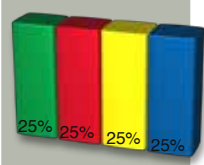
Hersteller |
Disney Interactive
Entwickler |
Avalanche Software
Preis | 69,99 Euro
(Starter-Set)
Genre | Action
Spieler | 1 - 2
Xbox Live | ja
USK | ab 6 Jahren

kurz gesagt

Umfangreich
ausgestatteter
»Skylanders«-
Konkurrent mit vie-
len frischen Ideen.

das ist drin

- Sandkasten
- Rennaction
- Welterkundung
- Minispiel-
Extravaganz



Ob man nun will oder nicht, manchmal packt einen doch die Nostalgie. Im Fall von »Disney Infinity« war es das unbestimmte Gefühl wieder im Haus meiner Eltern zu sein und mit Bauklötzen, Matchbox-Autos und Playmobil-Figuren auf dem Fußboden des Wohnzimmers zu spielen. Eine Art virtuelles Schwindelgefühl, das mich wieder zwölf Jahre alt werden ließ.

FILMWELTEN ZUM MITSPIELEN

Ich bin mir der Tatsache bewusst, dass ich nicht zur Zielgruppe von »Disney Infinity« gehöre, aber dann ertappe ich mich dabei, dank der berühmten Filmwelten aus dem Disney-Universum, doch voll im Spiel aufzugehen. So kann man durchaus seinen Spaß haben, wenn man als Captain Jack Sparrow in das »Fluch der Karibik«-Playset eintaucht, um sich mit Davy Jones eine actionreiche Third-Person-Jagd um einen versunkenen Schatz zu liefern; wenn man als Kuschelmonster Sully an die »Monster Universität« kommt und sich gegen die rivalisierende Schreck-Tech Hochschule zur Wehr setzen soll; oder wenn man als Mr. Incredible aus »Die Unglaublichen« Oberschurke Syndrome und seinen zerstörerischen Omnidroids das Handwerk legen muss und dabei, wie Tim Bendzko so schön singt, »mal eben kurz die Welt rettet«.

Diese drei Welten sind im Starter-Set von »Disney Infinity« bereits enthalten und bieten jede Menge Action – Festungen erklimmen, Roboter vermöbeln, Monster retten, mit dem

BMX coole Stunts machen. Die einzelnen Missionen sind unglaublich vielseitig und lassen keine Langeweile aufkommen. Und sollte man doch mehr Abwechslung suchen, gibt es dank diverser Zusatz-»Playsets« – als erstes erscheinen »Disney's Cars« und »The Lone Ranger« – die Möglichkeit, weitere Filmwelten zu erkunden. Mit den ebenfalls erhältlichen Freunden und Gegnern der Hauptfiguren lassen sich neue Missionen oder der Multiplayer-Modus nutzen und mit Hilfe von »Power Discs« zusätzliche Waffen, Fahrzeuge und Bonusfähigkeiten freischalten. Einziger Nachteil: Alles muss separat erworben werden, um mittels »Infinity Base« – das »Skylanders«-Konzept lässt grüßen – ins Spiel transferiert zu werden.

SELBER WELTEN BAUEN

Wem das nicht reicht, der tobt sich in der »Toybox« aus. Der Editor-Modus ist bestückt mit einer XXL-Auswahl an Landschaften, Gebäuden, Dekorationen, Figuren und interaktiven Elementen aus denen sich Tausende Welten erschaffen lassen. Mittels in den »Playsets« und in der Start-Toybox sammelbarer Extras kann man seine Objektauswahl vergrößern und etwa den Palast aus »Aladdin« im Editor zugänglich machen. Dank der Möglichkeit Verknüpfungen zwischen Objekten zu erstellen, lassen zum Beispiel Schalter in Gebäude einbauen, die Fußbälle verschießen und vieles mehr. Die Variationen sind endlos und dank Online-Verbindung kann man seine Kreationen, von

der »Cars«-inspirierten Piste bis zum Riesen-Flipper, mit Freunden teilen und deren Welten erforschen.

Kurzum: »Disney Infinity« fehlt zwar die optische Opulenz der hauseigenen Animationsfilme, nichtsdestotrotz unterhält es prima. Man erforscht, sammelt, probiert aus – und geht voll darin auf. Ganz so wie damals als Kind eben.

Lars Schmeink

Zweite Meinung

Sönke Siemens: Disney kopiert das »Skylanders«-Konzept hervorragend und ergänzt es um tolle Kreativmöglichkeiten, die wohlige Erinnerungen an »Little Big Planet« wecken. Freu mich schon auf den ersten »Monster AG«-Horizontal-Shooter und gebe 8.3!

Disney Infinity

GRAFIK

Hinkt dem 360-Standard hinterher, Texturen leicht über Wii-Niveau

6

SOUND

Schöne Musik, gute aber tendenziell überdrehte Sprecher

8

STEUERUNG

Schnell erlernt, gelegentlich schwammig und hinderlich

7

Besticht nicht durch Technik, sondern durch die Vielfalt der Welten und die schiere Menge der Optionen. Vor allem Kids werden's lieben!

8.1 von 10

kurz&knapp

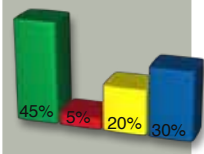
Hersteller | Ubisoft
Entwickler |
 Ubisoft Montpellier
Preis | ab 45 Euro
Genre | Jump 'n' Run
Spieler | 1 - 4
Xbox Live | nein
USK | ab 6 Jahren

kurz gesagt

Aberwitziges Jump
 'n' Run mit viel
 Liebe zum Detail
 und jeder Menge
 Freischaltkram.

das ist drin

- Lums sammeln
- Posen
- Unfug treiben
- Teensies retten



Erhältlich | 29. August 2013



RAYMAN LEGENDS

Heute schon fröhlich drauflos gehüpft?

Es ist still geworden auf der Lichtung der Träume. Seit 100 Jahren schon hängen die einstigen Helden Rayman und Globox dort wie zwei Sack Sülze im Geist und schlafen den Schlaf der geistig Umnachteten. Doch nun hat es sich ausgeräumt! Dunkle Mächte bedrohen erneut die Welt. Wie schon im Vorgänger-Jump-and-Run »Rayman Origins« gilt es nun auch im Nachfolger-Hüpfer, das Übel an der Wurzel zu packen und selbige einer narkosefreien Wurzelbehandlung zu unterziehen. Du wirst überrascht sein, wie schön und absolut schmerzfrei das sein kann.

Vieles wirkt auf den ersten Blick gleich oder ähnlich wie in »Origins«. So kommen abermals die bewährten, handgezeichneten 2D-Kulissen voller Aha-Effekte zum Einsatz. Statt auf einer Karte der Oberfläche wählt man die über 50 Level nun aber über Gemälde, wie in einer Kunstausstellung, an. Insgesamt fünf Themenwelten mit klingenden Namen wie »20.000 Lums unter dem Meer« und »Fiesta de los Muertos« warten auf bis zu vier Mitspieler, die an einer Konsole gemeinsam loshüpfen. Das Ziel liegt dabei meistens im Osten, Start des Hüpfmarathons ist der westliche Teil eines Levels. Ein klassischer 2D-Sidescroller also? Nicht ganz, denn gar so starr bleibt »Legends« nicht bei seinen Tugenden. Die Entwickler spielen mit den Dimensionen und der nächste Sprung auf eine Trampolinblume könnte dich auch spontan in den Hintergrund katapultieren, wo zuvor bereits wütende Unkenkrieger pöbelnd ihre Heugabeln erhoben. So wirken die Kulissen herrlich lebendig und stecken voller entdeckenswerter Kleinigkeiten. Auch optisch erwartet den Spieler Abwechslung statt Monotonie: Rayman, Globox und die Kleinlinge wuseln durch saftig-grüne Dschungelruinen, fliegen durch die staubige Wüste, tauchen mit Quallen

und Leuchtfischen unter Wasser, holen sich in Lavaschlössern heiße Fußsohlen und futtern sich durch Quadratkilometer große Schokokuchen. Bei all dem sollte man vorrangig zwei Ziele im Auge behalten: leuchtende und singende Lum-Kugeln einsammeln, um Punkte zu scheffeln und neue Levels freizuschalten und am Leben bleiben! Natürlich gibt es noch viele andere Dinge zu tun, etwa Geheimgänge entdecken, bis zu zehn Teensies finden und befreien oder endlich den vermaledaiten Gold-Highscore knacken. Doch das Überleben allein sieht einfacher aus, als es tatsächlich ist. »Rayman Legends« zählt eindeutig zu den anspruchsvolleren Jump 'n' Runs dieser Tage – ein großer Pluspunkt für Zocker der alten Schule, ein Frustfaktor vor allem für jüngere Spieler. Punktgenaue Absprünge und perfektes Timing gehen Hand in Hand, wenn Rayman und Co. an Seilen schwingen, Wände entlang rennen, waghalsig über Abgründe springen, Plattformen im richtigen Moment an die richtige Stelle bewegen, Fallen ausweichen, Verfolger abschütteln und natürlich Gegnern eins überbraten. Immerhin: Tritt der Heldentod mal ein, liegt das in aller Regel nicht am Spiel, sondern tatsächlich am Unvermögen des Spielers. »Rayman Legends«

Hüpfekstase oder Oberschenkel-Halsbruch?

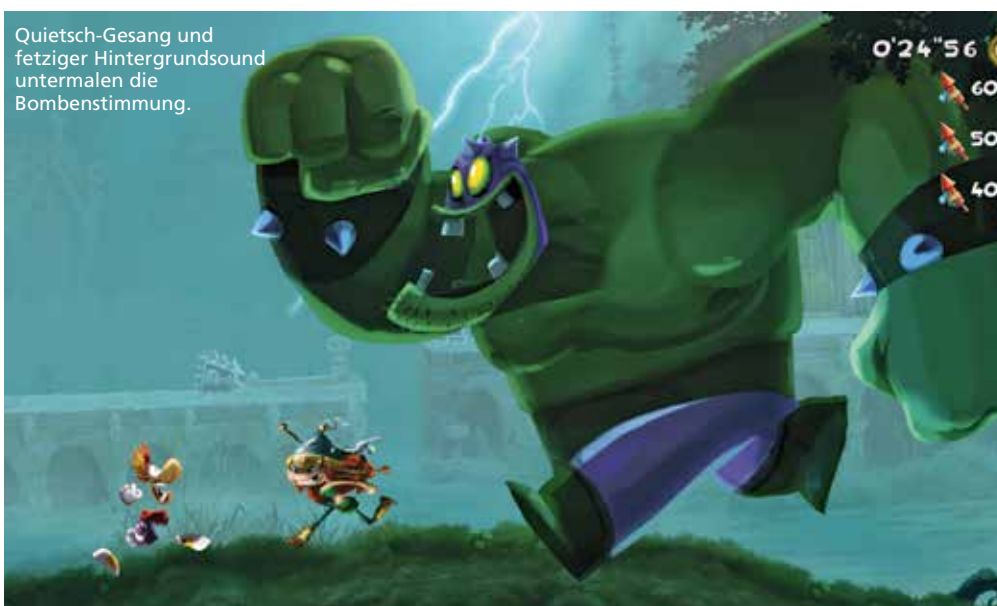
- + Kunterbunte und lebendige Spielwelt, 2D-Optik mit 3D-Ebenen, fette Bossgegner, typischer Rayman-Charme, jede Menge Freispielbares, extrem umfangreich, fairer Preis, knackiger Schwierigkeitsgrad...
- ...der für manche sicherlich zum Minuspunkt wird, Murfys Einsatz im Vergleich zur Wii-U-Version stark abgespeckt, Levels oft sehr kleinteilig und unübersichtlich



Im Laufe der Zeit werden neue Welten freigeschaltet, außerdem einige spielbare Heldenfiguren. Die Axt-schwingende Barbarenprinzessin Barbara beispielsweise, und die Spionin namens Ursula.



Quietsch-Gesang und fetziger Hintergrundsound untermalen die Bombenstimmung.



Wer besonders viele Lums sammelt, erhöht das sogenannte Genialitätslevel. Hat zwar keine Auswirkungen, taugt aber zum Angeben bei Gleichgesinnten.



✱ Hau das Leder!

KUNG FOOT

Keine Lust mehr, mit einem Kumpel fiese Viecher zu vermöbeln? Dann knüppel stattdessen doch einen Fußball. Im Minispiel Kung Foot geht es einzig darum, einen umher fliegenden Ball so zu boxen, treten, knuffen, kicken und klatschen, dass er – getreu den Gesetzen der Rayman'schen Physik – im Tor eines menschlichen Gegenspielers landet. Der wiederum will natürlich genau das Gleiche. Dass manche Ohrfeigen und Schienbeintritte dann doch eher Richtung Kontrahent gehen, statt das Leder zu malträtiert, erhöht den Spaßfaktor dieses kurzweiligen Minigames nur umso mehr!

wird also niemals unfair! Hilfe kommt in speziellen Situationen von Fliegen-Maskottchen Murfy, der immer im richtigen Moment eines Levels angesummt kommt, um auf Knopfdruck etwa Seile loszuschneiden, Suchscheinwerfer auszuschalten, Schalter zu betätigen oder Löcher in Kuchen zu fressen und so neue Wege freizulegen. Besonders knifflig – aber auch ungemein spaßig – sind die neuen Musiklevels, in denen die Spieler im Takt der Musik durch die Abschnitte gescheucht werden und bei jedem Beat Gegner ausknocken oder Plattformen erreichen müssen. Das rockt! Dabei reicht das Spektrum an Verprügelmaterial von Banjo spielenden Mariachi-Skeletten über fette Kröten mit Fallschirmen bis hin zu Feuerbälle spuckenden Klops-Echsen. An denen scheitert der versierte Hüpfexperte aber kaum: Ein Sprung auf den Kopf oder ein gezielter Faustklatscher mittels X-Taste und die Halunken feiern ihren Abgang mit einer meist irre komischen Comic-Grimasse, die

irre viele Zähne verliert. So ist er eben, der typische Rayman-Klamauk!

Viel härtere Brocken sind indes die Bossgegner einer jeden Spielwelt. Etwa der riesige, mechanische Drache aus dem Labor oder der gigantische Spandex-Wrestler im Lavaschloss. Klassischerweise bestehen die Duelle gegen solche Kolosse aus mehreren Phasen, die wiederum für so manche Gebissabdrücke im Controller sorgen könnten. Echt hart!

Jetzt aber genug der Lobhudelei, kommen wir zur Kritik. Ähm. Mal überlegen. Allzu viel gibt's da nämlich nicht. Kurzsichtige Naturen dürften hin und wieder Probleme bekommen, wenn die Kamera allzu weit vom ohnehin sehr kleinteiligen Geschehen wegzoomt. Außerdem dürfte es manch einem Fan sauer aufstoßen, dass die Passagen mit Fliege Murfy im Vergleich zur Wii-U-Version des Games eher simpel ausfallen. Während Nintendo-Jünger das Insekt auf dem separaten Bildschirm nämlich eigenhändig durch ganze Levelabschnitte steuern dürfen, müssen sich Xboxler mit einfachem Knöpfchendrücken begnügen. Aber sei's drum, denn das trübt den Spielspaß eher marginal. Mit »Legends« kann man nicht mal dann etwas falsch machen, wenn man bei Super Mario zuerst an Ex-Bayer Gomez denkt.

Sabine Schischka

Zweite Meinung

Sönke Siemens: Die knapp sechs Monate zusätzliche Entwicklungszeit haben dem Titel sichtbar gut getan: Echte Schnitzer muss man hier mit der Lupe suchen. Für mich ganz klar eines der besten – wenn nicht sogar das allerbeste – 2D-Jump-and-Run auf Xbox 360. Klare 9.0

Rayman Legends

GRAFIK

Tolle Kulissen, kreative Figuren, aber manchmal unübersichtlich

8

SOUND

Singende Lums und rhythmische Beats – so hüpf es sich am besten!

9

STEUERUNG

Zugänglich und bis auf wenige Aussetzer perfekt passend

8

Übertrumpft in punkto Kreativität und Spielspaß sogar den Erstling. Klarer Kaufbefehl!

9.1 von 10

Und außerdem?

■ 50 Erfolge, vor allem für das Freispiel neuer Levels, Charaktere und Retten von Teensies ■ Enthält zusätzlich 40 Levels aus dem Vorgängerspiel »Rayman Origins«, die optisch nochmals aufpoliert und dem neuen Ableger angepasst wurden

Erhältlich | 18. Juli 2013



Schlumpf oder Lümmel?

- +** Charmante Präsentation mit den Schlümpfen im Originaldesign, witziger Vier-Spieler-Modus an einer Konsole
- Eintönig und abwechslungsarm gestaltete Level, allzu leicht, Sprachausgabe nur teilweise übersetzt, belanglose Spezialkräfte, lieblose Zwischensequenzen

DIE SCHLÜMPFE 2

Zum Davonschlumpfen...

kurz&knapp

Hersteller | Ubisoft **Entwickler** | Way Forward **Preis** | 40 Euro **Genre** | Jump'n'Run **Spieler** | 1 - 4 **Xbox Live** | ja **USK** | ab 0 Jahren **Kurz gesagt** | Spielt sich geschmeidiger als ein von Kater Azrael herausgewürgter Haarball. Aber nicht viel.

Man muss nicht Schlaubi sein, um zu wissen: Lizenz-Spiele zu Filmen taugen meistens nix. Zwar verspricht der Klappentext »schlumpftastische« Hüpfereien, trotzdem stinkt das hier ärger als Papa Schlumpfs Mütze. Der miesepetrige Hexenmeister – Gargamel – klagt die einzige Lady im Dorf – Schlumpfine – und ganz Schlumpfhäuser eilt zur Rettung. Erzählt wird diese Geschichte in Zwischensequenzen voller Standbildchen in originaler Peyo-Optik. Dass die Spielgrafik eher dem aktuellen Kinofilm gleicht, finden wir ebenso merkwürdig wie die Tatsache, dass der Erzähler deutsch spricht, einem während des Gameplay aber englische Sprachfetzen um die Ohren fliegen. Sei's drum. Als Papa Schlumpf, Klugscheißer Schlaubi, Tollpatsch Clumsy und Konsorten hüpfst du in klassischer 2D-Perspektive durch den seitlich scrollenden Gruselwald, später außerdem durch New York und Paris. Von Gargamel verhexte Käfer und Vögel laufen einem im Weg herum, also weicht man dem Getier aus oder knockt es per Kopfsprung aus. Ein »Super Mario Bros.« vermag einen mit dieser simplen Prämisse wochenlang zu unterhalten, aber es geht eben auch anders – nämlich richtig langweilig. Ständig wiederholen sich

die Angreifer-Muster, lediglich einige wenige Bosskämpfe nötigen den Spieler zur Anpassung seines Hüpfzeitings. Das lahme Spieltempo, die austauschbare Musikbegleitung und die schlichten Soundeffekte tun das ihre dazu, dass man binnen kurzer Zeit davonschlumpfen möchte. Der Aufbau der horizontal scrollenden Plattformen verdient besondere Erwähnung: Bei Betrachtung der statisch und leblos, ohne Witz und Fantasie zusammengestellten Oberflächen, Katapultblumen und anderen Uraltelemente könnte man glauben, das Jump-n-Run-Genre hätte sich in den letzten 25 Jahren kaum weiterentwickelt. Das hier im Gameplay nichts drin und dran steckt, merken auch jüngere Spieler binnen kurzer Zeit. Und ohne jedes Überraschungsmoment geht halt leider auch dem Vier-Spieler-Modus bald die Luft aus.

Nils Osowski/Richard Löwenstein

Wertung

Gargamel hasst Schlümpfe, 360 Live dieses verschlumpft schlampig gemacht Spiel. Wäre so viel mehr drin gewesen!

4.2 von 10

Erhältlich | Juli 2013



Volltreffer oder Blindgänger?

- +** Vier verschiedene Helden, Vier-Spieler-Online-Koop, bis zu acht Spieler, Online-Versus
- Grafik dröge und verwaschen, schlechte Steuerung, lachhafte Gegner- und Team-KI, schlechte Musik, unpassende englische Sprecher

SCOURGE: OUTBREAK

Auch im Quartett nicht nett!

kurz&knapp

Hersteller | UFO Interactive **Entwickler** | Tragnarion Studios **Preis** | 800 Microsoft Points **Genre** | Third-Person-Shooter **Spieler** | 1 - 8 **Xbox Live** | ja **USK** | ab 16 Jahren **Kurz gesagt** | Leider alles andere als solide Koop-Ballerei. Braucht kein Mensch...

Gibt es im Jahre 2035 irgendwo auf dem Planeten Ärger, wird das Echo-Squad losgeschickt. Denn die vier Söldner Stonewall, Shade, Mass und Amp würden mit Waffengewalt sogar den Teufel aus der Hölle treiben. Der neueste Auftrag führt das Krieger-Quartett zur Insel Nogari, auf der eine übermächtige Firma fragwürdige Experimente durchführt. Über vier Abschnitte der langweilig erzählten und sehr geradlinig verlaufenden Kampagne sollen nun Forscher lokalisiert und außerirdische Artefakte sichergestellt werden. In welche Kampfstiefel der Spieler dabei schlüpft, ist ihm überlassen, die drei restlichen Begleiter werden dann von der KI durch die Level gescheucht. Auf Wunsch können die freien Plätze natürlich jederzeit von Internet-Mitspielern besetzt werden.

Aus der Schulterperspektive ballern, laufen, Deckung suchen, Anzug-Schilde aktivieren, Kameraden heilen, ab und zu mal ein Computer-Terminal

hacken. All das bietet aufgrund der misslungenen Steuerung sowie eines verkorkten Deckungssystems auch in der Gruppe nicht besonders viel Spaß. Die meist farblosen und verwaschenen Kulissen sind dabei ebenfalls wenig hilfreich. Auch die Charaktere bleiben flach; ihre individuellen Schicksale interessieren kaum. Sound und Musikuntermalung schwanken zwischen unpassend und lachhaft. Nur die Prise Rollenspiel, die für Abschlussserien und andere Aktionen Punkte sowie Verbesserungen in Aussicht stellt, ist ein kleiner Lichtblick. Obendrauf gibt's fünf Multiplayer-Karten für bis zu acht Teilnehmer, die sich in Klassikern wie Deathmatch und Flaggen-Klau die Schutzwesten zersieben. Solisten sind froh, das Rätsel um das Eiland nach sechs Stunden gelöst zu haben. Die knapp zehn Euro Anschaffungspreis lassen sich besser in einen vernünftigeren Koop- oder Einzelspieler-Shooter wie »Far Cry 3: Blood Dragon« investieren.

Reinhard Fischer / wue

Wertung

Zwar ist's schon irgendwie spielbar, dank Dutzender besserer Alternativen kann man sich diesen Zehner aber getrost sparen.

4.1 von 10

DER WEG INS UNHEIMLICHE TAL

Die Grafikrevolution nimmt mit der Xbox One, der Playstation 4 und Grafik-Engines einer neuen Generation wieder einen Sprung nach vorne. Was dieser uns verspricht, das sind vor allem noch realistischere Umgebungen, greifbarere Welten aber auch Videospielcharaktere, die kaum noch von der Realität unterscheidbar sein sollen. Doch ist dies wirklich so leicht umsetzbar? Welche Probleme kommen damit auf uns zu? Ein kleiner Exkurs ins unheimliche Tal...



Fast 55 Jahre ist es her, da entwickelte der amerikanische Physiker William Higinbotham das, was wir heute als das allererste Videospiel betrachten: »Tennis for Two«. Auf einem runden Oszilloskop-Schirm, gekoppelt an einen Analogrechner, ließ er eine simple Tennispartie ablaufen. Die bestand aus nicht mehr als einigen Strichen und einem kantigen Ball, der hin und her hüpfte. Dass sich aus den Strichen irgendwann ganze Städte, weitläufige Fantasy-Wälder oder fremde Welten und aus dem Ball, Waffen-schwingende Space Marines, Revolverhelden und Zauberer entwickeln würden, daran hatte Higinbotham sicher nicht gedacht. Und noch lange ist nicht das Ende dieser Entwicklung, der Evolution der Videospiele erreicht, sondern nimmt erst jetzt wieder richtig Fahrt auf. Erst kürzlich äußerte Tim Sweeney, der Gründer und Präsident des Studios und »Unreal Engine«-Erfinders Epic Games, dass Umgebungen in Videospielen »in den nächsten zehn Jahren absolut fotorealistisch« würden. Szenen von Straßen, Wäldern und Metropolen seien dank einer unglaublichen Vielfalt von Details, nahezu perfekten Beleuchtungs- und Physiksimulationen kaum noch von Film- und Fotoaufnahmen zu unterscheiden. Gleiches glaubt auch Kim Libreri von der Spezialeffekt-Firma Industrial Light & Magic, die etwa die Na'vi in James Camerons Blockbuster »Avatar« zum Leben erweckten oder auch die Monster und Robos aus »Pacific Rim« sowie die Dinosaurier in »Jurassic Park«. »Das ist der Weg, den wir eingeschlagen haben«, sagte Libreri Ende 2012 den Kollegen von IGN. »Es wird schwerer den Unterschied zwischen etwas festzustellen, dass in Echtzeit berechnet wird, einem Animationsfilm oder auch etwas real Aufgenommenem.« Dass dem tatsächlich so sein wird, das haben spätestens erste Demonstrationen von Spielen für die neue Konsolengeneration, der Xbox One und der Playstation 4 und aktuelle High-End-PCs bewiesen.

SCHAU IHNEN IN DIE AUGEN!

Ein gutes Beispiel für das Potential der Grafik-Revolution ist sicherlich »Agni's Philosophy« von Square Enix. Eine sogenannte Tech-Demo, die die Fähigkeiten des neuen Grafikmotors »Luminous Engine« beweisen und den Look eines möglichen neuen »Final Fantasy« demonstrieren soll. Tatsächlich: Was da gezeigt wird, ist beeindruckend. Waren Bärte und Haare bisher flache Texturen oder bestenfalls Polygonhäufchen, ist hier im Bart eines alten Mannes jedes einzelne Haar zu

DER WEG INS UNHEIMLICHE TAL

erkennen; statt einer kantigen Gesichtsfläche legt sich hier die Haut der Charaktere beim Reden und Schreien in Falten; Poren und Risse auf Armen und der Stirn sind zu sehen und Augen glänzen und schimmern, ohne dabei wie Glasmurmeln auszuschauen. Schärfentiefe und Zoomeffekte gleichen dem Look echter Kameraaufnahmen und Wüsten- und Felslandschaften könnten ebenso aus Fotobänden stammen. Ein weiterer Marker ist »Deep Down«, der Arbeitstitel eines Online-Fantasy-Games von Capcom, das auf der neuen und vorerst für die Playstation 4 angepassten »Panta Rhei«-Engine läuft. Dessen Ritterhelden sind mit ihren zerschundenen und vom Leben gezeichneten Gesichtern tatsächlich erst auf den zweiten Blick als Computerwesen erkennbar. Und was Activisions Abteilung für Forschung und Entwicklung auf der Game

wirklich surreal.«

Was sich in diesen Worten manifestiert, das nennt sich Uncanny Valley – das »unheimliche Tal«. Ein Phänomen, das aus der Robotik stammt und 1970 vom bekannten japanischen Erfinder Masahiro Mori definiert wurde. Laut ihm sind künstliche Wesen einem Menschen angenehmer, je menschenähnlicher sie sind, doch das nur bis zu einem Punkt, an dem sie kurz davor stehen, dem Menschen vollkommen gleich zu sein. Ist dieser Punkt erreicht, werden die Menschen-Nachbauten abrupt vollkommen unheimlich oder gar beängstigend – sie wirken echt und unecht zugleich. Erst, wenn sie wirklich perfekt sind, strebt die Akzeptanz- und Wohlfühlkurve wieder bergauf. Der Grund sei so einfach wie tiefgreifend: Je menschenähnlicher ein künstliches Wesen ist, umso stärker fallen kleine As-

»Menschengleiche Roboter zu bauen oder humane Avatare, das bedeutet, den Kampf gegen Millionen Jahre der Entwicklung aufzunehmen.«

Developers Conference 2013 unter dem einfachen Titel »next-generation character rendering« zeigte, das war so real, dass es schon unheimlich wirkte: das Gesicht einer Soldatin. Verschiedene Hautschichten werden hier simuliert, die dünne Tränenschicht auf den Augen nachgestellt und wie sie lächelt, traurig dreinschaut oder grimmig guckt, das könnte fast ein echter Mensch sein. Könnte, denn die Reaktionen auf die Soldatin waren zwiespältig. Beeindruckt von der Technologie, dem Know-How hinter der Demonstration zeigten sich freilich viele Messteilnehmer. Doch die Wirkung des virtuellen Menschen selbst? »Als die Animation ablief, da lief's mir plötzlich ganz kalt den Rücken runter«, schreibt ein anonymes Spieleentwickler im Internetforum Neogaf, das sehr viele Brancheninsider, Videospiel-Designer und Games-Journalisten als Mitglieder hat. »Es ist merkwürdig, einige Animationen und gezeigte Emotionen sind sehr, sehr menschlich aber andere dagegen nicht. Das ist irgendwie bizarr«, kommentiert hingegen ein anderer Nutzer. Ein weiterer sagt: »Als Standbild gesehen könnte das ein Foto sein, doch in Bewegung kommt das

pekte auf, die teils unbewusst wahrgenommen werden, wir aber von realen Wesen seit unserer Geburt gewohnt sind. Muskelbewegungen unter der Haut, der Blick eines Menschen und subtile emotionale Regungen zum Beispiel. »Die Evolution hat uns darauf getrimmt, selbst kleine Abweichungen vom normalen Erscheinungsbild zu erkennen, die etwa auf Krankheiten oder mentale oder psychische Probleme hindeuten«, erklärt Thalia Wheatley, Forscherin vom amerikanischen Dartmouth College das Phänomen in einem Artikel des Fachblattes Scientific American. »Menschengleiche Roboter zu bauen oder humane Avatare, das bedeutet, den Kampf gegen Millionen Jahre der Entwicklung aufzunehmen.« In vielen Fällen reiche schon der Blick in ein Auge, um zu erkennen, ob es sich um einen Menschen oder eine Nachbildung desselben handle. Das ist ein Fallstrick, der schon manch ambitioniertes Animationswerk fast scheitern ließ. Für seine Mythos-Verfilmung »Beowulf« wartete »Zurück in die Zukunft«-Regisseur Robert Zemeckis 2007 mit modernster Technik und Stars wie Angelina Jolie auf, die sich digitalisieren und als animierte Figuren auf die Lein-



wand zaubern ließen. Dennoch kam der Film bei vielen Zuschauern nicht gut an. Die Cineasten fühlten sich mit den nahezu fotorealistischen Figuren unbehaglich, konnten aber nicht genau benennen wieso. Auch Steven Spielbergs und Peter Jacksons ambitionierte »Tim & Struppi«-Animationsverfilmung von 2011 beeindruckte mit großartigen Bildern, schlitterte jedoch auch an der Grenze zum unheimlichen Tal entlang. »Tim scheint zugleich menschlich und nicht menschlich: das merkwürdig kleinkindartige Gesicht, seine Augen sind glasig und leer statt gefüllt von Leben«, beschreibt das New York Magazine die Wirkung des Filmes. Dies ist der Grund dafür, warum Animationsstudios wie Pixar oder Disney in ihren Filmen gezielt keinen Fotorealismus anstreben, sondern menschliche Figuren in Filmen wie »Oben«, »Die Unglaublichen« und »Wall-E« nach wie vor zeichentrickgleich und comichaft proportioniert daherkommen. »Ab da bewegt sich das Problem von der Grafik hin zu Feldern, von denen wir noch nicht wissen, wie sie zu lösen sind«, sagte Tim Sweeny von Epic Games Anfang Juli auf der Branchenkonferenz Develop. »Es gibt noch einige Felder in denen weitreichende Forschung nötig ist, vielleicht für den Rest unseres Lebens, bevor wir hier der Realität wirklich nahekommen.« Denn nicht jeder Teil der Brücke zur Überquerung des unheimlichen Tals lässt sich mit besseren Texturen, schickeren Shadern oder einer höheren Auflösung lösen. Selbst wenn ein computergenerierter Mensch optisch perfekt wäre: Würde er sich nicht hundertprozentig





✕ Willst du echte...

...FALSCHEN MENSCHEN TÖTEN?

Mit der stetigen Fortentwicklung in Sachen Grafik und Realismus tun sich nicht nur Fragen bezüglich der Akzeptanz der virtuellen Figuren auf, sondern auch moralische und ethische. Denn auf einen erkennbaren Haufen aus Pixeln und Polygonen zu schießen, das tut nicht weh, das sorgt kaum für einen Zwiespalt im menschlichen Geist. Doch wie schaut's aus, wenn der Soldat bei »Battlefield«, »Call of Duty« oder der Passant bei »Grand Theft Auto« optisch nicht mehr von einer realen Person unterscheidbar ist? Fällt es dann immer noch so leicht, etwa der so glaubhaften Soldatin aus Activisions Grafikdemo einen Kopfschuss zu verpassen oder ihr ziviles Pendant mit einem Geländewagen zu überfahren? Vor allem, wenn dann realistische Wunden zu Tage treten – der Durchschuss im Auge zu sehen ist, der aufgeplatzte Bauch oder das halb abgetrennte Bein samt gesplittertem Knochen. Klar, sie sind immer noch nur Videospielfiguren. Aber wird das menschliche Bewusstsein dies einfach so hinnehmen? Will man Derartiges wirklich sehen? Wird der Spieler nicht zweifeln? Braucht es einen solchen Realismus oder begnügt man sich mit einer entschärften falschen Realität, die einem nur die hübschen und erträglichen Dinge zeigt. Wie weit soll der Fotorealismus in Spielen gehen? Schreib's uns an redaktion@360-live.de



menschlich verhalten, rief er ebenso ein subtiles Unwohlsein im realen Gegenüber hervor. Bestes Beispiel? Der Androide David aus dem Film »Prometheus«. Gespielt von Michael Fassbender sieht David menschlich aus, weil er von einem Menschen dargestellt wird. Doch nicht, wenn David von Fassbender empathisch unterkühlt, in seinen Gesten perfektionistisch und akkurat verkörpert wird; er blinzelt kaum, vermeidet unnötige Gesten oder menschliche Ticks und Macken. Das lässt ihn für den Zuschauer unnahbar und befremdlich erscheinen – eben, wie es Regisseur Ridley Scott wünschte. Wichtiger als nur das menschengleiche Aussehen ist daher offensichtlich das Verhalten und Gebaren der virtuellen Menschen – und damit auch ihre Intelligenz und Emotionspotential!

MEHR POWER GENÜGT NICHT

In Zwischensequenzen fällt es Spielern leicht, den Spieler computergenerierte Charaktere nahezubringen. Mit einem Skript können Designer kontrollieren, wie sich der Charakter bewegt, was und wie er spricht und sogar Emotionen im Spieler wecken – ganz gleich einem Film. Doch im Spiel selbst? Hier ist's situationsabhängig und der Künstlichen Intelligenz überlassen, wie ein Nichtspielercharakter agiert. Und dies ist gerne unlogisch und einfach unmenschlich: Charaktere rennen gegen Wände, machen in Gesprächen lange Pausen, wiederholen sich immer und immer wieder, starren den Spieler in Feuergefechten tatenlos an oder ignorieren es, wenn der Spieler nichts tut – selbst in aktuellen Top-Titeln, wie dem viel gelobten »Bioshock Infinite« oder »The Last of Us« auf Playstation 3, ist dies so. Die Taten und Reaktionen von Charakteren sind ganz unübersehbar maschinell und künstlich – weit ab von dem, was man als menschlich bezeichnen könnte. Verbunden mit optisch noch menschlicheren

oder gar fotorealistischerem Aussehen als in aktuellen Titeln würde dies nicht mehr nur witzig, sondern merkwürdig erscheinen und eher irritieren als amüsieren. Denn die Scherenschnittlinie zwischen der realitätsnahen optischen Erscheinung und dem erwarteten und erwünschten Tun wäre einfach zu groß. Gleichzeitig steigert sich mit der optischen Qualität der Anspruch unseres Hirns an das restliche menschliche Verhalten der Figur. »Wenn diese Erwartungen nicht erfüllt werden, dann hat das Hirn damit ein Problem«, beschreibt Forscherin Saygin. Statt wie normale Menschen, würden die Figuren uns bestenfalls gespenstisch oder autistisch scheinen. Das könnte dazu führen, dass die Spieler diese Charaktere ablehnen und damit das Spiel an sich. Dieses einfach ändern, bessere Künstliche Intelligenzen für ein menschliches Verhalten entwickeln? Leichter gesagt als getan. Denn das grafische Darstellungsvermögen entwickelt sich schneller als unsere Fähigkeit, künstliche Intelligenz voranzutreiben. Das menschliche Denken, die Art wie wir Entscheidungen treffen und unser soziales Verhalten entwickeln ist für die Wissenschaft vielfach immer noch ein Rätsel. Von den Kosten der Entwicklung, einer natürlich wirkenden Künstlichen Intelligenz und der Anpassung an etwas Profanes, aber dennoch Komplexes wie ein Videospiel, ganz zu schweigen. Selbst alltägliches Verhalten, wie ein natürliches und spontanes Gespräch oder eine simple Entscheidung, von einem Computer simulieren zu lassen, ist eine Herkulesaufgabe und nichts, was sich in den nächsten Jahren in einem Videospiel finden lassen wird. Dennoch liegt hier die große Herausforderung, der nächste Schritt, um das »Uncanny Valley«, das unheimliche Tal, zu durchschreiten. Doch ist er riskant und gewagt – aber auch der Weg in die Zukunft der Videospiele.

Martin Schwertbachfelde

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

360 LIVE

COMMUNITY

Was tut sich
rund um
Xbox Live?

SCENE	DLC-VORSCHAU	XBOX LIVE ARCADE	DER MONAT	ERFOLGE
Meckerecke, Szene-News, Interview	Bioshock Infinite: Burial at Sea Borderlands 2: Headhunter Packs	Capsized, Mars: War Logs, Pacific Rim, R.I.P.D. The Game	Neues aus der Redaktion...	The Bureau Xcom Declassified

✕ Consoles

MEHR FUSSBALL

Wenn jugendliche Fußballfans nicht mehr auf dem Bolzplatz herumwetzen sondern gebannt vor dem heimischen Fernseher verweilen, dann kann das nur eines heißen: Der neue Abpraller der beliebten Runder-Simulations-Reihe »FIFA« ist erschienen. Ab 26. September kicken Fußballfreunde wieder drauf los, als ob man der Deutschen liebsten Sportart nur drinnen fröhnen könnte. Das weiß natürlich auch die Consoles Sports League und bietet bereits zum Erscheinen des nächsten EA-Kicks erste »FIFA 14«-Ligen

» Ab 26. September kicken Fußballfreunde wieder drauf los. «

und Cups an, bei denen jedes qualifizierte CSL-Mitglied teilnehmen kann. Momentan gibt es noch keine festen Termine, aber die zuständigen Admins und Betreuer stecken bereits mitten in der heißen Planungsphase. Du willst wissen, welche Veranstaltungen die CSL anbietet, wer alles mitmacht, ob sich etwas an den Regeln geändert hat und wann es genau los geht? Ausführliche Infos erhältst du wie gewohnt im vollen Umfang auf folgender Webseite:



CONSOLES
sports league
www.consoles.net

Die Mecker-Ecke

MEHR MUT ZU FARBE UND DESIGN-EXZESSEN

Zwei Meter dicke Stampfer setzen vor mir auf, das orange lackierte Metall funkelt in der Sonne und als ich nach oben schaue, sehe ich diesen gewaltigen Käfer im Stahlmantel. Der nennt sich Devil Walker, stammt aus Bungies neuem Edelschooter »Destiny« und hat mir endlich mal wieder ein Wow entlockt. Wow, mit wie viel Liebe hier ein Designer ein organisches Lebewesen mit Hightech überzogen hat. Wie die Beine förmlich mit dem Titan verschmelzen und die Silhouette der Gatling-Kanone im Mundbereich aussieht wie seine Fühler.

LIEBE ENTWICKLER, TRAUT EUCH

Als Spielereakteur reist man durch die Welt und lernt quasi täglich neue, interessante Köpfe kennen. Gerade Designer sind oft schräge Typen mit coolen Ideen, deren Augen leuchten wenn sie von diesem einen Entwurf berichten, der das ganze Konzept des Spiels noch mal umgeworfen hat. Mehr davon, bitte! Viel zu selten haben wir in der aktuellen Konsolengeneration wirklich brillante Gegnerdesigns gesehen: Die »Gears of War«-Serie dürfte auf Xbox 360 ein leuchtendes Beispiel sein, »Killzone« hingegen auf der PS3. Allerdings machen diese Spiele den Fehler, ihre Charaktere immer wieder zu wiederholen. Irgendwann gähne ich nur noch, wenn mir mal wieder ein Locust in den Lancer rennt. Oder sich der 128. Helghast mit Gasmaske vor mir aufstellt. »Destiny« scheint seinen Designauftrag da deutlich ernster zu nehmen. In der gut halbstündigen Gameplay-Präsentation gab's jede Menge Überraschungen in Sachen Farben und Formen zu bestaunen. Ich mag beispielsweise auch die Cabal, die mit ihrem Schildkrötenpanzer zur Familie der »Ninja Turtles« zählen könnten. Fehlt eigentlich nur noch die Pizza in der Hand.

NEUE ENGINES, MEHR FARBVIelfALT

Der vermaledeiten »Unreal Engine 3« haben wir es zu verdanken, dass die meisten Spiele heute so dunkel sind. Hallo, wo ist der Lichtschalter? Wo sind farbenprächtige Welten statt Einheits-Grau? Beim Test von »The Bureau: XCOM Declassified« ist mir mal wieder aufgefallen, wie sehr selbst technisch durchschnittliche Spiele von klaren Lichtverhältnissen und Sonneneinstrahlung profitieren können. Die Charaktere wirken heller, ich kann die Mimik in ihren Augen sehen – so wachsen mir die Jungs auch mehr ans Herz. Klar passt das nicht bei jedem Spiel, aber was spricht gegen Abwechslung? Vom düsteren Raumschiff mit seiner tristen Atmosphäre in den Dschungel, wo bunte Schmetterlinge auf Riesenkäfern mit halbem Panzer auf dem Rücken lauern. Die Next-Gen darf gerne ein bisschen durchdrehen!



BIO

Name | Benjamin Kratsch
Schon gewusst? Benjamin Kratsch schreibt seit 2008 für 360 Live, mag Schildkröten und steht auf Design-Exzesse in Spielen.

interview

UNTER VIER AUGEN MIT

Sascha Genat
von Konsolex



Name | Sascha Genat Alter | 39
Wohnort | Bönebüttel Beruf | Kaufmann
Webseite | www.konsolex.de

360 Live: Du hast die Plattform Konsolex ins Leben gerufen. Was dürfen wir uns darunter vorstellen?

Sascha: Konsolex ist eine An- und Verkaufsplattform für gebrauchte Spiele, Konsolen und Zubehör, die es seit Oktober 2012 gibt. Auch DVDs, Blu-rays und Bücher finden bei Konsolex ihren Platz. Wir bieten unseren Kunden faire Preise, geringe Versandkosten und maximalen Käuferschutz. Bei uns gibt es die Möglichkeit, mit Amazon-Payments zu kaufen. Das bedeutet, dass der Kunde mit seinem Amazon-Konto bei uns bezahlen kann und somit denselben Käuferschutz genießt, als würde er direkt bei Amazon einkaufen. Diesen Kundenservice bieten aktuell nur wir und kein anderer Mitbewerber.

360 Live: Spannendes Konzept. Aber wie stehst du zu digitalen Spiele-Downloads?

Sascha: Ich persönlich finde digitale Downloads gut. Oft erleichtern sie einem das Leben. So kann ich überall auf meine Daten zugreifen und muss mich nicht ärgern, wenn mal ein Datenträger vergessen wurde. Die physikalischen Datenträger werden in den nächsten Jahren meiner Meinung nach aussterben oder zumindest immer weiter an Bedeutung verlieren.

360 Live: Macht dir das nicht dein Geschäft kaputt?

Sascha: Digitale Downloads ohne die Möglichkeit eines Weiterverkaufs sind natürlich für diese Art von Geschäft nicht berauschend. Allerdings gibt es ja auch noch physische Medien und die Masse an Menschen wird weiterhin darauf zurückgreifen. Zumindest die kommenden Jahre. Wie verschenken Eltern beispielsweise ein Game an Weihnachten? Ein Code auf einem kleinen Zettel? Nein, ein Kind möchte doch etwas in den Händen halten.

360 Live: Wie stehst du zur verworfenen Gebrauchtspielsperre der Xbox One?

Sascha: Das wäre natürlich schlecht für mich gewesen. Aber es gibt ja neben der Xbox One auch noch diverse andere Systeme und Sony hat mit der PS4 den Gebrauchtspiels-Handel ja von vornherein unterstützt. Somit wäre die Xbox One zwar größtenteils aus dem Portfolio gefallen, alle anderen Konsolen blieben aber erhalten. Außerdem werden Retro-Konsolen immer beliebter. Aus persönlicher Sicht empfand ich Microsofts Schritt zwar gewagt, aber nicht unklug. Alles entwickelt sich immer schneller in Richtung »digital«. In einigen Jahren sind physische Medien denke ich überflüssig und es ist völlig normal, sich Spiele herunterzuladen.

360 Live: Hast du Angst, Microsoft oder Sony könnten doch noch eine Sperre einführen?

Sascha: Ich gehe nicht davon aus, dass es bei der kommenden Konsolengeneration noch einen Strategiewechsel gibt. Das wäre aus wirtschaftlichen- und Image-Gründen für beide Firmen fatal. Würde zum Beispiel Microsoft erneut umdenken, wären alle Fans vergrault und würden aus Protest auf andere Systeme setzen.

✖ Kommende Download-Inhalte im Check



BIOSHOCK INFINITE BURIAL AT SEA

Preis | 1.200 Microsoft Points
Hersteller | 2K Games

Hersteller 2K Games und Entwickler Irrational Games haben endlich erste Infos zu den von der Fangemeinde sehnlichst erwarteten Download-Inhalten zum Ego-Shooter-Liebling »Bioshock Infinite« veröffentlicht. Bereits erschienen: »Kampf in den Wolken« für 400 Microsoft Points, das erste von drei Download-Paketen. In vier Arenen stellt man sich immer schwierigeren Wellen von Gegnern, was zumindest kurzfristig durchaus Unterhaltungswert besitzt. Worauf man sich dagegen wirklich freuen kann, ist »Burial at Sea«, die in zwei Episoden und damit auf die zwei restlichen DLCs verteilte Download-Erweiterung. Sie entführt den Spieler in eine neue Story. Und in die Unterwasserstadt Rapture des Jahres 1958, wo gerade der Silvesterabend bevorsteht. Booker aus »Bioshock Infinite« ist hier ein Privatdetektiv und Elizabeth eine Klientin, die einen Auftrag für ihn hat. Aber was? Rapture? Warum kennen sich beiden hier nicht? Das soll sich klären. Am interessantesten: In der ersten Episode übernimmt der Spieler wie gewohnt Booker. In der zweiten jedoch darf man Elizabeth spielen. Ein Erscheinungsdatum gibt's noch nicht. Wer aber schon sicher weiß, dass er alle Erweiterungen will, der sollte in den Season Pass für 1.600 Microsoft Points investieren. Das spart zehn Euro!



BORDERLANDS 2 HEADHUNTER PACKS

Preis | noch unklar
Hersteller | 2K Games

Wer glaubt mit dem letzten Download »Tiny Tinas Sturm auf die Drachenfeste« sei das Thema »Borderlands 2« ein für alle mal abgehakt, der hat sich mächtig getäuscht. Zwar sind nun alle Inhalte des Season Pass erschienen, die liefen aber scheinbar so gut, dass Gearbox gar nicht daran denkt, aufzuhören Download-Nachschub zu liefern. Bisher sind keine Erscheinungstermine bekannt, aber mindestens zwei Pakete sollen noch folgen. Das »Ultimate Vault Hunter Upgrade Pack 2« hievt die momentane Levelobergrenze von Stufe 61 auf 72 und kommt mit einer zusätzlichen Herausforderung, in der man zusammen mit Dr. Tannis – nach bestandener Haupthandlung – angehende Crimson Raider ausbildet. Je nach Erfolg beim Publikum, will Gearbox zudem bis zu drei sogenannte »Headhunter Packs« veröffentlichen. Der erste dieser Downloads heißt »T.K. Baha's Bloody Harvest« und bringt den aus Teil Eins bekannten Blinden wieder zurück. Zudem ist es nicht unwahrscheinlich, dass weitere Kostüme für die mittlerweile sechs spielbaren Helden Axton, Maya, Salvador, Zer0, Gaige und Krieg erscheinen könnten. 360 Live hält dich auf dem Laufenden.

✖ AKTUELLE CSL-CHARTS*

CALL OF DUTY: BLACK OPS 2 »10N1 S&D LADDER«

PLATZ	NAME	PUNKTE	MATCHES
1	iShowTime	1419	45
2	iFlaaZaHx	1320	31
3	BNGR	1250	18

* Auswertung erfolgte am 05.08.2013

FIFA 13 »10N1 4 STERNE LADDER«

PLATZ	NAME	PUNKTE	MATCHES
1	NXG Teubi	1247	25
2	BERRY TuBa	1204	25
3	CuBe Atze	1191	22

360 LIVE MULTIPAYER- EVENT ZU GTA 5

Rockstar Games »GTA 5« steht bereits ganz oben auf deiner Einkaufsliste? Sehr schön, dann bitte daneben dick und fett notieren: 360-Live-Mehrspieler-Event am 26. September von 22 bis 0 Uhr! Dann nämlich findet der Bandenkrieg zwischen dir, der Community und Leuten aus der Redaktion statt. Wer mitspielen will, schickt eine Freundesanfrage an: Events 360Live. Am Eventtag zur genannten Zeit lädt dich Mehrspieler-Moderator Rook dann in die Session ein.

LIVE ARCADE TOTAL

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

CAPSIZED

Preis | 800 Microsoft Points **Hersteller** | Alientrap/Koolhaus Games **Schwierigkeit** | mittel **Spieler** | 1 - 2

Der Titel bedeutet übersetzt zwar soviel wie »gekentert«, doch der namenlose Astronaut ist tatsächlich auf einem fernen Planeten gestrandet. Genau genommen schon vor knapp zwei Jahren, denn da erschien das Spiel erstmals für den PC. Ausgerüstet mit Jetpack, Laserpistole, Hakenwerfer und Gravitationsramme sucht er nun also auch auf der Konsole in seitlich scrollenden 2D-Abschnitten nach seinen Kameraden und einer Rettungsmöglichkeit. Kein leichtes Unterfangen, denn die Levels sind gespickt mit Aliens und Hindernissen. Neben einem zielsicheren Auge ist ein Hang zu Physik-Knobeleien gefragt. Gut, die Fortschritte in der Story werden lediglich über kleine Comic-Bildchen illustriert, das eigentliche Spiel dagegen brennt ein tolles Grafik-Feuerwerk samt passender Soundeffekte ab. erinnert etwas an »Turrican« in zeitgemäßer Optik, ist aber anspruchsvoller und knuddeliger. Als Draufgabe gibt es noch einen Zwei-Spieler-Koop-Modus sowie Gegeneinander-Varianten wie Deathmatch oder Überleben. Fazit: Helm schließen und kaufen!



R.I.P.D.: THE GAME

Preis | 800 Microsoft Points **Hersteller** | Old School Games/Atlus **Schwierigkeit** | mittel **Spieler** | 1 - 2

Mit »R.I.P.D.: The Game« liefert Old School Games die Umsetzung der in USA wenig erfolgreichen Actionfilm-Vorlage. In der Rolle der untoten Cops Jeff Bridges und Ryan Reynolds ballerst du dich zu zweit auf sieben langweiligen Karten durch endlose Wellen von Gegnern. Am Ende des Bleihagels erscheint ein besonders starker Endgegner, den du anschließend exekutieren oder gefangen nehmen kannst. Für jeden Kill gibt's Geld, mit dem du neue Waffen erwirbst oder aufwertest. Findest du einen Koop-Partner, kannst du vor dem Match zudem darauf wetten, wer die meisten Gegner tötet oder am längsten am Leben bleibt. Länger als 15 Minuten unterhält das Gesamtpaket ob der miesen Grafik, der unterirdischen Bildrate, der verzögerten Steuerung sowie dem Fehlen eines roten Storyfadens jedoch nicht. Dass die Online-Server bereits in der Startwoche verwaist sind, spricht Bände. Alternativ kann dein Partner auch von der KI gesteuert werden. Diese erweist sich – egal ob Freund oder Feind – als völlig unfähig. Figuren bleiben an Kanten hängen und blockieren sich selbst. Ramsch!



TEST

PACIFIC RIM THE VIDEOGAME

Preis | 800 Microsoft Points **Hersteller** | WB Interactive **Schwierigkeit** | mittel **Spieler** | 1 - 2

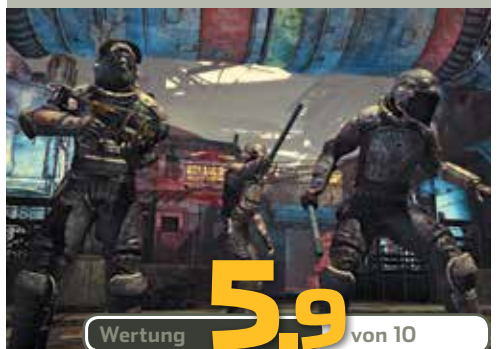
Für zehn Euro lässt dich das Beat 'em Up zur »Godzilla«-Hommage von Regie-Legende Guillermo del Toro im Stil der »WWE«-Reihe zwischen fünf Kämpfern wählen – drei Jaeger-Robos und zwei Kaiju-Monstern. Statt großartiger Kombos gibt es hier jedoch gerade mal zwei Standard-, zwei Spezial- sowie einen Fernkampf-Angriff. Eigenwillig: Fehlgeschlagene Attacken zehren beträchtlich an der eigenen Energieleiste. Sobald die leer ist, kannst du für einige Zeit weder angreifen noch ausweichen, was dem optisch faden Arcade-Titel zumindest kurzzeitig etwas Taktik einimpft. Der geringe Umfang sowie zahlreiche Download-Erweiterungen und Mikrotransaktionen lassen den Prügler jedoch eher wie zu teure Free-2-Play-Kost wirken. Schwierig wird es nicht etwa wegen der berechenbaren KI, sondern der Notwendigkeit, seine Figur mit Erfahrungspunkten aufzuleveln. Die werden in stundenlanger Fleißarbeit gesammelt oder im Shop gekauft. Spaßbremse!



MARS: WAR LOGS

Preis | 1.200 Microsoft Points **Hersteller** | Focus Home Interactive **Schwierigkeit** | mittel **Spieler** | 1

In der Realität mag der Mars monoton sein, das ist aber keine Entschuldigung dafür, dass auch das Action-Rollenspiel »Mars: War Logs« eine derartige Tristesse an den Tag legt. Man rennt mit hakeligen Animationen durch öde Umgebungen und schlachtet sich mit einem gewöhnungsbedürftigen aber durchaus rasanten Echtzeit-Kampfsystem durch Horden von Marsmenschen und -getier. Trotz einiger Aussetzer in den Dialogen versöhnt die stellenweise etwas undurchsichtige Geschichte rund um Technomancer Roy mit ihren Cyberpunk-Anleihen zumindest Sci-Fi-Fans. Drei recht unterschiedliche Talentbäume für den später Blitze verschießenden Helden lockern das Ganze ebenfalls auf, je nachdem ob man nun zum Beispiel mehr auf Schleichen oder Kampfkunst setzt. Macht summa summarum einen sehr durchschnittlichen Genre-Vertreter, den sich knallharte Rollenspieler trotzdem mal ansehen können.



DER DIREKTE WEG ZU DEN ERFOLGEN! THE BUREAU: XCOM DECLASSIFIED

ÜBERSICHT BEHALTEN!



Stillgestanden, Soldat! Falls du dir schon Sorgen wegen der kommunistischen Bedrohung aus dem Osten machst, solltest du dich besser warm anziehen. Denn die wirkliche Gefahr stellen kürzlich gelandete Aliens dar! Davon weißt du nichts? Jetzt schon, denn ab heute bist du Teil von »The Bureau«! Aber keine Sorge. Die 360-Live-

Redaktion ist das Zuhause der letzten drei Blitzdings-Weltmeister und kann dir einige nützliche Tipps zum Eindämmen der Invasion sowie zum Abgreifen aller Erfolge an die Hand geben.

Generell gilt, dass du gleich beim ersten Spiel-durchlauf alle innerhalb der eigenen Basis herumliegenden Dokumente durchlesen solltest. Dann

gibst's mit »Frühjahrsputz« die ersten 30 Punkte aufs Gamerscore-Konto. Neue Akten tauchen in der Regel übrigens meist dann auf, wenn du eine Operation erfolgreich abgeschlossen hast. Wenn du wirklich nichts auslässt, kannst du gleich noch zwei weitere Erfolge einsacken. »Auswärtsspiel« und »Entdecke die Welt« gibt es für das Erledigen von insgesamt sechs Neben-Missionen. Belohnung: zusammen 50 Punkte. Das reicht dir noch nicht? Richtig so! Deswegen erledigst du auch noch sechs Nebenmissionen und schaltest dadurch »Kann nicht überall sein« und »Vertrauen ist gut« frei, wodurch dein Gamerscore noch einmal um 50 Punkte wächst. Hervorragende Arbeit, Agent!

Du suchst weitere Herausforderungen? 20 Outsider-Schilde mit einer Laser-basierten Waffe deaktivieren, 15 Waffen-Scans durchführen, 150 Befehle an Teammitglieder erteilen, einen Agenten individuell ausrüsten und – etwas schwieriger – fünf Mutons die Rüstung wegsprengen sind ein guter Anfang und bringen zusammen nochmals 120 Punkte. Mit 25 Punkten ebenfalls recht lukrativ: Als Support-Klasse ein Alien »gedankensteuern« und in dessen Rolle dann 15 Gefährten zur Strecke bringen. Und für die ganz Harten: Die Kampagne so durchspielen, dass kein einziger eigener Agent ausblutet. Kein Zucker-schlecken, mit 50 Zählern aber fürstlich entlohnt.

FÜR TAKTIKER, SPRENGMEISTER UND SCHARFSCHÜTZEN

Pazifisten aufgepasst! Wenn du es schaffst, eine Mission ohne das Abfeuern einer Waffe oder das Werfen einer Granate abzuschließen, hast du dir den Erfolg »Lass die Jungs Spaß haben« sowie 10 Punkte redlich verdient. Damit's klappt, lässt du am besten deine Kameraden die Drecksarbeit erledigen, während du aus sicherer Entfernung gezielt Anweisungen gibst.

Trotzdem solltest du niemals vergessen, dass du ein Teil von »The Bureau« bist, weil du dir deine Sporen damit verdienst, Aliens effektiv auszulöschen. Zum Beispiel mit Granaten! Wer sich Letzteres zu Herzen nimmt und an zehn Outsidenern erfolgreich Haftgranaten anbringt, saht 20 Punkte sowie den Erfolg »Langsam, sonst stirbst du müde« ab. »Toter Kopf« dagegen wird auf ewig Teil deines Gamerscore-Profiles sein, wenn du innerhalb der Kampagne 20 Aliens mit einem Kopfschuss ins Nirvana schickst. Dir juckt's noch immer in den Fingern? Dann konzentrier dich auf »Willkommen auf der Erde« fürs Erledigen von 20 Weltall-Bestien mittels rabiater Nahkampfattacke.



ERFOLGE-ÜBERSICHT

Anzahl der Erfolge:	34
Anzahl der Online-Erfolge:	0
Anzahl geheimer Erfolge:	11
Zeitfaktor:	mindestens 25 Std.
Schwierigkeit:	6 von 10

In »The Bureau: XCOM Declassified« ist reichlich Taktik gefragt. Das wird auch durch Erfolge wie »Schlaues Mädchen« bestätigt: Den gibt es nämlich nur, wenn du es schaffst, innerhalb einer Kampagne 40 Gegner zu flankieren und zu töten.

BEISS DICH DURCH!

Du bist die einzige Hoffnung der USA im Kampf gegen die Außerirdischen. Also stelle dich der Mammutaufgabe wie ein Mann und spiele die komplette Kampagne gleich auf »Commander« durch. Wichtig: den Schwierigkeitsgrad zwischendrin nicht runterregeln! Dann hast du dir »Vigilo Confido« und satte 50 Punkte redlich verdient. Tipp: Nimm jede Agentenklasse innerhalb einer Kampagne mindestens einmal mit auf eine Mission.

Lohn der Mühe: »Niemand wird bevorzugt« für 20 Punkte. Schaffst du es zudem, einen Agenten jeder Klasse innerhalb der gleichen Kampagne auf Level fünf zu hieven, sind dir »Top-Männer« und »Nicht viele sind besser« für zusammen 50 Punkte sicher. Konzentriere dich anschließend auf deine Lieblingsklasse, erreiche mit ihr Rang zehn und greife so den Erfolg »Bereit für alles« sowie weitere 30 Punkte ab.



✕ 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 August-Best-of!

GLITSCH-ALARM?

Was ist braun-gefleckt, sprunggewaltig, ziemlich fotogen und wohnt direkt in Sabines neu angelegtem Gartentümpel? Richtig, eine fette Kröte namens James, die sich seit ihrer längst überfälligen House-Warming-Party dort eingenistet hat. Oder hatte es James doch nur auf all die Kalorienbomben der Fete und Sabines perfekt sortierte Videospiel-Soundtrack-Collection abgesehen? Katze Toffey bemüht sich gerade als Dolmetscher, um genau das herauszufinden.

Kann Kröten-Knipsen nicht lassen: Michael



DIE SITZ-ZERLEGER

Gregor, von der Buchhaltung, legt viel Wert auf Ordnung, frei begehbare Feuer-Fluchtwege und eine gewisse Eindämmung von kreativem Chaos. Kurzum: Gregor und die Games-Abteilung sind beste Freunde! Damit das auch so bleibt, schickte er kürzlich zwei arbeitswütige Hilfsschergen vorbei, die es doch tatsächlich vollbracht haben, binnen Minuten den kaum genutzten, bis dato als unzerlegbar geltenden Rennsitz neben Markus Schreibtisch zurück in seine Kiste zu verfrachteten. Sauber!

Schickt gern Schergen rum: Gregor



VERBOTENER PLANET

Läden mit Games-Merchandise gibt es wie Fischkutter an der Nordseeküste. Doch keiner ist nur annähernd so gut sortiert wie »Forbidden Planet« in London. Davon kann auch Sönkes Kreditkarte ein Lied singen. Was mit »Portal«-Turrets als Mitbringsel begann, könnte bald zum echten Platzproblem werden. »Game of Thrones«-Graphic-Novels, »Gears of War«-Figuren, »Walking Dead«-Magazine – wer diesen Laden betritt, kommt ohne prall gefüllte Tüte nicht mehr raus!

Braucht ein neues Kreditlimit: Sönke



SPIELMACHER

Du hast dich schon immer gefragt, was 360 Live Ex-Chefredakteur Richard Löwenstein nach seiner einjährigen Weltreise so angestellt hat? Dann surf mal auf www.360-live.de und klick auf die News zum iOS-Spiel »Anno Domini«. Soviel vorweg: Der Weg zum fertigen Produkt war ein steiniger. Warum genau, verrät das Online-Interview mit Richard. Wie du deinen Weg in die Entwicklerszene findest dagegen unser in Kürze geplantes Spezial.

FOOD PORN, RUNDE 1

Wer mit Leidenschaft Videospiel-Hefte auf die Beine stellt, muss auch ordentlich futtern – sagt zumindest Markus' Großmutter. Damit du siehst, wie sich die Redaktion bei Kräften hält, hier Teil Eins unserer Foto-strecke »360 Live Leibspeisen abgelichtet«...



Markus' Saurer Käs, 548 ölige Kalorien



Jans Erdbeer-Schnittchen, 414 sündige Kalorien

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

Dein Sommer-Reisetipp für stressgeplagte Videospieleler?



Nils: Ein Ausflug in die Party-Republik Kazantip. Da gibt's vier Wochen lang Elektro-Mucke, nicht mehr zurechnungsfähige, leicht zu habende Mädels und Partystoff jedweder Art am Schwarzen Meer. Würde und Anstand bleiben hier draußen und sehen europäischem White-Trash-Volk beim Abstürzen zu – löblich!



Markus: Sommer? Reisen? Stress? Ich schließe mich mit laufendem Ventilator sowie einem Monatsvorrat an billiger Tiefkühlpizza und teurem Pfanner-Eistee im abgedunkelten Zimmer ein und stöpsel das Telefon aus. Dann wollen wir mal sehen, ob da noch Stress aufkommt.



Jan: Leute, geht an den See oder ans nächste Flussufer – viel mehr braucht's bei den genialen Temperaturen diesen Sommer überhaupt nicht. Nicht vergessen: Grillutensilien, Crushed Ice, ein gutes Soundsystem mit chilligen Beats und gute Freunde!

Wie wirst du den Verkaufsstart der Xbox One zelebrieren?



Markus: Ganz genau so, wie man eine gut verlaufene Sache als Mann nun mal feiern sollte. Bier, Cohiba, ein saftiges T-Bone-Steak und der anschließende Stripclub-Besuch. Wenn ich danach nicht komplett im Freudenkoma verweile, dann natürlich mit einer Runde »Dead Rising 3«.



Nils: Ich werde wohl Freunde vernachlässigen und ignorieren, ständig beim Lieferservice bestellen, die Wohnung nur im unwahrscheinlichen Fall eines Brands verlassen, von 49-Cent-Energy-Drinks leben und ohne Sinn für Tag oder Zeit auf dem Sofa hängen und zocken. Also alles wie eh und je, aber mit Xbox One.



Jan: Ich hab letztes Sylvester extra nur mein halbes Knallkörper-Arsenal verschossen, weil ich genau wusste, was uns diesen Spätherbst erwartet. Wer also im Münchener Osten wohnt, wird ziemlich genau mitbekommen, an welchem Abend ich meine Xbox One in Betrieb nehme...

SPRUCH DES MONATS

Tanja: »Dem Benni schenk' ich jetzt einen Kamm, dann können wir vielleicht auch über's Freistellen reden!« (siehe Autor der Meckerecke Seite 70)



✕ Nachgefasst

SPARTACUS LEGENDS

Kostenlose Spiele mit optionalen Bezahlmöglichkeiten machen sich langsam aber sicher auch auf der Konsole breit. Wir haben uns im 360-Live-Forum umgesehen und gefragt: Macht Vorreiter »Spartacus Legends« unseren Lesern trotz oder vielleicht sogar wegen des Free-2-Play-Konzepts besonders Laune?

Der-mit-der-360-tanz eröffnet die Diskussion zum Serienableger »Spartacus Legends«, teilt erste Eindrücke mit der Community und muss auch gleich Kritik loswerden: »Habe es eben geladen. Leider gehen die Server noch nicht.« Ein Problem, unter dem noch mehrere Foren-Poster leiden werden. Zunächst einmal zeigt sich jedoch schnell, dass es durchaus eine wichtige Rolle für die Nutzer spielt, dass »Spartacus Legends« kostenlos angeboten wird. So meint DJSideWinder etwa: »Mir persönlich gefällt es nicht, da ich keine Beat 'em Ups mag«, ergänzt jedoch kurz darauf: »Sieht aber sehr abwechslungsreich aus. Und für umsonst bietet es wohl echt viel.« Auch SaschaAsh zeigt sich ob der kostenlosen Natur des Ubisoft-Titels interessiert: »Oho, kostenlos? Keine In-Game-Käufe? Das wäre ja mal cool«, wird aber von Megalow0815 ausgebremst: »Klar gibt es In-Game-Käufe. Sogar zu saftigen Preisen.« SaschaAsh relativiert sogleich: »Solange man es auch ohne Käufe durchspielen kann, ist das ja trotzdem okay.«

Nach anfänglichen Versuchen konnte SaschaAsh schließlich eine Verbindung zum Spiele-Server herstellen und eigene Eindrücke sammeln: »Nettes Beat 'em Up, schön blutig. Mal sehen, wie weit man ohne richtige In-Game-Käufe kommen kann, denn man gewinnt durch Kämpfe Gold- und Silbertaler, mit denen man seine Recken aufrüsten kann. Für alle Gamer-

score-Freunde kann es sich auch lohnen, denn man bekommt allein durch das Tutorial schon 20 Punkte.« Damit bleibt er jedoch für lange Zeit alleine. Der-mit-der-360-tanz, MC-Gastro, Heckinator und Bambusknecht haben allesamt Probleme mit den Spiel-Servern. Als es dann endlich klappt, ist Der-mit-der-360-tanz jedoch zufrieden: »So, konnte es endlich mal anzocken! Gefällt mir wirklich gut, das Game!« Bambusknecht pflichtet ihm bei: »Enorm brutal, bockt aber ungemein und bringt einfachen Gamerscore. Ohne etwas ausgeben zu müssen, finde ich das Spiel absolut in Ordnung.« Auch StevenB3012 kann wenig Schlechtes an »Spartacus Legends« finden: »Mir hat das Game auch echt gut gefallen bisher. Die Kämpfe gehen ordentlich von der Hand und ich finde es echt motivierend, sich neue Gladiatoren zu kaufen und neue Sachen freizuschalten.« Heckinator ist zwar nicht hellauf begeistert, wird durch die kostenlose Natur des Spiels aber besänftigt: »Einem geschenkten Gaul... konnte es auch mal anspielen. Mein Fall wäre es nicht unbedingt. Fühlt sich durchschnittlich an, wobei mir das Setting gut gefällt. Irgendwie werden Arcade-Gefühle wach, wollte die ganze Zeit Münzen in die Box stecken. Wenn ich es bewerten müsste, wäre es eine 6,5 von 10. Ich bin aber auch kein Beat-em-Up-Fan, die dürfen locker eine Note drauf packen.«

DerSpieler187 hat zwar Spaß mit der Gladiatoren-sause, sieht aber gleichzeitig Nachteile darin, dass es kostenlos ist: »Für umsonst ist es ganz gut geworden... Schwierigkeitsgrad ist auch ordentlich, so weit ich das nach acht Kämpfen beurteilen kann. Für neue Ausrüstung lassen sie einen aber richtig löhnen. So holen sie die Kohle für ein kostenloses Angebot wieder rein. Fazit: Es gibt nichts umsonst im Leben.« Langfristig scheint »Spartacus Legends« Bambusknecht und weitere Nutzer jedoch nicht packen zu können. Auf DerSpieler187s Anfrage, für den Gamerscore das Online-Level zu boosten, antwortet er:

»Danke für das Angebot, aber ich habe das Spiel bereits gelöscht, habe da keinen Nerv mehr für.« Überhaupt scheint die anfängliche Motivation für den Titel recht schnell zu verschwinden, wie auch DerSpieler187 bald schreibt: »Kann ich verstehen... wie man Crixus besiegen soll, ist mir derzeit noch ein Rätsel.« Tatsächlich scheint das Balancing nicht recht ausgereift, wenn man sich keine Ausrüstung für echtes Geld kauft. Der-mit-der-360-tanz steckt bald ebenfalls fest: »Muss nun im ersten Distrikt den Boss besiegen. Mein Kämpfer hat einen Wert von 70, der Gegner einen von 283.« Schließlich vergeht auch ol CaRLiTo lo endgültig die Lust: »Habe mal gegen einen Online-Gegner gespielt, der eine höhere Wertung hatte als ich. Habe mich echt gefreut, dass ich ihn super fertig gemacht habe... anscheinend mit Glück, denn plötzlich hat mein Schwert nur noch durch ihn hindurch geschlagen, ohne ihm Gesundheit abzuziehen. Danke, verloren, NEXT.« Du hast völlig andere Erfahrungen gesammelt beziehungsweise noch viel Seltsameres erlebt? Dann ab ins Forum und mitdiskutieren!

Dreizack, Kurzschwert, Löwenmaske: In »Spartacus Legends« darfst du brutale Gladiatorenkämpfe aus der Antike live erleben – dazu noch kostenlos. Bleibt die Frage: Hat die Redaktion ebenfalls Blut geleckt oder vergnügt sie sich lieber anderweitig? Fünf garantiert subjektive Meinungen

Sönke Siemens

Free-2-Play-Titel sind in der Regel nicht so meine Kragenweite. Insbesondere dann nicht, wenn das Balancing auf Pay-2-Win hinausläuft, wie es hier zuweilen den Anschein hat. Da bitte nachbessern, Ubisoft! Davon abgesehen aber wie »Happy Wars« ein spannender Trendsetter.

Jan Heinrich

Auf einem Mikrotransaktions-Modell basierende Free-2-Play-Titel haben es bei mir im Allgemeinen fast genauso schwer wie Lizenzspiele. Hier trifft beides zu und tatsächlich fühlte ich mich nur sehr kurz gut unterhalten. Schade um die gute Ausgangsmaterie!

Markus Würstle

Ohne dem Entwickler zu Nahe treten zu wollen: »Spartacus Legends« halte ich für verdammt dröge und schlicht langweilig. Klar, mag schon alleine daran liegen, dass mir das Römer-Setting wenig zusagt. Wenn ich aber Lust auf ein Beat 'em Up habe, dann halte ich mich momentan lieber an »Injustice: Götter uns uns«. Da macht selbst die Kampagne Spaß.

Nils Osowski

Spielspaß hin oder her, aber der Konsolensektor braucht Experimentier-Ballons wie diesen, damit sich Free-2-Play auch hier weiterentwickeln kann. Genial fänd' ich für die Zukunft übrigens ein Model, das Gold-Nutzern noch gewisse Freischaltobjekte obendrauf gibt.

Sabine Schischka

Wenn mich das leise Gefühl beschleicht, das Balancing stimmt nicht, dann ist ein Hau-drauf-Titel wie dieser für mich gestorben. Dann doch lieber die volle Packung »Ben Hur«, »Gladiator« und »Rome« gebündelt an einem Wochenende.



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

360 LIVE

LESERPOST



Seitdem wir letzte Woche einen Praktikanten durch Hitzeschlag verloren haben, ist es per Sönke-Erlass nur noch gestattet, entweder seinen Schreib-PC oder eine Konsole laufen zu lassen. Ansonsten würde die warme Abluft das Thermostat sprengen. Daher wurden diese Leserbriefe auch auf einer einfachen Schreibmaschine getippt. Allerdings trocknet das Farbband bei diesem Mistding ziemlich schnell aus.

KONTRA XBOX ONE

Ich bin eingefleischter Xbox-360-Fan und wartete sehnsüchtig auf Infos zur Xbox One. Nachdem Sony und Microsoft die Karten auf den Tisch gelegt haben, kommt für mich nur die PS4 in Frage. Nun ist bekannt geworden, dass Microsoft der NSA alle E-Mails ihrer Kunden die E-Mail-Dienste wie Hotmail, Outlook und auch Skype nutzen, sofort weitergeleitet hat. Sprich, es ist bewiesen, dass Microsoft ohne Skrupel mit der NSA zusammenarbeitet. Vielleicht verstehen wir jetzt, warum die Xbox One eine ständige Internetverbindung voraussetzt. Jeder muss für sich selbst entscheiden, ob er diesem Unternehmen vertraut und nur wegen der Lust auf Videospiele zum gläsernen Menschen gemacht werden möchte. Fabian Bellmann, per Mail

PRO XBOX ONE

Ob Microsoft mein Vertrauen [wie im Editorial der letzten Ausgabe gefragt] zurückgewonnen hat? Um ehrlich zu sein, haben sie mein Vertrauen noch nie verloren. Warum? Weil ich seit dem Release der Xbox 2001 Microsoft treu bin und ich zu den beiden Streitpunkten Online-Zwang und Gebrauchtspiele nur eines weiß: Ist mir egal! Wenn ich mit der Konsole spiele, bin ich immer online, weil ich sehr viele Freunde habe, die ich persönlich kenne, regelmäßig treffe und mit denen ich über Xbox Live

kommuniziere. Klar verstehe ich, dass es viele Xbox-Nutzer gibt, die offline spielen und dadurch benachteiligt werden. Jedoch kann ich auch Microsoft verstehen, die nicht wollen, dass jemand die Konsole hackt, flasht oder sonst was damit macht. Das Thema Gebrauchtspiele ist für mich nicht wirklich ein Thema, weil ich meine Spiele immer online neu bestelle und diese dann auch behalte und nur selten Gebrauchtspiele kaufe! Auch hier verstehe ich wieder Käufer und Microsoft, doch für mich haben sich die beiden Themen erledigt. Ich habe die Xbox One vorbestellt, jetzt warte ich auf den Release und zähle die Tage. Markus Knauer, per E-Mail

Sönke: So oder ähnlich sind in den vergangenen Tagen viele unterschiedliche Meinungen bei uns angekommen. Selbst wir hier in der Redaktion sind uns nicht einig, wie man die neuen Funktionen endgültig bewerten soll. Das kann erst ein ausführlicher Praxistest zeigen. Tatsache ist aber: Trotz aller Kritiken würde jeder von uns lieber heute als morgen die neue Xbox One in die Finger kriegen. Denn was am Ende bleibt, ist eben ein tolles Stück Hardware mit fantastischen Möglichkeiten. Wie wir damit umgehen, das kann hoffentlich jeder Spieler selbst entscheiden. Bis es soweit ist, setzen wir einfach auf den alten Gaul: Abwarten und Tee trinken.

DER DON LÄSST BITTEN!

Ich bin jetzt seit einigen Monaten immer kräftig dabei, eure Zeitschrift zu lesen. Finde die Artikel und Tests wirklich gut und hilfreich. Ihr habt mich sogar dazu gebracht, »Metro: Last Light« zu spielen. Nun ist es aber so geschehen, dass ich aus einer Mischung aus Pech und anderen Umständen die Juli-Ausgabe der Zeitschrift verpasst habe. Dabei wollte ich sehr gern die Artikel über das neue »Xcom« und »Assassin's Creed« lesen, weil ich auf beide Titel schon sehnsüchtig warte. Meine Bitte also: Gibt es irgendeinen Weg, dass ich an die Ausgabe noch herankomme oder könntet ihr mir sie zuschicken? Andre

Sönke: Tja, da bist du ja in einer echten Zwischmühle, was? Natürlich sind wir gerne bereit, dir ein Angebot zu machen, dass du nicht ablehnen kannst. Für einen klitzekleinen Gefallen, wenn du verstehst, was ich meine. Jan zum Beispiel würde dir sofort ein Heft eintüten – wenn du dafür sein Auto wäscht. In diesem Falle solltest du aber solides Putzzeug

mitbringen, denn der Wagen wurde unseres Wissens nach noch nie gereinigt. Oder Markus: Braucht dringend einen Boten, der die örtlichen Spielhändler nach Schnäppchen abklappert. Zu Fuß versteht sich. Wegen des Umweltschutzes. Und Sabine murmelt ständig etwas von Wäsche bügeln und Zimmerdecke streichen. Na, Interesse? Wenn nicht, dann bleibt immer noch der Weg über den Abo-Service, der dir auch ohne solche Gefälligkeiten ältere Exemplare zusendet. Aber das wäre doch langweilig, oder?

GEHEIMCODE

Grad eure Vorschau zu »Wolfenstein: The New Order« gelesen und muss sagen: Ich kann es kaum erwarten, bis es endlich erscheint. Werde es mir für die Xbox 360 und die Xbox One holen. Hab beim 2009er-Teil auch kräftig gesucht. »Wolfenstein« ist einfach <3. Von: Rene Arndt per E-Mail

Nils: Schön, dass dir die Coverstory der Ausgabe 08/13 gefallen hat. Können wir gut verstehen. Was wir nicht verstehen, sind die zwei Symbole am Ende Deiner Mail. Soll das ein Herz sein? Oder einfach größer als Drei? Oder eine Eistüte? Oder gar etwas, über das wir hier nicht reden können? So oder so fassen wir es mal als positives Icon auf und bedanken uns mit einem freundlichen +’\$*!

* LASS ES RAUS!

WER BEISST HIER WEN?

Ja, ich bin auch froh, dass der Test zu »Ride to Hell« noch erscheint, vor allem nach der etwas zweifelhaften Werbung in der letzten Ausgabe. Da bin ich dann wieder versöhnt. Schaut nach einer spannenden Ausgabe aus mit einer ganzen Wagenladung potentieller AAA-Titel. Bin gespannt. Das Cover gefällt mir dieses Mal nicht ganz so gut, muss ich sagen. Rot und Grün beißen sich irgendwie. Andy the X, im Forum

Jan: In Zukunft möge mich bitte niemand je wieder auf »Ride to Hell« ansprechen – es soll ohne Umwege zur Hölle fahren. Und was das Cover betrifft: Für Journalisten gibt es eine alte Regel, die besagt, dass Schlagzeilen wie »Hund beißt Mann« keine alte Sau interessieren, wohingegen »Mann beißt Hund« extrem neugierig macht. Leider hatten wir gerade keinen Hund in Reichweite, weshalb bei uns eben Rot das Grün beißt. So einfach war das.

* 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



MONSTER-MÄSSIG!

Sehr netter Bericht über »The Division« – ich glaube Ubisoft züchtet da ein echtes Monster. DerSpieler187, im Forum

Jan: Und wir können es angesichts dieser Bilder kaum erwarten, bis es von der Leine gelassen wird. Ja, der Titel könnte wie eine Bombe einschlagen – allerdings nur auf Next-Gen-Konsolen. Wobei: Dann gibt's wirklich keine Ausreden mehr, sich die Xbox One ins Wohnzimmer zu holen und mit Xbox Live zu verbinden.

HARDWARE-HÜRDE

Hab eine Frage, die mir sehr auf dem Herzen liegt. Und zwar: Wird die neue Xbox One die alten Lenkräder unterstützen oder, falls nicht, zumindest mit irgendeinem Adapter? Das war's auch schon.

Steffen Rabe, via Facebook

✕ ACHTUNG! ACHTUNG! FANBOY DES MONATS

Wieder ist euch eine großartige Ausgabe gelungen. Das »Wolfenstein«-Cover ist eines der besten bisher! Sieht einfach nur total stylisch aus! Auch der Preview-Bereich gefällt mir sehr, sehr gut. Vor allem wirklich die Vorschau zu »Wolfenstein: The New Order«. Ein sehr cooler, stimmiger, einfängender und trotzdem kritischer Text. Das wird ganz groß... vor allem nach dem enttäuschenden letzten Teil! Ansonsten ist der Artikel zu »The Division« einfach Wahnsinn. Krass, wie viel Wahrheit da drinnen steckt. Ist auch super-packend geschrieben. Bitte mehr davon!
Marcel Davis per E-Mail

Markus: Ich hab es schon immer gewusst: Wir sind einfach die Besten! Das weiß ich nicht nur deshalb, weil Sönke über dem Klo eine entsprechende Tafel als Motivationshilfe angebracht hat. Nein, es sind Briefe wie diese, die uns täglich aus dem Bett peitschen und uns unserer Arbeit machen lassen. Wir freuen uns über euer Lob und nehmen jede Kritik als Grund, es beim nächsten Mal noch besser zu machen. Das klappt nicht immer – aber wir arbeiten daran. Versprochen!

Nils: So genau weiß das im Moment leider keiner. Aber da die Xbox One auf PC-Hardware aufbaut, ist die Wahrscheinlichkeit, dass die alte Peripherie auch an der neuen Konsole klaglos ihren Dienst versieht, sehr hoch. Zumindest theoretisch. In der Praxis sieht die Sache meist anders aus. Die Hersteller möchten neues Zubehör verkaufen und dann kommt ihnen eine taufrische Konsole gerade recht. Mal abwarten, was die zum Kiosk-Erscheinen dieser Ausgabe startende Gamescom noch an Details zutage fördert.

HINGUCKER

Hi liebes 360-Live-Team, ich glaube wenn ich die [Bethesda]-Pins gewinnen würde, würden mir die Mädels nur so hinterher starren, in etwa so...



Vielen Dank, Grüße und macht weiter so. Veit Wittkat, per E-Mail

Lieber Veit, es freut uns natürlich ungemein, dass du den verlostten Pins eine solche anziehende Wirkung attestierst. Der männliche Teil der Redaktion hat daher beschlossen, vor der Auslosung des Gewinnspiels noch einen dokumentierten Selbstversuch zu starten. Ergebnisse dieser Aktion demnächst auf unserer Facebook-Seite. Wer im Forum als Pin-Gewinner bekanntgegeben wurde, kann uns natürlich ebenfalls seine Erfahrungen mit dem angeblichen Axe-Effect der Pins zusenden.

✕ SCHNIPSEL

Heft kam pünktlich am Mittwoch. Wobei »pünktlich« relativ ist, denn dank Abo hab ich es eigentlich immer am WE vorher. Abgesehen von der 7er-Ausgabe gab es bei mir noch keine Probleme diesbezüglich. Aber solange sie dann kommt, bin ich zufrieden. Ich liebe es, gemütlich mit reichlich Naschwerk im Bett zu lesen – schaffe kaum allabendlich mehr wie zwei Seiten. Danach bin ich herrlich schlaftrunken und mir fallen die Augen zu. Wenn ich dann einmal komplett durchgeheftet bin, fange ich wieder von vorn an.

Angeber, im Forum

Sönke: Sorry an alle Abonnenten für die Verzögerung. Es gab Probleme in der Druckerei, was zu einer späteren Auslieferung geführt hat. Als Trostpflaster starteten wir im Forum ein Gewinnspiel. Die einfache Aufgabe: Einen coolen Spruch schreiben! Was dabei herausgekommen ist, wollten wir unseren Lesern natürlich nicht vorenthalten. Die Gewinner der Aktion wurden übrigens bereits im Forum benachrichtigt.

»Als Veganer habe ich es nicht leicht. Ständig will mir jemand Honig ums Maul schmieren, Bären aufbinden oder Extrawürste anbieten.«

VercingetorixDE

»Wenn ich schon bis 67 arbeiten muss, kann ich auch bis 40 Kind sein.«

Tesh

»Wenn Schnecken verspeist werden, sind sie ganz aus dem Häuschen!«

Der-mit-der-360-tanz

»Ich will ja nicht behaupten, dass es in meiner Studentenbude zu heiß wäre, aber hier haben gerade zwei Hobbits einen Ring reingeworfen!«

Andy the X

»Schlimmer als ein Elefant im Porzellanladen, ist ein Igel in der Kondomfabrik.«

Tischkante

»Ich bin nicht gestört, ich bin eine Limited Edition!«

Psyconix

»Der Master Chief, ein Mann wie ein Kleinwagen.«

Dr Cornwallace

»Ich behaupte nicht Batman zu sein. Aber habt ihr ihn und mich schon einmal in einem Raum gesehen?«

Mattcher77

»Über deinem Niveau ist noch 'ne Kellerwohnung frei...«

Mr_Snakefinger

»Das Leben ist kein Ponyhof, aber reiten wollen sie trotzdem alle.«

SaschaAsh

»Fernsehen gibt so viel und verlangt so wenig. - Homer J. Simpson«

Angeber



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

360_{LIVE}
SEPTEMBER 2013

KAUFBERATER

**78** MICROSOFT

Surface RT Tablet

79 KAUF- UND SPARTIPPS

Empfehlungen der Redaktion

80 ZUBEHÖRNeue Hardware
im Test**81** TERMINEWas erscheint
wann?MICROSOFT
SURFACE RT TABLET

Ein Tablet, das sich mit wenigen Handgriffen in ein Notebook verwandeln kann – kluges Konzept, was Microsoft seinem wahlweise mit 32 oder 64 GB erhältlichen Surface da aufdrückt. 360 Live hat seine gierigen Pfoten an die 64-GB-Variante gelegt und verrät dir, ob das hier was kann und ob's zum Zocken taugt.

Hersteller | Microsoft **Gerätetyp** | Tablet **Betriebssystem** | Windows RT **Oberfläche** | Live-Kacheln
Verfügbare Apps | über 40.000 **Preis** | ab 360 Euro **Erhältlich** | bereits im Handel

Kennst du diese TV-Spots, in denen glücklich aussehende, hippe junge Menschen farbige Tablets mit sich herumtragen und sie unproblematisch binnen wenigen Sekunden in ein Notebook verwandeln? Das ist Microsofts Surface, das insbesondere durch cleveres Design und angenehme Haptik punktet. Das knapp 700 Gramm schwere Gerät liegt gut in der Hand und gibt sich dank der verbauten Magnesiumlegierung auch robust und wertig. Pfiffig: der implementierte Standfuß. Mit einem Griff an die Unterseite klappt du diesen ganz einfach aus und platziert das Surface auf deinem Schoß oder einem Schreibtisch. Ebenso intuitiv schließt man die Tastatur an, die sich durch Magnetkraft an einen Anschluss an der Unterseite schmiegt – so macht die Verwandlung eines Tablets in ein Notebook Spaß!

Oberflächlich also alles klasse, doch wie schaut die Bedienung aus? Grundbausteine des mit dem Betriebssystem Windows RT laufenden Surface ist wie in vielen Bädern die Kachel. Diese bilden die Menübausteine und bieten nach Anklicken Zugriff auf Apps wie Youtube, Facebook oder den vorinstallierten

Internet Explorer 10. Durch Wischen vom linken Bildschirmrand schaltest du praktisch und verzögerungsfrei durch die offenen Anwendungen – klasse! Wischst du hingegen vom rechten Rand, öffnet sich ein Kontextmenü mit Teilen-Funktion, Such-Funktion sowie weiteren Einstellungsmöglichkeiten. Das wirkt durchdacht, macht Sinn und fördert den Bedienspaß. Leider kann unter Windows RT nicht einfach ein beliebiges Windows-Programm heruntergeladen und installiert werden, stattdessen muss man sich mit der App-Auswahl des Windows Store begnügen – der verliert in Sachen Umfang aber gegen die Konkurrenz von Google und Apple deutlich.

Für Zocker ist natürlich jener Teil des Stores am interessanten, welcher die Games beherbergt. Auf dem Windows-Spielemarkt ist zwar auch Zeug wie »Halo: Spartan Assault« vertreten – mehr dazu im Kasten –, jedoch richtet sich der Fokus mit familientauglichen Minispielen derzeit eindeutig auf Gelegenheitsspieler. Hoffnung macht jedoch, dass Microsoft gerade erst die Richtlinie über Bord geworfen hat, im Store keine Titel mit 18er-Freigabe anzubieten. Noch vor Jahresende ist hier also auch Erwachsenen-Unterhaltung

x »Halo: Spartan Assault«

HALO PLUS TWIN-STICKS

Im Windows-Store gibt's exklusiv für Microsoft-Kunden »Halo: Spartan Assault«, das somit auch auf dem Surface spielbar ist. Doch das hier ist kein Ego-, sondern ein Twin-Stick-Shooter aus isometrischer Draufsicht, wie man sie aus »Diablo« kennt. Dabei dient die linke Touchdisplay-Seite als der linke, die rechte als der zweite, imaginäre »Stick«. Durch Daumenbewegungen links steuerst du die Spielfigur. Tu dasselbe mit dem rechten Daumen und du eröffnest das Feuer und wählst die Schussrichtung. Klingt gewöhnungsbedürftig, lässt aber sehr schnell sehr präzises Bewegen und Schießen zu und macht Spaß. In einer Reihe von Missionen gilt es, Allianz-Getier zu neutralisieren, Geschütze zu zerstören und Verderben zu sähen. Für eine Tablet-Anwendung sieht das hübsch aus, wenngleich es nicht ganz an die serientypische Opulenz heranreicht. Kurz: Du kriegst hier einen kurzweiligen, gelungenen Shooter – ein alleiniger Kaufgrund für ein Windows-basiertes Tablet ist das hier aber eindeutig nicht.



möglich. Der Nvidia Tegra 3 Quad Core Prozessor taugt zum Zocken anständig ausschauender Games, ebenso wie der 10,6 Zoll große Touchscreen mit 1.366 x 768 Bildpunkten. In der günstigsten Variante gibt's das Surface ab 360 Euro, die hat allerdings nur 32 GB Speicher und kommt ohne anschließbare Touch-Cover-Tastatur, welche separat knapp über 100 Euro kostet. Ob sich die Investition lohnt, kommt stark auf deine Bedürfnisse an. Als clever designer Alltagsbegleiter zum Youtuben, Facebooken und Mailen taugt das Surface dank vieler kluger Einfälle super und macht Laune. Für anspruchsvolle Gamer ist das bis dato auf Casual-Spiele getrimmte, aktuell magere Spiele-Angebot allerdings vernachlässigbar. So bleibt ein toll konzipierter Tablet-Notebook-Zwitter, dessen Beschränkung auf Windows-Store-Angebote seine größte Schwäche ist.

Nils Osowski

Wertung **8.0**

AKTUELLE KAUF- UND SPARTIPPS



SÖNKE SIEMENS



SNIPER GHOST WARRIOR 2 CE

Genre | Ego-Shooter **Hersteller** | CI Games
USK | ab 18 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 - 12
Aktueller Preis | 30 Euro, Spielegrötte.de

Scharfschützen-Passagen gibt es in Ego-Shootern wie Sangria-Fässer auf dem Ballermann. Doch kein Titel simuliert Fadenkreuz-Ruhighalten-Abschnitte so gut wie dieser hier. Plus: Mit 30 Euro für die Collector's Edition samt Soundtrack, Artbook, Taktik-Ratgeber und DLC-Extras trifft der Preis voll ins Schwarze!

Wertung **7.7**

FLORIAN STRASSER



MEDAL OF HONOR WARFIGHTER

Genre | Ego-Shooter **Hersteller** | Electronic Arts
USK | ab 18 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 - 20
Aktueller Preis | 15 Euro, Amazon.de

Schon richtig, »Warfighter« ist kein funkelnder Smaragd im hart umkämpften Ego-Shooter-Genre. Vielmehr solide Durchschnittskost mit Macken. Jedoch mit einer nicht zu unterschätzenden Besonderheit: Als Käufer der Vollversion erhältst du noch einen begehrten Key für die im Herbst startende »Battlefield 4«-Beta!

Wertung **6.1**

MARKUS WÜRSTLE



TOMB RAIDER

Genre | Actionabenteuer **Hersteller** | Square Enix
USK | ab 18 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 - 8
Aktueller Preis | 40,80 Euro, Amazon.de

Für mich ist »Tomb Raider« eines der intensivsten Videospiel-Erlebnisse seit langer Zeit. Gut, den Mehrspieler-Part braucht niemand, aber die Kampagne überzeugt mit einer fesselnden Geschichte und einer extrem menschlichen Lara, die anfangs droht an ihrem Leidensweg zu zerbrechen. Grandios!

Wertung **8.9**

JAN HEINRICH



GRID 2

Genre | Rennspiel **Hersteller** | Namco Bandai
USK | ab 6 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 - 12
Aktueller Preis | 30 Euro, Spielegrötte.de

Mit »Grid 2« ist Codemasters zwar kein Meilenstein im Format des Erstlingswerks der Reihe gelungen. Dennoch bietet der Vollgas-Raser aufgrund seines genialen Steuerungskonzepts ungezügelter Fahrspaß für jeden Bleifuß-Enthusiasten. Für nur 30 Euro? Volltanken und durchstarten!

Wertung **8.6**

NILS OSOWSKI



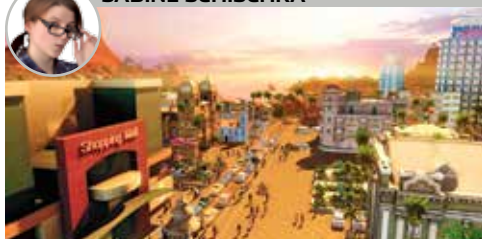
SERIOUS SAM COLLECTION

Genre | Ego-Shooter **Hersteller** | NBG
USK | ab 18 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 - 16
Aktueller Preis | 29,95 Euro, Fachhandel

Manchmal muss man das Niveau mal Niveau sein lassen und sein Hirn ausschalten. Serious Sams hier versammelte Shooter-Eskapaden sind dafür perfekt geeignet und bieten plumpes Dauerfeuer. Neben den Teilen Eins bis Drei enthält die Sammlung zudem den »Jewel of the Nile«-DLC sowie die 2D-Ballerei »Double D XXL«. Sam rockt!

Wertung **7.3**

SABINE SCHISCHKA



TROPICO 4 GOLD EDITION

Genre | Aufbau-Strategie **Hersteller** | Kalypso
USK | ab 12 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1
Aktueller Preis | 27 Euro, Amazon.de

Für schlappe 27 Euro darfst du als El Presidente deine Landsleute zum Wohle deines aufstrebenden Inselstaats schuften lassen. Die Untertanen malochen hier aber nicht nur im Hauptspiel sondern obendrein im Add-on »Modern Times«. Über 60 Stunden Strategiespaß für nicht mal halb so viele Euros – maravilloso!

Wertung **8.3**

SPECIAL EDITION

BATTLEFIELD 4 DELUXE EDITION

Einmal Asien-Trip extra-explosiv bitte!

Genre | Ego-Shooter **Hersteller** | Electronic Arts
USK | ab 18 Jahren **Xbox Live** | ja
Spieler | 1 - 24 (64 auf Xbox One)
Preis | 79 Euro, Amazon.de

Seit Jahren schlägt dein Herz für die virtuellen Schlachtfelder vom schwedischen Top-Entwickler DICE? Dann solltest du dir diese Sonderedition von »Battlefield 4« genauer ansehen. Abseits des Hauptspiels in einer schicken Steelbook-Verpackung gibt's hier den Freischaltcode für das vier Karten sowie zahlreiche Zusatzfahrzeuge und Ausrüstungsgegenstände umfassende Map-Pack »China Rising« gleich obendrauf. Konkrete Details zu den einzelnen Szenarien und Vehikeln wollte Electronic Arts zu Redaktionsschluss noch nicht rausrücken. Fest steht nur, dass alle Karten auf dem Festland angesiedelt sind. Ein riesiges Schlachtfeld getrennt durch die chinesische Mauer? Sniper-Schlachten zwischen Hongkongs Wolkenkratzern? Ein Nacht-und-Nebel-Einsatz am Sichuan Staudamm, den man sogar sprengen darf? Panzerfaust-Gefechte in Pekings brennendem Olympia-Stadion? Mal abwarten, was die Schweden da an Dritter-Weltkrieg-Fantasien aushecken!

Außerdem dabei: Drei sogenannte Gold-Battlepacks mit diversen Download-Extras in Form von Hundemarken, Kampfmessern, XP-Booster-Packs und anderen Individualisierungsgegenständen. Der Clou: Jedes Battlepack enthält zufallsgenerierte Inhalte – ist also ein bisschen so wie mit dem guten Rüstzeug in Rollenspielen. Die einen kriegen's, die anderen eben nicht. Oder später. Laut EA soll es übrigens möglich sein, weitere Battlepacks durch aktives Spielen des Mehrspieler-Modus freizuschalten. Schade nur, dass Vorbesteller der Konsolenfassung im Gegensatz zu Vorbestellern der PC-Version keinen exklusiven Zugriff auf die bereits vor Veröffentlichung startende Beta-Phase erhalten. 360-Live-Tipp: Falls du im Besitz von »Battlefield 3«-Premium bist, hast du automatisch auch Zugriff auf die Beta.

Sönke Siemens

Kaufen? **Fans**

AKTUELLE KAUF- UND SPARTIPPS

SPECIAL EDITION

BATMAN ARKHAM ORIGINS COLLECTOR'S EDITION

Echter Joker oder falsche Fledermaus?

Genre | Action **Hersteller** | WB Games
USK | noch unklar **Xbox Live** | ja
Spieler | 1 - 8 **Preis** | ab 99 Euro
Erhältlich | 25. Oktober 2013

Die Sammleredition von »Batman: Arkham Origins« gleicht der ihrer Vorgängerspiele »Batman: Arkham Asylum« und »Batman: Arkham City«. Das soll natürlich nicht heißen, dass Hersteller WB Games kein Herzblut in die »Collector's Edition« der kommenden Action-Flatterei gesteckt hätte. Ganz im Gegenteil!

KANN JOKER FLIEGEN?

Während die quadratische Umverpackung mit Bildern des dunklen Rächers und einer Spielkarte mit dem Gesicht seines Erzfeindes Joker auftrumpft, findet der Fledermaus-Fan das Hauptspiel in einer exklusiven Steelbook-Verpackung. Ein Hardcover-Artbook illustriert die Kunst hinter »Arkham Origins«. Absoluter Hingucker ist jedoch eine 30 Zentimeter hohe Figur von Batman, der den grünhaarigen Bösewicht-Clown Joker über die Brüstung eines Hochhausdaches hält. Könnte das eine tatsächliche Szene aus dem Action-Reißer sein? Gut möglich. Zusätzlich liegt der »Collector's Edition« noch eine sogenannte Assassinen-Akte bei. Jene enthält die Nachbildungen einer Karte, von Verträgen und von den Akten der Meuchelmörder, die es auf Batman abgesehen haben.

Abgerundet werden die physikalischen Inhalte von zwei Download-Codes für digitale Spielzusätze. Der erste bietet ein neues Kostüm für die Fledermaus, während das zweite Paket umfangreicher ausfällt. Neben zwei zusätzlichen Arenen für den aus »Asylum« und »City« bekannten Herausforderungs-Modus, kann man Letzteren mit dem DLC auch in der Rolle von Deathstroke angehen. Der Assassine und DC-Comics-Bösewicht ist in der Kampagne einer der acht Profikiller, die Batman nach dem Leben trachten. Obendrauf gibt's noch zwei Kostüme für den Auftragskiller. Ein schönes Gesamtpaket, wenngleich mit starkem Fokus auf knallharte Flattermann-Fans.



Kaufen? **Fans**

ZUBEHÖR-TEST

EAR FORCE XP SEVEN

Hersteller | Turtle Beach **Typ** | Surround-Headset
Preis | ab 300 Euro **Erhältlich** | bereits im Handel

Eines der neuesten Headset-Modelle des altingesessenen Herstellers Turtle Beach ist das »Ear Force XP Seven«. Wer zweifelt, dass das auch an PC, Mobiltelefonen und Tablets anschließbare Modell nicht von vornherein auf die Nutzung mit Xbox 360 – und auch Playstation 3 – ausgelegt sei, der hat wohl die auf den beiden Ohrmuscheln prangenden Aufkleber der Major League Gaming übersehen. Die Organisation, die weltweit besonders für ihr Engagement im Konsolen-E-Sport bekannt ist, hat das »XP Seven« zu ihrem offiziellen Headset ernannt.

AUSGEPACKT

Den Magnetverschluss gelöst, ist das erste was nach dem Öffnen der robusten Verpackung auffällt, die Unmenge an Kabeln, die dem knapp 300 Euro teuren High-End-Headset beiliegt. Nach- und Vorteile sind offensichtlich: Ordnungs- und Freiheitsliebhaber stört der Kabelsalat. Menschen, die auf klassisch kabelgebundene Hardware setzen, umgehen dafür Übertragungs-Aussetzer und auch den ständigen Zwang, irgendwann Batterien tauschen zu müssen. Das auffällige Schwarz-Weiß-Design ist zwar Geschmackssache, die inneren Werte können jedoch auf ganzer Linie überzeugen. Zwei große Ohrmuscheln, aus mit Leder überzogenem, viskoelastischem Schaum, beherbergen 50-mm-Lautsprecher, die glasklaren Dolby-Digital-Surround-Sound in deine Gehörgänge schmettern. Per Software aus dem Internet lassen sich zudem bis zu acht unterschiedliche Voreinstellungen speichern, die den ganz eigenen Hörgewohnheiten zwischen basslastiger Musik und treibender Film-Action perfekt angepasst werden können. Abnehmbares Mikrofon, Kabelstolperschutz, eine zwischengeschaltete Kabel-Fernbedienung – auch an Komfortfunktionen mangelt es nicht. Nur der anfangs recht hohe Anpassdruck des 320 Gramm Schwerkochs könnte empfindliche Zocker stören. Ein tolles Gerät!



Turtle Beach liefert mit diesem Premium-Headset gewohnt hohe Qualität. Nur der Preis ist wieder mal happig.

9.0

UGGLY ORANGE INFANTRY

Hersteller | Pro Aim Resistance
Typ | Controller-Zubehör
Preis | ab 11 Euro **Erhältlich** | bereits im Handel

Als 360 Live die sogenannten A-A-A-Ringe – das steht für »Analogstick Aim Assistance« – Ende 2012 das erste Mal in der Hand hielt, kam uns direkt ein Wort in den Sinn: »Nupsi«! Da Chefredakteur Sönke allerdings ein unerklärliches Problem mit der Wendung Controller-Nupsis hat, nennen wir die Dinger einfach mal ganz nüchtern Schaumstoffringe.

Die Schweizer Jungs von Pro Aim Resistance waren in der Zwischenzeit nicht untätig und haben mittlerweile ein neues Set im Angebot, vier A-A-As in den Farben des holländischen Fußball-Nationalteams – genannt »Uggy Orange Infantry«.

WAS MACHEN DIE RINGE EIGENTLICH?

Die »Ugglys« bestehen aus einer feinporigen Schaumstoffmischung und werden, nach kurzem Erwärmen in der Hand, mühelos über die Analog-Sticks deines Xbox-360-Controllers gezogen. Dort sitzen sie ähnlich einer Halskrause und bieten Widerstand beim Drücken des Steuerknüppels. Besonders für Shooter-Spieler gedacht, verhindern sie das Übersteuern bei hohen Empfindlichkeits-Einstellungen. Dadurch wird es möglich, schnell zu reagieren, ohne beim Zielen über sein Ziel hinauszuschießen. Angenehmer Nebeneffekt: Geräusche, die beim Bewegen des Sticks entstehen, werden ebenso minimiert. Außerdem verleihen die »Ugglys« dem meist kargen Controller etwas Farbe. Würde man die A-A-As mit Schusswaffen-Zubehör und -Modifikationen vergleichen, sie wären Zweibein, bunte Lackierung und Schall-dämpfer in einem. Im Test wirkte die »Orange Infantry« noch etwas dehnbarer und flexibler als ihre Vorgänger, ohne auf den lieb gewonnenen Widerstand zu verzichten. Unter proaimresistance.com gibt's den Vierer-Pack zum moderaten Einstiegspreis von knapp elf Euro. Shooter-Spieler, die bisher keine A-A-As besitzen, sollten sich die Anschaffung also unbedingt überlegen.



Unverschämte nützliches Hilfsmittel. Dank Discount-Preis ein absoluter Pflichtkauf für Online-Shooter-Spieler.

8.5



SPIELETERMINE

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

HITVERDÄCHTIG? XBOX 360

PREY 2

Hersteller **Bethesda** Genre **Ego-Shooter**



Für den geneigten »Prey«-Fan hat sich die Warterei auf Teil Zwei längst zur sagenumwobenen Schnitzeljagd entwickelt: Nur manchmal zeugen vereinzelte Gerüchte davon, dass überhaupt noch an dem bereits im März 2011 angekündigten Ego-Shooter gearbeitet wird. Seither wurde das Sci-Fi-Abenteuer um den Kopfgeldjäger Killian Samuels nicht nur auf der 360-Live-Terminseite etliche Male verschoben. Immerhin ist nun wieder ein gewaltiger Batzen an Bildmaterial aufgetaucht. Das komplette Paket findest du auf www.360-live.de

ULTRA STREET FIGHTER 4

Hersteller **Capcom** Genre **Beat 'em Up**



Wer gerne in Capcoms virtuellen Prügelarenen Schläge austeiht und manchmal auch einstecken muss, der darf sich auf »Ultra Street Fighter 4« freuen, das die Japaner jüngst für das Frühjahr 2014 ankündigten. Das Upgrade zu Teil Vier der legendären Kampfsport-Reihe kommt als Download-Erweiterung und wird 14,99 Euro kosten. Analog gibt's die »Ultra«-Fassung mit ihren fünf neuen Kämpfern, sechs neuen Arenen und allen bisher erschienenen Kostümen für geschnürte 39,99 Euro als Komplettpaket auf Disc.

STAR WARS: BATTLEFRONT

Hersteller **Electronic Arts** Genre **Action**



Was hat das Publikum vor Freude doch geröhrt, als während EAs Pressekonferenz auf der diesjährigen E3-Fachmesse für wenige Augenblicke ein abstürzender Snowspeeder sowie die gewaltige Fußapparatur eines AT-ATs auf dem Planeten Hoth zu sehen war. Laut dem Geschäftsführer von Electronic Arts, Blake Jorgensen, plant man die Veröffentlichung für den Sommer 2015 – etwa zeitgleich mit dem Erscheinen des neuen »Star Wars«-Films. Also Geduld junger Padawan, dein Laserschwert noch früh genug zücken du musst!

TERMIN	TITEL
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
29. Aug.	Rayman Legends
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
13. 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
26. Sept.	Armored Core: Verdict Day
26. Sept.	FIFA 14
1. Okt.	Just Dance 2014
4. Okt.	F1 2013
4. Okt.	NBA 2K14
11. Okt.	Spongebob Schwammkopf: Planktons Fiese Robo-Rache
18. Okt.	Skylanders: Swap Force
24. Okt.	The Raven: Vermächtnis des Meisterdiebs
25. Okt.	Batman: Arkham Origins
30. Okt.	Battlefield 4
30. Okt.	Rocksmith 2014
31. Okt.	Assassin's Creed 4: Black Flag
Okt.	WRC FIA World Rally Championship 4

1. Nov.	Angry Birds: Star Wars
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
2013	Adventure Time: Erkunde das Verlies und frag nicht warum!
2013	Das Schwarze Auge: Demonicon
2013	Demon Tribe
2013	Deus Ex: Human Revolution – Director's Cut
2013	Devil's Third
2013	Fable Anniversary Edition
2013	Hellraid
2013	Lego Marvel Super Heroes

TERMIN	TITEL
2013	Rambo
2013	Sacred 3
2013	Sacrilegium
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	Lighting Returns: Final Fantasy 13
2014	Lords of the Fallen
2014	Mad Max
2014	Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain
2014	Murdered: Soul Suspect
2014	Plants vs. Zombies: Garden Warfare
2014	Sniper Elite 3
2014	The Evil Within
2014	The Lego Movie Videogame
2014	Thief
2014	Titanfall
2014	Wolfenstein: The New Order
2014	Yaiba: Ninja Gaiden Z
unklar	Duke Begins
unklar	Prey 2
unklar	Trials Fusion

XBOX ONE

TERMIN	TITEL
Nov.	Assassin's Creed 4: Black Flag
Nov.	Dead Rising 3
Nov.	Forza Motorsport 5
Nov.	Killer Instinct
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	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
2013	Lego Marvel Super Heroes

TERMIN	TITEL
2014	Destiny
2014	Dying Light
2014	EA Sports UFC
2014	Fantasy: Music Evolved
2014	Final Fantasy 15
2014	Halo Xbox One
2014	Kinect Sports Rivals
2014	Lords of the Fallen
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 Lego Movie Videogame
2014	The Witcher 3: Wilde Jagd
2014	Thief
2014	Titanfall
2014	Tom Clancy's The Division
2014	Tom Clancy's Rainbow 6: Patriots
2014	Ultra Street Fighter 4
2014	Wolfenstein: The New Order
2015	Cyberpunk 2077
2015	Star Wars: Battlefront
unklar	Crimson Dragon
unklar	D4
unklar	Doom 4
unklar	Kingdom Hearts 3
unklar	Lords of the Fallen
unklar	Mirror's Edge 2
unklar	Project Spark
unklar	Sunset Overdrive
unklar	Neues Tomb Raider (Arbeitstitel)
unklar	Trials Fusion
unklar	Zoo Tycoon

360 LIVE NEU AB DEM 25. SEPTEMBER!

IMMER
MONATLICH!

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



BRANDAKTUELL

ASSASSIN'S CREED 4: BLACK FLAG

Piraten gibt's nur auf Wahlplakaten? Nö, »Assassin's Creed 4« wirft dich mitten hinein in eine frei begehbare Abenteuerwelt voller plappernder Papageien, mürrischer Holzbeinträger und knallendem Rum. Rund 15 bis 25 Stunden Spielspaß stecken laut Ubisoft in der Kampagne, in welcher 360 Live im nächsten Heft ausführlich Freibeutertum betreibt. Was die Schiffsschlachten taugen, ob Edward so gut meuchelt wie seine Assassinenbrüder, wie glaubwürdig die offene Welt rüberkommt und ob du in irgendeiner Spelunke zufällig Captain Jack Sparrow über den Weg läufst, liest du in der großen Coverstory!

WATCH DOGS

Wow, da hat jemand hohe Erwartungen. Bei Ubisoft schätzt man, dass »Watch Dogs« so oft über die Ladentheke wandert, wie das originale »Assassin's Creed«: sechs Millionen Mal. Ob sich wirklich so viele Zocker in die offene, vollständig hackbare Welt wagen, Sicherheitssysteme per Smartphone manipulieren und die öffentlichen Verkehrsmittel zu ihren Zwecken kontrollieren? Wer weiß. Sicher ist, dass 360 Live den Hacking-Angriff im nächsten Heft genau unter die Lupe nimmt – ziemlich sicher endlich auch mit neuen Infos zum bislang mysteriösen Mehrspieler-Modus.

GTA 5

Ein Haustier namens Chop, 15 verschiedene Wildtierarten, Tennisduelle, Banküberfälle, Tauchgänge, eine gigantische Spielwelt: »GTA 5« verspricht, ein Meilenstein in der Geschichte der Offene-Welt-Titel zu werden. Doch wie gut klappt das Konzept mit den drei Protagonisten? Was macht Trevor, wenn er gerade mal keine Drogen im Klo runterspült? Und wirst du die blonde Strandschönheit mit dem iFruit-Handy auf ein Date ausführen können? Der Mega-Test auf sechs Seiten verrät dir das und noch viel mehr!

PLUS!

CALL OF DUTY: GHOSTS

Eine spannende Kampagne ist ja schön und gut, aber Hand aufs Herz, die meisten »COD«-Jünger stürzen sich direkt in den Mehrspieler-Modus. 360 Live schießt sich durch und sammelt Impressionen des erstmals enthüllten Multiplayer-Komplexes von »Ghosts«, der mit anpassbaren Spielfiguren und dynamischen Karten lockt – inklusive verheerender Flutwellen. Welche neuen Fähigkeiten du erwarten darfst und ob Superhunde auch im Mehrspielerpart eine vierpfotige Rolle spielen? Lies es im nächsten Heft!

GAMESCOM RÜCKBLICK

360 Live war für dich vor Ort in Köln, wo sich wie jedes Jahr Ende August die Branche trifft, um der Welt ihre kommenden Verkaufschlager zu präsentieren. Ganz professionell hat das Team dabei nicht etwa die Kneipen der Rheinmetropole erkundet, sondern hinter verschlossenen Türen die Spielwelten, die in den nächsten Monaten und Jahren Gamer-Hezen verzaubern werden. Außerdem erwarten dich neben tonnenweise Games-Infos natürlich auch Impressionen vom Drumherum, allen voran den Kostümwettbewerben!

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 ... FIFA 14 VS. PES 2014, DIABLO 3, FORZA MOTORSPORT 5, TITANFALL, RYSE, THE CREW, DYING LIGHT, DARK SOULS 2, BATTEFIELD 4, CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW 2, LEGO THE VIDEO GAME, DAS SCHWARZE AUGEN DEMONICON, RAVEN'S CRY, LORDS OF THE FALLEN UND VIELES MEHR...

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

AM KIOSK AB MITTWOCH, DEN 25. SEPTEMBER 2013!

Gleich
abonnieren
Prämie abgreifen,
eher lesen:
Seite 11



Lesen bildet!

Nick Clarkson
Sales und Marketing Manager
Team 17



360^{LIVE}

**Nur jetzt:
Drei Ausgaben 360 Live
im Mini-Abo für nur 5€!**

**Einfach Karte ausschneiden
oder kopieren, ausfüllen und
bis zum 24.09.2013 absenden!**

Mini-Abo-Aktion August/September 2013

Ja, ich möchte das 360 Live-Mini-Abo zum Preis von nur 5 € für drei Ausgaben bestellen. Ich erkläre mich mit Absendung dieses Formulars mit der Zahlung des Sonderpreises von 5 € einverstanden. Wenn ich nach Erhalt der dritten Ausgabe weiterlesen möchte, muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte die 360 Live danach im Jahresabo (12 Monate je eine Ausgabe). In diesem Fall erkläre ich mich auch mit der Zahlung des Jahresbeitrags von 43,20 € (Österreich: 46,80 €, Schweiz: 84,- Sfr) per Bankeinzug einverstanden. Sollte ich das 360 Live Magazin nach Ablauf des Mini-Abos nicht weiter beziehen wollen, genügt eine schriftliche Benachrichtigung spätestens zwei Wochen vor Erhalt der letzten Ausgabe an Leserservice „360 Live“, Postfach 1363, 82034 Deisenhofen oder an abo@360-live.de. Ich kann den Bankeinzug jederzeit widerrufen. Ich weiß, dass das Mini-Abo erst nach erfolgter Bezahlung startet. Der Aktionszeitraum für die Bestellung des Mini-Abos August/September 2013 endet am 24.09.2013. Es gilt das Datum des Poststempels.

Bitte mit
45 Cent
freimachen!

Name / Vorname

Straße / Postfach

Postleitzahl / Ort

Telefon-Nummer

Geburtsdatum

E-Mail-Adresse

Kontoinhaber

Kontonummer

Bankleitzahl

Datum / Unterschrift (bei Minderjährigen Unterschrift des gesetzlichen Vertreters)

**Leserservice
»360 Live«
Postfach 13 63
82034 Deisenhofen**

"IN SPIELERISCHER HINSICHT EIN
HIGHLIGHT DES JAHRES!"



TOM CLANCY'S SPLINTER CELL BLACKLIST

YOUR RULES. YOUR WAY.



Jage deine Feinde rund um
den Globus.



Meistere 14
Koop-Missionen.



Spiele im legendären 'Spione
gegen Söldner' Modus.



ERHÄLTlich AB

22.08.2013

WWW.SPLINTERCELL.COM



PS3



XBOX 360

XBOX
LIVE

PC DVD
ROM

Wii U

UBISOFT