

360 LIVE

Exklusiv-Report

**MEIN TRAUM
VOM EIGENEN
VIDEOSPIEL!**

DIE SENSATION IM TEST!

GTA 5

WAFFENSCHIN ERTEILT. DAS ÜBERTRIFFT
ALLE ERWARTUNGEN! SPIEL DES MONATS!



4 SEITEN ABSCHUSSSERIE
**CALL OF DUTY
GHOSTS**

Kampagne und Mehrspieler-
Neuerungen durchleuchtet!

MEHR TAKTIK, OFFENE WELT
**DRAGON AGE
INQUISITION**

Keine Kompromisse, gnadenlos:
Du bist der Ketzerrichter!

TESTKRIMI

FIFA 14 vs. PES 2014

DARUM GEWINNT PRO EVO DIE
HERBSTMEISTERSCHAFT!



BRANDAKTUELL

Titanfall: Probesitzen im Kampfkoloss!

Battlefield 4: Küstengefechte mit Tablet-Admiral.

Dying Light: Mirror's Edge im Massengrab?



2 Poster, Interview,
Schatzsuche!

KAPUZENKILLER AUF KAPERFAHRT!

**ASSASSIN'S CREED 4
BLACK FLAG**

Seeschlachten, Säbelrasseln, Skorbutgefahr:
So schön kann Karibik auf Xbox One sein!

DIABLO 3

Dämonen-Gulasch für
Feinschmecker. Test!



FABLE LEGENDS

Vier gewinnt? Nicht wenn
du der Böse bist!



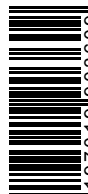
Deutschland: EUR 3,60 Österreich: EUR 3,90 BeNeLux: EUR 4,20 Italien: EUR 4,70 Schweiz: CHF 7,00

www.360-live.de

€3,60

10

AUSGABE 10



4 197019-903609

NBA 2K14

**JETZT
VORBESTELLEN
UND**

**KING
JAMES**

**BONUS PACK
SICHERN**

**„NBA 2K14 FÜHLT
SICH FRISCHER UND
BESSER AN.“**

PLAYERS.DE



**ZUM ERSTEN MAL MIT DABEI
14 EUROLEAGUE TEAMS**



**TURKISH AIRLINES
EUROLEAGUE**



FCBARCELONA



**Real Madrid
Baloncesto**

4.10.2013

BALD AUCH FÜR PS4 UND XBOX ONE MIT EINZIGARTIGEN NEXT GEN FEATURES



PS3
PlayStation 3



XBOX 360



© 2005-2013 Take-Two Interactive Software and its subsidiaries. All rights reserved. 2K Sports, the 2K Sports logo, and Take-Two Interactive Software are all trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. The NBA and individual NBA member team identifications used on or in this product are trademarks, copyrights designs and other forms of intellectual property of NBA Properties, Inc. and the respective NBA member teams and may not be used, in whole or in part, without the prior written consent of NBA Properties, Inc. © 2013 NBA Properties, Inc. All rights reserved. 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. "B", "PlayStation", "PS3", "PS3" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other marks are property of their respective owners.

Willkommen bei 360 Live!



Eigentlich wollte ich an dieser Stelle im Heft über die Genialität von Rockstar Games' PR-Strategie zu »GTA 5« sinnieren. Hinterfragen, wie man einen welt-

weiten Hype um ein Spiel schüren kann, das die Presse in seiner Entstehungsphase sehr viel seltener live zu Gesicht bekam, als jeden anderen Blockbuster-Titel der letzten fünf Jahre; und dazu trotzdem sehr viel mehr Medien-Output generiert, als zu fast jedem anderen beliebten Videospiel.

Doch dann kam mal wieder der übliche Next-Gen-Irrsinn dazwischen. Microsoft fuhr einmal mehr einen Kurs der entschlossenen Unentschlossenheit. Tönte man auf der diesjährigen Gamescom noch

»Einen echten Pferdefuß sehe ich persönlich nicht mehr!«

groß, dass allen Xbox-One-Vorbesteller-Paketen ein Download-Code für Electronic Arts' Full-HD-Kicker »FIFA 14« beiliegt, korrigierte man diese Aussagen nach Abklingen des Messetrubels beiläufig. Nicht alle Vorbesteller, sondern nur die der »Xbox One Day One Edition« erhalten den begehrten Code zum Abgreifen einer »FIFA 14«-Vollversion. Glück für Redmond: Das Bekanntwerden dieser Information sorgte für weniger Wirbel als befürchtet, erfolgte es doch im Rahmen einer Flut weiterer Xbox-One-Meldungen – positiver wie negativer. Vor allem natürlich der zwei Tage später auf allen digitalen und nicht digitalen Kanälen herausposaunte Konsolenstart am 22. November und die Erhöhung der CPU-Taktrate von 1,6 auf 1,75 GHz; die Bekanntgabe, dass das Gerät nunmehr acht statt wie an der Xbox 360 vier Controller gleichzeitig unterstützt und es wohl auch – zu Redaktionsschluss noch nicht bestätigt – eine »Forza 5 Day One Edition« geben soll. Kopfschütteln dagegen für das Abschaffen der Demo-Pflicht bei Download-Spielen. Auf Xbox One kann jeder Entwickler entscheiden, ob er eine Probierfassung an-

bieten möchte oder nicht. Ob Microsoft und Dritthersteller erhoffen, durch diese fragwürdige Maßnahme noch mehr Download-Verkäufe zu generieren? Schaut man sich den zunehmenden Ramsch an, der in den letzten Monaten auf Xbox Live Arcade die Runde macht, ist man durchaus gewillt, genau das zu glauben. Ich sag nur »R.I.P.D. The Game«, »Scourge: Outbreak«, »Way of the Dog« und »Hunter's Trophy 2: America«. Ohne Demofassung hätte ich bei diesen Downloads jedenfalls zentimetertief ins Klo gegriffen. Etwas seltsam mutet zudem die Entscheidung an, externe Speicher nicht direkt zum Start der Xbox One zu unterstützen. Sicherlich, 500 GB sind für den Anfang ausreichend, aber der »Lad doch alles in die Cloud!«-Nachgeschmack bleibt. Dagegen wirklich begrüßenswert: Auf der Gamescom sagte Microsoft dem »Kinect-muss-ständig-angestöpselt-sein«-Zwang ein für alle Mal Lebewohl und schloss wenig später die Rückkehr der vieldiskutierten DRM-Maßnahmen fast schon kategorisch aus. Ach ja, mit verwirrenden Microsoft Points muss seit dem letzten Firmware-Update der Xbox 360 auch niemand mehr jonglieren. Außerdem wird das Reputationssystem beim Xbox-One-Online-Profil wieder auf Null gesetzt. Wenn du's dir in den letzten sieben Jahren als bekennender Camper oder sonst irgendwie mit der Community verdorben hast, folgt nun die Absolution seitens Microsoft – faire Entscheidung! Alles in allem sehe ich einen wirklich gravierenden Pferdefuß bei der Xbox One somit nicht mehr. Im Gegenteil: Jetzt liegen fast alle wichtigen Karten auf dem Tisch, und schon bald können diejenigen das Rennen entscheiden, die das bisher auch immer taten: unterhaltsame Videospiele, derentwegen man gewillt ist, eine komplett neue Konsole zu kaufen. In diesem Sinne: Ran an die neue Generation! Ich bin dabei!

Sönke Siemens

Chefredaktion 360 Live Magazin

DIE STARTTERMIN-AUSGABE

Schiffe, Legionäre und Oger treffen auf Schützengräben, Kampfroboter und Kettenfahrzeuge: So oder so ähnlich könnte man die Topthemen des diesmonatigen Vorschautails beschreiben, der bereits fest in Xbox-One-Hand ist – Start ab Seite 14. Im Testteil geht's ähnlich abwechslungsreich zur Sache: »GTA 5«, FIFA 14« vs. »PES 2014«, »Diablo 3«, »Lost Planet 3«, »Landwirtschafts-Simulator 2013« – für jeden Geschmack was dabei. Dazu als Dessert im Reportage-Teil: Die bewegte Programmierer-Geschichte von

Ex-Chefredakteur Richard Löwenstein.
VORSCHAU-LECKERBISSEN AB S. 14
TESTSTRECKE AB S. 45
REPORTAGE AB S. 67

Das unabhängige Magazin für Xbox-Fans

DAS MAGAZIN

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

WWW.360-LIVE.DE

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



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

✖ Coverthema

ASSASSIN'S CREED 4 BLACK FLAG

Anker lichten, Segel setzen und hart ran an den Wind! Mit »Assassin's Creed 4« erscheint das neben »Watch Dogs« bis dato ehrgeizigste Offene-Welt-Spiel aus dem Hause Ubisoft. 360 Live durfte es auf Next-Gen-Hardware bereits probieren und stolziert seitdem begeistert mit Augenklappe und Papagei auf der Schulter umher. Warum genau, verrät unser Piratentagebuch ab Seite 14. Plus rasiermesserscharfes Doppelposter in der Heftmitte!



360 LIVE
AUSGABE OKTOBER 13

DAS STECKT DRIN

14 COVERSTORY	06 AKTUELL	14 VORSCHAU	45 TESTS	70 COMMUNITY
➔ Assassin's Creed 4 Black Flag	Neues zu Xbox 360 und Xbox One	Spiele von morgen	Gespielt, geprüft und bewertet	Live Arcade, Leserpost, Erfolge



DIE SENSATION IM TEST!

46 GRAND THEFT AUTO 5

Waffenschein erteilt: Das übertrifft alle Erwartungen! Spiel des Monats!



THEDAS, WIE DU ES NOCH NIE GESEHEN HAST!

28 DRAGON AGE INQUISITION

Unbändige Drachenbrut: Erste Spieleindrücke, alle Infos zu Konzept und Quest-Gestaltung

AKTUELL

- 06 Der heiße Stuhl: Steve Gallagher über Thief
- 06 Raven's Cry
- 08 Windows Phone Games
- 08 The Wolf Among Us
- 08 Metro 3?
- 09 Killer Instinct
- 10 Geschmetzelte Aussichten – Yaiba: Ninja Gaiden Z
- 12 Mitmach-Charts/Leser-Votings

VORSCHAU

- 14 Assassin's Creed 4: Black Flag
- 20 Call of Duty: Ghosts
- 24 Battlefield 4
- 26 Fable Legends
- 28 Dragon Age: Inquisition
- 32 Ryse: Son of Rome
- 34 Dying Light
- 36 Titanfall
- 38 Dead Rising 3
- 38 Kinect Sports Rivals
- 38 Project Spark
- 38 Zoo Tycoon
- 39 Batman: Arkham Origins
- 39 Enemy Front
- 39 Destiny
- 39 NBA 2K14
- 40 World of Tanks

TEST

- 46 Grand Theft Auto 5
- 51 Call of Duty: Black Ops 2 - Apocalypse
- 52 FIFA 14 vs. PES 2014
- 55 Flashback
- 56 Diablo 3
- 60 Lost Planet 3
- 62 Brothers: A Tale of Two Sons



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 Landwirtschafts-Simulator 2013
- 65 Castle of Illusion starring Mickey Mouse
- 65 Teenage Mutant Ninja Turtles
- 65 Turbo: Die Super-Stunt-Gang
- 66 Freefall Racers
- 66 Foul Play
- 66 Madden NFL 25
- 66 NHL 14
- 72 Charlie Murder
- 72 Cloudberry Kingdom
- 72 Duck Tales: Remastered
- 72 Narco Terror

DOPPELPOSTER

- 41 Assassin's Creed 4: Black Flag

REPORTAGE

- 67 360 Live, mein Game und ich

COMMUNITY

- 70 Community-Interview
- 70 Mecker-Ecke
- 71 Xcom: Enemy Within
- 72 Live Arcade Total
- 73 Gamerscore-Leitfaden – Diablo 3
- 74 Der Monat – Neues aus der Redaktion
- 75 Nachgefasst bei Diablo 3
- 76 Leserpost

KAUFBERATER

- 78 Xbox-One-Dashboard vorgestellt!
- 79 Kauf- und Spartipps
- 80 Zubehörtest
- 81 Spieltermine

SERVICE

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

KAPUZENKILLER AUF KAPERFAHRT!



14 ASSASSIN'S CREED 4 BLACK FLAG

Seeschlachten, Säbelrasseln, Skorbutgefahr –
So schön kann Karibik auf Xbox One sein!

TOPSPIELE

20 Call of Duty
Ghosts

- 24 Battlefield 4
- 32 Ryse: Son of Rome
- 34 Dying Light
- 38 Dead Rising 3

26 Fable Legends

- 38 Kinect Sports Rivals
- 40 World of Tanks
- 46 Grand Theft Auto 5
- 51 Call of Duty: Black Ops 2 -
Apocalypse

36 Titanfall

- 56 Diablo 3
- 60 Lost Planet 3

52 FIFA 14 vs.
PES 2014

- 64 Landwirtschafts-
Simulator 2013
- 66 NHL 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	METRO	KILLER INSTINCT	GESCHNETZELTE AUSSICHTEN	DIE BESTEN GAMES?
Steve Gallagher über Thief	Kommt bald Teil Drei?	Preismodell enthüllt	Yaiba: Ninja Gaiden Z	Mitmach-Charts

× DER HEISSE STUHL Steve Gallagher

Wer hätte das gedacht: Eine der wenigen Gamescom-Präsentationen auf der kein Gameplay gezeigt wird, ist gleichzeitig auch eine der besten und spannendsten der kompletten Messe...

Einfach irre mit welcher Leidenschaft und Begeisterung Steven Gallagher, seines Zeichens Leitender Storyautor von »Thief«, das vorträgt, was bisher kaum jemand wusste: Wie tickt der Plot hinter »Thief«? Unser 30-Minuten-Termin beginnt mit einer schauspielerisch meisterhaften Leistung seitens Steven, der ähnlich einem Theaterstück-Ansager in circa sieben Minuten das schildert, was dich im kommenden Actionabenteuer von Entwickler Eidos Montreal erwartet. Oder besser gesagt von der ersten Minute an mitreißt. Gallagher: »Alles beginnt mit einem tragischen Ereignis, das Garrett hautnah erlebt, woraufhin er den innigen Entschluss fasst, nie wieder einen Menschen zu töten. Gemeint ist eine junge Dame namens Erin. Gerade eben erst den unmenschlichen Bedingungen eines Bordells entkommen, entscheidet sie sich dafür, mit Taschendiebstahl durchzukommen.« Und Garrett ist dabei ihr Mentor? »Ganz richtig. Schon bald nimmt er sie unter seine Fittiche, mit dem erklärten Ziel, sie zur Meisterdiebin auszubilden. Allerdings merkt er recht bald: Erin tötet gern, schnell und scheint eine gewisse Befriedigung dabei zu empfinden. Genau das aber widerstrebt Garretts Wertvorstellungen, worauf sich die Wege der beiden für mehrere Jahre trennen.« Und die Verbindung zum alles verändernden Ereignis? »Einige Jahre später heuert ein Unbekannter Garrett für einen schnelle Raub an, offenbart ihm jedoch nicht, dass Erin ebenfalls mitmischt. Dann plötzlich trifft er – inmitten der Durchführung des Auftrags – auf Erin, die noch immer mordet, als hätte sie nie etwas anderes gelernt. Was sie nicht weiß: Langfinger Garrett hat ihr soeben ihr bevorzugtes Werkzeug,

einen Enterhaken entwendet. Eine tragische Verkettung der Geschehnisse setzt ein, denn kurz darauf stürzt aus noch ungeklärter Ursache das Gebäude ein, auf dem sich beide befinden – mit tödlichen Folgen«. Erin stirbt also, weil sie keinen Enterhaken hatte, um sich im letzten Moment zu retten? »Richtig. Garrett jedoch überlebt schwer verletzt und fällt in ein Koma, aus dem er erst nach einem Jahr wieder aufwacht – in einer Stadt, die sich völlig verändert hat... Willkommen in der Welt von Thief!«

Gallaghers Idee hinter diesem Plot-Setup liegt auf der Hand: Aus dem mit allen Wassern gewaschenen Meisterdieb wird ein Held mit Ecken und Kanten, Ängsten und Sehnsüchten, Gewissensbissen und Schuldgefühlen. Und Garrett ist auch optisch, und darauf legt Steven großen Wert, beileibe kein Batman oder einer dieser stets strahlenden Videospiel-Helden. »Viele verstehen es zunächst nicht, aber wenn man genau hinsieht, hat Garrett sogar etwas Feminines an sich. Von Ich-rette-die-Welt-Attitüde kann jedenfalls keine Rede sein«, fügt er hinzu. Untermauert werden soll Garretts labiles Seelenleben laut Gallagher außerdem durch Selbstgespräche, die der Meisterdieb regelmäßig führt. Um den Spieler in Situationen hineinzusaugen, aber auch um nützliche Hinweise zur Spielwelt zu geben. »Es ist wirklich ein Privileg, das nur der Spieler hat. Er sitzt im wahrsten Sinne des Wort in seinem Kopf und kann Garretts Gedanken direkt zuhören«. Auf die Frage, ob er mit noch mehr Storydetails rausrücken will, winkt Gallagher ab, versichert jedoch, dass er schon in Kürze mehr zu verkünden hat. 360 Live kann's kaum abwarten!



BIO

Name | Steve Gallagher
Firma | Eigenständig
Position | Story-Direktor
Schreibt gerade | Thief
Schon gewusst? | Gallagher liebt die Schauspielerei und deutsches Essen, vor allem Bratwurst mit Sauerkraut.





» Wenn man genau hinsieht, hat Garrett sogar etwas Feminines an sich. «
Steven Gallagher, Story-Autor von Thief

RAVEN'S CRY

Der schottische Junge Christopher Raven schwor einst blutige Rache an den marodierenden Freibeutern, die ihm vor vielen Jahren beide Eltern und seine linke Hand nahmen. Nun selbst Pirat, will er dieses alte Versprechen einlösen. Wie Hersteller Topware Interactive auf der Gamescom bekannt gab, arbeiten nicht mehr die Finnen von Octane Games an dem Seeräuber-Abenteuer, sondern Reality Pump, die bisher in nur knapp drei Monaten Entwicklungszeit Erstaunliches geleistet haben. Bekannt für Open-World-Rollenspiele wie »Two Worlds 2«, haben die polnischen Entwickler »Raven's Cry« in eine offene Welt verfrachtet, dem Game eine komplette neue, leistungsfähigere Grafik-Engine verpasst und sogar Seeschlachten

eingebaut. Ähnlich der Piraten-Action »Assassin's Creed 4: Black Flag« von Ubisoft wirst du auch in »Raven's Cry« aktiv die Kontrolle über mächtige Segelschiffe übernehmen. Anders als im Meuchelmörder-Abenteuer der Franzosen kannst du jedoch zum Beispiel während einer Seeschlacht die Kontrolle über jede einzelne Kanone ergreifen und auch individuell aus verschiedenen Munitionsarten wählen. Während normale Kugeln klaffende Löcher in die Rümpfe der verfeindeten Meeresfestungen reißen, zerfetzen mit dicken Eisenketten verbundene Projektile die Segel der gegnerischen Wellenbrecher und machen diese damit manövrierunfähig. Wenn Reality Pump den straffen Zeitplan einhält, könnten Xbox-360-Landratten noch dieses Jahr eine Überraschung erleben, die mehr knallt als »Der Gute Pott«.

klein- GEDRUCKT

SPIEL DES JAHRES

✕ Wer »Borderlands 2« immer noch nicht gespielt hat, für den gibt es bald keine Ausrede mehr. Denn 2K Games kredenzt dem Rollenspiel-Shooter-Mischling aus dem Hause Gearbox eine eigene »Game of the Year«-Edition, die sämtliche bisher erschienenen Download-Inhalte beinhaltet – also alle vier Story-Erweiterungen und zwei zusätzliche Charaktere. Die Sonderauflage wird rund 60 Euro kosten und ab dem 11. Oktober in hiesigen Ladenregalen stehen.

SPIEL DES JAHRES, DIE ZWEITE...

✕ Microsoft hat kürzlich bestätigt, dass »Halo 4« schon bald auch als »Game of the Year«-Edition erscheinen wird. Die Spezialauflage liegt ab Oktober beim Händler deines Vertrauens aus und enthält voraussichtlich das Basisspiel, die erste Spartan-Ops-Staffel, das »Kriegsspiele-Kartenpaket« und den »Champions«-Download. Branchen-Insider tippen auf einen Preis von knapp 50 Euro.

FIDEL IM TROPENPARADIES

✕ Die Bananenrepublik-Simulation »Tropico« geht 2014 in die nächste Runde. Auch in »Tropico 5« werden Möchtegern-Diktatoren die komplette wirtschaftliche Kontrolle über eine Karibik-Insel übernehmen. Neu: Erstmals führen Hobby-Castros das sonnige Eiland durch die Weltgeschichte – von der Kolonialzeit über den Kalten Krieg und die Moderne bis hin in die nahe Zukunft.

3 in 3 Sekunden

Schnipsel, die du zwischen zwei Atemzügen aufschnappst...



ENDE AUGUST...

...stellte Microsoft seine virtuelle Microsoft-Points-Währung auf ein Echtgeld-System, sprich harte Euros um.

DAS KOMMENDE...

...Online-Rollenspiel »The Elder Scrolls: Online« wird nur nach Abgabe einer monatlichen Gebühr von knapp 15 Euro spielbar sein.

DER BERÜCHTIGTE REGISSEUR...

...Uwe Boll plant eine neue Videospiel-Verfilmung. Kürzlich ging eine Kickstarter-Seite für die Action-Komödie »Postal 2« online.

WINDOWS PHONE GAMES

4 BILDER 1 ORT

Preis: gratis | Größe: 34 MB

Welches Land oder welche Stadt ist auf den vier gezeigten Bildern zu sehen? Aus stets 14 eingeblendeten Buchstaben muss der Spieler den richtigen Namen formen. Gegen virtuelles Geld gibt es bei Bedarf auch Tipps: einzelne Buchstaben oder die Lösung. Ist das virtuelle Geld ausgegeben, kann man nach dem Free-to-Play-Prinzip harte Euros investieren. Wirkliche Kopfnüsse sind aber nicht dabei.



RULE THE KINGDOM

Preis: gratis | Größe: 74 MB

Was passiert, wenn man »Diablo«, »Die Siedler« und »Farmville« mischt und auf Windows Phone kredenzt? Das Gericht heißt »Rule the Kingdom« und mundet vorzüglich, wenn da nicht der bittere Beigeschmack fummeliger Menüs und die zu starke Würzung mit »Free-to-Play«-Elementen wären. Aus der Vogelperspektive steuert man seinen Recken durch bunte Königslande und hat jede Menge zu tun: Soldaten ausbilden, Kekse backen, Tränke mixen, Skelette verprügeln... spaßig!



UNO & FRIENDS

Mit Xbox-Live-Funktion**Preis: gratis | Größe: 51 MB**

Der Kartenspiel-Klassiker »Uno« auf dem Smartphone – nicht mehr und nicht weniger. Die Umsetzung ist weitgehend gelungen und punktet etwa mit hübschen Grafiken und einer nicht allzu aufdringlichen Anpreisung bezahlpflichtiger Boni – etwa anderen Kartendesigns. Nur die langen Ladezeiten und der fehlende Offline-Modus gegen eine KI trüben den Kartenspiel-Spaß. Für »Uno«-isten trotzdem empfehlenswert.



✖ THE WOLF AMONG US



BÖSER WOLF IN NEW YORK CITY

Das Studio Telltale Games ist bei vielen Spielern besonders für die äußerst gelungene Adventure-Verspielung des grandiosen Kult-Comics »The Walking Dead« bekannt – nicht zu verwechseln mit der hirntoten Shooter-Umsetzung der gleichnamigen TV-Serie durch Activision. Ein offizielles Datum, wann die zweite Staffel des von Dialogen getriebenen Survival-Abenteuers an Spielernerven knabbert als seien es saftige Hähnchenschenkel, steht aber weiterhin aus. Davor veröffentlichten die Kalifornier ein anderes Spiel: Ebenso in mehrere Episoden aufgeteilt, erscheint der erste Teil der »The Wolf Among Us«-Spielserie – zu Deutsch »Der Wolf unter uns« – im späten September oder frühen Oktober für Xbox 360, PS3 und PC/Mac. Basierend auf dem unter Comic-Freunden bekannten »Fables«-Comic, verläuft das Spielgeschehen hier ähnlich dem »Walking Dead«-Vorbild. Der Spieler schlüpft in die Rolle von Bigby Wolf, dem großen bösen

Wolf. Dieser lebt allerdings nicht draußen im Wald sondern in New York City und versucht, in der realen Welt lebende Märchencharaktere wie die drei kleinen Schweinchen aus dem Rampenlicht der Öffentlichkeit heraus zu halten. Grafisch basiert das Game auf der bekannten Telltale-Engine und zeichnet sich besonders durch eine Farbgestaltung in gedeckten Pastell- und Düstertönen sowie dicke Umrandungen von Figuren und Objekten aus, was den Comic-Charakter des Spiels unterstützt. Werden Story, Dialoge und Figuren auch nur halb so mitreißend wie in »The Walking Dead«, dann steht uns mit »The Wolf Among Us« ein weiteres herausragendes Abenteuer bevor.

»Der Spieler schlüpft in die Rolle von Bigby Wolf, dem großen bösen Wolf.«

✖ METRO

U-BAHN-ANGST

Noch ist es keine Meldung zu einem offiziellen Nachfolger, aber das könnte sich bald ändern. Denn »es war eine positive Erfahrung« mit der Marke zu arbeiten, wie Dr. Klemens Kundratitz, Geschäftsführer bei Deep Silver, über »Metro: Last Light« erzählt. Nach der Auflösung von THQ im Jahr 2012 erwarb der deutsche Hersteller die Rechte an dem Endzeit-Ego-Shooter für knapp 4,46 Millionen Euro und will vielleicht schon bald mit einem dritten Serienteil nachlegen. »Unser Vorhaben ist es absolut, die Marke fortzuführen und in der nächsten Phase werden wir versuchen [das Spieluniversum] zugänglicher für eine breitere Masse zu machen«, berichtet Kundratitz. Was damit genau gemeint ist? Hoffen wir mal, dass die häufig verwendeten Horror-Anleihen, die düstere Stimmung oder gar der fordernde Schwierigkeitsgrad nicht

TEIL DREI



glattgebügelt. Einheitsbrei-Shooter-Mechaniken weichen müssen. Warum? Weil die klaustrophobische Stimmung und der beklemmende Kampf ums Überleben für 360 Live genauso zur »Metro«-Marke gehören, wie selbstgebrannter Wodka zu einem echten Russen. Kurz darauf versicherte Deep Silver auf der offiziellen »Metro«-Internetseite zumindest, dass der Hersteller »keinerlei Intention habe, Metros einzigartige DNS aufs Spiel zu setzen«. Was glaubst du? Könnten Deep Silver und die ukrainischen Entwickler von 4A Games mit so einem Schritt die Serie trotzdem zerstören, nur um einer größeren Menge an Menschen zu gefallen? Könnte »Metro« seine Identität wirklich verlieren? Oder siehst du darin überhaupt keine Probleme? Lass es uns wissen per Mail an redaktion@360-live.de, im Forum auf www.360-live.de oder auf unserer Facebook-Seite.

✖ CHILD OF LIGHT



ERLEUCHTENDE TRAUMDEUTUNG

Nach ersten Vorabvideos auf Vine wurde »Child of Light« auf den Ubisoft Digital Days Anfang September in Paris – 360 Live war vor Ort – nun endlich vollends enthüllt. Der liebevoll aufbereitete Genrecocktail aus 2D-Plattformer und Nippon-Rollenspiel basiert auf der hauseigenen »Ubi Art Framework«-Engine, die auch »Rayman Legends« antreibt und wird 2014 für Xbox One, Xbox 360 und weitere Systeme erscheinen. Schon die Story mit klassischen Märcheneinflüssen macht neugierig: Das junge Mädchen Aurora wird zur Retterin des magischen Königreichs Lemuria, dessen Sonne, Mond und Sterne von einer grausamen Antagonistin gestohlen wurden. Was spielerisch dabei rauskommt, war im Couch-Koop bereits

anspielbar – fetter Bosskampf gegen einen sogenannten Leviathan inklusive. Dabei übernimmt ein Spieler die Kontrolle über Aurora, die sich selbst weit in die Luft katapultieren und sogar fliegen kann. Der andere schwebt indes mit einer Lichtkugel namens Igniculus umher und interagiert mit der Fantasiewelt auf vielfältige Art. Sobald Aurora ein Monster berührt, wechselt das Spiel in eine spezielle Ansicht, in der die an »Final Fantasy 6« erinnernden, rundenbasierten Kämpfe ausgetragen werden. Spielt sich jetzt schon herrlich erfrischend und sieht dank des neuartigen Pinselstrich-Gravikstils sowie der übernatürlichen Traumweltumgebung ungemein interessant aus!

✖ KILLER INSTINCT

PREISMODELL ENTHÜLLT

Auf der Gamescom hat Microsoft die Preisstruktur hinter seinem todschicken Free-2-Play-Fighter »Killer Instinct« endlich enträtselt. Während Kämpfer Jago in jeder Download-Fassung bereits freigeschaltet ist, kosten alle weiteren sieben, bisher bestätigten Recken je 4,99 Euro – kein Schnäppchen, aber noch fair. Pfennigfuchser merken sich derweil die Sonderangebote vor. Das »Combo Breaker«-Paket kostet 19,99 Euro und enthält insgesamt acht Kämpfer. Wer weitere 20 Steine locker macht, kriegt die Ultimate Edition mit zusätzlichen Charakter-Kostümen sowie die Spielhallenversion des Ursprungstitels obendrauf. Hoffentlich auch in Deutschland! Und spielerisch? Entwickelt sich das Ding prächtig. Die Probiefassung lief mit butterweichen 60 Bildern pro Sekunde und unterstützt bereits Prototypen eines kommenden Fighting-Sticks von Mad Catz.



✖ THE FIGHTER WITHIN

KINECT-KLOPPER ZUM START

Nach dem wenig schlagkräftigen »Fighters Uncaged« für den ersten Kinect-Sensor startet Ubisoft mit »Fighter Within« pünktlich zum Erscheinen der Xbox One am 22. November einen weiteren Anlauf, Fighting-Game-Action und Bewegungssteuerung vernünftig unter einen Hut zu bringen. Die auf der Gamescom angespielte Version sah optisch gut aus, war sogar zu zweit gleichzeitig spielbar, hatte jedoch noch mit leichten Latenzproblemen bei der Erkennung der verständlich erklärten Spieler-Bewegungen zu kämpfen – in diesem Genre leider ein echtes Problem. Dennoch: Das unsägliche »Fighters Uncaged« knockt es allemal aus dem Ring und auch der Umfang scheint zu stimmen. Wenn die Franzosen jetzt noch das Latenzmanko krankenhaushausreif schlagen, könnte das hier zum schweißtreibenden Kinect-2-Geheimtipp werden.



DAS HABE ICH GEMACHT!

✖ Mitarbeiter der Xbox-Abteilung von Microsoft müsste man sein... Alle Angestellten, die an der Erschaffung der Xbox One mitgewirkt haben, erhalten die fertige Konsole an deren Erscheinungstag von ihrem Redmonder Arbeitgeber geschenkt. Noch besser: Diese spezielle Xbox One wird keinen schwarzen, sondern einen weißen Anstrich besitzen und hat die Worte »I made this« – zu Deutsch: »Das habe ich gemacht« – auf der Vorderseite eingraviert. Obendrauf erhalten die Glücklichen ein Jahr lang kostenlos Xbox Live Gold und alle direkt von Microsoft verlegten Games. Und nein, sich jetzt noch schnell beim Konzern bewerben bringt nichts: Nur Angestellte, die schon vor dem 12. Juli 2013 bei Microsoft beschäftigt waren, können sich diese spezielle Prämie sichern.



NOCH MEHR KOSTENLOSE KONSOLEN

✖ Wir wollen dich ja nicht komplett neidisch machen, aber einige der Mitarbeiter der bekannten Einzelhandelskette Gamestop scheinen ebenso wie die oben erwähnten Microsoft-Angestellten das ganz große Los gezogen zu haben. Weltweit erhalten alle Manager von Gamestop-Filialen Ende des Jahres die normale Handelsversion der Xbox One geschenkt. Zwar gibt's keine Spiele oder Xbox Live Gold dazu, darüber dürfte die knapp 6.500 Store-Manager aber etwas ganz anderes hinweg trösten: Zusätzlich greifen sie die Playstation 4 und insgesamt sieben Spiele kostenlos ab. Mit dabei: »Killzone: Shadowfall«, »Battlefield 4«, »FIFA 14«, »NBA 2K14«, »Need for Speed: Rivals«, »Madden NFL 25« sowie »Beyond: Two Souls« für Playstation 3.



FAKTEN, ZAHLEN,
ZITATE DES MONATS

✖ **Fakt:** Cryteks Free-to-Play-Online-Shooter »Warface« erscheint nun auch konsolenexklusiv für Xbox 360. Während PC-Spieler bereits an einer geschlossenen Beta teilnehmen können, müssen sich 360-Zocker bis zum offiziellen Erscheinen Anfang 2014 gedulden.

✖ **Zahl:** 340.000. So viele Menschen waren live vor Ort in Köln auf der diesjährigen Gamescom. Darunter knapp 300.000 Zocker, 29.600 Fachbesucher und 6.000 Journalisten aus 88 Ländern, die von 635 Ausstellern die frischesten Games-Neuigkeiten präsentiert bekamen.

✖ **Zitat:** »Wir wollten das Verhalten der Spieler und der KI verbessern. Vieles davon basiert auf der Physik und auf Entscheidungsfindungsprozessen. [Auf den neuen Konsolen] haben wir ungefähr die vierfache Abwicklung an Entscheidungsprozessen«, erzählt David Rutter von EA Sports in einem Interview über »FIFA 14«. Kurz gesagt: Die Xbox-One- und Playstation-4-Fassungen besitzen eine bessere Künstliche Intelligenz als ihre Xbox-360- und Playstation-3-Brüder.

Wusstest du
schon, dass...

... typische Gamer entgegen populärer Annahme nicht Jungs im Alter von 17 Jahren oder jünger sind? Laut einer Umfrage der amerikanischen Entertainment Software Association – kurz ESA – können nur knapp 19 Prozent aller Spieler dieser Kategorie zugeordnet werden. Mit etwa 31 Prozent sind beispielsweise Frauen im Alter von 18 Jahren und älter eine weitaus größere Zielgruppe. Der durchschnittliche Videospeler ist 30 Jahre alt, in knapp mehr als der Hälfte aller Fälle männlich und spielt seit nunmehr 13 Jahren Games. Außerdem ist die Mehrheit der Zockerschaft laut dem größtenteils Hersteller-finanzierten Verband ziemlich gesellig: 62 Prozent der Befragten gaben an, Online- und Mehrspieler-Modi an einer Konsole zu spielen. Ebenso scheinen sich zockende Eltern besser um ihre Kinder zu kümmern, als es einem die generelle Medienlandschaft manchmal weiß machen will. 93 Prozent aller Erziehungsberechtigten achten laut Erhebungsdaten darauf, welche Art von Spielen ihre Kinder konsumieren. Die populärsten Gründe zur Anschaffung eines bestimmten Games? Die Qualität der Grafik, eine interessante Geschichte, ob das Spiel ein Nachfolger eines beliebten Titels ist und Mundpropaganda. Schade, jetzt können wir uns gar nicht mehr richtig über die ganzen »Call of Duty«-Kiddies beschweren...

GESCHNETZELTE
AUS-
SICHTENYAIBA
NINJA GAIDEN Z

Leset man als erfahrener Spieler vom Titel »Ninja Gaiden«, dann erwartet man auf Anhieb blutige Shinobi-Action mit einem Schwierigkeitsgrad, der so manchen in den Wahnsinn treiben kann. Das waren zumindest seit jeher zwei der Grundrezepte der mittlerweile über 20 Jahre alten Serie, die bereits 1988 ihren Einstand in Arcade-Spielhallen und auf dem Nintendo Entertainment System feierte. Eine meist ernsthafte Atmosphäre und Schnitzel-Gameplay schneller als das des eigenen Schattens taten ihr übriges, um eine Kult-Gefolgschaft um die Ninja-Action zu bilden.

»Yaiba: Ninja Gaiden Z« schlägt in die gleiche Kerbe und bietet eine ungewöhnliche Mischung aus alten Tugenden und frischen Einflüssen. Programmiert in Zusammenarbeit von Spark Unlimited und Team Ninja, unter der Leitung von »Mega Man«-Papa Keiji Inafune, sticht zu allererst der sehr überzeichnete, Cel-Shading-artige Grafikstil mit seinen dicken Linien und bunter Kolorierung ins Auge. Wie in einem spielbaren Action-Comic wirbelt Protagonist Yaiba Kamikaze aus der Schulterperspektive durch düstere Stadtumgebungen und ein Meer aus Gegnern, beharkt diese mit wohlplatzierten Katana-Hieben und verheerenden Spezialattacken. Doch die Feindesmassen dienen nicht nur als Grundzutat für Geschnetzeltes à la Inafune, sondern ermöglichen Yaiba auch, seine Fähigkeiten zu trainieren und sich selbst zu stählen. Ebenso wie er selbst, sind die Gegen-

spieler allerdings gar nicht mehr am Leben – er zerlegt weder Menschen noch Roboter, sondern Tausendschaften von Zombies.

Moment mal, Yaiba weilt nicht mehr unter den Lebenden? Ja, denn kurz zuvor wird er von »Ninja Gaiden«-Held Ryu Hayabusa getötet. Es folgt eine Wiedergeburt als Cyborg – eine Mischung aus Mensch und Maschine – der nur noch ein Ziel hat: seine Rachegelüste befriedigen. Dabei geht es allerdings keinesfalls bierernst zur Sache. Slapstick-ähnliche Zwischeneinlagen wie ein modriger Zombie, der vergeblich versucht, eine massive Kombiwalze zu manövrieren und dabei versehentlich einen Artgenossen plättet, lockern die ohnehin morbide-heitere Atmosphäre weiter auf. Und spätestens wenn markante Einzeiler wie »Ehre und Tod passen zusammen wie Hot Sauce und meine Eier« aus dem Munde des Helden ertönen, merkt man, dass Altmeister Inafune mit Herzblut und Leidenschaft bei der Sache ist.

Sprudelnde Blutfontänen, abgetrennte Körperteile und dergleichen? Natürlich wieder mit dabei. Doch auch hier kommt eher ein komödiantischer Effekt zu tragen, als einer, der Ekelgefühle erregt. Wo sonst sieht man einen untoten Ninja einem Miniboss seine beiden Arme ausreißen und diese dann als Nunchakus verwenden? Zum Schwierigkeitsgrad kann 360 Live bisher nicht viel sagen. Das dürfte sich mit dem Eintreffen einer umfangreicheren Anspielversion aber bald ändern.



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.



F1 2011,
USK ab 0.



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 11.09.2013

DIE MEISTVERKAUFTEN SPIELE

TOP 5

Powered by Amazon.de
Stand: Mitte Sept. 2013

Pos	Titel	Hersteller
1	GTA 5	Rockstar Games
2	FIFA 14	Electronic Arts
3	Landwirtschafts-Simulator 2013	Focus Home Interactive
4	NHL 14	Electronic Arts
5	Call of Duty: Ghosts	Activision

TOP 5

Powered by Amazon.com
Stand: Mitte Sept. 2013

Pos	Titel	Hersteller
1	GTA 5	Rockstar Games
2	Madden NFL 25	Electronic Arts
3	Diablo 3	Activision
4	Minecraft	Microsoft
5	NHL 14	Electronic Arts

TOP 5

Powered by Amazon.co.jp
Stand: Mitte Sept. 2013

Pos	Titel	Hersteller
1	GTA 5	Rockstar Games
2	Splinter Cell: Blacklist	Ubisoft
3	Monster Hunter Frontier G3 Premium-Paket	Capcom
4	Battlefield 4 Deluxe Edition	Electronic Arts
5	Call of Duty: Ghosts	Activision

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

58%

Tendenz

Einschätzung | sehr gut



STAR WARS BATTLEFRONT

2 Hersteller | Electronic Arts

50%

Tendenz

Einschätzung | nicht möglich



TOM CLANCY'S THE DIVISION

3 Hersteller | Ubisoft

42%

Tendenz

Einschätzung | sehr gut



- 4** Destiny
33% Einschätzung | sehr gut
- 5** The Witcher 3: Wilde Jagd
33% Einschätzung | sehr gut
- 6** FIFA 14
25% Einschätzung | sehr gut
- 7** Ryse: Son of Rome
25% Einschätzung | gut
- 8** Call of Duty: Ghosts
17% Einschätzung | sehr gut
- 9** Dead Rising 3
17% Einschätzung | gut
- 10** Forza Motorsport 5
17% Einschätzung | sehr gut

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

DIABLO 3

1 Hersteller | Activision-Blizzard

38%

Tendenz

360-Wertung | 9.0



HALO 4

2 Hersteller | Microsoft

25%

Tendenz

360-Wertung | 8.3



BORDERLANDS 2

3 Hersteller | 2K Games

13%

Tendenz

360-Wertung | 9.1



- 4** Assassin's Creed 3
13% Wertung | 8.9
- 5** Call of Duty: Black Ops 2
13% Wertung | 8.5
- 6** Far Cry 3
13% Wertung | 8.5
- 7** Gears of War: Judgment
13% Wertung | 8.7
- 8** Metro: Last Light
13% Wertung | 8.9
- 9** Payday 2
13% Wertung | 8.2
- 10** Saints Row 4
13% Wertung | 7.8

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

PAYDAY 2

1

Hersteller | 505 Games

HoRRorFlo: »Payday 2 kombiniert Taktik, Stealth und Ballern in einem, und noch dazu richtig gut. Top-Spiel für alle Online-Gamer!«

Leserwertung
9.0

360-Live-Wertung
8.2



RAYMAN LEGENDS

2

Hersteller | Ubisoft



Leserwertung
9.0

360-Live-Wertung
9.1

Psyconix: »Ein kunterbuntes Jump 'n' Run, das durch abwechslungsreiche Levels und den lustigen Koop-Modus besticht und selbst Genre-König Mario ordentlich Konkurrenz macht.«

DIABLO 3

3

Hersteller | Activision-Blizzard



Leserwertung
9.0

360-Live-Wertung
9.0

chris 99: »Endlich auf Konsole! Steuerung wurde perfekt umgesetzt. Alleine ist jedoch zu schnell die Luft raus. Im Koop kann man aber viele Stunden verbringen.«

4 Saints Row 4

Hersteller | Deep Silver

Leser-Wertung | 8.9

360-Live-Wertung | 7.8

Bambusknecht: »Deep Silver bietet den Saints einen würdigen Abschied mit typischem Saints-Row-Humor. Mehr als nur ein GTA-Ersatz. Ich gebe 8.9«

5 Brothers: A Tale of Two Sons

Hersteller | 505 Games

Leser-Wertung | 7.3

360-Live-Wertung | 8.5

DerSpieler187: »Ein traumhafte Odyssee zweier Brüder: Ein Spiel, das gänzlich ohne Worte auskommt. So müssen Live-Titel aussehen.«

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

THE WITCHER 3: WILDE JAGD

1

Hersteller | CD Project Red / 2014

Matcher77: »Eine riesige und offene Spielwelt. Könnte sogar den Vorgänger schlagen.«

Leser-Potenzial
9.0

360-Live-Potenzial
9.0



CALL OF DUTY: GHOSTS

2

Hersteller | Microsoft / Nov. 2013



Leser-Potenzial
8.5

360-Live-Potenzial
8.5

Gamezone008: »Alle Jahre wieder... Dieses Jahr bin ich aber optimistischer, dass CoD einen Schritt nach vorne geht, anstatt zurück oder zur Seite.«

MIRROR'S EDGE 2

3

Hersteller | Electronic Arts / unklar



Leser-Potenzial
8.0

360-Live-Potenzial
8.5

HoRRorFlo: »Die späte Ankündigung lag wohl an DICE. Ich freu mich schon, mit Faith die Fassaden unsicher zu machen.«

4 Need for Speed Rivals

Hersteller | EA / 19. Nov.

Leser-Potenzial | 8.0

360-Live-Potenzial | 7.5

Tischkante: »Die Konkurrenz ist einfach zu groß und die letzten Teile waren jetzt nicht der Hit. Freue mich trotzdem, die Reifen quietschen zu lassen.«

5 Plants vs. Zombies: Garden Warfare

Hersteller | EA / Frühjahr 2014

Leser-Potenzial | 8.0

360-Live-Potenzial | 8.5

Andy the X: »Sieht nach einem spaßigen Koop-Shooter mit Knuddel-Optik aus. Ich bezweifle aber, dass Fans des Originals damit richtig glücklich werden.«

✕ 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

OFFENE-WELT-EPOS

Kaufst du dir »GTA 5«?

Natürlich, was ist denn das für eine Frage?	58%
Nein, »GTA 5« ist überhaupt nichts für mich.	26%
Ich denke schon, bin mir aber noch nicht ganz sicher.	8%
Weiß noch nicht, ich warte aber auf jeden Fall erst die Tests der Presse ab.	8%

MESSE-HIGHLIGHT

Wie hat dir die Gamescom 2013 gefallen?

Ich war nicht dort und das war auch gut so.	38%
War zwar nicht da, habe aber viel Gutes gehört.	35%
Top! Ich war da und es herrschte eine tolle Atmosphäre.	15%
War zwar in Köln, habe mir von der Messe aber mehr erwartet.	9%
Mir hat es auf der Gamescom gar nicht gefallen.	3%

GÜLDENE SPIELE

Wie gefällt dir Microsofts Games-with-Gold-Initiative?

Gut, allerdings sind die Gratis-Games schon etwas angestaubt.	33%
Sehr gut! Bin absolut zufrieden mit den bisherigen Gratis-Spielen.	27%
Wenig spannend – ich habe alle dort kostenfrei angebotenen Spiele schon.	20%
Geht so. Microsoft sollte mal schauen, was Sony so bei Playstation Plus alles anbietet.	15%
Bisher ein echter Rohrkrepierer! Wer will denn bitte die alten Kamellen haben?	5%

Erhältlich | 31. Okt. 2013 (360) / 22. Nov. 2013 (Xbox One) System | 360/One Status | 95% komplett

 AUCH FÜR
XBOX ONE!

ASSASSIN'S CREED 4 BLACK FLAG

kurz&knapp

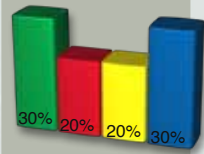
Hersteller | Ubisoft
Entwickler | Ubisoft
Montreal / Singapur
Genre | Action
Spieler | 1 - 8
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Im neuen
»Assassin's Creed«
verschwimmen die
Grenzen zwischen
Land, See und
Unterwasser-Welt.

das ist drin

- Spähen
- Planen
- Tauchen
- Meucheln



Ich wollte Gold, Macht und Reichtum. Wollte der Herr der Meere sein; ein gemachter Mann. Doch ich fand viel Blut, Rückschläge, Hunger und Leid. Kämpfte in sinnlosen Schlachten, verließ die britische Royal Navy und wurde Pirat. Ich bin Edward Kenway und das ist meine Geschichte.

Das Leben auf dem Meer ist hart. Wenn der Sturm aufzieht, macht er das Schiff zu seinem Spielball. Er wirft es hin und her, weckt dich in deiner armseligen Koje. »Geh in die Karibik«, haben sie gesagt. »Dort fließen Wein und Honig, warten Rum und Reichtum«. Doch was hier wartet ist vielmehr Angst: Angst vor einem Orkan; Angst vor einer plötzlich auftauchenden Galeone der Spanier; Angst vor dem Tod. Die haben sie hier alle, ich sehe es in ihren Augen: Sönken-Longbeard beispielsweise, der erste Offizier. Liest nachts immer heimlich die Briefe seiner Frau. Oder der Commodore, Long John Jan, der ständig im Ausguck sitzt und auf Land hofft, weil er das schlechte Essen an Bord satt hat. Nur einer hat

hier auf diesem Zwei-Master, der Jackdaw, die Ruhe weg: Barfuss-Jack, der sich sein Leben lang gesträubt hat, Schuhe zu tragen und selbst beim schlimmsten Unwetter mit ruhiger Feder an seinem Roman schreibt. Und auch ich versuche den Überblick zu wahren, den Jungs Mut zu zusprechen. Ich bin Edward Kenway und die Crew der Jackdaw ist meine zweite Familie.

LOGBUCH: TAG 10, 120 SEE MEILEN VOR CROOKED ISLAND

Als ich so in der kleinen Jolle, unserem Beiboot, stehe und nach Fischen Ausschau halte, schwingen meine Gedanken gen England: Dort hatte ich eine wunderschöne Frau, meine Caroline. Wir waren arm, hatten nur eine kleine Hütte in Bristol, Südwest-England. Sie war unzufrieden, ich war unzufrieden – unsere Ehe drohte zu zerbrechen. So heuerte ich als Seemann bei der Royal Navy an. Die Marine, Stolz des Königreichs. Ich werde mich hocharbeiten, dachte ich. Werde irgendwann Admiral und dann Gouverneur, wohne in einer herrschaftlichen Villa und hole Caroline und unsere gemeinsame Tochter Jenny in die Karibik. Doch ach, geträumt habe ich, ich Narr. Mehr Männer starben an Skorbut als in wahren Schlachten. Wir hungerten und wurden geschlagen, wenn wir nicht gehorchten. Auf See regierte die Kaste – warst du unten, bliebst du unten. Die Admiralität wurde von Adligen gestellt, die hier

Schrecken der Weltmeere oder Jack Sparrow?

- +** Beeindruckender Fluss zwischen den Spielwelten Land, See sowie dem nautischen Reich ohne Ladeunterbrechungen – zumindest auf Xbox One; clever ins Spiel integriertes Aufrüst-System, das Entdeckerherzen fördert; taktisch nutzbare Forts; wunderschöne Weltenanimationen auf Xbox One
- Ubisoft hat bislang nur die Next-Gen-Versionen gezeigt: Wird die Xbox-360-Variante auch so toll ausschauen? Der Vorgänger nämlich hatte stellenweise mit schlecht aufgelösten Texturen und nervigen Ladezeiten zu kämpfen



Kugeln schlagen an Bord der Jackdaw ein, Männer werden in die raue See gewirbelt. Atmosphärisch stark wie der Kinohit
»Master & Commander«!



ungeschoren ihre Macht ausspielen konnten. Einmal haben sie einen Mann fast zu Tode gepeitscht. Unser Drei-Master sank, ich floh und schloss mich mehr durch Zufall den Piraten an. Freie Männer, frei zu tun, was immer sie wollen. »Es ist eine demokratische Gemeinschaft, niemand spielt hier Gott«, so hat es Richard Lowensky, unser Navigator mal zusammengefasst. Jeder arbeitet, schrubbt das Deck oder fängt frischen Fisch, den Barfuss-Jack zum schmackhaften Mal verarbeitet. So stehe ich also auf dieser kleinen wackligen Jolle, unserem Beiboot und halte Ausschau nach dem dicken Fang. Doch was ist das? Ein »Gwyn Morgi« schnell auf mich zu, walisisch für Weißer Hai. Oh Boy, wie eine Kanonenkugel schießt er aus dem Wasser und öffnet sein gewaltiges Maul. 300 messerscharfe Reißzähne stehen mir entgegen, meine Beine schlackern – erst im letzten Moment kann ich...

Ja, Edward und das Harpunieren. Vor allem er sollte doch wissen: Haie sind nicht besonders gefährlich, solange man sie nicht reizt. An diesem Tag wollte Edward einen großen Fisch erwischen, hat aber mit seiner Harpune einen ausgewachsenen Hai getroffen. Der wird daraufhin ziemlich sauer und setzt sein gesamtes Kampfgewicht ein. Wenn 1,5 Tonnen gegen ein kleines Holzboot knallen, kann das schon mal kernern. Edward kann sich nur retten, wenn er den Hai mit Harpunen tötet. Das sind im Grunde Speere mit Widerhaken, die sich im Fleisch des Tieres fest-

klemmen. An den Wurfgeschossen ist ein dickes Seil angebracht, das zum Schiff führt. Will der Hai weg, reißt er am Seil und zieht so Edwards Boot mit sich. Das hat seine Vor- und Nachteile: Der Herrscher der sieben Weltmeere verliert in der Regel an Kraft, außerdem schwächt ihn die blutende Wunde am Rücken. Das allerdings macht ihn aggressiv, er stößt mit der Schnauze gegen die Jolle und will sie umkippen. Außerdem schnell er immer wieder aus dem Wasser, beißt nach Edward und will ihn in die Fluten zerren. Passiert das, muss sich der walisische Kapitän aber noch nicht mit einer Zukunft als Wasserleiche abfinden, sondern kämpft fortan unter dem Meeresspiegel weiter. Womit wir auch schon bei der größten und wichtigsten Neuerung von »Black Flag« sind: Es gibt keine Grenzen mehr, keine nervigen Ladezeiten wie zwischen Stadt und Umland

Und außerdem?

■ Starke Mehrspieler-Komponente, die von Ubisoft Ancey entwickelt wird ■ Wolfpack-Modus: In dieser Koop-Spielvariante gilt es, Ziele auf Zeit zu eliminieren. Der Clou: Wer sich geschickt anstellt und kreativ vorgeht, bekommt mehr Punkte. Außerdem variieren die Herausforderungen stark: Mal gilt es, Schatzkisten zu schützen; dann wieder Kommandeure in dicken Rüstungen synchron auszuschalten ■ Der »Discovery-Modus« dient als Koop-Kampagne mit eigenen Hauptdarstellern wie der verführerischen Assassinin Lady Black



Oben: Ein Orkan: meist Gefahr und Chance zugleich! Die Jackdaw ist ein wendiger Zwei-Master und kann Stürme gut umschiffen. Die träge spanische Galeone hat weniger Glück.

Links: Die Verfolgungsjagden zu Fuß spielen sich mindestens so rasant wie die zu Wasser an Bord der Jackdaw.

Unten: Adewale (rechts im Bild) hilft Edward, sein Schiff, die Jackdaw, zurückzuerobern und wird sein erster Offizier und Freund.



in »Assassin's Creed 3«. Zumindest in der auf der Gamescom angespielten Next-Gen-Variante nicht. Die Version für Xbox 360 hat Ubisoft bislang noch nicht gezeigt. Mit der Xbox One jedenfalls erlebst du einen Spielfluss, den die Serie so noch nie geboten hat: Jederzeit kannst du von Bord der Jackdaw ins Meer abtauchen und nach Schätzen suchen. Oder wie in dieser Szene das Unterwasser-Reich zum Schutz aufsuchen. Edward taucht durch Fischschwärme hindurch, die sich erschrocken aufspalten, vermutlich mit dem kleinen Kopf schütteln und ein paar Meter weiter wieder zum Schwarm formieren. Auf einem Riff liegt ein verrotteter Drei-Master; das einstige, wohl von einem der karibischen Orkan verschluckte Prachtexemplar ist eigentlich zu nichts mehr nütze, rettet dem Engländer aber jetzt das Leben. Denn Schiffe dienen als Verstecke – in die engen Räume tauchen Haie ungern hinein. Doch musst du auf die Sauerstoffanzeige achten. Die ist zwar anfangs prall gefüllt und hält sehr viel länger als jeder normale Mensch tauchen kann, dennoch droht nach einiger Zeit ohne Luftzufuhr der Erstickungstod. Das Spielgefühl unter Wasser ist also immer auch von einer gewissen Hektik geprägt. Was tun, wenn der Held gerade ins Innere eines Schiffs getaucht ist und der Weiße Hai lauert und gleichzeitig der Sauerstoff knapp wird? Es ist ein faszinierendes Spielelement, quasi eine Art »Splinter Cell: Blacklist« in den Tiefen des Ozeans. Edward drückt sich an Holzplanken von gesunkenen Schiffen, um nicht von Meeresräubern entdeckt zu werden und schwimmt dann in hohem Tempo zur nächsten Deckungsoption. Etwa Felsen im Wasser oder herrlich beleuchtete Korallenriffe. Und wie lässt sich der Hai besiegen? Unter Wasser hat Edward keine Chance. Er muss schließlich agil bleiben, nimmt daher keine Waffen mit. Seine einzige Chance ist es, unbemerkt aufzutauchen und schnell wieder an Bord der Jackdaw zu springen. Toll in diesem Zusammenhang wie fließend der Übergang verschie-



Knackscharfe Texturen, in der Sonne glänzende Säbel und realistischer Pulverrauch: Auf Xbox One schaut's toll aus. Jetzt auch bitte mal auf Xbox 360 zeigen!

denster Spielelemente funktioniert. Fast schon beiläufig entdeckst du Schatzkisten in untergegangenen Wasserfahrzeugen, in denen wiederum Blaupausen liegen, mit denen du bei Hafenmeistern gegen einen Sack Gold in Küstenstädten neue Waffen und Ausrüstung kaufen kannst. Beispielsweise schwere Mörserkanonen oder auch eine Tauchglocke, die du von der Jackdaw aus ins Wasser lässt und dann immer mal wieder drunter tauchst, um frischen Sauerstoff aufzunehmen. Laut Ubisoft sollen sich die wertvollsten Blaupausen unter Wasser und in anderen schwer zugänglichen Gebieten befinden – so will man den Entdeckerdrang wecken. Guter Ansatz!

LOGBUCH: TAG 15, VOR ANKER IN KINGSTON

Beinahe hätte mich der Hai erwischt, was hätte nur meine Frau gesagt? Hätte sie es je erfahren oder wären meine Gebeine auf dem Boden der karibischen See verrottet? Doch in den letzten Tagen sind mir noch andere Dinge passiert – bin zum Beispiel auf



merkwürdige Gestalten getroffen. Reiche Männer, die noch mehr Gold, Ruhm und Reichtum versprechen, aber auch immer etwas von einem Krieg gegen die Templer faseln. Sie nennen sich »Bruderschaft der Assassinen«, komische Gesellen. Aber gut, für ausreichend Gold bin ich bereit, vieles zu tun, Mordaufträge inklusive. Mysteriöse Männer spielen mir derzeit geheimnisvolle Briefe zu, die ich in einem Taubenschlag auf diversen Inseln finde. Darin befinden sich Namen. Mein erstes Ziel: die beiden Thompson-Brüder, zwei Templer. Einer davon steht an der Taverne, abgelenkt vom tiefen Dekolleté einer schönen Frau. Ich gehe langsam auf ihn zu, verschmelze mit der Menge um ihn und steche ohne Vorwarnung zu. Nummer eins geht zu Boden, doch sein Bruder türmt. Er rennt zu seinem Schiff, springt an Bord und will davon segeln, als...

Auch in dieser Szene ist der deutlich bessere Spielfluss beeindruckend. War »Assassin's Creed 3« noch recht umständlich in Spielsegmente wie Stadtkarte und See-Missionen unterteilt, fließen jetzt alle Elemente ineinander. Außerdem hast du stets die Qual der Wahl, wie du eigentlich spielen möchtest: Die Szene ist nicht geskriptet, du hättest also mit einem etwas vorsichtigeren Vorgehen möglicherweise auch beide Opfer direkt an Land erledigen können. Oder aber du zückst die Steinschloss-Pistole, visierst den zweiten Templer an und erledigst ihn, bevor er sich über die Reling auf sein Flaggschiff schwingen kann. Auch wenn du dich entscheidest, auf die Jackdaw zurückzukehren, sind die Möglichkeiten mannigfaltig: Es ist nicht besonders clever die britische Fregatte direkt im Hafen anzugreifen, weil dich dann auch die Türme der Befestigungsanlage

» Wir kämpften Rücken an Rücken und starben Seite an Seite. Früher war ich ein Sklave, heute bin ich ein Mann. Ein freier Mann. «

✕ Die Jackdaw

EINE HEIMAT FÜR SKLAVEN

Kräftig gebaut, mit dem Nacken eines Stieres, steht Adewale am Steuer der Jackdaw. »Was wirst du mit deinem Anteil des Goldes tun? Gehst du zurück nach Afrika; als gemachter Mann und Prinz?«, fragt ihn Edward. Adewale winkt ab: »Ich kann nicht in eine Welt zurückkehren, die nie mein zu Hause war. Ich wurde in Trinidad geboren und als Sklave verkauft. Diese Heimat hier ist meine beste Chance. Diese Heimat, die wir Jackdaw nennen«. Ubisoft Montreal hat sich bewusst entschieden, die schwierige Sklavenproblematik jener Zeit nicht auszuklammern, sondern die Figur Adewale als einen der wichtigsten Charaktere aufzubauen. »Sklaverei war damals die Basis für den Reichtum Europas«, erklärt Chefautor Darby McDavitt. »Die Piraterie war viel mehr als die Gier nach Gold, es war ein Streben nach Freiheit. Die Piraten waren sehr fortschrittlich, haben ihren Rat demokratisch gewählt und haben auch Sklaven in ihrer Mitte begrüßt«.

BIO

Name | Darby McDevitt **Beruf** | Chefautor von »Assassin's Creed 4«
Ludografie | »Assassin's Creed: Revelations«, »Der Herr der Ringe: Die zwei Türme«

✖ Unter vier Augen

DU SIEHST DIE WELT AUS DEN AUGEN VON ABSTERGO

360 Live: Geht's nach Ubisoft, ist Abstergo dieser global agierende Templerkonzern, der in eurer Fiktion von Automobil-Visionär Henry Ford gegründet wurde, um die Assassinen zu vernichten. Jahrelang haben 360-Live-Leser gegen die Templer gekämpft und jetzt sollen sie Angestellte von Abstergo werden? Wie willst du den Fans denn das verkaufen?

Darby McDevitt: Wir stehen auf verrückte und unkonventionelle Ideen. Die Desmond-Geschichte ist abgeschlossen und wir hätten mit »Black Flag« auch einen anderen Charakter für die Geschichten im Hier und Jetzt nehmen können, aber so ist es viel cooler. Ich glaube was »Assassin's Creed« auszeichnet ist diese Graulinie: Du hast zwar immer gegen die Templer gekämpft, aber im Grunde sind die Assassinen ja auch nicht die netten Nachbarn von nebenan.

360 Live: Interessant, aber wie spielt sich das?

McDevitt: Du bist ein Angestellter von Abstergo Entertainment und arbeitest am »Black Flag«-Programm. Nun bist du ein kreativer, interessierter Informatiker und möchtest herausfinden, was die Hintergründe von Abstergo sind. Du hackst Datenbanken und kriegst heraus, dass deine Firma ein System entwickelt hat, welches es jedem ermöglicht, in die Vergangenheit zu reisen.

360 Live: Kommen wir noch mal auf diesen Abstergo-Bürokomplex zu sprechen, in dem die Szenen mit dem Informatiker spielen. Das klingt ja doch sehr limitiert, schließlich dürfte es wohl kaum Außeneinsätze geben so wie in »Assassin's Creed 3«, richtig?

McDevitt: Das ist alles noch ziemlich geheim, aber der Gag ist eigentlich, dass Abstergo Entertainment ein Spielestudio ist, was natürlich völlig zufällig in Montreal steht. Außerdem soll es als Fan-Service dienen: als Wiedersehen mit bekannten Charakteren; und als Aufarbeitung von Geschehnissen früherer Teile mit Abstergo-Kollegen, die die Dinge natürlich aus ihrem Blickwinkel erzählen.

360: Und wo ist dann der Schnittpunkt mit Edwards-Geschichte? Oder ist es eine fest definierte Szene, die immer mal wieder spielbar ist?

McDevitt: Edward ist anders als alle Protagonisten vor ihm. Altair wurde in diesen Orden geboren; Ezio war eigentlich ein Lebemann und ließ sich schwer von einer Ordens-Zugehörigkeit überzeugen – Connor wiederum sah sich in der Pflicht für sein Volk. Edward dagegen interessiert sich weniger für die Philosophie der Gruppe und mehr für seinen Geldbeutel. Zu Beginn absolviert er nur gegen Gold Mordaufträge für die Assassinen. Beide Seiten zerren an ihm, auch die Templer. Und hier wird es spannend, denn du kannst jederzeit in die Gegenwart wechseln und dort Geheimnisse über diesen gefährlichen Orden aufdecken. Außerdem gibt es etliche nette Gimmicks: Wenn du in der Kampagne gut spielst, schaltest du damit Action-Figuren für den Schreibtisch deines Abstergo-Avatars frei. Wer die gefunden hat, erlebt eine Überraschung.



Witziger Twist: In den Realwelt-Sequenzen spielst du einen Mitarbeiter von Abstergo Entertainment, einem Spielestudio nach Vorbild von Ubisoft Montreal.



✖ Mitmachen und absahnen

DIE 360-LIVE-NAMENS-SCHATZSUCHE

Zu einer umfangreichen Coverstory gehört auch ein witziges Gewinnspiel. Eigentlich wollten wir dich auf eine echte Schatzsuche in die Karibik schicken, doch der Redaktions-Dreimaster ist gerade in Reparatur. Daher hat sich die 360-Live-Crew für eine Schnitzeljagd in Textform entschieden: Im Fließtext dieser Vorschau haben sich fünf Namen von Redakteuren und Autoren versteckt. Auf mysteriöse Weise haben die sich in Piraten-Slang verändert und deine Aufgabe ist es jetzt, mindestens vier von fünf versteckten Namen zu finden. Ein Beispiel: Hätte 360 Live einen Autor namens »John«, dann wäre Long John Silver eine mögliche richtige Antwort. Und was gibt's zu gewinnen? Das ist ein Geheimnis, welches wir pünktlich zum Heftstart auf www.360-live.de enthüllen. Wir müssen vorher schließlich noch Ubisofts Goodie-Festung plündern. Die gesuchten Piratennamen schickst du dann mit dem Betreff »Schatzsuche« an redaktion@360-live.de. Einsendeschluss ist der 22. Oktober. Mitarbeiter vom Airmotion Games Verlag und Ubisoft sind von der Verlosung ausgeschlossen. Der Rechtsweg ebenfalls.

drum herum unter Feuer nehmen könnten. Stattdessen stellst du sie besser auf offener See. Oder aber du wartest bis es Nacht wird, springst dann von der Jackdaw in die raue See, kletterst unerkannt an Bord der Fregatte und meuchelst den Templer. Doch in diesem Fall lohnt es sich, den britischen Kahn zu kapern, denn er hat Rum geladen. Auch das ist ein neues Spielelement: Über das Fernrohr kannst du jederzeit analysieren, welche Fracht ein potentielles Angriffsziel geladen hat. Die eben genannte Fregatte zum Beispiel sowohl Stahl als auch Holz und vor allem 60 Fässer feinsten Karibik-Rum. Solche Informationen vor der Schlacht zu ergattern ist spielerisch sinnvoll, denn du möchtest schließlich kein Schiff mit wertvoller Ware unbedacht versenken. Das schmackhafte Destillat lässt sich für viel Bares an versoffene Piratenfreunde in Nassau verkaufen. Entsprechend gut überlegt will auch der gewählte Geschosstyp der Kanonen sein: Kettenkugeln zerfetzen Masten und Takelage, Schrot tötet die Mannschaft an Deck. Setzt du schwere Kanonenkugeln ein oder lässt Minen ins Wasser, ist die Gefahr groß, die Fregatte samt Ladung zu Fischfutter zu verarbeiten. Schön: Das neue System ist im Vergleich zu »Assassin's Creed 3« deutlich mehr auf Zielgenauigkeit ausgelegt. So blendest du mit dem Trigger die ungefähre Flugbahn der Projektile ein und nimmst anschließend mit dem Analogstick die Feinjustierung vor. Faszinierend auch, wie das Wetter als unberechenbare Komponente stets mit eingreift: Regnet es, wird die Sicht schlechter und das Zielen entsprechend schwieriger. Zieht gar ein Sturm auf, wird das Schiff von den Wellen hin und her geworfen, schwankt auf und ab. Du musst dann antizipieren und ein gutes Zeitgefühl beweisen: Kurz bevor die Jackdaw wieder aus den Wellen schießt, gilt es zu feuern, denn da ist der Winkel am günstigsten. Entermanöver bei schwerem Seegang sind zwar möglich, aber deutlich riskanter, weil die Schiffe aneinander schlagen und sich gegenseitig stark beschädigen. Irre an was hier alles gedacht wurde!

LOGBUCH: TAG 30, KURZ VOR DEN CAYMAN ISLANDS

Aaaarr, diese Orkane sind Fluch und Segen zugleich. Ein Segen, wenn die halbe britische Armada dein Schiff kreuzt und dich kielholen will. Mit meiner wendigen Jackdaw umkreise ich Stürme, locke den Feind an und sehe mit größtem Jaulen zu, wie die Hunde von den Fluten verschluckt werden. Ein Fluch dagegen sind die Naturgewalten, wenn sie entweder



✱ Der Festungsknacker

IN DREI SCHRITTEN ZUR EIGENEN BURG

1 Festungen schützen in »Black Flag« in der Regel den Weg in neue lukrative Gebiete, werden ergo von einer kleinen Armada an Schiffen bewacht. Entsprechend gilt es immer wieder, die Galeonen der Briten oder Spanier von diesen Befestigungen wegzulocken und auf offener See zu versenken.

2 Die Mauern der Festung lassen sich oft nur mit Mörserbeschuss knacken. Wichtig: Fort-Geschütze haben eine sehr hohe Reichweite und arbeiten ziemlich präzise. Da ist es manchmal besser, frontal auf die Burg zuzuhalten, um weniger Angriffsfläche zu bieten und erst dann Breitseiten zu eröffnen.

3 Brennt die Feste, springst du ins Meer, tauchst an Land und versuchst möglichst unbemerkt in dem ganzen Chaos den Kommandeur der Anlage zu lynchen. Lässt du auch noch den Gouverneur die Klinge spüren, gehört die Burg dir, dient fortan als Basis und feuert auf feindliche Schiffe.



meinen eigenen Kahn zerrupfen wie ein Suppenhuhn oder wertvolle Handelsschiffe vor uns in Stücke reißen. Die Fracht einer spanischen Galeone hätten wir gut brauchen können, denn das nächste Ziel steht schon auf der Karte: ein Fort, das den Zugang zu den britisch kontrollierten Cayman Islands versperrt. Zu blöd, dass man das nur mit Mörser-Kanonen knacken kann. Die lassen sich hier in der Karibik nämlich nicht einfach kaufen, man muss erst die Baupläne finden. Laut diesem alten Seebär Markussen sind sie hier

nahe einer lauschigen Insel mit Korallenriff drum herum versteckt. Um dort länger tauchen zu können, muss ich aber wohl erstmal in eine Tauchglocke investieren. Doch es lohnt sich, denn wenn das Fort fällt, der General tot und der Gouverneur mit aufgeschlitztem Bauch auf dem Boden liegt, gehört die Festung mir. Meine erste eigene Villa mit Seeblick und Kanonen sozusagen...

Wie also fällt das Fazit nach zahlreichen Anspielterminen in San Diego, San Francisco und auf der Gamescom in Köln aus? Ziemlich eindeutig! Noch nie hat sich ein »Assassin's Creed« so rund angefühlt. Dem Vorgängerteil merkte man an allen Ecken und Enden an, dass so viele Teams, verstreut über den ganzen Globus, daran gearbeitet haben. Das Wirtschaftssystem integrierte sich kaum in die eigentliche Spielerfahrung und auch die Seeschlachten waren mehr optionales Beiwerk als komplett durchdacht. Städte fühlten sich abgeschnitten von ihrer Umwelt an, es fehlte der alles verbindende Spielfluss. Genau der aber ist jetzt da und fühlt sich großartig an: Du springst von Dach zu Dach, schwingst dich an einem Tau ans Pier und rennst an Bord deines Schiffes. Alles geht nahtlos ineinander über und ruckzuck setzt der Zwei-Master Segel. Natürlich kannst du auch jederzeit den Anker werfen, die faszinierende Meereswelt mit all ihren Fischarten, großen und kleinen Geheimnis-

sen erkunden oder auftauchen, dich an Land einer einsamen Insel pirschen und der ihre Geheimnisse entlocken. Mit Glück sind's Schatztruhen samt Blaupausen, die die Jackdaw immer stärker machen, was wiederum beim Annehmen neuer Aufträge unterstützt.

Keine Frage, die meisten Zahnräder in »Black Flag« greifen bereits nahezu perfekt ineinander, der Motivationsmotor läuft auf Hochtouren und man fühlt sich richtig belohnt für seinen Entdeckergeist. Von historischen Persönlichkeiten wie Anne Bonny, Charles Vane oder dem berühmten Captain Blackbeard gab's zwar in den gezeigten Szenen nichts zu sehen, aber die gut geschriebenen und pointierten Dialoge zwischen Edward und seinem Freund, dem ehemaligen Sklaven Adewale, lassen hoffen, dass das hier auch narrativ auf Hitkurs segelt.

Benjamin Kratsch

360 LIVE sagt...

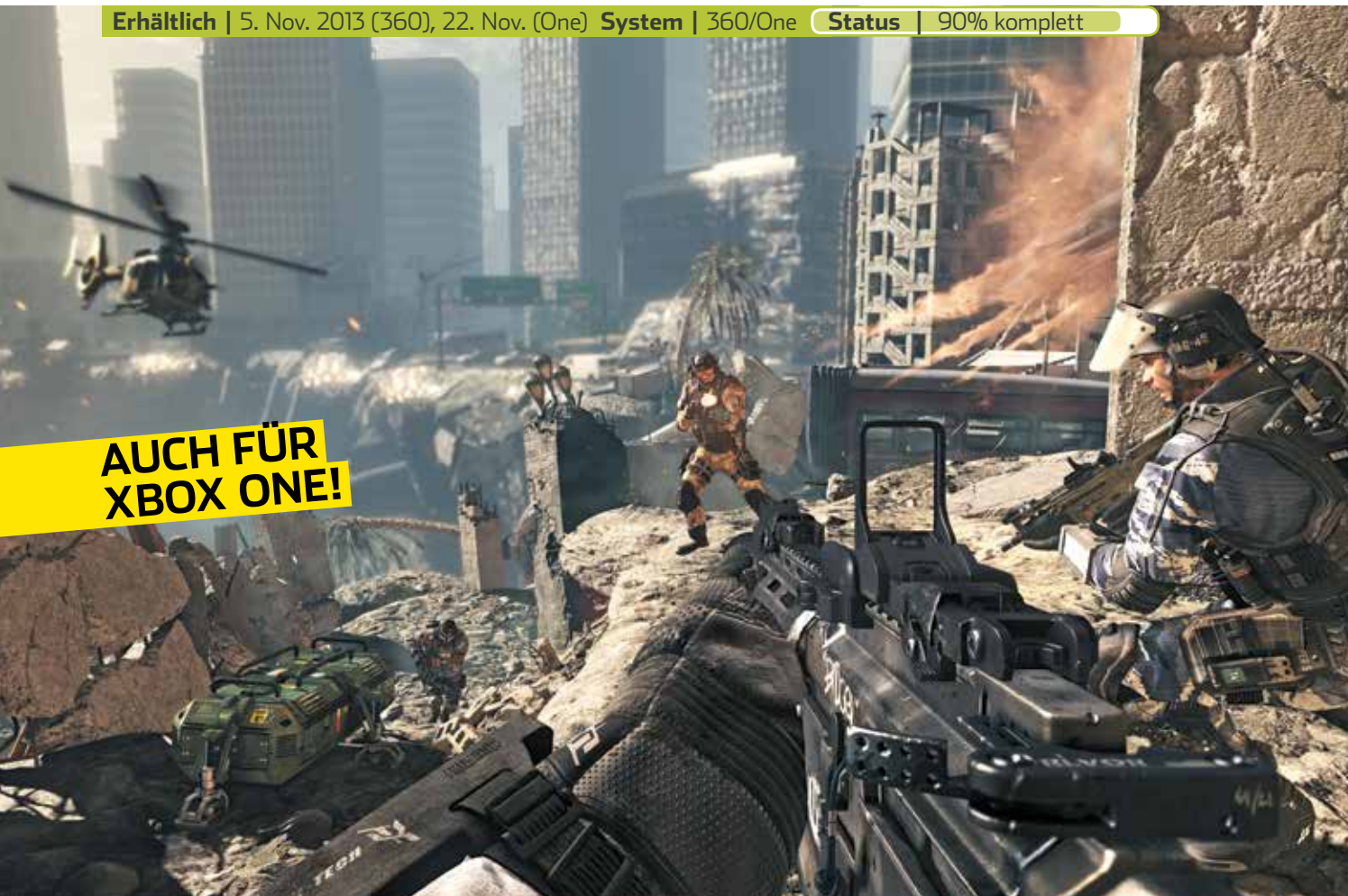
Stark, wie hier alles ineinander greift: Geschichte, Unterwasser-Welten, Eroberungs-Feldzüge und HITPOTENZIAL Wirtschaft. Hit-Segel gehisst!

9.0 von 10

Die Gangart wird härter: »Ich würde es bevorzugen, euch nicht die Lippen abzuschneiden und sie euch zu füttern«, droht Edward einem Templer-Gouverneur.

Erhältlich | 5. Nov. 2013 (360), 22. Nov. (One) System | 360/One Status | 90% komplett

**AUCH FÜR
XBOX ONE!**



kurz&knapp

Hersteller | Activision

Entwickler |

Infinity Ward

Genre | Ego-Shooter

Spieler | 1 - 18

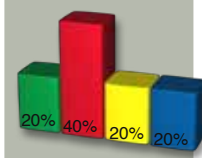
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Ein hervorragend ausgebildetes Team Masken-tragender Elitekämpfer versucht, die USA vor dem Untergang zu retten.

das ist drin

- Abschlussserien
- Blaue Bohnen
- Hundebisse
- Neue Ideen



CALL OF DUTY GHOSTS

Amerika brennt und du spielst die Feuerwehr!

San Diego, US Westküste, Greenway Park Baseball-Stadium, wenige Tage nach dem Erstschlag. Zwischen Würstchenbuden der Kette »Ronnie's World Famous Hotlinks«, dem komplett verwüsteten »Big Hitters« Burger-Restaurant, parkenden Transportern der US-Katastrophenschutzbehörde FEMA und verlassenen Fanshops duellieren sich die schwer bewaffneten Truppen zweier bis aufs Messer verfeindeter Parteien: Ghosts und Föderation. Es ist ein Kampf auf Leben und Tod, ausgefochten mit modernsten Waffen, fliegenden Überwachungsdrohnen, Kampfhanden und natürlich dem guten alten, mehrfach gezackten Kampfmesser. 360 Live kämpft für das Team der Ghosts und experimentiert gerade mit der Stoppwirkung der automatischen Shotgun, als die gesamte Umgebung von einem Moment auf den anderen von berstendem Donner Schlag getroffen wird. Infanteristen, Kampfklaffer, Dual-Copter-Drohnen – sie alle werden zu Boden geschleudert, gefolgt von einem nicht enden wollenden Pfeifen im Trommelfell und einer spürbar vernebelten Sicht. Wenig später weißt du: Der »Odin Strike«, ein Angriff, durchgeführt mit aus dem Weltall abgeschossenen, gigantischen Stahlstäben, hat das sowieso schon verwüstete Schlachtfeld noch mal umgekrem-

pelt. Und das ist wortwörtlich zu nehmen! Wo einst neben kugelzerfetzten Tischen immerhin noch mäßig von den Feuergefechten in Mitleidenschaft gezogene Kisten voller »Porter Dark Beer« standen, ist nun lediglich ein noch glühender, undefinierbarer Berg aus Schutt und Trümmern zu sehen. Die komplette Levelarchitektur – auf den Kopf gestellt! Die eben noch so effiziente »Dem-Feind-hinter-dem-Fan-Shop-auflauern«-Taktik kannst du gleich vergessen – das Ding wurde dem Erdboden gleichgemacht. Hinter der riesigen Werfer-Statue am Eingang des Stadions Schutz suchen und vorbei rennendem Gegnerpack aus zuverlässiger Deckung heraus einen Headshot verpassen – jetzt bestimmt nicht mehr!

UMGEBUNG WECHSELN DICH

Und damit willkommen zum Mehrspieler-Modus von »Call of Duty: Ghosts«, der im Vergleich zu den letztjährigen Serienteilen »Black Ops 2« und »Modern Warfare 3« einiges gehörig ummodellt. Allen voran dank neuer Engine eben große oder kleinere Teile der Spielumgebung – je nach Karte. Auf »Overture« zum Beispiel – eine verstaubte Las-Vegas-Häusersiedlung mit verrücktem Stripclub und vom Sand verwehten Kriegsgerät in der zentral verlau-



Special-Forces-Klaffer Riley ist nicht zu stoppen: In der Kampagne zum Beispiel zerrt er einen Heli-Piloten aus dem Cockpit, im Mehrspieler-Modus wütet er im Nahkampf.



✖ Luftunterstützung

Kam in »Black Ops 2« scheinbar gut an: Autonome Flugdrohnen sind zurück und unterstützen den Spieler im Gefecht. Aber auch automatische stationäre Geschütze, rechts im Bild, leisten Schützenhilfe.

✖ Holzfäller

Viele Mehrspieler-Karten verfügen nun über bestimmte Bereiche, die sich nach Auslösen bestimmter Ereignisse komplett verändern. Dieser Holzstapel zum Beispiel kann gesprengt und ins Rollen gebracht werden.

✖ Kleinste Details!

Die Figurenmodelle der Xbox-One-Version strotzen nur so vor Details. Man beachte das kleine Taschenmesser neben dem Pistolenhalfter, die Uhr am Handgelenk sowie die Mini-Helmkamera.

fenen Hauptstraße – explodiert die Zapfsäule einer Tankstelle. Überall Stichflammen, berstendes Metall und dichte Rauchwolken, dann kracht das Dach der Spritversorgungsanlage zu Boden und bietet massive Deckung wo sonst keine war. Auf einer anderen Karte wiederum rauscht ein an einem Abgrund parkender

Schulbus meterweit in die Tiefe – wohl jedem Camper, der nicht gerade gut versteckt im Bus sein Sniper-Gewehr durchgeladen hat.

Womit wir auch schon bei der nächsten, sich prima ins Gameplay einfügenden Neuerung wären. Suchst du als Scharfschütze den Horizont nach neuen Zielen ab, kannst du gleichzeitig – wenn auch etwas verschwommen – sehen, was links und rechts von dir passiert. »Dual Scope Rendering« nennt Infinity Ward das und wertet die Mobilität der Klasse »Scout Sniper« so spürbar auf, schließlich können Distanzschützen nun Zielen und gleichzeitig ihr Umfeld im Auge beachten. Bisher waren sie in letztgenanntem Punkt blind. Zusammen mit der neu eingeführten Waffenklasse genannt »Marksman Rifles« – sehr durchschlagende und zugleich zielgenaue Todbringer – kann der Sniper in »Ghosts« also durchaus mal sein Trefferglück an vorderster Front versuchen.

Überhaupt lassen die 30 komplett neuen Waffen sowie 20 neue Abschlussserie-Belohnungen viel Raum für völlig neue Taktiken. Wer fünf Abschlüsse anhäuft, ohne ins Gras zu beißen, kriegt bissfeste Unterstützung von Kampfkläffer Riley. Die wohl treueste Tierseele im Ego-Shooter-Universum bellt, wenn Feinde in der Nähe sind und greift diese zudem an – braver Wauwau! Sechs Kills und du darfst ein Gatling-Standgeschütz platzieren, sieben und ein bis an die Zähne bewaffneter Kampfhubschrauber surrt herbei. Ab acht Kills ohne Bildschirmtod wird's richtig lustig: Mittels fernsteuerbarer Quadcopter-Drohne schwirrst du fast lautlos durchs Level, kannst durch angrenzende Wände sehen und Widersacher mit Explosivgeschossen aus der Luft beharken. Wer Probleme am liebsten von Angesicht zu Angesicht klärt, schwört auf den Juggernaut Maniac. Sobald diese Abschlussserien-Belohnung durch zehn Treffer in Folge freigeschaltet wurde, segelt mittels Airdrop ein Care-Paket vom Himmel. Dieses aufgesammelt darfst du fortan als schwerst gepanzerter Frontkämpfer wüten – im Gegensatz zum normalen Juggernaut-Kostüm, was bekanntlich sehr schwerfällig macht, bist du hiermit flink wie ein Panther. Ein wirklich berauschendes Outfit! Die ultimative von insgesamt zwölf Belohnungen aus dem sogenannten »Assault Strike Package« ist derweil ein Flugzeug, das der Spieler aus einer Art Vogelperspektive selbst steuern darf, um für Teamkollegen Nützliches aus der Luft abzuwerfen –

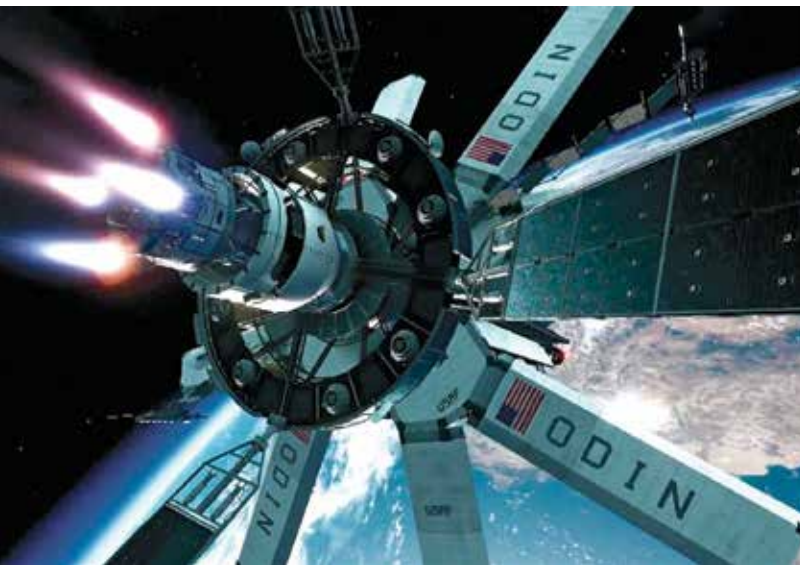
✖ Nur für Frühentschlossene

FREIER FALL

Fließtext gelesen und angefixt? Dann solltest du vielleicht darüber nachdenken, das Spiel direkt vorzubestellen. Frühentschlossene nämlich belohnt Infinity Ward mit einer zusätzlichen Mehrspieler-Karte genannt »Free Fall«. Der Name ist Programm: Während die Wogen der Schlacht hin- und her toben, stürzt die aus zwei Hochhaus-Türmen und einem gigantischen Verbindungstrakt bestehende Wolkenkratzer-Konstruktion, in der sich alles abspielt, immer weiter in sich zusammen. Die Veränderungen sind teils so dramatisch, dass man kaum mehr weiß, wo oben und unten ist. Mark Rubin, Ausführender Produzent von Entwickler Infinity Ward schwärmt: »Wir hatten Unmengen Spaß, diese Karte zu designen und glauben, dass sie sich zu einem echten Fan-Favoriten mausern wird«. Ob er Recht behält? Zu Redaktionsschluss konnte die Presse »Free Fall« noch nicht anspielen, wir hoffen aber auf einen ähnlichen Dauerbrenner wie »Nuke Town«.

Und außerdem?

- USK-Version mit Ab-18-Siegel und komplett ungeschnitten
- Zusätzlich zur deutschen Synchro ist die englische Sprachfassung mit auf der Blu-ray der Xbox-One-Version
- Alle Details zur opulent ausgestatteten Prestige Edition auf Seite 80 dieser Ausgabe
- Wer die Xbox-360-Fassung kauft, kann diese zur Veröffentlichung der Xbox One zu einem Unkostenbeitrag von zehn Euro gegen die Next-Gen-Version umtauschen; ein Season-Pass gilt immer automatisch und ohne Aufpreis für beide Systeme



✖ Story-Auftakt?

ACTION-OVERKILL

Fans erinnern sich vielleicht noch: Ende 2010 machten Gerüchte die Runde, Sledgehammer Games würde an einem »Call of Duty« im Weltraum basteln. Zwar ist das bis dato nicht erschienen, wohl aber ein neuer Story-Trailer zu »Ghosts«, der mit einer spektakulären Schlacht in und um eine Raumstation beginnt. Wie's aussieht, versucht eine US-Spezialeinheit in Mondanzügen die Abschusssequenz des im Orbit stationierten US-Waffensystems »Odin« zu verhindern – ohne Erfolg. Der vom noch namenlosen Feind ausgeführte Angriff mit eigener Technologie trifft die USA mitten ins Herz. Las Vegas, Los Angeles und andere Metropolen brennen und öffnen den Aggressoren Tür und Tor für eine Invasion mit Bodentruppen. Geht's nach dem Videomaterial, fallen die Feinde von südlich des Äquators auf US-Territorium ein – mit massivem Hightech-Arsenal aus Luftkissenbooten, Panzern, Helis und mehr. Sie stoppen? Können nur die Ghosts, ein Trupp aus Elitekämpfern, der mit gezielten Nadelstichen versucht, doch noch die Wende in einem schier aussichtslosen Kampf herbeizuführen...

Juggernaut-Panzerungen inklusive. Ein Heidenspaß, zumindest bis die Propellermaschine samt wertvoller Fracht in Flammen aufgeht.

ZURÜCK ZU DEN WURZELN

Kenner ahnen es schon: »Ghosts« setzt auf das gleiche Abschussserien-System wie »Modern Warfare 3«. Neben dem »Assault Strike Package« darfst du noch zwischen einem Unterstützungs- und einem Spezialisten-Paket wählen. Erstgenanntes liefert zwölf weitere mächtige Extras, darunter ballistische Westen, Munitionskisten, lasergesteuerte Bazooka-Projektile, eine »Night Owl« getaufte Drohne, die Feinde erkennt und Raketenbeschuss abwehrt; ein Kampffjet, der feindliches Fluggerät vom Himmel putzt sowie ein per Helikopter eingeflogenes Sniper-Team, das Verderben von oben sät.

Alternativ steht das »Specialist Strike Package« zur Wahl, bei dem du deinem Helden mit steigender Abschusszahl immer neue Perks, also Fähigkeiten, hinzufügen darfst. Schneller rennen, Waffen in kürzerer Zeit wechseln, Granaten weiter werfen, im Rennen nachladen, nicht vom feindlichen Radar erkannt werden, und so weiter. Apropos Perks: Die kann jeder nun basierend auf einem Punktesystem aktivieren. Insgesamt stehen sieben Kategorien – Geschwindigkeit, Handling, Stealth, Aufmerksamkeit, Resistenz,

Ausrüstung, Elite – mit je fünf Perks zur Wahl. Je nach Effektivität des Perks sind jedoch mehr oder weniger Punkte nötig, um sie zu aktivieren. Leisetreter zum Beispiel wählen die letzten vier der fünf Perks der Kategorie Stealth, die allesamt je zwei Punkte kosten. Wichtigste Einschränkung: Jeder Spieler darf maximal acht Perk-Punkte ausgeben, muss sich vor jeder Partie also für einen ganz bestimmten Spielstil entscheiden. Ein interessanter Ansatz im Gegensatz zu »Modern Warfare 3«, wo man pro Klasse immer drei der Verbesserungen auswählt. Raffiniert: Ein Verzicht auf Zweitwaffe und weitere Ausrüstung erlaubt dir in »Ghosts« sogar, bis zu elf Perk-Punkte zu investieren. Während unserer knapp fünfstündigen Anspielzeit fühlte sich das System bereits hervorragend ausbalanciert an, wenngleich noch nicht alle Perks

freigeschaltet waren. Abgerundet wird der Mehrspieler-Modus von einer Fülle weiterer Neuerungen. Sie alle im Detail aufzuzählen, würde diesen Artikel sprengen. Nicht unerwähnt bleiben soll jedoch insbesondere die Möglichkeit auf Knien am Boden entlang zu schlittern, was nicht nur extrem stylisch aussieht, sondern sich auch so anfühlt und spielerisch wirklich Sinn macht. Squads – »Battlefield« lässt grüßen – sind ebenfalls ein wichtiges neues Thema, ebenso wie die massiv ausgebauten Möglichkeiten der begleitenden Mobil-App und der Create-a-Soldier-Editor. Mehr dazu in unserem garantiert bleibhaltigen, Trash-Talk geladenen 20-Minuten-Videocheck auf www.360-live.de. Kurz gesagt: Das wird ein Fest! XXL-Kampagnen-Check im nächsten Heft!

Sönke Siemens

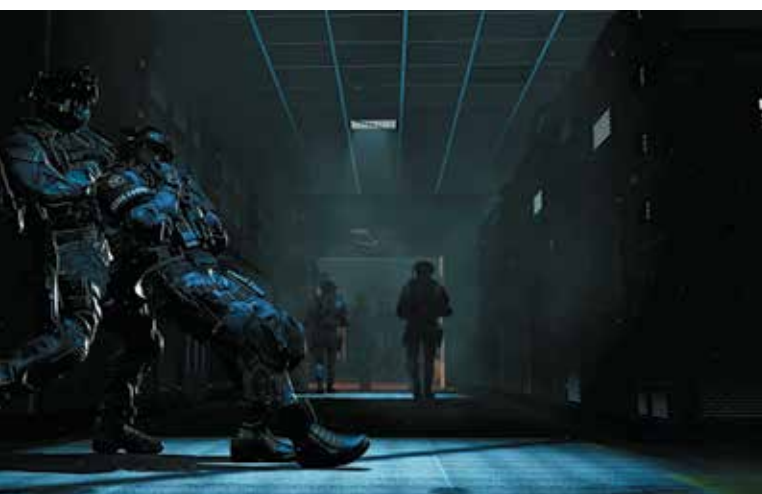
Fleischwunde oder Streifschuss?

- + Gigantisches Mehrspieler-Paket, tolles Kartendesign, Hund Riley beißt online ebenfalls ordentlich zu, Bildrate konstant 60 Frames pro Sekunde, mit coolen Funktionen vollgestopfte Begleiter-App, dedizierte Server auf Xbox One, Kampagne völlig Over-the-Top...
- ...manchmal sogar schon zu übertrieben, reizt die grafischen Möglichkeiten der Xbox One leider bei Weitem nicht aus

360LIVE sagt...

Der Mehrspieler erschlägt den Spieler mit spannenden Gameplay-Neuerungen, ohne dabei das Rad der Zeit wirklich neu zu erfinden. Zeitfresser-Qualitäten vorprogrammiert!

8.5 von 10



Auf der Karte »Whiteout« geht's in und um ein verschneites Fischerdörfchen ans Eingemachte.



✖ Jason Statham würd's lieben

NEUE SPIELMODI

»Ghosts« trumpft mit einer Vielzahl von erfrischenden Online-Modi auf: Search and Rescue, Infected, Grind, Blitz und – Redaktionsfavorit – Cranked. Wer den Film »Crank« mit Jason Statham gesehen hat, ahnt schon worauf das Ganze hinausläuft. Genau wie im völlig überdrehten Actionstreifen spielt auch bei »Cranked« die Zeit die erste Geige. Konkret: Konntest du einen Abschuss für dich verbuchen, beginnt ein 30-Sekunden-Timer herunterzuzählen. Ist der abgelaufen, bist du tot – es sein denn, du kannst weitere Kills landen, was den Timer jeweils wieder auf 30 Sekunden zurücksetzt. Eine wahrlich perfide Konstellation, denn ab dem ersten Treffer ist nichts mehr mit Rumhocken und Däumchen drehen. Man muss aktiv in die Schlacht stürmen und den Feind jagen, sonst liegt man schneller unter der Erde als Jack Nicholson »Atombombe« schreien kann. So viel steht fest: Die Community wird den Modus »Cranked« lieben, Camper ihn dagegen hassen! Die Kirsche auf der Modi-Sahnetorte sind schließlich zahlreiche Squad-Varianten, darunter »Safeguard«, ein wellenbasierter Vier-Spieler-Team-Modus sowie die Sechs-Spieler-Koop-Variante »Squad Assault«. Gigantisches Paket!



Mit Luftkissenbooten startet der Feind die Invasion an der US-Westküste.



Erhältlich | 29. Oktober 2013 System | 360/One Status | 85% komplett

kurz&knapp

Hersteller |

Electronic Arts

Entwickler | DICE

Genre | Ego-Shooter

Spieler | 1 - 64

Xbox Live | ja

kurz gesagt

Das streng genommen achte Hauptspiel der Serie, jetzt angetrieben von der »Frostbite Engine 3«.

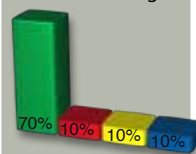
das ist drin

● Ballern, Fliegen, Fahren

● Klassen frisieren

● Kommandieren

● Tablet-Gaming



BATTLEFIELD 4

Die nächste Generation der Kriegsspiele beginnt hier!

Als der Hype um »Battlefield 4« mit kurzen Trailern entflammt wurde, hofften viele Fans auf prachtvolle Seegefechte. Schlachten mit riesigen Kreuzern, Flugzeugträgern und allem dazugehörigen Schnickschnack. Doch daraus wird leider nichts. Entwickler DICE hat sich dazu entschieden, das Ganze eine Nummer kleiner zu produzieren. Weshalb das so kam und warum der neue Mehrspieler-Modus trotzdem einen saustarken Eindruck bei unserer Anspielsession in den Räumen des schwedischen Studios in Stockholm hinterließ? Lies selbst!

Am liebsten hätte Kreativdirektor Lars Gustavsson die ganz großen Pötte ja doch in »Battlefield 4« gesehen. Aber das ließ sich nicht realisieren, sagt er im Interview mit 360 Live. »Wir haben eine Menge darüber gesprochen. Aber Marine-Kriegsführung be-

deutet eben, eine militärische Übermacht in einem Gebiet für einen Angriff zu etablieren. Wir haben uns deshalb dazu entschieden, eher kleine Gefährte wie den Jet-Ski oder Angriffsboote einzubauen, die schnelle Attacken ausführen können.« Er sei zwar selbst großer Anhänger von Seeschlachten, aber sein Unternehmen lerne gerade erst, mit einigen neuen Technologien umzugehen und habe daher das Gefühl, dass die momentane Entscheidung einen guten Start in diese Richtung darstellt.

Sei's drum: 360 Live kann dir versichern, dass sich die Gefechte noch immer mindestens so rasant und abwechslungsreich spielen, wie in »Battlefield 3«. Nicht zuletzt weil sie eine neue Ebene dazugewonnen haben, wie ein ausführliches Anspielen der Karte »Paracel Storm« belegt. Eine Karte, die perfekt geeignet ist für den neuen Modus »Obliteration«, in dem die beiden rivalisierenden Seiten jeweils um drei Punkte kämpfen, die sie mit einer Bombe zerstören sollen. Der Sprengsatz liegt dabei in der Mitte der Karte auf einer von vielen kleinen Inseln, die durch das Meer und etliche Buchten voneinander getrennt sind. Zwischen vereinzelten Gebäudeformationen und schmalen Dschungelabschnitten findet die Infanterie guten Schutz vor Beschuss. Im Großen und Ganzen spielt sich der dann anbahnende Bleihagel



Bloß nicht seekrank werden: Die Simulation des Wellengangs muss man erlebt haben!

Und außerdem?

■ Bis zu 64 Spieler gleichzeitig in einer Online-Schlacht auf Xbox One, 24 Spieler auf Xbox 360 ■ Hauptspiel mit zehn Mehrspieler-Karten und sieben Mehrspieler-Modi: Team Deathmatch, Squad Deathmatch, Rush, Domination, Conquest, Defuse, Obliteration ■ Vorbesteller erhalten das Download-Paket »China Rising« ohne Aufpreis ■ Next-Gen-Auflösung wird derzeit noch von 720p auf 1080p hochskaliert. Finale Auflösung soll demnächst bekanntgegeben werden



✖ Premium-Programm

NACHSCHUBLINIE GESICHERT!

Fünf Download-Erweiterungen hat EA auf der Gamescom angekündigt, allen voran »Second Assault« – vier »Battlefield 3«-Karten im aktuellen Gewand. Des Weiteren »China Rising« für Dezember 2013: Hier kämpfen Spieler um die Vorherrschaft im majestätischen China. Im Frühjahr 2014 folgt »Naval Strike« mit Fokus auf Seeschlachten. Im Sommer 2014 gibt es schließlich »Dragon's Teeth« – Schwerpunkt auf gnadenlose Häuserkämpfe – und »Final Stand«. Wer sich für »Battlefield 4 Premium« entscheidet, erhält alle fünf zum Vorzugspreis und jeweils 14 Tage vorher, dazu etliche Individualisierungsoptionen, bevorzugte Positionen in Server-Warteschlangen sowie Bonus-Battlepacks.



✖ Kreativdirektor Lars Gustavsson

DREI ZITATE, DIE VIEL ÜBER DICE AUSSAGEN

1 »Die Community treibt uns voran. Auf der einen Seite kritisiert sie uns, dass wir zu viele Änderungen planen. Andererseits werden wir kritisiert, wenn wir nicht genug Neues ins Spiel packen. Wir wandeln auch immer auf einem schmalen Grat.«

2 »60 Bilder pro Sekunde ist etwas, das wir immer tun wollten. Mit der Hardware der letzten Spielgeneration war es nicht machbar. Wir hätten immer etwas anderes opfern müssen. Wir hätten die Seele von Battlefield verkauft! Jetzt haben wir alles!«

3 »Wir waren schon immer stolz darauf, Dinge zu fabrizieren, die niemand anders machen konnte. Technologie lag uns also schon immer sehr nahe.«



wie erhofft: Das Geschehen wiegt dramatisch hin und her; das grandios ausbalancierte Szenario gibt keiner Seite einen unfairen Zugang zu den wichtigen Schlüsselstellen auf der Karte. Wer clever ist, schnappt sich möglichst flott eines der gut gerüsteten und schlagkräftigen Schnellboote und pflügt damit zwischen den Archipelen umher. Hier entfalten die wendigen Boote ihre volle Kampfkraft, stellen sie doch sowohl für andere Seevehikel als auch insbesondere für feindliche Infanterie eine extreme Gefahr dar. Ausgerüstet mit mehreren Geschützen artete das für 360 Live schnell in mitreißendes Dauerfeuer mit entsprechender Abschußstatistik aus. Dass man die Bombe zudem an Bord des Kampfkutters befördern darf, sorgt für zusätzliches Grinsen.

Schade: Das von DICE propagierte Konzept von »Levolution«, also des sich stetig verändernden Schlachtfeldes, ist bei diesen Runden und auch bei

einigen Matches im Modus »Domination« ehrlich gesagt kaum zur Geltung gekommen. Am ehesten bemerkt man es noch auf hoher See, wo die Wellen die Steuerbarkeit des Schiffes tatsächlich beeinflussen. Dagegen wirklich erfrischend: Du kannst jetzt auch tauchen und dabei nicht nur feindliche Spieler meucheln, sondern auch unter Wasser C4 an Booten anbringen. Von einstürzenden Wolkenkratzern oder ähnlich dramatischen Wendungen wie auf der in Ausgabe 08/13 vorgestellten Karte »Shanghai Rising« war aber leider noch nichts zu sehen. Dafür freuen sich viele Match-Teilnehmer auch hier über die Rückkehr des beliebten Commander-Modus. Der hievt je einen Spieler pro Team in den Kommandeurs-Sessel, sodass dieser die Gegenseite mit Raketenbeschuss oder einem EMP-Schlag schwächen kann, der die Technik lahmlegt. Klappt sogar mit Leuten, die nur per Tablet angebunden sind, auch wenn diese mit einer relativ schlichten 2D-Ansicht vorlieb nehmen müssen. Die Prachtgrafik der von uns gezeckten Next-Gen-Version dürfte dagegen jedem die Freudentränen in die Augen treiben. Und das alles bei butterweichen 60 Bildern pro Sekunde! »Call of Duty: Ghosts« wird sich 2013 zumindest in technischer Hinsicht ganz warm anziehen müssen!

Die Nutzung des Tablets ist übrigens nicht auf den Commander-Modus beschränkt: Alle Spieler können ihre mobilen Geräte nutzen, um nebenbei ihre Aus-

rüstung zu ändern oder einen neuen Server einzustellen, beziehungsweise um mit dem nächsten Respawn gleich mit einer neuen Klasse oder Bewaffnung an den Start zu gehen. Oder sie manipulieren ihre Einstellungen auf dem Weg nach Hause, um dort ohne Verzögerungen loszulegen. Und wer noch mehr Klimbim benötigt, um vom Ballern abgehalten zu werden, kann sich mit dem überarbeiteten Battlelog beschäftigen. Hier bekommt man etwa angezeigt, welche Freunde gerade spielen, wie viele aktive Aufträge man derzeit hat und vieles mehr. Kurzum: Technisch wie spielerisch ein echtes Shooter-Schwergewicht. Wird einschlagen wie ein lasergelenkter Marschflugkörper!

Nedžad Hurabasic

Säbelrasseln oder Klavierklimpeln?

+ Wandervolle Grafik, tolles Kartendesign, durchsetzungsfähige Schnellboote, C4 an Schiffen anbringen, Meucheln im Wasser, Modus »Obliteration« gefällt, 60 Bilder pro Sekunde auf Xbox One, durchdachte Tablet-Unterstützung, verbessertes Battlelog

- Keine Schlachtkreuzer, Messer-Einsatz immer noch nervig

360 LIVE sagt...

In diesem Jahr könnte sich »Battlefield« endgültig den Shooter-Thron von »Call of Duty« schnappen. **HITPOTENZIAL** Auf Xbox One sind 60 Bilder pro Sekunde zudem sicher.

9.0 von 10

Erhältlich | unklar System | Xbox One Status | 45% komplett

**EXKLUSIV
FÜR XBOX
ONE**

kurz&knapp

Hersteller | Microsoft

Entwickler |

Lionhead Studios

Genre | Action-
Rollenspiel

Spieler | 1 - 5

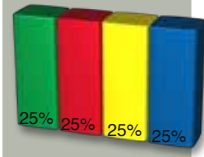
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Exklusiv für Xbox One: klassisches »Fable« mit Koop-Schwerpunkt und spielbarer Antagonisten-Rolle.

das ist drin

- Schild und Schwert
- Sturm und Frost
- Sehne und Pfeil
- Wurfarm und Messer



FABLE LEGENDS

Jetzt bist du der Oberbösewicht!

Von Anfang an war klar, dass mit dem nahenden Erscheinen der Xbox One auch die Vorstellung des nächsten »Fable« nicht lange auf sich warten lassen würde. Von daher war die Überraschung nicht allzu groß, als Microsoft »Fable Legends« im Rahmen seiner Gamescom-Pressekonferenz ankündigte und kurz darauf hinter verschlossenen Türen präsentiert – 360 Live war natürlich vor Ort.

Doch schnell wurde klar, dass es sich beim nächsten Unterfangen der britischen Lionhead Studios nicht um eine klassische Weiterführung der bekannten Trilogie handelt, sondern vielmehr um einen komplett neuen Ansatz. Geht's nach Studiochef John Needham fußt das Gameplay diesmal nicht auf einem engmaschig gestrickten Storygefüge, das die Taten der Spieler in die Waagschale wirft und basierend darauf den weiteren Plot-Verlauf bestimmt. Statt dem tollkühnen Solo-Weltenretter rückt nun eine kampferprobte Truppe aus vier Abenteurern in den Vordergrund, die sich im märchenhaften Fantasie-Kontinent Albion schrecklichen Gefahren entgegen-

stellen. All das 400 Jahre vor den Ereignissen des ersten Teils, den Microsoft noch in diesem Herbst als »Anniversary Edition« für Xbox 360 in HD-Optik neu auflegen will.

Was zunächst nach einem Next-Gen-»Diablo 3«-Abklatsch klingt, erhält durch die Einführung eines fünften Spielers seinen ganz besonderen Reiz. Denn diese Person mimt quasi den fiesen Spielmacher und lenkt sämtliche Angriffe der Gegnerschaft aus sicherer Distanz. Die Lionhead-Jungs selbst bezeichnen die Mechaniken des Gegenspielers als eine Variante des gediegenen PC-Strategie-Aufbauhits »Dungeon Keeper« – spannend! Das Eingreifen in Albions Schicksal koordiniert der auserwählte Antagonist dabei entweder per Controller oder aber via Touchscreen auf einem Smartglass-fähigen Gerät. Wie Kinect unterstützt wird, diese Frage ließen die Briten bis dato noch unbeantwortet. Denkbar wären jedoch Sprachkommandos zum Wirken von Zaubersprüchen und dergleichen.

Die alsdann gezeigten Techdemos lassen zwar nur vage Rückschlüsse auf den endgültigen Spielablauf

zu, geben dafür aber umso tiefere Einblicke in vereinzelte Spielelemente. Unsere Reise ins Next-Gen-Albion beginnt mit der Vorstellung von vier grundverschiedenen Heldenklassen, die allesamt vor Charme nur so strotzen. Der Messerwerfer und Degenfechter im roten Samtrock ist ganz klar der Aufreißer-Typ. Während einer selbst ablaufenden Demo des Echtzeitkampf-Systems, vermöbelt der Frauenschwarm gleich zwei breitstämmige Orks auf einmal und kommentiert dabei nahezu jeden Klingenhieb mit kecken Sprüchen. Ebenfalls immer ein dreistes

Zaubergeschichte oder Anglerlatein?

-  Umwerfende Grafik dank »Unreal Engine 4«, stilvolles Design, Vier-Spieler-Koop-Modus, sehr interessanter Mehrspieler-Ansatz mit dem fünften Teilnehmer als Übeltäter
-  Wichtige Informationen über die Story und den eigentlichen Spielablauf noch weitgehend unklar

Und außerdem?

■ Wird vom bekannten »Fable«-Studio Lionhead in Guildford/England entwickelt ■ Details zu Erfolgen, Download-Inhalten, konkretem Termin und mehr, verbergen sich noch in den Schaubuden reisender Märchenerzähler ■ Solospieler können auch mit drei KI-Kompagnons in die Schlacht ziehen ■ Höchstwahrscheinlich wird's ein reines Online-Mehrspieler-Erlebnis; zu Couch-Koop-Möglichkeiten äußerte man sich noch nicht ■ Smartglass wird unterstützt

Lächeln auf den Lippen hat die Eismagierin, die Gegnergesinde mit Rauchwolken der Marke Todes-Schlotter umhüllt und ihnen fiese Frostbeulen verpasst. Wenn die Feindesbrut dann zu Götzen erstarrt ist, hat das Stündlein von Recke drei geschlagen: Mit einer irren Armbrust-Konstruktion, zwei über Kreuz gespannten Bögen nämlich, verfügt der Schütze über eine Feuerkraft, die ihresgleichen sucht. Im Nahkampf hingegen sollte sich der Fernkämpfer zurückhalten und eher den anderen Klassen den Vortritt lassen.

Fürs nervenaufreibende Frontgeplänkel eignet sich derweil die Ritters-Braut: Mit schillernder Panzer-rüstung, riesigem Schild und gewaltiger Schwert-klinge kann sie sogar die Keulenhiebe haushoher Oger abwehren und schmerzhaft zurückschlagen. Genau das wird dann auch bei einer mitreißenden Kampfszene in Spielgrafik ersichtlich, in der alle vier Protagonisten in Aktion zu bestaunen sind. Ein hünenhaftes, grünhäutiges Monstrum mit zwei Köpfen überrascht die Reisenden, als es sichtbar verstört, ob des Trubels vor dem trauten Heim, aus seiner Höhle kriecht, sich wutschnaubend vor den Abenteuern aufturnt und dann mit schwingender Keule Format Fichtenbaum losstürmt. Während die Magierin den Grobschlächter ausbremst, wird Kollege Doppelkopf im darauffolgenden Scharmützel vom Rest der Gruppe mit den jeweiligen Talenten heftig malträtirt: Die Ritterin hält frontal dagegen und bildet somit die vorderste Verteidigungslinie, während der Fechter mal angreift, mal ausweicht und der Schütze seine Bolzen aus sicherer Entfernung ins ledrige Ogerfleisch zirkelt. Das wüste, jedoch relativ blutfrei präsentierte Gekloppe endet letztlich in einer fantastischen Animation, in der der strauchelnde, weil tödlich verletzte Oger schnaufend auf dem Boden aufschlägt. Bombastisch inszeniert! Als weitere Demo der Leistungsfähigkeit der neuen Engine durfte 360 Live das Städtchen Brightwatch, das Zuhause der vier Kempen, und dessen umliegende Wälder aus der Sicht eines Vogels durchfliegen. Monströse Baumstämme und wundervoller Pflanzenbewuchs auf Lichtungen begeistern dabei ebenso wie die liebevoll modellierte Fachwerk-Architektur der Kleinstadt. Spätestens jetzt können wir bestätigen: »Fable Legends« zählt grafisch zu den schönsten Xbox-One-Spielen der Gamescom 2013. Bleibt zu hoffen, dass die Entwickler bald ähnlich Spektakuläres zur Story und den Möglichkeiten des fünften Spielers zu zeigen haben.

Jan Heinrich/sö

360 LIVE sagt...

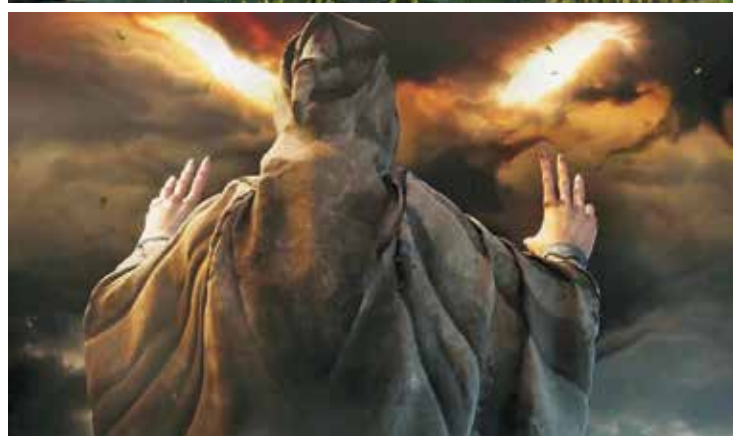
Spannende Neuausrichtung der »Fable«-Reihe mit sehr interessantem Mehrspieler-Ansatz! Wann dürfen HITPOTENZIAL wir unsere eigenen Oger aufs Feld rufen?

8.0 von 10

✕ Unreal 4

DAS KANN DER GRAFIKMOTOR

Während eine Masse an Spielen der aktuellen Konsolengeneration auf Basis der »Unreal Engine 3« realisiert wurden, kommt auf Xbox One endlich Version 4.0 von Epics leistungsstarkem Grafikgerüst zum Einsatz. In Verbindung mit der Rechenpower der neuen Microsoft-Hardware dient diese Entwicklerumgebung Grafik- und Spieledesignern als schier grenzenloser Baukasten zur Realisierung eigener Ideen. Eine globale Echtzeit-Belichtungs-Methode namens »Voxel Cone Tracing« gehört zu den besonderen Spezialitäten des Technikmotors und sorgt für nahezu realitätsnahe Lichtverhältnisse und täuschend echte Berechnungen von Schatten. Zudem wurden sämtliche Restriktionen der Version 3.0 um ein zigfaches ausgeweitet, wodurch nun todschicke Texturspielereien wie etwa das »Bump Mapping« zur plastischeren Darstellung von Oberflächenstrukturen zum Brot-und-Butter-Werkzeug virtueller Grafik-Artisten aufsteigen. Und wer einmal die bombastischen, von dieser Engine erzeugten Partikeleffekte bestaunen durfte, wird sich daran so schnell nicht satt sehen können...



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

**AUCH FÜR
XBOX ONE!**


kurz&knapp

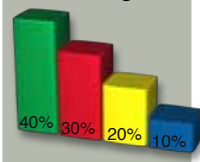
Hersteller | Electronic Arts
 Entwickler | Bioware
 Genre | Rollenspiel
 Spieler | 1 - unklar
 Xbox Live | unklar

kurz gesagt

Du bist der Inquisitor – und klärst düstere Verschwörungen und unheilige Bedrohungen in Thedas auf.

das ist drin

- Verschwörungen
- Politik
- Machtspiele
- Verwaltung



DRAGON AGE INQUISITION

Häretiker aufgepasst – hier kommt der Inquisitor! Mit der Kirche hat er nichts am Helm, wohl aber mit Schwert und Schild, mit dem er die Feinde des Landes niederstreckt und ihrem ewigen Heil zuführt. Doch die Mächte des Bösen sind stark und die Inquisition gerade erst geboren. Der Sieg liegt allein in deinen Händen...

Die Welt versinkt im Chaos. Das Reich Thedas wird von Unruhen und Bürgerkriegen geplagt. Die Kirche steht in einem blutigen Konflikt mit den Magiern. Die Sucher der Wahrheit und die Templer haben sich von den Regeln der Kirche abgewandt; in der westlichen Nation Orlais tobt ein Bürgerkrieg. Und dann ist da noch Ferelden, der Schauplatz der Geschichten von »Dragon Age: Origins«. Dieser Ort erholt sich nur langsam von den Angriffen der Dunklen Brut vor zehn Jahren. Ausgerechnet in diesen Zeiten des Aufruhrs formiert sich eine neue Bedrohung: Durch einen Riss gelangen üble Monstren, Bestien und Dämonen ungehindert aus dem metaphysischen Reich »Fade« in die reale Welt. Und es scheint noch mehr Schlupflöcher zu geben. Leider sind alle viel zu beschäftigt, um sich der Gefahr zu widmen...

ALLES HÖRT AUF MEIN KOMMANDO

Alle, außer dir. Gemeinsam mit ein paar Gleichgesinnten ruft der Spieler in Biowares neuem Rollen-

spiel-Ableger »Dragon Age: Inquisition« die namensgebende Inquisition zurück ins Leben. Die einst ausgesiente Organisation soll an Stelle von Geistlichen, Templern und Magiern herausfinden, wer für den Weltenriss verantwortlich ist, welchem Zweck dieser teuflische Plan dient und wie er ausgeführt werden konnte. Der Spieler kontrolliert keinen simplen Fußsoldaten, sondern vielmehr den Ranghöchsten der Vereinigung: den Inquisitor persönlich. Genretypisch darf man bei Aussehen und Charakterwerten selbst Hand anlegen. Erfreulich ist in diesem Zusammenhang die Rückkehr der in Teil Zwei schmerzlich vermissten Rassen. Drei davon sind bereits bekannt, nämlich Menschen, Zwerge und Elfen – jeweils in männlicher und weiblicher Variante. Noch ist unklar, ob sich weitere dazu gesellen – etwa die bulligen Qunari. Auch Klassen sollen mindestens drei zur Verfügung stehen: Krieger, Fernkämpfer und Zauberer. Was die Hintergrundgeschichte des Helden angeht: Die ist diesmal nicht festgelegt, wie zuletzt die von Hawke aus »Dragon Age 2«, sondern formt



Wiedersehen mit alten Bekannten: Zwerg Varric und Lady Cassandra aus »Dragon Age 2« feiern ihr Comeback und schließen sich recht früh der Inquisition an.

✖ Augen auf im Kampf!

DIE GEGNER HABEN'S DRAUF

Taktik ist das Schlagwort bei den Kämpfen in »Dragon Age: Inquisition«. Dazu unterteilt Bioware seine Gegner – Oger, Elfen, Qunari, Banditen und mehr – nun in Feindestypen. Jeder einzelne ist nur mit einer bestimmten Strategie in die Knie zu zwingen. Herumtreiber sind zum Beispiel extrem wendig und Meister der Tarnung. Werden sie direkt konfrontiert, ziehen sie sich zurück, um anschließend im Rücken des Spielers wieder aufzutauchen und zuzuschlagen. Das macht sie als einzelne Gegner schon zäh. Richtig knifflig wird's aber, wenn sie in einer Gruppe angreifen, zu der auch noch weit entfernt stehende Bogenschützen, muskelbepackte Frontkämpfer und Magier gehören, die regelmäßig heilen und Unterstützungszauber sprechen. Harte Nuss! Zudem sind die Feindestypen auch in der Lage, clevere, taktische Schachzüge auszuführen, jeweils abhängig vom Standpunkt des Spielers, ihrer eigenen Ausdauer und ihren verbleibenden Lebenspunkten. Sie planen koordinierte Angriffe und arbeiten logisch mit anderen Gegnern zusammen, um den Spieler zu bezwingen. Das spricht für lang anhaltende und anspruchsvolle Kampferlebnisse!



» Ich würde sogar sagen, wir gehen ein bisschen in Richtung Baldur's Gate. «

sich nach und nach aus den eigenen Taten und Entscheidungen – wie die des Grauen Wächters aus »Origins«.

Als Inquisitor liegt es am Spieler, die Inquisition zu führen und zu verwalten – und als unabhängige Institution kann man außerdem frei wählen, mit wem man sympathisiert, Bündnisse schließt oder welche Tugenden man vertritt. Doch nicht jeder im Land ist an einer unabhängigen Aufklärung der nahenden Bedrohung interessiert. Manch einer stellt sich der Inquisition in den Weg, will die Nachforschungen behindern oder bringt längst nicht den Respekt mit, der der Organisation gebühren würde. Lösungswege für solche Hürden zu finden, ist nur eine der vielen Aufgaben des Inquisitors – eine Fleißarbeit, die mit steigendem Ansehen der Vereinigung immer einfacher wird. Das funktioniert natürlich am besten mit dem Absolvieren von allerlei Haupt- und Nebenaufgaben. Wer Missionen erfolgreich beendet, wertvolle Items sammelt und einfachen Bürgern Hilfe anbietet, gewinnt schnell an gutem Ruf und Stärke hinzu. Beispiele gefällig? Mike Laidlaw, Kreativer Leiter bei

Bioware, hätte da ein paar: »Deine Stärke wächst am schnellsten durch militärische Aktionen, das Aufdecken von Geheimnissen, Erpressung, antike Überlieferungen und menschliche Verbindungen. Das Voranbringen der Inquisition ist vergleichbar mit dem Aufleveln des eigenen Charakters. Nur, dass das Wachstum hier auf einem Level stattfindet, der weit über die persönliche Spielfigur hinausgeht.«

SO WEIT DAS AUGES REICHT

Wer in der Haupt-Story voranschreiten möchte, sollte sich aber vom starren Quest-System anderer Genvertreter lösen. »Dragon Age: Inquisition« gibt seine Geschichte nicht durch das Abarbeiten bestimmter Hauptmissionen preis. Stattdessen geht es immer dann einen Schritt weiter, wenn die Inquisition ihre Stärke und Größe weiter ausbaut. Und dazu muss sie in erster Linie die Welt erforschen und sich an den Stellen einmischen, wo sie es für richtig und interessant hält. Die Belohnungen kommen dann quasi von allein. »Wir wollen dem Spieler die Freiheit lassen, die Ziele und Aufgaben zu

verfolgen, die ihm am Herzen liegen«, erklärt Laidlaw. Ganz egal also, ob man gerade lieber ein paar Dämonen aus dem Fade nachjagt oder stärkere Bündnisse mit seinen Gruppenmitgliedern knüpft: All das wird sich auf die Weiterentwicklung der Inquisition auswirken.

Anders als kleine Helden-Individuen deckt man als Inquisitor dabei natürlich ein deutlich größeres Spielgebiet ab – nämlich ganz Thedas. Die Aktionsreichweite beschränkt sich nicht auf eine einzelne Stadt, nicht mal nur auf ein einzelnes Land. Die Inquisition

Geborener Anführer oder Mauerblümchen?

- + Wählbare Rassen, riesige und beinahe offene Spielwelt, Kämpfe klingen strategisch und spannend, viele neue Charaktere, aber auch alte Bekannte, neue Engine sieht hervorragend aus, verspricht lange Spielzeit mit hohem Wiederspielwert, legt Wert auf eine gut erzählte Geschichte, viele spielerische Freiheiten, Verwaltung der eigenen Inquisition, tief greifende Entscheidungen
- Story wirkt inhaltlich noch etwas fad, wie flüssig spielt sich all das wirklich? Morrigan wird kein spielbarer Charakter sein

✖ Entscheidungsfreiheit

DIE SACHE MIT DER MORAL...

Entscheidungen, die den gesamten Spielverlauf beeinflussen, waren seit eh und je ein essenzieller Bestandteil von Biowares Rollenspielen. »In Dragon Age ging es schon immer um harte Entscheidungen ohne klaren, moralischen Weg«, weiß auch Story-Schreiber David Gaider. Statt Spieler in die gute oder böse Ecke zu stecken und ihnen eine richtige und eine falsche Lösung anzubieten, entscheiden sie selbst, was richtig und was falsch ist. Auch bei komplizierten Fragen und Problemen – etwa beim Konflikt zwischen Freiheit und Sicherheit, bei dem es einfach keine Schwarz-Weiß-Lösung gibt. Ähnlich wie schon in »Dragon Age 2« werden Entscheidungen wieder über ein Dialog-Rad getroffen – aber mit leichten Verbesserungen. So arbeiten die Entwickler zum Beispiel noch an einer Lösung, wie es für Spieler einfacher werden könnte, die Reaktionen des Dialogpartners oder der Umwelt auf eine Entscheidung vorherzusehen.



»Inquisition« bringt neue Geheimnisse und Mysterien mit, will aber auch einige ältere auflösen. So soll man beispielsweise mehr über das Rote Lyrium, die Aktivitäten der Grauen Wächter, die Hexe Flemeth und das Schicksal von Morrigan erfahren.



hat schließlich weltweit ihre Finger im Spiel und umso häufiger muss der Spieler die unterschiedlichsten Städte in den unterschiedlichsten Regionen der Welt bereisen. Die Herausforderung dabei ist es, jedes noch so kleine Areal spielerisch so ansprechend und inhaltsreich zu gestalten, dass es den Spieler in seiner Aufgabe, die Inquisition zu verstärken, weiterbringt. Immer wiederkehrende Level-Versatzstücke wie in »Dragon Age 2« soll es in »Inquisition« daher nicht geben. Auch keine Schlauch-Areale, die den Spieler in seiner Freiheit einschränken. Eine frühe Demo beweist, dass BioWare dieses Versprechen zu halten scheint: Zu sehen sind ein Sumpf, ein Gebirge und eine Wüste – allesamt riesige, zunächst unüberblickbare Gebiete –, die der Spieler aus der Verfolgerperspektive durchstreift. Innerhalb dieser Areale finden sich immer wieder kleine Überraschungen: Auf einer Sanddüne türmt sich ein mysteriöser Haufen toter Körper auf; im Moor, halb versunken, entdeckt man eine arkane Gerätschaft, die in der Lage ist, ma-

absolute und elementare Freude, einfach ohne Ziel einen Berg zu erklimmen und oben etwas zu entdecken, womit man nie gerechnet hätte – und Dinge zu finden, die deine Freunde vielleicht nie gefunden haben.«

Die Engine spielt bei der Erkundung der Welt keine unwesentliche Rolle: Thedas wird diesmal von Frostbite 3 befeuert – und die hat weit mehr drauf als nur Zerstörungen der Marke »Battlefield 3«. Denn statt auf Explosionen und einstürzende Häuser haben es die Entwickler viel eher auf Aufbau abgesehen. Mit einem Magier in der Truppe lässt sich beispielsweise eine eingestürzte Brücke beeindruckend aus ihren Trümmern wieder zusammensetzen und gibt so neue Wege frei. Oder aus einem ruinösen Außenposten in der Wüste wird schon bald eine neue Festung und »Außenstelle« der Inquisition. »Es ist schon ein ziemlicher Aufwand, aus einer Ego-Shooter-Engine eine Rollenspiel-Engine zu machen«, weiß Aaryn Flynn, General Manager bei BioWare in Edmonton und

» Beobachtung und Reaktion statt einfachem Tastenhämmern – erfreulich! «

gische Gegenstände in der Umgebung aufzuspüren; oder man legt gar verborgene Durchgänge zu bisher unbekannten und versteckten Gebieten frei. Wer sich auf solche Geheimnisse einlässt, wird nicht selten mit einer speziellen Nebenquest – und entsprechenden Missions-Items – belohnt. »So sind wir schon eine ganze Weile nicht mehr an das Thema Erkundung der Spielwelt herangegangen«, weiß der ausführende Produzent Mark Darrah zu berichten. »Ich würde sogar sagen, wir gehen ein bisschen in Richtung Baldur's Gate.« Auch Laidlaw schwärmt: »Es ist eine

Montreal. »Aber wir sind sehr glücklich, was wir mit dieser Technologie nun alles anstellen können.«

Frostbite 3 erleichtert zudem auch die gleichzeitige Umsetzung des Spiels für fünf Plattformen: Xbox 360, Xbox One, Playstation 3, Playstation 4 und PC. »Frostbite 3 soll die Lücke zwischen aktueller und kommender Konsolengeneration so klein wie möglich halten«, erläutert Darrah. Zwar werden die Next-Gen-Ableger von »Inquisition« die bessere Grafik haben, sich inhaltlich und spielerisch aber so gut wie gar nicht von aktuellen Vertretern unterscheiden.

Und außerdem?

■ Erscheint für fünf Systeme gleichzeitig: Xbox 360, Xbox One, Playstation 3, Playstation 4 und PC ■ Läuft mit der Frostbite-3-Engine von »Battlefield 3« ■ Trotz neuer Konsolengeneration soll es möglich sein, seine alten Spielstände in »Inquisition« zu importieren und mit den Konsequenzen der dort getroffenen Entscheidungen zu spielen. Wie genau? Ver-rät BioWare leider nicht ■ Das Team gibt noch nicht preis, ob »Inquisition« einen Multiplayer-Modus besitzen wird, oder nicht. Falls es einen gibt, soll der sich aber wohl am Mehr-spieler-Part von »Mass Effect 3« orientieren

ACTION UND STRATEGIE

Um der massiven Weltgröße Herr zu werden, wollen die Entwickler auch ein Reitsystem einführen, das angeblich aus mehr als nur Pferden bestehen soll. Wie genau das aussieht, wird noch nicht verraten. Dafür gibt's aber schon mal eine Warnung: Ob mit oder ohne Pferd sollte man besser aufpassen, wohin man sich begibt. Denn die wenigsten Gebiete passen sich dem Level des Spielers an. Eine Begegnung mit starken Monstern – etwa Drachen – bedeutet mit ziemlicher Sicherheit den Tod. Umso verlockender



scheint aber eine spätere Rückkehr, mit mehr Kampferfahrung auf dem Buckel.

Trotz aller Freiheiten will Bioware aber nicht in die Offene-Welt-Fantasy-Schiene abdriften und auf eine vorgegebene Story verzichten. »Wir müssen absolut sicher stellen, dass wir jene Geschichte erzählen, die wir erzählen wollen«, erklärt Darrah. »Wir müssen die Spieler emotional fesseln und ihnen trotzdem Freiheiten lassen. Diese Balance zu finden, das ist bisher unsere größte Herausforderung.« Um die Spieler bei Laune zu halten, sollte natürlich auch das Kampfsystem seinen Teil beitragen. »Dragon Age 2« mag als actionlastiges Haudrauf-Geplänkel verpönt sein. Diesmal setzt Bioware auf eine Kombination aus

Action und den bewährten Strategie-Facetten mit Pause-Funktion aus »Origins«: »Das Konzept der voll kontrollierbaren Gruppe – in unserem Fall mit dem bekannten Hybriden aus Pause und Kampf – haben wir schon immer als Teil unseres Vermächnisses gesehen und als zentrales Spielelement. Gleichzeitig wollen wir aber nicht die Geschwindigkeit und Reaktionsschnelle verlieren, die Dragon Age 2 prägt. Denn das macht unserer Meinung nach modernes Gaming aus«, stellt Laidlaw klar. Und tatsächlich bemerkt man bei der Steuerung einzelner Figuren starke Ähnlichkeiten zu Teil Zwei: Alle Figuren werden per Tastendruck nahtlos durchgewechselt; es können separate Kampfstrategien festgelegt oder der

bequeme Autopilot eingestellt werden; Kommandos werden ohne Verzögerung ausgeführt, sodass »Inquisition« fast schon das Gefühl eines Third-Person-Actiontitels vermittelt. Ganz so actionorientiert soll es sich aber bei weitem nicht anfühlen. Bioware fährt beispielsweise das Tempo, mit dem Angriffe ausgeführt werden, merklich herunter. Viel wichtiger aber noch: Durch das Gegnerdesign zwingt Bioware den Spieler quasi zum taktischen Denken, zur Überwachung des Spielfelds und zur bedachten Auswahl seiner Aktionen. Beobachtung und Reaktion statt einfachem Tastenhämmern – erfreulich!

Es scheint also, als hätte Bioware den Fans Gehör geschenkt – sowohl, was ihre Kritik am ersten Teil der Reihe, als auch die noch viel größere an »Dragon Age 2« angeht. »Bei diesem Projekt treten wir mit unseren Fans in Kontakt. Sie sollen uns dabei helfen, unser Game vorwärts zu bringen«, sagt Mike Darrah. »Wir haben uns angeschaut, wohin sich das Genre entwickelt. Aber auch, was die Leute an unseren bisherigen Spielen mögen, und was weniger.«

So wie es momentan aussieht, gelingt Bioware der Spagat zwischen alten Tugenden und neuen Ideen. Und gerade Letztere scheinen das grandiose Universum von »Dragon Age« tatsächlich noch ein Stückchen interessanter und fesselnder zu machen.

Sabine Schischka



360 LIVE sagt...

Wenn Bioware alle Ideen und Versprechungen umsetzt, kann »Inquisition« nur ein Rollenspiel-HITPOTENZIAL Meisterwerk werden. Doch vor der Titelvergabe möchten wir bitte mehr Beweismaterial sehen!

8.5 von 10

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

**EXKLUSIV ZUM
XBOX-ONE-START!**

kurz&knapp

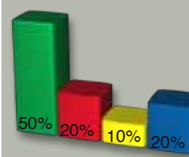
Hersteller | Microsoft
Entwickler | Crytek
Genre | Action
Spieler | 1 - 2
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Hier machen römische Legionäre kurzen Prozess mit Barbaren – ganz klassisch mit Schild und Schwert.

das ist drin

- Barbaren abschlagen
- Brutale Finisher
- Taktische Kämpfe
- Gladiator-Schlachten



RYSE: SON OF ROME

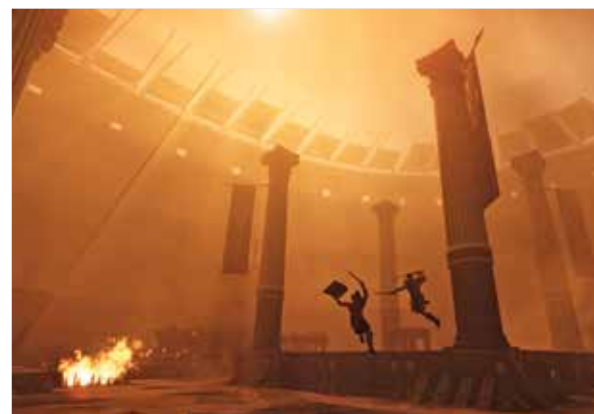
Mit Schild, Schwert und ohne Melone

Wie so oft in den vergangenen Jahren hatte ein Trailer die Stimmung rund um ein Spiel bereits weit vor dessen Veröffentlichung vergiftet. Das zur E3 2013 veröffentlichte Video zu »Ryse: Son of Rome« sowie das anschließende Probe-spiel für Pressevertreter suggerierte in starkem Maße, dass das Gameplay überwiegend aus sich wiederholenden Quicktime-Reaktionstests bestehen würde. Nach einer längeren Anspielrunde im Vorfeld der Gamescom, bei der das Kampfsystem im Mittelpunkt stand, hat sich dieses Blatt nun überraschend gewendet.

Eines vorweg: Die Umgebung, in der 360 Live »Ryse« antesten konnte, war künstlich erschaffen und existierte abgekoppelt vom restlichen Spiel irgendwo im Crytek-Datennirwana. So konnte ich mich zwar voll auf die Gefechte konzentrieren. Vorhersagen über die Performance dieses Xbox-One-Starttitels zu treffen, ist auf Basis dieser Version aber nicht möglich. Dennoch: Nimmt man die auf der

Gamescom gezeigte Fassung als Maßstab, zählt das von »Cry Engine 3« befeuerte »Ryse« schon jetzt zu den schönsten Titeln im Xbox-One-Lineup.

Wenn man bereits nach zwei, drei Minuten fragt, welcher Schwierigkeitsgrad eingestellt ist, kann das nur eines heißen: Entweder stellt man sich ziemlich ungeschickt an oder das Spiel ist eine echt harte Nuss. Im Fall von »Ryse« trifft es sich wohl in der Mitte, denn zum einen ist die Tastenbelegung etwas gewöhnungsbedürftig. Zum anderen aber sind es vor allem die recht clever agierenden KI-Kontrahenten, die mir das Leben ziemlich schwer machen. Sie greifen im präsentierten Demolevel immer gemeinsam an. Geschickt kreisen mich die grobschlächtigen Barbaren-Muskelprotze ein und attackieren mich von allen Seiten gleichzeitig. Anders als etwa in »Assassin's Creed« warten einzelne Feinde nicht ab, bis ich ihre KI-Kumpels mit der Klinge seziere. Im Gegenteil: Erlaube ich ihnen, hinter meinem Rücken herumzuhantieren, stürmen sie sofort rigoros auf mich zu. Zwar beherrscht der Hauptcharakter, ein römischer Legionär namens Marius Titus, den Nahkampf wie kaum ein Zweiter. Wenn ich mich aber zu stark in die Enge treiben lasse, gelingt nicht jede Abwehraktion und auch die praktischen Ausweichrollen helfen dann kaum mehr. Außerdem weicht das Barbaren-Pack meinen Attacken immer wieder geschickt aus oder blockt sie ab, wenn ich zu einfältig nach immer demselben Muster angreife.



In den Gladiator-Arenen des jüngst angekündigten Koop-Modus ist kein Platz für Gnade oder Emotionen. Hier zählt nur eins: töten oder getötet werden!

Und außerdem?

- Zwei-Spieler-Koop-Modus ■ Kinect-Kampf-Steuerung wurde mittlerweile überwiegend aus dem Spiel geschmissen: Stattdessen gibt es nur noch Sprachkommandos und ein paar Gesten, mit denen Marius seine Truppen befehlen kann
- Setzt auf die neueste Version der leistungsstarken »Cry Engine 3« ■ Smartglass-Unterstützung, etwa für die Anzeigen von Statistiken, die Auswahl von Perks und Spieltipps



✖ Der Gladiator-Modus

ZU ZWEIT METZELT'S SICH BESSER!

Seit der diesjährigen Gamescom bekannt: »Ryse: Son of Rome« wird einen passend »Blood Brothers« getauften Koop-Modus bieten, in dem zwei Spieler in die Rolle eines Gladiators schlüpfen. Dabei beißen sie sich Schulter an Schulter durch brutale Arena-Kämpfe, immer mit dem Ziel vor Augen, so viele gegnerische Wellen wie möglich auszuschalten. Wer seine Aktionen optimal koordiniert, kann die Feinde sogar mit gemeinsamen Finishern hinrichten. Außerdem müssen immer wieder verschiedene Herausforderungen gemeistert werden, die das Vorankommen in den schick gestalteten Szenarien – etwa dem Kolosseum in Rom – ermöglichen. Ein bluttriefender und kurzweiliger Spaß!



✖ Der Weg des Kriegers

KEINE GNADE!

1 Die Story beginnt dramatisch: Der römische Legionär Marius Titus muss mit ansehen, wie seine Familie von Barbaren ermordet wird. Wenig später befindet er sich auf einem blutigen Rachefeldzug, der ihn nach Britannien führt. Dort steigt er schon bald zum General auf.

2 Während man spielt, unterstützt die Smartglass-App mit nützlichen Tipps für schwierige Abschnitte und weist auf Geheimnisse hin. Sogar Video-Anleitungen sind enthalten!

3 In den Arena-Kämpfen kommt durchaus Gladiatoren-Feeling auf: Fallen öffnen sich im Boden, Feuerkessel bedrohen die Gesundheit – nur wilde Tiere, die gibt es leider nicht. Das umzusetzen, dazu hat laut Entwicklern die Zeit gefehlt.



Laut Crytek gehört all das zumindest teilweise zum mittlerweile überarbeiteten Kampfsystem, das vor allem die Masse des mit Rüstung, Schild und Schwert ausgerüsteten Kriegers für den Spieler spürbar machen soll. Und das tut es auch! Große Sprünge über klaffende Abhänge wirst du hier in voller Montur jedenfalls nicht durchführen können. Trotzdem: Wenn sich Titus einmal in Bewegung setzt, hält ihn wenig auf. Weil die Entwickler die Gefechte so authentisch wie möglich gestalten wollen, wird der Recke zudem nur auf die genannte Schwert/Schild-Kombination zurückgreifen. Zwischendurch darfst du lediglich ein paar herumliegende Speere aufheben und diese quasi als Onehit-Killer auf deine Gegner schleudern. »Rom hat so halb Europa erobert«, versichern die Macher, sichtbar überzeugt von ihrem Sys-

tem. Also halte ich mir mit dem Scuta die detailliert modellierten Barbaren vom Leib, während ich gleichzeitig mit erbarmungslosen Schlägen auf sie eindresche und dabei ständig in Bewegung bleiben muss, damit sie mich nicht einkreisen. Sobald ein Feind ausreichend malträtiert wurde, erscheint ein Schädelssymbol – das Zeichen für mich, per Tastendruck zum tödlichen Finisher anzusetzen. Du ahnst es schon: Es waren vor allem diese nun spürbar reduzierten Aktionen, die »Ryse« den schlechten Ruf eingebracht haben, ständig Quicktime-Events aneinanderzureihen. Zugegeben, die bisher gezeigten Exekutionen sind noch relativ eintönig. Sie bestehen häufig aus mehreren Abschnitten, in denen das Timing unbedingt stimmen muss, wenn man Höchstwertungen und Punkte einsacken möchte. Zur Unterstützung der korrekten Schlagfolge blendet das Game nun aber praktischerweise ein farbiges Leuchten bei den Widersachern ein und spielt einen Sound ab.

Wer mag, kann obendrein die Umgebung einspannen: So klemme ich mich hinter fest montierte Ballista-Geschütze oder nutze Mauerwerk, um Kontrahenten den Schädel einzuschlagen. Je besser du dich in den Gefechten schlägst und je mehr Erfahrungspunkte du erhältst, desto höher steigt deine Energieanzeige. Damit fütterst du eines der

vier göttlichen Talente, für die du dich vor jedem Einsatz entscheidest. Sie versorgen dich während der blutigen Scharmützel mit Heilung, multiplizieren deine Erfahrungspunkte, gewährleisten einen höheren Schadens-Output oder bauen deine Fokus-Energie stärker aus – eine Art Zeitlupen-Modus, in dem Titus wütet wie Maximus Decimus Meridius in »Gladiator«. Gut gelungen ist übrigens auch der Einsatz der Kamera, die automatisch herauszoomt, wenn es im Nahkampf mal zu hektisch wird. Kurzum: Im Vergleich zur E3-Demo fühlt sich alles nun wesentlich dynamischer an und lässt »Ryse« in unserer Gunst deutlich steigen.

Nedzad Hurabasic

Spitze Prügler oder stumpfes Gekloppe?

- +** Teils interaktive Umgebung, hartnäckige KI-Feinde, Spieler muss immer in Bewegung bleiben, Tastenhämmern führt nicht zum Erfolg, Masse des Kriegers gut spürbar, coole Gladiatoren-Kämpfe, sehr schicke Grafik
- Man ist primär mit Schwert und Schild unterwegs, Finisher scheinen sich recht häufig zu wiederholen

360 LIVE sagt...

Den aktuellen Eindrücken zufolge ist »Ryse« weitaus besser als sein bisheriger Ruf. Und HITPOTENZIAL mittlerweile spürbar Quicktime-Event-entschlackt.

7.5 von 10

Erhältlich | 2014 System | 360/One Status | 50% komplett

AUCH FÜR
XBOX ONE!

kurz&knapp

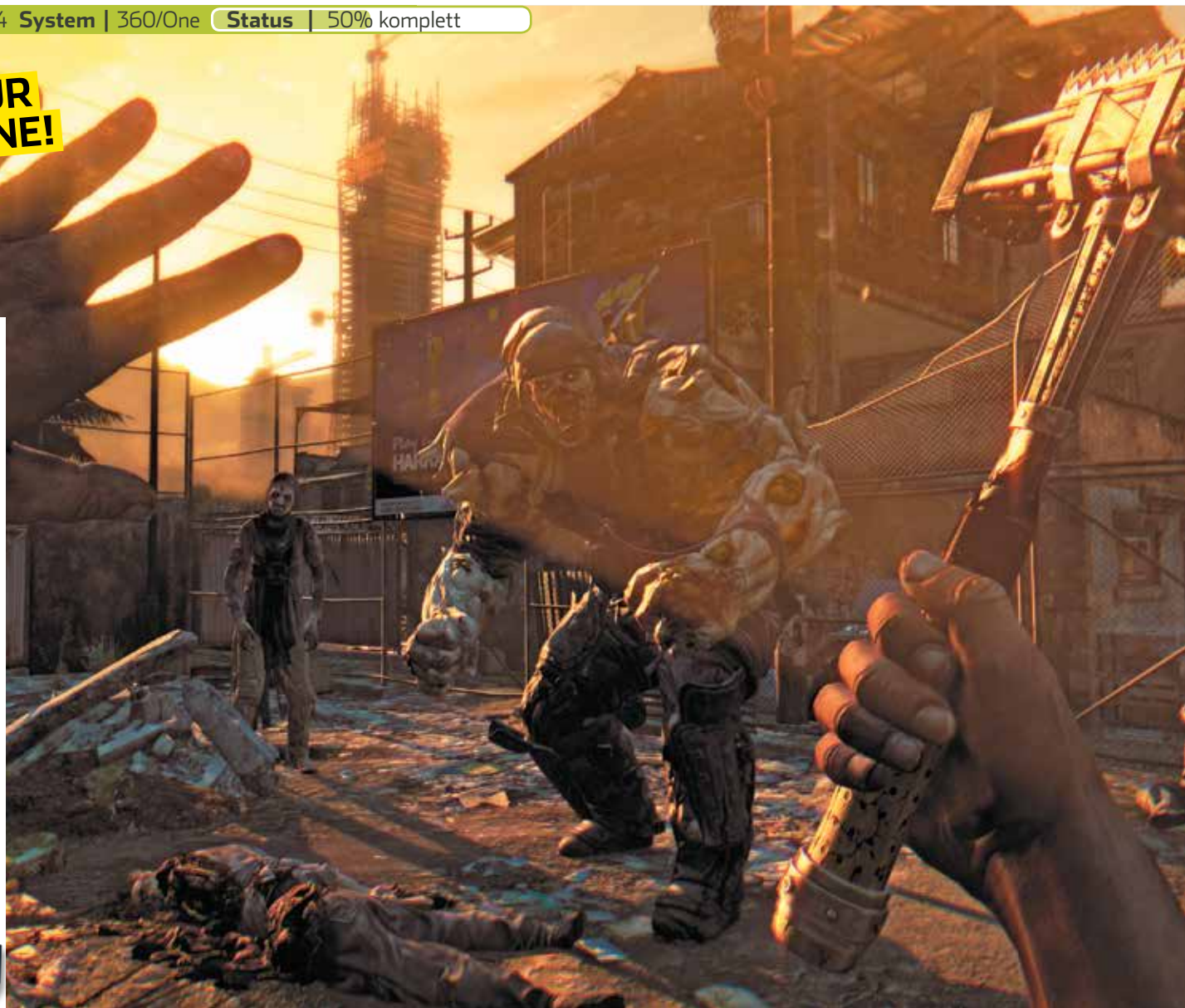
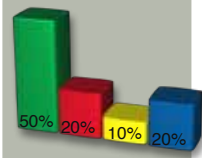
Hersteller | Warner Bros. Interactive
Entwickler | Techland
Genre | Actionspiel
Spieler | 1 - unklar
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Zombie-Apokalypse der nächsten Generation, inklusive hübscher Tag-Nacht-Wechsel und mehr Survival-Horror.

das ist drin

- Untoten-Invasion
- Koop-Zombie-Jagd
- Angst im Dunkeln
- Basteln und sammeln



DYING LIGHT

Offene-Welt-Horror für Bastelfans

Noch strahlt die Sonne über den Dächern der Stadt. Viele kleine Hütten säumen die Straßen, als der Unbekannte durch die Tore eines Forts schlendert und die Stufen zum Kommandoposten rauf huscht. Dort wartet ein dunkelhäutiger Kerl in einem durchgeschwitzten Hemd. Er raunzt: »So, so. Du bist also der Neue. Siehst fit aus. Kannst du laufen? Gut, dann mach dich mal auf den Weg zu den vier Kontrollpunkten. Dort ist die Stromversorgung für die Elektrogatter ausgefallen. Kannst du sie wieder aktivieren?« Der Rekrut nickt und macht sich auf den Weg. Aber dieser kleine Nebenjob wird kein romantischer Spaziergang im Park. Die südamerikanisch angehauchte Ortschaft ist vollgepackt mit Zombies – blutrünstigen Untoten, die gierig durch die Straßen taumeln. Solange die Sonne noch am Himmel steht, ist die Lage relativ entspannt. Erst nach Einbruch der Dunkelheit wird es in den engen Gassen gefährlich.

Damit man sich nicht verläuft, bekommt der Flüchtige ein GPS-Gerät spendiert. Es projiziert einen Kartenausschnitt in die untere linke Bildschirmcke.

Ein kleiner grauer Kreis zeigt die Richtung zum ersten Kontrollposten an. Den Weg zum Ziel zu finden, das ist allerdings jedermanns eigenes Problem. Der Hauptcharakter aus »Dying Light« ist sportlich gut austrainiert. Auf Tastendruck setzt er zum Spurt an und hechtet mühelos die Wände hoch, fast wie in »Mirror's Edge«. Er springt über Dächer und rollt sich nach einem tiefen Sturz ab. In der Anfangsphase gönnt einem das Actionspiel noch einige Sekunden der Ruhe. Von einem Gebäude aus überblickt der Abenteurer das Gebiet. Der erste Kontrollpunkt ist direkt voraus erkennbar. Allerdings warten dort auch viele Zombies. Ein Frontalangriff wäre eine denkbar blöde Idee. Pistolen oder Gewehre wird es in »Dying Light« zwar geben, aber die Munition soll Mangelware sein. In der Anspielversion befinden sich lediglich ein Schraubenschlüssel, ein Handbeil und eine schwere Axt im Inventar. Das sind alles Werkzeuge, mit denen man sich problemlos einzelner Untoter entledigt. Für eine ganze Gruppe sind solche Gerätschaften aber nutzlos. Also muss ein Trick her. Deshalb zündet der Pyromane kurz entschlossen ei-

nen Knallfrosch und wirft diesen ans Ende des Straßenzugs. Das laute Gepolter lockt einen Großteil der wankenden Meute weg. Schnell springt der Unbekannte hinunter und legt den Schalter um. Ein statisches Knistern ertönt. Binnen Sekunden dreht sich die Moderherde um und taumelt in Richtung des Zauns. Sie werden von Geräuschen angezogen, wie die Mücken vom Licht und brutzeln alsbald blubbernd in der Stromfalle.

Aber in »Dying Light« bleibt keine Zeit, diese Momente des Triumphs zu genießen. Denn mit jeder Minute steigt die Gefahr, dass es der Überlebende

Und außerdem?

- Erweiterte Bewegungsmöglichkeiten dank Parkour-Elementen
- Drop-in-Drop-Out-Koop-Modus für vier Spieler, diverse Versus-Optionen
- Crafting-System zum Basteln eigener Waffen, dazu noch Gadgets wie Duftbomben oder Knallfrösche zum Austricksen der Zombies
- Spiel erscheint 2014. Ein genaueres Datum ist ebenso wenig bekannt wie mögliche Download-Inhalte und Erfolge

B-Movie-Charme oder Open-World-Müll?

- +** Wunderschönes Open-World-Szenario mit südamerikanischem Flair, hübschen Lichteffekten und vielen Lösungswegen; dynamische Tag- und Nachtwechsel haben Einfluss auf das Verhalten der Zombies
- Parkour-Passagen wirken nicht ganz so flüssig wie in »Mirror's Edge«, Nahkämpfe spielen sich noch etwas hölzern, fabrizieren Techland diesmal wirklich Zombie-Horror mit Tiefe und Geschichte?

nicht mehr rechtzeitig zum Sonnenuntergang ins Lager zurück schafft. Daher nimmt man lieber die Beine in die Hand und macht sich auf den Weg zum letzten Hebel. Hier haben sich die Zombies sogar auf den Dächern breit gemacht. Es hilft nichts! Diese Burschen verdienen einen ordentlichen Satz heiße Ohren. Allerdings ist der Nahkampf in »Dying Light« gewöhnungsbedürftig. Die Ausholbewegungen mit dem modifizierten Schraubenschlüssel brauchen eine gewisse Zeit und die Zombies springen einen nur allzu gerne an. Wer nicht zu einer Zwischenmahlzeit werden möchte, sollte hier frühzeitig die Angriffstaste gedrückt halten. Problem: Das Treffer-Feedback wirkt in der Vorschauversion noch ein wenig lasch. Es fehlt an Wucht und physischer Rückmeldung wie das beispielsweise bei den Faustkämpfen in »The Last of Us« für Playstation 3 der Fall ist. Immerhin: Es gibt auch in diesem Techland-Spiel umfangreiche Crafting-Funktionen. Nach eigenen Angaben wollen die Entwickler diesmal nicht allzu sehr übertreiben – die präsentierten Beispiele wirken aber etwas arg nüchtern. Schraubt der Survival-Freund eine Batterie an eine Machete, gibt es zu den Schnittverletzungen auch noch saftige Elektroschocks. Ein paar Nägel sorgen bei einem Baseball-Schläger gar für eine Akupunktur direkt auf dem Schlachtfeld.

Ihren (un-)heimlichen Höhepunkt hat die Probier-version von »Dying Light« allerdings als so langsam die Sonne untergeht. Denn dann verwandeln sich die Zombies. Sie werden aggressiver, schneller und wütender. Kurz nachdem der letzte Schalter umgelegt wurde, bricht auf den Straßen die Hölle los. Die Devise lautet nun: Laufen ... laufen ... rennen! Über Stock und Stein. Mit einem Rutschen unter Hindernissen hindurch. Über die Dächer. Und hinein in die rettende Behausung. »Dying Light« kreiert ein überzeugendes Gefühl der Bedrohung, gerade wenn die Sonne untergeht. Hoffentlich gelingt es Techland, dem Spiel genügend Tiefe und Ernsthaftigkeit einzuimpfen. Mehr Handlung und mehr Spieltiefe, plus interessante Charaktere? Das wäre sicher ein schöner Schritt vorwärts im Vergleich zu Techlands bisherigen, zuletzt gerne von der BPJM per Indizierung aus dem Verkehr gezogenen Werken. Mal sehen, ob die polnische Kreativtruppe diese Schwäche in den Griff bekommt.

Olaf Bleich

✗ Die Mehrspieler-Funktionen

MÜSSEN ZOMBIES ZITTERN?

Bereits auf der »Toteninsel« war der Vier-Spieler-Koop-Modus ein echtes Kaufargument. Selten war das gemeinsame Zombie-Metzeln lustiger und problemloser. »Dying Light« greift auf die gleiche Online-Mechanik zurück. Bedeutet: Bis zu vier Spieler können sich hier wahlweise verabreden oder ohne Umschweife in die bestehenden Partien anderer Teilnehmer einsteigen. Eine aktive Internetverbindung ist dafür natürlich die Grundvoraussetzung. Welche Möglichkeiten es abseits der gemeinsamen Kämpfe noch geben wird, ist noch nicht bekannt. Allerdings bestätigte Warner Bros. Interactive kürzlich den »Player versus Player«-Modus »Be A Zombie« als Vorbestellbonus. In dieser Variante übernimmt man selbst einen Nighthunter und geht dabei auf die Suche nach unschuldigen Mitspielern, die weiterhin als Menschen unterwegs sind. Der Nighthunter besitzt Tentakeln, mit denen er sich an Gebäuden entlang schwingen oder an andere Spieler heranziehen kann. Inwiefern infizierte Menschen auch in der Kampagne eine Rolle spielen werden, ist bislang ebenfalls noch unter Verschluss.



360 LIVE sagt...

Next-Generation-Grusel mit Tag- und Nachtwechseln: Zombie-Fans aufgepasst!

HITPOTENZIAL

7.5 von 10

Erhältlich | 2014 System | 360/One Status | 65% komplett

kurz&knapp

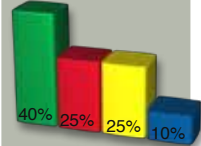
Hersteller |
Electronic Arts
Entwickler |
Respawn Entertainment
Genre | Action
Spieler | 1 - 12
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Die Titanen lassen die neue Konsolengeneration erben: Mechs und Jetpack-Soldaten in heißer Mehrspieler-Action.

das ist drin

- Online-Spektakel
- Mächtige Mechs
- Jetpack-Hüpferei
- Knopf für den Schleudersitz

ERSTMALS
ANGESPIELT!

Und außerdem?

- Ist nur mit einer bestehenden Internetverbindung spielbar
- Verschiedene Titanen- und Soldatenklassen mit unterschiedlicher Ausrüstung – genannt Loadouts
- Die bislang gezeigte Version war mit zwölf Teilnehmern spielbar. Es wird derzeit aber über maximal 16 Spielern gemunkelt
- Kleine Storyfetzen halten die Mehrspieler-Matches zusammen. Bislang präsentierte Respawn die Spielmodi Team-Deathmatch und Attrition



TITANFALL

Wenn Roboter rangeln: Online-Schlachtplatte mit Kriegsspielzeug für Erwachsene

Wer erinnert sich nicht an jene Szene in Peter Jacksons »Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs«, in der Elb Legolas im Alleingang ein übermächtiges Olifanten-Reittier erlegt. Er schneidet den Trageriemen des Sattelzeugs durch, lässt sich auf den Rücken des Dickhäuters ziehen, platziert zwei Pfeile in dessen Genick und rutscht anschließend auf dem Rüssel des stürzenden Monstrums rasant zurück auf den Boden. Diese Szene verückte 2003 die Kinogänger und sorgte nicht selten für Sprachlosigkeit oder gar Gelächter. Aber genau daran erinnern die Schlachten aus »Titanfall« stellenweise. Während die mächtigen Kampfroboter den Erdboden mit ihren schweren Schritten zum Erbeben bringen, fliegen die Soldaten geschwind wie Stechmücken mit ihren Jetpacks um sie herum. In der von Respawn Entertainment vorgestellten, auf der Gamescom anspielbaren Demo wurde sogar eine geradezu Legolas-esque Verschrottungsmethode für die Titanen präsentiert: In einem engen Straßenzug hechtet sich ein Soldat auf den Rücken eines Metallkolosses, reißt eine Sicherungsluke auf und ballert zwei saftige Ladungen Schrot ins Innere der Maschine. Der Riese brüllt kurz; der Angreifer verschwindet, und der Titan geht endgültig in die Knie. »Titanfall« ist epochale Online-Action und sorgt für ähnlich monumentale Momente wie manch Hollywood-Streifen.

Aber noch mal ganz von vorn: »Titanfall« ist das erste Spiel von Respawn Entertainment und erscheint

2014 für Xbox One, Xbox 360 und PC. Es wird ausschließlich im Mehrspieler-Modus spielbar sein. Eine Internetverbindung ist daher immer notwendig. Im Gegensatz zu Titeln wie »Battlefield 4« bekommt »Titanfall« aber auch im Online-Modus seine eigene Geschichte. In dem Science-Fiction-Szenario streiten sich der Industriekonzern IMC und der aufmüpfige Kolonialplanet M-COR um die Ressourcen in den so genannten Grenzlanden. Du selbst bist in diesem Konflikt kein strahlender Held, sondern nur ein kleiner Soldat, der die Schlachten für eine der beiden Fraktionen ausficht. So werden die Missionen zwar mit kleinen Zwischensequenzen eingeleitet, klassisch geskriptete Szenen wie in »Call of Duty: Black Ops 2« wird es aber innerhalb der Einsätze nicht geben. Stattdessen landen die zwölf Teilnehmer in der Demo-Version aus luftiger Höhe in Angel City. Eine dicht bebaute Großstadt. Von den Titanen bislang keine Spur. Die riesigen Roboter kommen ebenfalls per Luftpost, werden aber unterwegs noch zusammengesetzt, ehe sie aus der Planetenumlaufbahn in die Schlacht geworfen werden.

Für die Soldaten wurden drei Klassen vorgestellt: Die CBQs sind Nahkämpfer und attackieren mit der Schrotflinte, die Assault greifen lieber zum Sturmgewehr. Die Tactical dagegen markieren mit der Smart Pistol ihre Feinde und können so um Ecken schießen, da ihre zielsuchenden Projektile dem Signal folgen. Diese Ausrüstung würde im normalen Infanterie-

kampf ausreichen, aber ein Mech grinst über Pumpguns und Pistolen natürlich nur müde. Daher haben alle Klassen noch einen Granat- oder Raketenwerfer im Marschgepäck. Auffällig: Die Schlachten in »Titanfall« sind wirklich dreidimensional. Denn die Soldaten benötigen keine Leitern oder Aufzüge. Mit ihrem Jetpack vollführen sie Doppelsprünge oder katapultieren sich auf höhere Positionen. »Titanfall« ist rasend schnell und erinnert dabei an eine Mischung aus »Mirror's Edge«, »Call of Duty« und »Vanquish«. Mit sogenannten »Wall-Runs« spurten die Kämpfer an Wänden entlang, schießen sich mit dem Jetpack in die Lüfte und überwinden ganze Straßenzüge, ohne auch nur ein Mal den Boden zu berühren. Dazwischen wird im Vorbeifliegen geballert und ausgewichen. Was sich anstrengend anhört, ist dank der sehr direkten Steuerung kein Problem. Bereits nach einer kurzen Eingewöhnungsphase wirst du immer mutiger und probierst waghalsigere Aktionen aus. Warum? Weil du es kannst!

Zusätzliches Tempo gewinnt die Schlacht nach Eintreffen der Titanen. Drei Kolosse nebst individuellen Eigenschaften durften wir live miterleben. Der »High Explosives Titan« schleudert Splitterbomben mit gleich mehreren TNT-Schrapnellen auf seine Feinde. Der »Main Battle Titan« fängt Geschosse auf und schleudert sie zurück. Der »Heavy Weapons Titan« tarnt sich mit einer Rauchbombe. Trotz ihrer enormen Größe sind die Kampfroboter überraschend wendig.



Hochglanz oder Altmittel?

- +** Jetpacks und Mechs erzeugen eine einzigartige Mischung aus Geschwindigkeit und purer Kampfkraft; unglaublich schnell, unglaublich schön, faszinierend anders!
- Kein Offline-Modus, wie spannend wird die Geschichte angesichts der aus dem Zusammenhang gelösten Multiplayer-Schlachten wirklich? Ist manchem Spieler »Titanfall« vielleicht sogar zu schnell?

Auf Tastendruck hechten sie zur Seite oder springen nach hinten. So wirken gerade Duell zwischen zwei Titanen keineswegs langsam oder träge, sondern wuchtig und ausgesprochen physisch. Für mehr Flexibilität im Gefecht parken die Soldaten ihre Metallriesen auch zwischen. Auf Tastendruck springen die Kämpfer aus dem Cockpit und greifen wieder als wendiger Jetpack-Jäger an. Der Titan folgt seinem Herrchen dann und feuert munter weiter. Steht der eigene Mech dagegen kurz vor der Zerstörung hilft nur eins: Tastenhämmern und Flucht per Schleudersitz. Der nächste Titan wird garantiert in den Folge Minuten geliefert.

Olaf Bleich

360 LIVE sagt...

Der Kindheitstraum jedes Gamers: Roboter, Jetpacks und Raketenwerfer. Der Online-Shooter »Titanfall« HITPOTENZIAL hat das Zeug zu etwas ganz Großem.

9.0 von 10

✗ Erst die Entlassung, dann kam Respawn

DIE UNGEWÖHNLICHE ENTWICKLERGESCHICHTE HINTER TITANFALL

Manchmal ist das Ende eben doch ein Anfang. Am 1. März 2010 machten Schlagzeilen die Runde, dass der damalige Studio-Präsident James West und Geschäftsführer Vince Zampella bei Infinity Ward entlassen wurden – sogar der hausinterne Sicherheitsdienst sei damals am Werk gewesen, heißt es. Jedenfalls wurden Zampella und West danach nie wieder bei Infinity Ward gesehen. Nur einen Monat später – genauer am 12. April 2010 – berichtet die New York Times, dass West und Zampella das unabhängige Entwicklerstudio Respawn Entertainment ins Leben gerufen haben. In der Folge kündigten 46 Mitarbeiter bei Infinity Ward und schlossen sich Respawn Entertainment an. In dem Erstlingswerk »Titanfall« steckt also die geballte Expertise der »Call of Duty«-Serie.





DEAD RISING 3

Gut kombiniert, Watson!

Hersteller | Microsoft **Entwickler** | Capcom **Genre** | Action **Spieler** | 1 - unklar
Xbox live | ja **Termin** | 22. November 2013

Zombie-Gulasch á la carte: Auch im dritten Teil von Capcoms Zombiekalypse darf der geneigte Gammelfleisch-Vernichter nahezu alle Objekte in der Spielumgebung zu wirkungsvollen Tötungsinstrumente kombinieren, wie auch die Gamescom-Anspieldemo beweist. Im Vergleich zu den Vorgängertiteln – die nun durch Teil Drei im Rahmen einer Trilogie-Erzählung abgeschlossen wird – müssen die Fundstücke nicht erst zu einer Werkbank geschleppt werden, damit sie vollendet werden können. Vielmehr darf der neue Protagonist Nick Ramos seine in der Offene-Welt-Stadt Los Perdidos gefundenen Todbringer an Ort und Stelle vereinen. Halbwegs Realistisches wie die Vorschlaghammer-Kettensägen-Lanze, aber auch absurdes Zeug wie die aus mehreren Maschinenpistolen und kleinen Metallrohren bestehenden »Jazz Hands«, lassen sich so nach dem Auffinden von Blaupausen ebenso realisieren wie Fleischwolf-artige Killerfahrzeuge. Nicks Stichflammen speiendes Lieblingsmonster, vorne Dampfwalze und hinten Motorrad, schindete besonders Eindruck. XXL-Preview im nächsten Heft!

HITPOTENZIAL | 8.0



KINECT SPORTS RIVALS

Wettkampf-tauglich?

Hersteller | Microsoft **Entwickler** | Rare **Genre** | Sport **Spieler** | 1 - 4
Xbox live | ja **Termin** | 22. November 2013

Der Erstkontakt mit dem neuen »Kinect Sports« ist ein Selbstversuch der besonderen Art. Denn »Rivals« scannt dich komplett ein: erst deine Figur, dann setzt sich aus Hunderten kleiner Würfeln langsam das Gesicht deines neuen Alter Egos zusammen. Nett außerdem, dass die neue Kinect-Version Brillenträger sofort erkennt und dies bei der Schaffung des Avatars gekonnt berücksichtigt – das Gesamtergebnis lässt sich sehen! Alle sechs Disziplinen – Tennis, Bowling, Bogenschießen, Fußball, Klettern und Jet-Ski-Rennen – konnten wir bei unserem Probespiel zwar nicht ausprobieren. Vor allem Letztgenanntes fühlte sich jedoch schon ziemlich gut an. Der »Wave Race«-Verschnitt begeistert mit genialer Wasserphysik, gestochen scharfen Texturen und pfeilschneller Full-HD-Optik. Das Klettern ist dagegen zwar träge, doch die zackige Abfrage der Aktionen beweist die exakte und nunmehr nahezu latenzfreie Interaktion mit der neuen Sensorleiste. Endlich ein Grund, sich neben der Xbox One auch auf das neue Kinect zu freuen!

HITPOTENZIAL | 7.5



ZOO TYCOON

Elefanten-Verwalter gesucht!

Hersteller | Microsoft **Entwickler** | Frontier Development **Genre** | Aufbau-Simulation **Spieler** | 1 - 4 **Xbox live** | ja **Termin** | 22. November 2013

Du weißt auf Anhieb was mit »Hagenbeck« und »Hellabrunn« gemeint ist? Ja? Dann solltest du Microsofts Xbox-One-Starttitel »Zoo Tycoon« näher in Augenschein nehmen. Bis zu vier Spieler können hier gleichzeitig Zoodirektor spielen und gemeinsam an ihrem Superzoo bauen, sprich Gehege platzieren, Fußgängerrouen abstecken, Service-Einrichtungen optimal anordnen, damit schaulustige Besucher ihre Notdurft ohne lange Laufwege verrichten können und vieles mehr. Im Gegensatz zu vielen anderen Tycoon-Games darfst du Verwaltungsarbeiten hier übrigens nicht nur aus der Vogelperspektive durchführen sondern auch als fesch gekleideter Pfleger aus Third-Person-Sicht – hungrige Giraffen füttern und verschlammte Elefanten mittels Kinect 2.0 abspülen inklusive. Dazu gesellen sich der Online-Handel mit über 100 Spezies und Erfolge, die sich nur in größeren Spielergruppen erzielen lassen, etwa die Aufzucht von 3.000 seltenen Tigern. Gelingt Letzteres, stellt Microsoft in Aussicht, für tatsächlich existierende Zoos und Tiereinrichtungen reales Geld zu spenden.

HITPOTENZIAL | 7.5



PROJECT SPARK

Little Big Planet Killer?

Hersteller | Microsoft **Entwickler** | Team Dakota **Genre** | Kreativbaukasten **Spieler** | 1 - unklar **Xbox live** | ja **Termin** | 2014

Während Playstation-Jünger bereits seit 2008 mit »Little Big Planet« eigene Videospiel-Projekte aus der Taufe heben dürfen, will Microsoft 2014 mit »Project Spark« nachziehen. Wozu der Weltenbaukasten alles in der Lage ist, wurde auf der Gamescom 2013 eindrucksvoll veranschaulicht. Binnen kürzester Zeit hatte der Entwickler über ein leicht zu bedienendes Interface ein aus mehreren Ebenen bestehendes Areal geformt, einige Gegner platziert, ihnen mittels Kinect-2.0-Motion-Capturing furchteinflößende Gesten verpasst und einen zu erreichenden Missionsendpunkt für den Spieler definiert. Der stolzierte sodann als tollkühner Abenteurer durchs Level und errichtete mit Hilfe von Magie Steinwälle, um die keifenden Trolle darin festzusetzen. Anschließend noch den Level-Endpunkt berührt und die Mikro-Mission galt als geschafft. Doch das ist erst der Anfang: Mit dem fertigen Produkt sollst du ganze Rollenspiel-Welten erstellen können; oder Jump 'n' Runs, Arcade-Shooter, Rennspiele, Puzzler und, und, und. Wer mitmischen will: Unter joinprojectspark.de läuft die Beta-Anmeldung!

HITPOTENZIAL | 7.5



BATMAN: ARKHAM ORIGINS

In Rocksteadys Fußstapfen!

Hersteller | WB Games **Entwickler** | WB Games Montreal **Genre** | Action-
abenteurer **Spieler** | 1 - 8 **Xbox live** | ja **Termin** | 25. Oktober 2013

Ein Entwicklerwechsel bedeutet Innovationen. Sollte man meinen. Im Falle von »Batman: Arkham Origins« aber sind die Veränderungen marginal. WB Games Montreal behalten den Stil, den Rocksteady seiner Zeit prägte, bei. Schleichen, hangeln, klettern, Verbrechen aufklären und mit dem Batarang hantieren. Mit seinem neuen Spielzeug verbindet Batman nun zwei Objekte per Kabel miteinander und sorgt so für Verwirrung. Für schwere Geräte greift Batman zum Elektro-Handschuh, mit dem er notfalls auch Türen knackt. In »Origins« bekommt es die Fledermaus mit gleich acht Superschurken zu tun. Auf der Gamescom zeigte man Firefly, dessen Gleiter der Held mit seinem Batarang schrotet. Für ein klein wenig Zerstreuung von der Geschichte sorgt der neu angekündigte Modus »Hundert gegen Einen«. Eine Art Arena-Kampf, in dem auch Deathstroke spielbar sein wird. Am Kampfsystem hat sich derweil nur wenig getan. Es ist weiterhin eine nette Mischung aus Reaktionstest und flottem Tastendrücken. Fledermaus-starker Test im nächsten Heft!

HITPOTENZIAL | 8,5



DESTINY

Schwarzes Informationsloch

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

Ach »Destiny«, man weiß immer noch so wenig über dich. Aber jeder findet dich toll. Auf der Gamescom tröpfelten neue Details zum nächsten Coup der »Halo«-Macher ebenfalls nur sporadisch durch den Äther. Etwa, dass »Destiny« kein Waffenporno wie »Borderlands 2« werden soll. Das Arsenal ist groß, aber überschaubar. Dafür bekommen die Bleispitzen eigene Technik-Bäumchen und werden so im Spielverlauf immer besser. Um Streitereien beim Looten zu vermeiden, erhält jeder Spieler seine eigene Beute. Wer sich doch mit anderen Teilnehmern anlegen möchte, muss dies absprechen und sich in dafür vorgesehene Arenen zurückziehen. Die drei Rassen – also Mensch, Exo oder Awoken – spielen sich alle gleich. Lediglich die Klasse entscheidet über die Fähigkeiten und die bereitgestellte Beute. Ob diese Fähigkeiten auch Einfluss auf die Navigation der schnittigen Pike-Gleiter haben werden, ist indes noch unklar. Gleiches gilt für die Missionsstrukturen, die Squad-Größe oder auch die Reisen von einem Planeten zum nächsten. »Destiny« bleibt ein kleines Mysterium!

HITPOTENZIAL | 8,5



NBA 2K14

Slamdunk!

Hersteller | 2K Games **Entwickler** | Visual Concepts **Genre** | Sport
Spieler | 1 - 10 **Xbox live** | ja **Termin** | 1. Oktober 2013

Wie macht man eigentlich eine nahezu perfekte Basketball-Simulation wie »NBA 2K13« noch besser? Ganz einfach: Mehr von allem! So spielen nun erstmals auch 14 ausgewählte Teams der Euro League mit, darunter unter anderem Alba Berlin oder Real Madrid. Zudem hat Cover-Star LeBron James seine Finger mächtig im Spiel. Er suchte den Soundtrack aus und steht im Fokus eines auf ihn zugeschnittenen Modus rund um die Highlights seiner Karriere. Auf dem Spielfeld hat sich ebenfalls einiges getan. Mehr als 3.000 neue Animationsphasen machen gerade Duell-Mann gegen Mann körperlicher und nachvollziehbarer. In der Defensive wird dies bei den Blocks mit dem rechten Analog-Stick deutlich. In der Offensive punkten die Stars dagegen mit flinken No-Look-Pässen und vereinfachtem Taktik-System über die »Smart Play«-Direkt-auswahl. Und wer gerne in geselliger Runde spielt, darf seine Crew im Fünf gegen Fünf aufstellen. Wird »NBA 2K14« besser als der Vorgänger? Garantiert. Rechtfertigen die Neuerungen ein komplett neues Spiel? Abwarten!

HITPOTENZIAL | 9,0



ENEMY FRONT

Umgekrempelt!

Hersteller | City Interactive **Entwickler** | City Interactive **Genre** | Ego-Shooter
Spieler | 1 - unklar **Xbox live** | ja **Termin** | Frühjahr 2014

Auf der Gamescom 2013 gaben die Entwickler erstmals tiefe Einblicke in die Neukonzeptionierung, die seit Ausscheiden des ursprünglichen Spiel-designers Stuart Black im Spätsommer 2012 von staten ging. So wird der Ego-Shooter mit Zweiter-Weltkrieg-Thematik nicht weiter aus Sicht eines Soldaten durch vornehmlich schlauchige Level führen, wie zunächst geplant. Vielmehr wirst du in die Rolle eines Fotografen schlüpfen, der Zeuge eines Massakers eines ganzen Dorfes wird und daraufhin entscheidet, es dem Nazipack heimzuzahlen. Eine erste Demo zeigt, wie der Protagonist besagten Ort von den Armbinden-Besatzern zurückerobert – einmal mit dem klassischen Rambo-Frontalangriff, dann als leise tretender Meuchelmörder. Die dezent auf Comic-Stil getrimmte Grafik auf Basis der »Cry Engine« gefällt dabei ebenso wie die technisch sehr überzeugenden Feuergefechte. Wie gut es um den neuen Offene-Welt-Ansatz samt Koop-Modus allerdings wirklich bestellt ist, können wir erst anhand einer spielbaren Vorabversion verlässlich beurteilen. Ansonsten: Klasse Ersteindruck!

HITPOTENZIAL | 7,5

Erhältlich | Herbst 2013 System | Xbox 360 Status | 80% komplett

**VOLLES ROHR
DURCH DIE BETA
GEROLLT!**

WORLD OF TANKS XBOX 360 EDITION

Einmal Panzerfahrer sein...

kurz&knapp

Hersteller | Microsoft

Entwickler |

Wargaming.net

Genre | Mehrspieler-Action

Spieler | 1 - 30

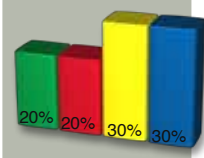
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Reines Online-Mehrspieler-Vergnügen mit Dutzenden Panzern.

das ist drin

- Panzer kaufen
- Panzer verbessern
- Panzer fahren
- Panzer sprengen



Monotones Rattern zerreißt die Stille einer friedlichen europäischen Berglandschaft. Das Gepolter steigert sich, bis deutsche Kettenpanzer in Keilformation über eine nahegelegene Hügelkuppe rollen. Was die Fahrer der sechs Blechbüchsen nicht bedacht haben: Die Amis warten bereits auf sie. Feuer frei! Nur wenige Sekunden später schlagen Geschosse aus den lauernden amerikanischen Hauptitzen in die leichten Panzer der Deutschen ein und zerreißen das Metall in einer Welle spektakulärer Explosionen.

Bis zu 30 Wannen aus den Jahren 1930 bis 1950 rollen in diesem Arcade-Action-Game durch zehn unterschiedliche Karten, fünfzehn pro Team. Die Landschaft besteht aus Gebirgen, Wüsten, Wäldern und ein paar Deckung versprechenden Siedlungen. Aus der Third-Person-Perspektive – oder alternativ einer zum Zielen praktischen Ego-Ansicht – kämpfen sich die überraschend flotten Schwitzstuben durch unwegiges Terrain. Sie tun das gratis, denn der Download des Free-2-Play-Titels kostet nichts. Dennoch will der Hersteller bei Schlachtbeginn im Herbst insgesamt 60 Vehikel aus amerikanischer, englischer und deutscher Produktion auf-fahren. Später sollen außerdem noch rus-

sische in die Kämpfe eingreifen. Dann stürmen also leichte, mittlere und schwere Panzer aufeinander zu – und außerdem mischen Hauptitzen und Panzerzerstörer mit. Das Schlachtfeld wird beben.

Die Betaversion des Spiels belegt jedoch, dass Panzerfahren kein Pappenstil ist. Es braucht eine gewisse Eingewöhnungszeit, bis der linke Analogstick das Vehikel zuverlässig manövriert und der rechte Stick das Kanonenrohr wie gewünscht schwenkt. Zudem plagt in der aktuellen Fassung noch so manch verbindungsbedingtes Stottern die an sich gut geölten Ketten. Klar handelt es sich um tonnenschwere Kampfmaschinen, aber muss sich die Steuerung genauso anfühlen? Wendenmanöver wirken störrisch, teils scheint der virtuelle Panzerfahrer die Lenkkommandos erst Sekunden später umsetzen zu wollen. Die Steuerung muss dringend verbessert werden. Auch die teils mehrminütigen Wartezeiten bis zum Beginn der Matches, die sich je ums Einnehmen einer oder mehrerer Basen drehen, sollten die Veteranen von Wargaming unbedingt noch optimieren.

Läuft die Action aber erst, macht es unglaublichen Spaß, wie ein Kamikaze über die Felder zu rasen, Bäume niederzuwalzen und dem Feind todesmutig eine Ladung

Panzerkeks oder Stopfschokolade?

- ⊕ Einfacher Einstieg, Partien für bis zu 30 Spieler, komplett kostenlos spielbar, grundsätzlich gute Steuerung ...
- ⊖ ... die Beta hat teilweise jedoch noch mit längeren Wartezeiten und Lags zu kämpfen, Grafik setzt bis auf die Explosionen bisher keine besonderen Akzente

Hartkerngeschosse um die Ohren zu feuern. Guter alter Arcade-Spaß mit richtig Tempo und Schmackes. Ordentlich motivierend obendrein: Die Panzer lassen sich über Siegpriämien mit besseren Motoren, Geschützen, besserer Höchstgeschwindigkeit oder erhöhter Treffergenauigkeit versehen. Wer derlei Schwermetall-Tuning nicht von Hand erkämpfen mag, kauft Tarnfarben und dergleichen gegen echtes Geld im Ingame-Shop. So finanziert sich der Free-2-Play-Titel nämlich, trotz kostenlosem Download. Es muss allerdings kein Geld ausgegeben werden, wenn das nicht gewollt ist. Laut Hersteller sei die komplette Spielausstattung konventionell freispielbar. Wollen wir das mal glauben.

Markus Würstle

360LIVE sagt...

Hier könnte was Mächtiges auf die Xbox 360 zurollen. Mit etwas Feintuning wird's **HITPOTENZIAL** ein echter Panzerknacker!

7.5 von 10

ASSASSIN'S CREED IV BLACK FLAG

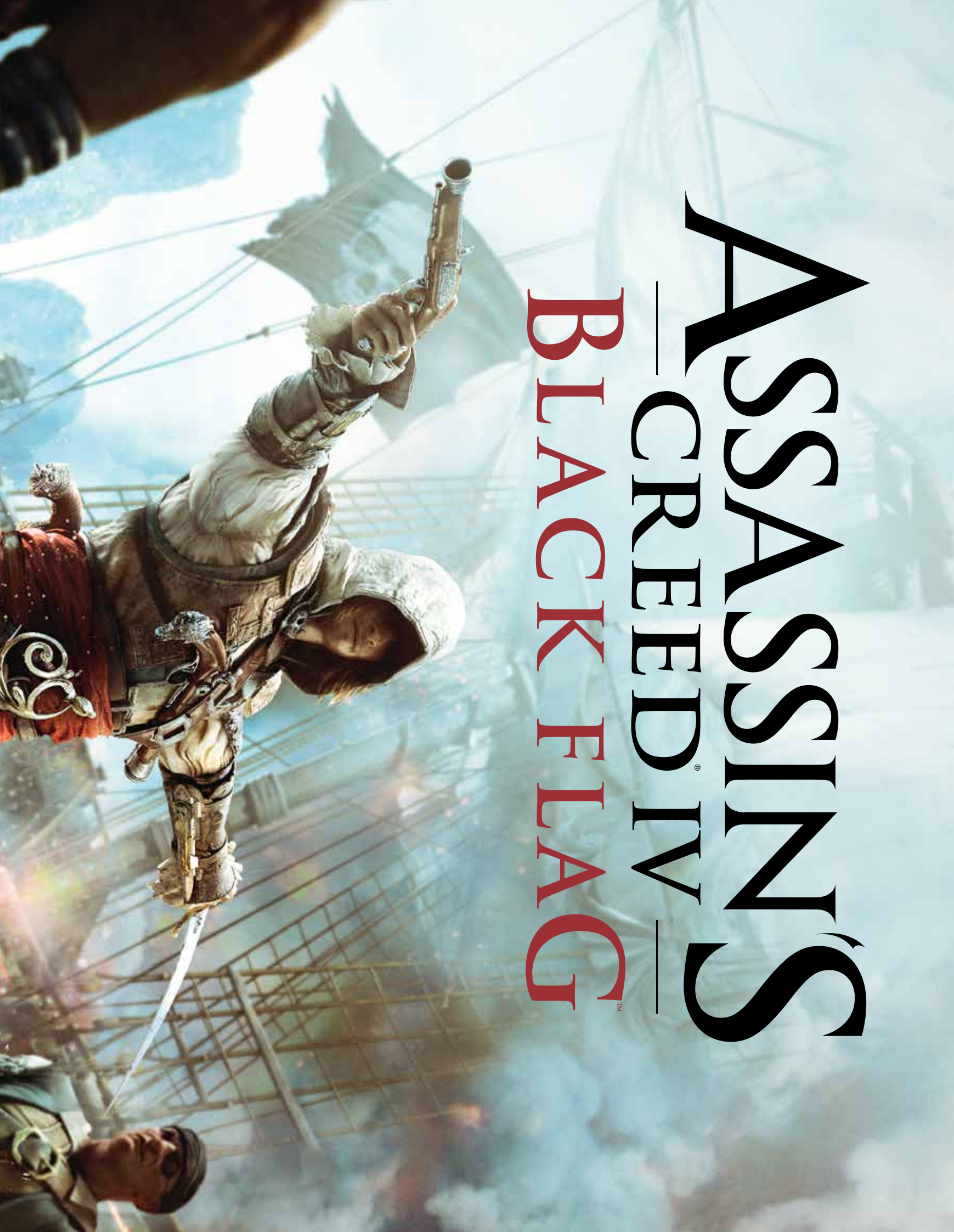




UBISOFT®

© 2013 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Assassin's Creed, Black Flag and Ubisoft, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries.

ASSASSIN'S CREED IV BLACK FLAG





UBISOFT®

© 2013 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Assassin's Creed, Black Flag and Ubisoft, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries.

360 – DAS SIND WIR

IMPRESSUM

VERLAG

Airmotion Games Verlags GmbH,
Tassilostraße 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

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,
Tassilostraße 7, 81541 München
E-Mail: verlag@360-live.de
Tel.: 089 / 856327-77

ZUSCHRIFTEN AN DIE REDAKTION

Airmotion Games Verlags GmbH, Redaktion 360 Live
Tassilostraße 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, Tassilostraße 7, 81541 München Covermotiv - »Assassin's Creed 4: Black Flag« von Ubisoft Bildmotive von www.pixelio.de, www.aboutpixel.de



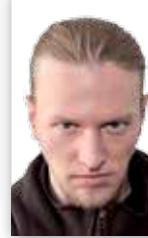
SÖNKE SIEMENS CHEFREDAKTION

LIVE-GAMERTAG | VG Sanka

GENRES | Ego-Shooter, Strategie, Action

SPIELT GERADE | »Splinter Cell: Blacklist«,
»Rayman Legends«

FREUT SICH AUF | »Watch Dogs«,
»Lego Marvel Super Heroes«



JAN HEINRICH REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | Neurotekk

GENRES | Koop-Action, Ego-Shooter, Rennspiele

SPIELT GERADE | »Diablo 3«, »Payday 2«

FREUT SICH AUF | »Titanfall« (Xbox One),
»Xcom: Enemy Within«



MARKUS WÜRSTLE REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | slick 360live

GENRES | Rollenspiele, Shooter, Horror

SPIELT GERADE | »Payday 2«,
»Warframe« (PC Beta)

FREUT SICH AUF | »Wolfenstein: The
New Order«, Xbox One



SABINE SCHISCHKA FREIE REDAKTEURIN

LIVE-GAMERTAG | ZombieCat85

GENRES | Horror, Abenteuer, Rollenspiele

SPIELT GERADE | »Rayman Legends«,
»Castle of Illusion«

FREUT SICH AUF | »Dragon Age:
Inquisition«, »Murdered: Soul Suspect«



NILS OSOWSKI FREIER REDAKTEUR

LIVE-GAMERTAG | Blutdusche86

GENRES | Horror, Rollenspiele, Shooter

SPIELT GERADE | »Grand Theft Auto 5«,
»Diablo 3«

FREUT SICH AUF | »Dead Rising 3«,
»Thief«



ROBIN SCHWEIGER FREIER REDAKTEUR

LIVE-GAMERTAG | Keynwar

GENRES | Hack 'n' Slay, Horror

SPIELT GERADE | »Killer Is Dead«,
»Forza Horizon«

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



FLORIAN STRASSER TEXTCHEF

LIVE-GAMERTAG | el_elm

GENRES | Ego-Shooter, Sport

SPIELT GERADE | »FIFA 14«, »PES 2014«

FREUT SICH AUF | »Quantum Break«,
seinen Umzug nach Wien



MARTINA STRACK MEDIA & COMMUNICATIONS

LIVE-GAMERTAG | Motorship2

GENRES | Aufbau-Strategie, Abenteuer

SPIELT GERADE | »Killer Is Dead«,
»Landwirtschafts-Simulator 2013«

FREUT SICH AUF | »Ryse: Son of Rome«,
»Watch Dogs«

So werten wir

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

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

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

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

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

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

Auszeichnungen



Die goldene Auszeichnung

»Spiel des Monats«

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



Die silberne Auszeichnung

»Kauftipp«

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



Die blaue Auszeichnung

»Geheimtipp«

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



Die grüne Auszeichnung

»Livetipp«

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



Die grüne Auszeichnung

»Kooptipp«

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

Wo finde ich was?

AUF EINEN BLICK

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

INFORMATION

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



UND AUSSERDEM

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

STANDPUNKT

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

Erhältlich | 17. September 2013



kurz&knapp

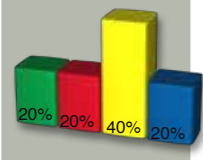
Hersteller | Rockstar Games**Entwickler** | Rockstar North**Preis** | ab 65 Euro**Genre** | Action-abenteuer**Spieler** | 1 - 16**Xbox Live** | ja**USK** | ab 18 Jahren

kurz gesagt

Rückkehr nach San Andreas im bisher größten und besten »GTA«.

das ist drin

- Geniale Mücke
- Lebendige Welt
- Liebenswerte Charaktere
- Zündender Humor



GRAND THEFT AUTO 5

Die wohl teuerste Videospiel-Produktion aller Zeiten ist endlich da. Und geht gleich mit drei Helden an den Start. Gang-Mitglied Franklin, Familienmensch Michael und Soziopath Trevor kehren zurück nach San Andreas – in hinreißender Sandkasten-Action voll mit Banküberfällen, Tennis-Duellen, Jetski-Rennen und Meth-Küchen.



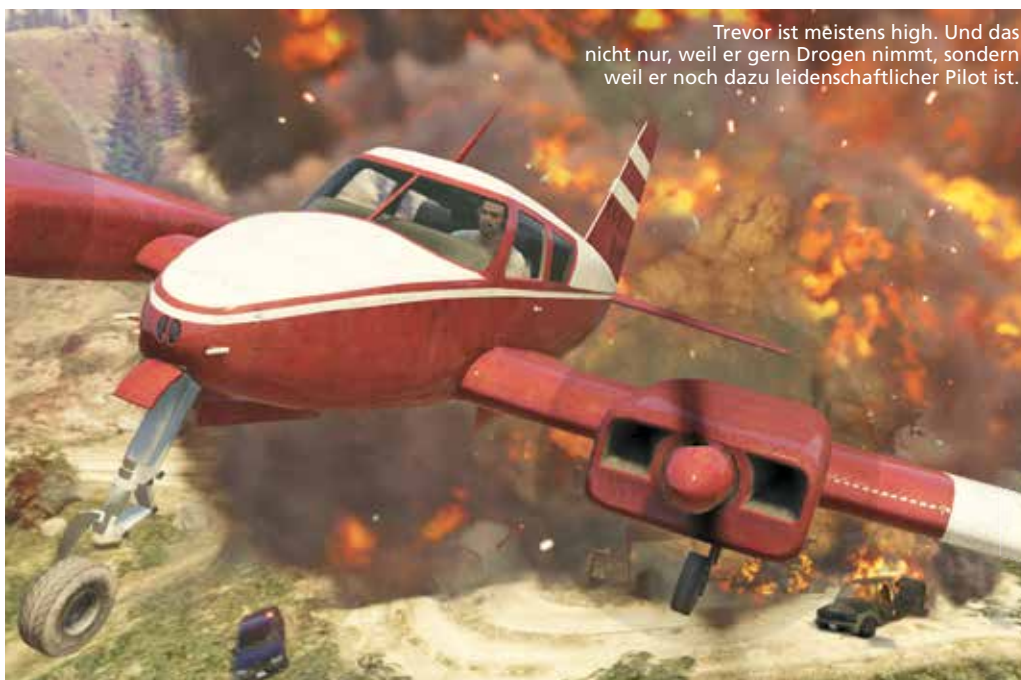
Ich und meine Maske: An der Strandpromenade kannst du Masken erwerben und bist für Überfälle stilvoll getarnt.

✕ Ich und meine Gang

SO FUNKTIONIERT »GTA ONLINE«

Als gäbe es in »GTA 5« nicht genug zu erkunden, versteckt sich auch noch ein prima Mehrspieler-Modus in dem Werk. »GTA Online« ist wie »GTA 5«, nur dass bis zu 16 Mitspieler gleichzeitig durch die Umgebung räubern. Prinzipiell steckt alles drin, was du auch solo unternehmen kannst: Raubüberfälle, Checkpunkt-Rennen auf Jet-Ski oder im Flieger, Base-Jumping, Tennis und vieles mehr. Mit Hilfe deines Handys schließt du dich mit anderen Spielern zusammen und startest gemeinsame Unternehmungen: zum Beispiel eine der über 700 rein für »GTA Online« erstellten Missionen. Kreative Gangster dürften an dem Editor Gefallen finden, mit dem du selbst Missionen erstellen und diese dann im Netz anderen Autodieben zur Verfügung stellen darfst. Und es versteht sich wohl von selbst, dass auch die zahlreichen Charakter-Anpassungsmöglichkeiten aus dem Solo-Spiel für »GTA Online« verfügbar sind und du außerdem Karren pimpen und Immobilien kaufen kannst. Das Konzept ist spannend: Wie cool wäre ein groß angelegter Raubüberfall in offener Welt mit 16 Spielern gleichzeitig, die dann gemeinsam in Helikoptern flüchten, Jet-Skies bemannen oder im U-Boot abhauen? Ausprobieren konnten wir den Modus noch nicht, da er erst zum 1. Oktober – also deutlich nach Redaktionsschluss – freigeschaltet wird. Nachtest im nächsten Heft.

Das Leben ist seltsam. In eigenartigen Nächten landest du vielleicht mit dem Sohn deines besten Kumpels in einer Bar, betrinkst dich bis zur Besinnungslosigkeit und ziehst weiter in einen Stripclub. Dort angekommen werfen dich die beiden Türsteher sofort wieder raus, weil du zu den Tönen von Britney Spears' »Gimme more« die Tänzerinnen angegrabscht hast. Kann sein, dass ihr euch am nächsten Tag ein Radrennen an der malerischen Strandpromenade liefert. Oder du bei einem Spaziergang durch die Berge eine alte E-Mail von deiner Ex auf deinem Handy entdeckst und liest, während du einen Zehn-Dollar-Schein für eine idyllische Seilbahnfahrt hinblätterst. Wenn es das Leben ganz böse mit dir meint, hältst du mit deinem Auto unter Umständen gedankenverloren an, um Aktienkurse zu checken. Du hörst den heranrasenden Zug wegen der laut aufgedrehten Musik nicht und realisiert erst beim Aufprall, dass du auf Bahngleisen geparkt hast. Eventuell unternimmst du eine Spazierfahrt raus aufs Land, um dem Trubel der Stadt zu entgehen. Ja, das Leben hält viele Normalitäten und Überraschungen



Trevor ist meistens high. Und das nicht nur, weil er gern Drogen nimmt, sondern weil er noch dazu leidenschaftlicher Pilot ist.

bereit. Du musst nicht mal die Wohnung verlassen, um das alles zu erleben. Es reicht, »Grand Theft Auto 5« zu installieren und sich in der fiktiven Metropolregion von Los Santos zu verlieren.

ZURÜCK NACH SAN ANDREAS

Ja, sich verlieren, das ist genau die richtige Bezeichnung. »Grand Theft Auto 5« ist die Art Action-Game, für die du dir alle Resturlaubstage zusammenkratzen willst – und wenn die aufgebraucht sind, einen schlimmen Fall von Magen-Darm-Grippe vortäuschst. Ein Gangster-Epos unglaublichen Ausmaßes, das in Sachen Umfang, Spieltiefe und Vielfalt all seine Vorgänger übertrifft. Es gibt da draußen kein Action-Spiel mit offener Welt, das so gigantisch ist wie »Grand Theft Auto 5«. Dabei fing alles mal klein an, im Jahr 1997, als ein Studio namens DMA Design – heute Rockstar North – »Grand Theft Auto« ver-

öffentlichte. Aus Vogelperspektive hast du einen Kerl oder eine Braut durch die Welt dirigiert. Du hast auf harmlose Passanten geschossen, wenn dir danach war, zwielichtige Aufträge erledigt und in heißen Schlitten Elektro-, Rap- oder auch Country-Mucke gelauscht. Und das in den drei Gebieten Liberty City, Vice City und San Andreas. Ab Teil Drei wechselte die Serie vom Zweidimensionalen ins Dreidimensionale, setzte erst Liberty City, dann Vice City und dann San Andreas als 3D-Welt um. »GTA 4« besuchte erneut Liberty City, während dich der neue Ableger zurück nach San Andreas bringt. Fans wissen: Die fiktive Spielwelt beruht auf dem US-amerikanischen Westküstenstaat Kalifornien sowie Teilen von Nevada und Arizona. Wer »San Andreas« gespielt hat, wird den groben Kartenaufbau wiedererkennen: das urbanisierte, teils von Ganggewalt geprägte Los-Santos-Startgebiet am südlichen Rand, die Vinewood Hills –

Perfekter Bruch oder Amateur-Coup?



Riesige und liebevoll gemachte Spielwelt, unzählige fesselnde Aktivitäten und Nebenmissionen, gigantischer Umfang, charismatische und toll ausgearbeitete Figuren, spannend erzählte Story, extrem witzige Dialoge, hübsche Licht- und Spiegel-Effekte, faire Rücksetzpunkte innerhalb der Missionen, Schnellspeichern via Handy, USK-18-Fassung komplett ungeschnitten



Zu kleine Schrift gerade bei den Untertiteln, die zudem nicht immer optimal übersetzt sind, keine deutsche Synchro, sichtbarer Grafikaufbau, zeitweise Kantenflimmern, Wechsel zwischen Figuren innerhalb der Missionen oft geskriptet, zum Start sind acht Gigabyte freier Festplattenspeicher notwendig



Logisch, dass du dich auch ans Steuer großer Trucks setzen und deren Ladung sogar abkoppeln kannst.



die Hollywood Hills des »GTA«-Universums – am nördlichen Stadtrand, die pittoreske Wald- und Hügellandschaft dahinter. Und jenseits davon die lebensfeindliche Grand-Senora-Wüste am Rande der heruntergekommenen Wohnwagen-Siedlung Sandy Shores, wo einer der drei Helden den »Trailerpark«-Lebensstil härter auslebt als die deutsche Rap-Formation gleichen Namens. Wenn du dachtest, »San Andreas« sei groß, lebendig und facettenreich: Gegen den Sandkasten »GTA 5« wirkt genannter Serienabfolger wie eine grobe Skizze.

LEBENDE, ATMENDE HELDEN

Aufgezogen wird die Story diesmal anhand von drei spielbaren Heldenfiguren, deren Schicksale sich im Spielverlauf mehr und mehr miteinander verflechten. Der Einstieg in die offene Welt gelingt mit Franklin, einem jungen Afroamerikaner. Eigentlich will er sauber bleiben und sein Geld durch ehrliche Rückholung unbezahlter Autos verdienen. Doch bald gerät er auf die schiefe Bahn. Das liegt zum einen an seinem Kumpel Lamar, der schnelles Geld durch Drogendeals will, zum anderen an seinem Chef Sameon, der ihn zwingt, zwecks Rückführung



eines nicht bezahlten Wagens in eine prunkvolle Villa einzudringen. Aus Verfolgeransicht ziehst du also mit Lamar an der Seite durch dunkle Gassen, während im Hintergrund minimalistische Musik dahin schleicht: Schließlich setzt »GTA 5« erstmals auf einen eigens komponierten Soundtrack zusätzlich zu lizenzierten Radio-Songs. Mehr als 200 Stunden an Audiomaterial unterlegen die Story-Missionen entsprechend der Situation mit mal beruhigenden, mal anregenden Rhythmen.

In den ersten Momenten fühlt sich »GTA 5« wegen seines Schwerpunkts auf Verbrechen und Gangstertum noch an wie »San Andreas«. Doch das wird thematisch jedoch schnell aufgebrochen und erweitert. Als Franklin nämlich in eben genannte Villa eindringt, überschneidet sich die Story mit der des zweiten Helden: Michael. Der Gute hat eine Frau, die ihn hasst. Eine verwöhnte Tochter, die um jeden Preis ins Fernsehen will. Und einen nichtsnutzigen Sohn, der den ganzen Tag vor der Konsole hängt und den Shooter »Righteous Slaughter 7« zockt. Die Art, wie Rockstar North solche Geschichten beiläufig erzählt, sucht ihresgleichen. Wenn Franklins nichtsnutziger Kumpel Lamar auf die Bemerkung alles laufe



Fahren und Schießen: Auch am Steuer von Fahrzeugen kannst du deine Waffe zücken und so Reifen zum Platzen bringen.

Komm in mein Boot: Du darfst einen Ozean erkunden. Teile des Pazifiks warten auf Taucher wie dich.



✕ Dreh die Mucke auf

DAS RADIO-PROGRAMM IN »GTA 5«

Reizvolle Story, schräge Charaktere, Missionen, Zerstörung – alles schön und gut, aber was wäre »GTA« ohne geiles Radio-Programm? »GTA 5« hat den fettesten Soundtrack der Serie und peitscht über 240 lizenzierte Tracks durch die Autoanlage. Ganze 16 Sender sind am Start. Wie üblich, wird wieder ein breites Spektrum abgedeckt: Disco, Soul, Rap, Rock, Punk, Alternative, Reggae, Ska und Pop schmeicheln deinen Ohren. Natürlich ist's hochkarätig besetzt: Snoop Dogg, Dr. Dre, N.W.A., Elton John, Queen, Kelly Rowland, Fergie, Britney Spears, Pet Shop Boys, All Saints und, und, und. Getränke sind die Moderationen und Werbungen vom Rockstar-typischen Humor und verstehen sich als zynischer Kommentar auf die amerikanische Konsumgesellschaft dieser Tage. In Sachen Umfang und Qualität hat sich der Entwickler hier wieder einmal übertroffen. Wer der englischen Sprache mächtig ist, sollte sich einfach mal am Straßenrand parken und dem Talksender West Coast Talk lauschen – herrlich komisch!



» Wer das hier nicht spielt, der ist verrückter als Trevor. «

Bevor der unberechenbare White-Trash-Rüpel sein Geld als Besitzer einer Meth-Küche verdiente, war Trevor ein talentierter Pilot, flog allerdings durch den psychologischen Test der Air Force. Mit Recht, denn Trevor schlägt schnell zu und hat sie auch sonst nicht alle. Beim Geschlechtsverkehr mit einer der käuflichen Huren – klar, die gibt's natürlich auch wieder – raunt er, er könne jetzt »die Leere« sehen. Entsprechend geisteskrank und wirr fällt auch sein Plan aus, den er für einen der Überfälle erdenkt. Zufällig erfährt er, dass im Hafengebiet streng bewachtes, geheimes Eigentum der Regierung lagert. In Person von Trevor spähst du zunächst die Lage aus, getarnt als Hafenarbeiter – woraufhin dich ein Vorarbeiter prompt bittet, beim Verladen zu helfen. Fluchend spielt Trevor mit, um nicht aufzufliegen. Und so beginnt ein auflockerndes Mini-Spiel, bei dem du schwere Container per Kran auf LKW laden darfst. Solche abwechslungsreichen Minispiele baut »GTA 5« häufig ein – toll für den Spielfluss. Nachdem du das Gebiet vom Kran aus dann per Handkamera fotografiert hast, folgen kleine Aufträge, die der Vorbereitung des Überfalls dienen. Bei speziellen »Überfall«-Missionen, wie dieser, hast du zwei Herangehensweisen, ansonsten gibt sich das Missionsdesign aber linear. Hier darfst du entweder den Frachter sprengen und die Beute per U-Boot bergen oder ein am Meeresgrund positioniertes Stück Regierungstechnologie bergen. Wählst du letzteres, brauchst du einen riesigen Hubschrauber – weshalb? Dazu gleich... Psychotisch, wie Trevor das eben so macht, bretterst du mit einem Jeep direkt durch die Absperzung auf ein Militärgelände und klast das riesenhafte Propeller-Ungetüm. Dann steigst du aus und gehst ähnlich wie in »GTA 4« per Knopfdruck hinter einer Wand in Deckung, lehnst dich heraus und schießt via Schultertaste. Die Feuergefechte erinnern an »Max Payne 3«, ebenfalls eine Rockstar-Produktion. Ähnlich wie dort, musst du vorsichtig sein, denn direkte Treffer aus der Nähe oder in den Kopf führen zu deinem vorschnellen Tod. Zum Glück bürdet dir »GTA 5« im Fall des Scheiterns nicht die komplette

Mission wieder auf; man beginnt stattdessen an fair verteilten Rücksetzpunkten. Sehr löblich. Ist der Heli besorgt, muss noch ein U-Boot her, das Trevor ebenfalls in einer waghalsigen Aktion entwendet. Nach der Vorbereitung beginnt der eigentliche »Überfall«. Hoch über Blaine County und der Wüste im Helikopter fliegend, dröhnt »Only Girl« von Rihanna aus den Boxen und du nährst dich dem Ozean. Am schweren Stahlseil ist das geklaute U-Boot befestigt. Du bestaunst die wunderschönen Lichteffekte auf der glitzernden Oberfläche, während die Sonne auf San Andreas herab brennt – und verlierst dich in dem Gefühl, Teil dieser riesigen, pulsierenden Welt zu sein. Nur Trevors barsche Stimme zieht dich zurück, lenkt deine Aufmerksamkeit auf die Mission. In der Rolle von Michael – vorher hast du in der Flugschule auf Trevors Anraten hin extra Stunden genommen – senkst du den Heli ab, was dank der gelungenen Fahrzeug-Steuerung nach kurzer Eingewöhnung wunderbar gelingt. Als das Symbol am rechten, unteren Bildschirmrand aufblitzt, wechselst du per Steuerkreuz-Druck zu Trevor. Er manövriert das U-Boot, welches du eben noch in Person von Michael sanft auf dem Ozean abgesetzt hast. Violett und blau schillernd, schmiegen sich die Wassermassen ans stählerne Konstrukt, du sinkst tiefer hinab auf der Suche nach dem Was-auch-immer-es-ist-aber-es-ist-bestimmt-wertvoll-Ding. Am Boden des Ozeans entdeckst du dann wirklich die seltsame Technologie, birgst sie und tauchst wieder auf, denn oben an der

geschmeidig nur ein »Das einzige, was hier geschmeidig ist, ist deine Pussy« erntet, bringt das nicht nur zum Lachen, sondern lässt dich auch mit den Protagonisten fühlen. Zückst du Franklins Handy und liest eine alte E-Mail seiner Ex, in der sie sich über ihre problematische Beziehung auskotzt, geht das zu Herzen und du wirst auf »Lifeinvader« ihr Profil ansehen. Denn auch das geht: Handy zücken, Internetbrowser öffnen und das »GTA«-Facebook öffnen. Von Beginn an sind die Figuren ausgearbeitet. Du betrittst das Leben von Menschen, die viel erlebt haben und tauchst in ihre Leben ein. Egal, ob du nun mit Franklin dessen Hund Chop an die Leine nimmst und Gassi gehst oder als Michael durch dessen luxuriöses Anwesen schlenderst und siehst, wie seine Tochter im Teenager-Alter im Schlaf zuckend ein Nickerchen in ihrem kitschigen Girly-Zimmer hält: Dieses Spiel berührt dich. Es schafft Tiefe und verbindet dich mit Menschen, die in einen Strudel aus Gewalt, Kriminalität und Mord geraten. Genau das passiert nämlich, als der ehemalige, jetzt im Ruhestand lebende Bankräuber Michael durch einen blöden Zufall die Villa eines Mafia-Bosses demoliert und nun einen Batzen Kohle braucht, um nicht vom Mob gelyncht zu werden. Dafür tut er sich mit Franklin zusammen und zieht krumme Dinger durch.

HAST DU MAL EIN U-BOOT?

Neben den »gewöhnlichen« Story-Missionen gilt es immer wieder »Überfälle« durchzuziehen, die Planung benötigen und in denen alle drei Protagonisten gemeinsam agieren. Genau, drei Heldenfiguren. Denn Michaels Ex-Kumpel aus Gangster-Tagen, Trevor, stößt im weiteren Verlauf ebenfalls hinzu.

Das Spiel in Zahlen

Geschätzte 266 Millionen Dollar Kosten für Produktion und Vermarktung, 3 Helden, 69 Hauptmissionen, 20 »Fremde und Freaks«-Nebenmissionen, 42 Zeitvertreiber und Hobbys, 14 zufällig auftretende Ereignisse, 16 Tätigkeiten der Kategorie »Verschiedenes«, 1 riesiger Ozean, 3. Umsetzung des fiktiven Bundesstaates San Andreas, 50 Dollar für einen Blowjob bei einer der Bordsteinschwalben, 40 Dollar für einen Lapdance, 16 Radiosender

Fette Karre: Bei Los Santos Customs lässt du dir deinen Wagen aufmotzen, bis die Nachbarschaft neidisch wird.



Vinewood ist das Moviemekka des »GTA«-Universums, das Gegenstück zu Hollywood. Hier fühlt sich Michael als Fan alter Filme äußerst wohl.



» Lass dir doch mal in der Wohnwagen-Siedlung ein Totenkopf-Tattoo stechen! «

Wasseroberfläche warten schon Michael und Franklin im Heli. Wieder angekoppelt, düst das Trio davon – doch nicht unbehelligt. Boote und angriffs-lustige Helikopter nähern sich und ein erneuter Figurenwechsel steht an. Als Franklin pustest du mit schwerem Maschinengewehr die Angreifer vom Himmel.

Wer sich gefragt hat, ob das Konzept mit drei Helden wirklich aufgehen kann, dem sei gesagt: ja, unbedingt! Aus erzählerischer Sicht funktioniert das Ganze meisterlich. Die Geschichte entfaltet sich nach und nach und gewinnt durch den multisozialen Ansatz enorm an Spannung. Auch beim Missionsdesign hat das Miteinander mehrerer Heldenfiguren seinen Reiz, selbst wenn so manche Choreografie etwas erzwungen wirkt. In genanntem Beispiel ist kein anderer Ablauf möglich. Während anderer Spielsituationen bestimmt das Skript haarklein, wann du welche Momente innerhalb eines Auftrags mit einer vorherbestimmten Figur zu erledigen hast.

TÄTOWIERTE TENNISPIELER

Das alles ändert jedoch nichts am hohen Sättigungsgrad an Spannung und Überraschungen innerhalb der »Überfall«-Missionen. Höhepunkte wie der Juwelendiebstahl relativ zu Beginn des Spiels vermitteln einen Hauch von »Ocean's Eleven«. Doch auch die verbleibenden 68 Story-Missionen sind reich an Abwechslung, Ideen, Gags und Einfällen. Kein Vergleich zu den oft doch eher biedereren und sich wieder-

holenden Missionen von »GTA 4«. Teil Fünf bringt jene schräge Originalität zurück, mit der auch »Vice City« begeistert. Es ist wahnsinnig lustig, in den auf jugendlich getrimmten Räumlichkeiten des Start-up-Unternehmens Lifeinvader einem Typen bei seinem sehr speziellen Computerproblem zu helfen. Der hat sich nämlich einen Virus eingefangen und du musst »Fick versaute Mädchen«-Banner und andere Schmuddel-Pop-up-Fenster schnell schließen, um das darunter liegende Icon für das Virenschutzprogramm anklicken zu können. Fabelhaft auch, mit Michael einen schmierigen Fernsehmoderator zu verfolgen, nachdem dieser Michaels Töchterchen Tracey in Britney-Spears-Schulmädchen-Outfit für seine Show »Fame or Shame« vor die Kamera geschliffen hat. Oder mit dem vertrottelten Sohnmännchen in der benachbarten Bürgerbude ein Päckchen Gras zu kaufen, um die Vater-Sohn-Bindung aufzubessern.

Natürlich besteht »GTA 5« wie seine Vorgänger aus den Gameplay-Säulen Schießen und Fahren. Doch die originelle, witzige, abgedrehte Präsentation, gepaart mit spaßigen Mini-Spielen, überflügelt andere Ableger aus der »Grand Theft Auto«-Serie mit Leichtigkeit. Dabei bilden Hauptmissionen nur einen Bruchteil dessen, was man hier alles erleben kann. Jenseits des Handlungsfadens warten unzählige launige Aktivitäten. Lass dir doch mal in der Wohnwagen-Siedlung ein Totenkopf-Tattoo stechen. Oder spiele eine Runde Tennis in der vornehmen Nachbar-

Und außerdem?

■ Gewaltiger Fuhrpark beinhaltet Sportwagen, Fahrräder, Motorräder, LKW, Busse, Quad-Bikes, Trecker, Jet-Skies, Helikopter, Flugzeuge und vieles mehr ■ Spielt im selben Universum wie »GTA 4«, beinhaltet daraus bekannte Produkte wie »Pißwasser«-Bier und lässt den ein oder anderen bekannten Charakter deinen Weg kreuzen ■ Du kannst wie in früheren Teilen Immobilien kaufen und zudem an der Börse handeln ■ 16 Radio-Stationen: Non-Stop-Pop-FM, Radio Los Santos, Channel X, West Coast Talk, Rebel Radio, Soulwax FM, East Los FM, West Coasts Classics, Blue Ark, Worldwide FM, The Lowdown 91.1, Flylo FM, Radio Mirror Park, Space 103.2, Vinewood Boulevard Radio, Los Santos Rock Radio

schaft Rockford Hills. Wie wär's mit Offroad-Rennen durch die Hügellandschaft? Spazierfahrten auf dem Jet-Ski? Auto aufmotzen bei den Schraubern von Los Santos-Customs? Vielleicht gönnst du dir einen über- teuerten Haarschnitt beim androgynen Edel-Friseur: Hey, es ist alles möglich, was in »San Andreas« möglich war und viel mehr! Bis hinein in die Mini-Missionen wirkt das alles gut durchdacht und herrlich mitreißend: Da vergehen die 30 bis 40 Stunden wie im Flug, die man alleine für die Kampagne aufwendet. Wer sich richtig Zeit nimmt, alles erforscht und alles ausprobiert – der kann unzählige Tage und Wochen dazurechnen.

Als Basis dafür dient eine fiktive Spielwelt voller Wolkenkratzer, verfallener Farmen, rustikaler Rast- stätten in Wüsten abseits weitläufiger Canyons – und immer passiert irgendwo etwas. Menschen spazieren, essen Eis, prügeln sich, quatschen, liefern sich Schie- ßereien mit den Cops. Verständlich, dass sich bei einem solchen Mammutprojekt kleine Fehler ein- schleichen. Da steht dann halt mal eine Figur seltsam auf der Couch. Die Physikengine wirft ein Objekt et- was wurr durch die Kulisse. Sichtbarer Polygonaufbau an den Bildrändern reißt einen für einen kurzen Augenblick aus dieser sonst so vollkommenen Welt- simulation heraus. Aber all das zählt nicht angesichts der unfassbaren Gesamtqualität. Denn, mal ehrlich: Wer das hier nicht spielt, der ist verrückter als Trevor. In diesem Sinne: Auf nach Los Santos!

Nils Osowski

Zweite Meinung

Sönke Siemens: Was habe ich »GTA 5« entgegen- gefiebert. Hatte Zweifel, dass hier was nicht stimmt, da vor dem Test kein einziger Selber-spielen-Event stattfand. Doch das fertige Produkt wischt all das eiskalt weg. Was für ein geiles Teil! Ich gebe 9.4.

Grand Theft Auto 5

GRAFIK

Ansehnlich mit tollen Lichteffekten, aber leichtem Kantenflimmern

8

SOUND

Brillante Sprecher, kaum zu toppender Soundtrack, nur englische Synchro

9

STEUERUNG

Sowohl in Fahrzeugen als auch zu Fuß geschmeidig und griffig

8

Riesig, abgedreht, wegweisend: zweifelsohne das bis dato beste »GTA«. Kaufen!

9.5 von 10

Erhältlich | 28. August 2013



Alles neu oder Resterampe?

- +** »Origins« ist die bisher größte und beste Zombie-Kampagne voller Neuerungen
- Zwei Mehrspieler-Karten sind nur Remakes, die anderen beiden können kaum beeindrucken

CALL OF DUTY BLACK OPS 2: APOCALYPSE

Öde Karten treffen tolle Zombies!

kurz&knapp

Hersteller | Activision
Entwickler | Treyarch
Preis | 14,40 Euro
Genre | Ego-Shooter
Spieler | 1 - 16
Xbox Live | ja
USK | ab 18 Jahren

kurz gesagt

Die Versus-Karten enttäuschen, »Origins« ist jedoch die bisher beste Zombie-Erweiterung.

das ist drin

- Roboter-Panik
- Kenn ich doch schon!
- Zerstörtes Utopia
- Innovation



Knapp zwei Monate nach dem Erscheinen von »Vengeance« veröffentlicht Treyarch mit »Apocalypse« die vierte und letzte Download-Erweiterung für »Call of Duty: Black Ops 2«. An den Inhalt hat man sich mittlerweile gewöhnt: Vier mehr oder weniger neue Mehrspieler-Karten und eine neue Zombie-Kampagne gibt es für alle Nicht-Season-Pass-Besitzer zu einem Preis von knapp 15 Euro.

GEFALLENES UTOPIA

Die Karte »Pod« erlaubt es dir, Kämpfe inmitten einer von der Natur übernommenen, futuristischen Siedlung auszutragen. Die Gebäude bestehen hier lediglich aus kleinen, achteckigen, schnell zu durchquerenden Räumen. Leider sind viele der namensgebenden »Pod«-Behausungen in den Baumkronen außer Reichweite, sodass Treyarch die Chance vergibt, mit einer vertikalen Karte etwas Abwechslung in den »Black Ops 2«-Alltag zu bringen. So sieht die Karte zwar ganz nett aus, bleibt aber kaum im Gedächtnis. Wie der Name schon verrät, handelt es sich bei »Frost« um eine weitere Schneekarte, die dieses Mal im winterlichen Amsterdam angesiedelt ist. Durch einen begehren, weil zugefrorenen See in der Mitte und vielen verschiedenen Routen durch Gebäude und Gassen wird »Frost« sehr taktisch: Wer die Laufwege kennt, kann seinen Gegnern hier schnell in den Rücken fallen. Optisch gibt es jedoch kaum etwas zu sehen. Gleiches gilt für »Dig«. Angesiedelt inmitten

einer archäologischen Ausgrabung bestaunt du hier vor allem eins: braune, aufgewühlte Erde. »Call of Duty«-Veteranen wird die sehr kleine Map jedoch bekannt vorkommen, handelt es sich doch um eine Neuauflage der »World at War«-Karte »Courthouse«. Doch dabei bleibt es nicht: Auch bei »Takeoff« handelt es sich lediglich um eine Frischzellenkur von Altbekanntem, dieses Mal werden »Black Ops«-Fans die Karte »Stadium« wiedererkennen können. Immerhin nutzt »Takeoff« das Zukunftsszenario als schwimmende Raketenbasis voll aus und weiß mit reichlich Farben den optisch drögen Eindruck der anderen drei Karten wieder weitzumachen. Trotzdem: Dass es sich bei zwei von vier Karten lediglich um optische Neuauflagen handelt, ist enttäuschend.

GRUSELIGE RIESEN-ROBOTER

Nach der etwas lahmen Zombie-Kampagne der letzten Download-Erweiterung fährt Treyarch mit »Origins« wieder die schweren Geschütze auf: Im Frankreich des Ersten Weltkriegs schlüpfst du in die Rolle einer der vier aus »World at War« bekannten Helden und versuchst, die Geheimnisse dieser sehr großen Karte zu ergründen. Der größte Unterschied: Statt eines Generators für die ganze Karte muss das Koop-Team nun insgesamt sechs Strom-Generatoren für jeweils kleinere Areale anwerfen. Währenddessen erscheinen besonders starke, elektrifizierte Templer-Zombies, die es zu vernichten gilt. Neben einem besteigbaren, durch das

Level fahrenden Panzer sind Hunderte Meter große, durch die Gegend stapfende Roboter jedoch die offensichtlichste Neuerung. Und sie sind nicht nur Staffage: Tatsächlich kannst du von ihnen zerstampft werden und sogar einen – zugegeben sehr komplizierten – Weg finden, sie zu betreten.

Robin Schweiger

Zweite Meinung

Sönke Siemens: Mag sein, dass Umfragen das ergeben haben, aber ich bin überhaupt kein Fan von aufgewärmten Karten. Würde eine neue Engine alles antreiben, dann vielleicht. Hier hat man den Eindruck, Treyarch gehen die Ideen aus. Ich gebe 6.9

Black Ops 2: Apocalypse

GRAFIK

In die Jahre gekommene Engine, Karte bis auf eine Ausnahme zu farblos

7

SOUND

Stimmungsvoll wie gehabt, aber schlechte deutsche Synchro

7

STEUERUNG

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

9

Zombie-Fans haben ihre helle Freude, für 15 Euro enttäuschen die zur Hälfte recycelten Mehrspielerkarten jedoch.

7.0 von 10

Erhältlich | 26. September 2013



Tor des Jahres oder drüber getreten?

-  Stark verbessertes Abwehrverhalten führt zu anspruchsvollerem Spielaufbau, riesiger Umfang dank Ultimate Team, Karriere und viele weiteren Funktionen
-  Wackelige Torhüter, gelegentlich zäher Spielfluss und Flipper-Einlagen



FIFA 14

Wenn selbst Lionel Messi mal der Ball verspringt...

kurz&knapp

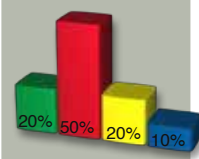
Hersteller | Electronic Arts
Entwickler | EA Canada
Preis | ab 60 Euro
Genre | Sport
Spieler | 1 - 22
Xbox Live | ja
USK | ab 6 Jahren

kurz gesagt

Lust und Frust spielen Doppelpass: »FIFA« mit neu gefundenem Anspruch.

das ist drin

-  Torjubel
-  Spaß am Ball
-  Stadionatmosphäre
-  Rumpelfußball



Flanke von Özil. Dem Verteidiger rutscht der Ball über den Scheitel. Ungewollt verlängert er die Hereingabe zu Podolski. Der zieht ab, trifft aber nur den Rücken seines Gegenspielers. Von dort fliegt die Pille an die Strafraumgrenze. Khedira schießt volley... und verzieht in Richtung Südkurve. Gelende Schreie tönen durch die Redaktion. »FIFA 14« führt Chaos, Realismus und Unberechenbarkeit in einer Fußballsimulation zusammen.

Denn EA Sports hat an der Ball- und Spielerphysik geschraubt. Bei Dribblings legen sich die Kicker den Ball unregelmäßig vor, kommen dabei aber schwerer in Tritt. Nicht selten endet ein schneller Antritt im Tackling des nächsten Abwehrspielers. Die Verteidigung steht nun deutlich enger zusammen. Einfache Tore durch hohe Pässe in den freien Raum gelingen kaum mehr. Denn die Ballkontrolle ist deutlich freier als zuvor. Bedeutet: Jeder Fehler am Gamepad wird bestraft. Bälle flattern ins Aus, Pässe kommen nicht an. »FIFA 14« ist anspruchsvoller als seine Vorgänger.

NACH DEM FRUST KOMMT DIE LUST

Die ersten Schritte erinnern eher an den DFB-Rumpelfußball unter Ribbeck. Keine Frage, die Lernkurve bei »FIFA 14« ist steil. Es kommt darauf an, das eigene Spieltempo zu kontrollieren. Mit den Schultertasten die Position zum Ball zu verändern. Dribblings mit dem rechten Analog-Stick gehen dann

auch leichter von der Hand und die weniger Spieler erlauben gerade bei Ballzaubern wie Messi oder Özil hübsche Einlagen. Das ändert aber nichts daran, dass sich »FIFA 14« auch einige Schwächen leistet. Bei der Ballannahme sind die Kicker zu unberechenbar. Nicht selten vollführen selbst Weltklassetorhüter Bogenlampen oder Verteidigern verspringt an entscheidender Stelle den Ball. Diese Art der Fehler häufen sich etwas zu sehr und führen zu Toren. Trotzdem: »FIFA 14« ist Hochglanz-Fußball mit neu gefundenem Realismus. Zwar führt dies in den ersten Partien zu Chaos-Fußball, aber es macht einen Höllenspaß, den eigenen Fortschritt zu beobachten. Hilfsmittel sind die erweiterten Skill-Games, in denen Einsteiger Fertigkeiten am Ball erlernen und beispielsweise Flaschen von Kistenbergen schießen.

ICH BRAUCH URLAUB!

Der Spielumfang des neuen »FIFA« ist riesig. Die Karriere glänzt mit einem neuen Scouting-System. Dieses wirkt anfangs etwas unübersichtlich und wird schlecht erklärt. Aber hat man sich erst einmal damit abgefunden, dass selbst Stars wie Alaba unbekannte Größen für die eigenen Scouts sind, macht der Aufbau eines Ligen-übergreifenden Netzwerks plötzlich Sinn. Ansonsten motiviert »FIFA 14« mit dem erweiterten Ultimate Team und natürlich den ausufernden Online-Funktionen. Allen voran der EA Sports Football Club. Hier ackern sich

Fußballfreunde durch aktuelle Matches, sammeln Credits und Gegenstände. Fazit: Das Lizenzpaket ist riesig, die Modi umfangreich. In diesen Punkten kommt so schnell keine andere Sportsimulation auf dem Markt hinterher.

Olaf Bleich

Zweite Meinung

Florian Strasser: »FIFA 14« ist kaum mehr als ein Update der Vorjahres-Version. Kaum Innovation, lediglich Bestehendes wurde erweitert. Da reißen auch Lizenzen und überarbeitete Spielphysik wenig. Ich gebe 7.0 und freue mich auf die nächste Konsolengeneration.

FIFA 14

GRAFIK

Starke Atmosphäre, gelungene Spieleranimationen, teils hässliche Gesichter

8

SOUND

Tolle Stadiongesänge, starker Soundtrack

9

STEUERUNG

Mehr Kontrolle dank vielfältiger Möglichkeiten, aber dadurch auch komplexer

9

Die nächste Evolutionsstufe von »FIFA«: Anspruchsvoller, fordernder und unberechenbar. Inklusive gelegentlichen Grottenkicks.

8.9 von 10



Erhältlich | 19. September 2013



Zuckerpass oder Querschläger?

- +** Fox-Engine führt zu realistischen Spielabläufen, Fan-Choreographien, Original-Gesängen, emotionalen Gesichtern, sicheren Torhütern, umfassendem Meister-Liga-Online- und »Werde zur Legende«-Modus
- Häufige Ladezeiten, sich wiederholende Kommentatoren, fehlende Lizenzen, Offensive fast zu stark

PES 2014

Kurz vor Torschluss der Serien-Höhepunkt.

kurz & knapp

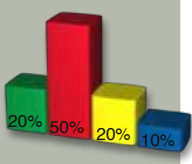
Hersteller | Konami
Entwickler | PES Productions
Preis | ab 60 Euro
Genre | Sport
Spieler | 1 - 22
Xbox Live | ja
USK | ab 0 Jahren

kurz gesagt

Klasse Kick: »PES 2014« erfindet sich spielerisch, optisch und atmosphärisch neu.

das ist drin

- Spielergesichter
- Kombinations-spiel
- Stadion-atmosphäre
- Schiri beschimpfen



Lionel Messi legt sich unter lautstarken Fan-Gesängen den Ball zum Freistoß zu-recht. Er zieht ab – und trifft. Vor Freude gibt es kein Halten mehr. Das ist ihm wortwörtlich im Gesicht anzusehen: »PES 2014« setzt mit mehr Emotionen und einer komplett neu programmierten Physik zum Ende der aktuellen Konsolengeneration zur Serien-Revolution an. Und die hat es in sich.

AUSGEFUCHSTE SPIELMECHANIK

Nahezu kein Spielelement bleibt von der neuen Fox-Engine unberührt. Allen voran haben die Entwickler die Ballkontrolle grundlegend verbessert: Mit dem rechten Stick verlagert sich der Körperschwerpunkt des Spielers, mit dem linken seine Laufrichtung. So gelingen Körpertäuschungen, Dribblings aus vollem Lauf und auch aus dem Stand ohne große Probleme. Schön: Die Spieler bleiben dabei sehr direkt kontrollierbar, und Torschüsse ohne lange Verzögerungszeit sind die positive Folge.

Ebenfalls löblich: In der Defensive gibt es eine verschärfte Kollisionsabfrage. Die Fußballer ziehen sich am Trikot, verhaken sich, rempeln im Zweikampf um die Wette und prallen bei Fouls sowie Kopfballduellen deutlich realistischer aneinander. Auch das Spieltempo verändert sich: Das Aufbauspiel als solches läuft moderater ab, jedoch kann es dank kraftvoller Sprints und schnellen Diagonalpässen in den freien Raum jederzeit nach Belieben forciert werden. Das Spiel erlaubt sogar das Einstellen drei konfigurier-

barer Angriffskombinationen, die von den KI-Mitspielern zur rechten Zeit umgesetzt werden. Genauso leicht kann der Ball aber auch bei Sprints oder hektischen Annahmen vom Fuß springen. Realismus eben.

GEFÜHLE VON HERZEN

»PES 2014« ist emotionaler denn je: Nach einem Tor schreit der Angreifer seine Freude in Richtung Publikum heraus, der Verteidiger sackt mit genervtem Blick zu Boden. Diese Gefühle übertragen sich zum ersten Mal auch auf Mitspieler und das Publikum. Ist soeben ein grandioses Tor gefallen, sind die Mitspieler motivierter und das Publikum feuert stärker an. Zum Glück nicht im Online-Modus, dort könnte das Heart-Feature für zu viel willkürliche Unruhe sorgen. Und dosierte Unruhe gibt es bereits im erstmals via Internet spielbaren Elf-gegen-Elf-Modus.

Die bei Freistößen neu eingeblendete Fluglinie des Balls macht Einsteigern das Leben leichter, genau wie das interaktive Grundlagentraining. Daneben kehrt der Liga-Modus zurück, zusätzlich gibt es den überarbeiteten Meister-Liga-Online-Modus sowie die Champions- und Europa League.

DA WAR DOCH NOCH WAS

Grund zur Kritik gibt es nur an wenigen Stellen. Insgesamt ist die Offensive durch das neue Dribbling leicht im Vorteil; einige Aktionen gelingen beinahe schon zu elegant. Zusätzlich wirken die Animationen während eines Sprints zu hektisch. Und dann der

Klassiker: die nach wie vor stellenweise fehlenden Lizenzen. Dennoch: Dank völlig überarbeiteter Engine erlangt die Serie ihren wohlverdienten Höhepunkt. Nicht nur spielerisch, sondern auch optisch und emotional – inklusive zahlreicher langfristig motivierender Spielmodi.

Jens-Magnus Krause

Zweite Meinung

Florian Strasser: Vor allem grafisch hat sich Konami mit »PES 2014« mindestens einen Zwei-Tore-Vorsprung herausgespielt. Dazu das gewohnt hochklassige Gameplay. Fußball-Puristen und -Ästhetiker pfeifen da milde lächelnd auf die Lizenzproblematik. 8.9!

PES 2014

GRAFIK

Authentische Animationen, top Atmosphäre, Gesichter mit Emotionen

9

SOUND

Echte, aber zu wenige Stadiongesänge, mittelmäßiger Soundtrack

8

STEUERUNG

Direkte und realistische Kontrolle dank neuer Engine, anfangs überladen

9

Auf dem Platz eine Granate! Kontrolle, Optik, Atmosphäre und Emotionen begeistern. Die fehlenden Lizenzen dagegen weniger.

9.0 von 10

Noch immer unentschieden, für welchen Kick du dich 2013 entscheiden sollst? Hier das direkte Kräftemessen der Superstars! An wen geht sie also, die heiß begehrte 360-Live-Fußball-Krone der Saison 2013/14?



FIFA 14 VS. PES 2014



	Nicht ganz so detailverrät wie die Konkurrenz, dafür einen Tick übersichtlicher gehalten und aufwendiger inszeniert.	Kabinensprache	Vor jeder Partie darf bis ins kleinste Detail das Offensiv- und Defensivverhalten eingestellt werden – inklusive drei programmierbarer Spielzüge. Ansonsten kann auch der Trainer alles übernehmen.	
	Die würzige Extraprise Realismus merkt man überall. Hoch passen in den freien Raum und dann einfach mal die Pille reinsemeln? Funktioniert nun weitaus seltener und macht alles authentischer.	Offensivqualitäten	Nach dem Grundlagentraining gibt es gekonnte Spielzüge und Dribblings. Tor-schüsse fühlen sich wuchtig an. Das Zielen fällt genau aus, die Trefferquote ist angenehm realistisch.	
	Tacklings der Abwehr sind effizienter als in »FIFA 13«. Die Torhüter leider nicht. Auffällig: Ballannahmen sind zu häufig unberechenbar, was sich nicht immer optimal einfügt.	Defensivstrategie	Verfolgen, abdrängen oder rempeln: »PES« gleicht der Konkurrenz von »FIFA«, steuert sich aber simpler und ohne große Aussetzer. Dennoch sind Verteidiger gegen Angreifer leicht im Nachteil.	
	Auch hier hat EA Canada fleißig die Physik aufgeböhrt. Bälle verspringen öfter, können also auch nicht immer optimal vorgelegt werden. Kurz gesagt: »FIFA 14« fühlt sich glaubhafter an als der Vorgänger.	Dribbelkünste	Ein Dribbling funktioniert bereits mit dem linken Stick super. Zusammen mit dem rechten gelingen auch anspruchsvolle Tricks – dafür ist aber Übung nötig. Präzises Dribbling per Schultertaste? Prima!	
	Die Inszenierung des Geschehens ist gewohnt stark, im Vergleich zum Vorjahr aber nicht auffallend aufgebrelter. Das merkt man dann erst bei der Xbox-One-Version.	Hingucker	Grafisch spielt »PES« ab sofort in der 360-Königsklasse auf Rang eins. Trikots verschmutzen, Gesichter zeigen Emotionen wie nie zuvor in der Serie und auch die Animationen begeistern.	
	Super modellierte Original-Stadien, viel los am Spielfeldrand, knallbunte Fankurven mit Schlachtrufen, die mit der richtigen Anlage durch Mark und Bein gehen. Passt prima.	Stadionatmosphäre	Fan-Choreographie, echte Gesänge, toller Lichteinfall der Sonne, Fotografen und Ordner am Seitenrand. Die Fans sind allerdings recht matschig dargestellt und bewegen sich wenig authentisch zum Spielgeschehen.	
	Frank Buschmann und Manfred Breuckmann, besser bekannt als Manni und Buschi, machen ihre Sache sehr gut, komplett ohne Wiederholungen kommen aber auch sie nicht aus.	Kommentatorenkompetenz	Zu Beginn unterhalten Wolff Fuss und Hansi Küpper mit netten Einleitungen und Sachverstand. Auf Dauer gibt es aber zu viele Wiederholungen samt Recycling aus alten Teilen. Einsteiger stört's nicht.	
	Auch dieses Mal das Rundum-Sorglos-Paket: 30 Ligen, 600 Vereine, über 16.000 Originalspieler – »FIFA 14« ist und bleibt der Lizenz-König.	Trophäensammlung	Die offizielle Lizenz der Champions- und Europa League sowie die südamerikanische Copa Libertadores sind mit an Bord. Echte Liga-Pokale oder gar die WM/EM fehlen.	
	Egal ob »Virtuelle Bundesliga«, »FIFA Ultimate Team«, Duelle für insgesamt 22 Spieler oder die Möglichkeit, Spieldaten mit den Next-Gen-Versionen zu synchronisieren – Online ist »FIFA« der Champ!	Online-Stärken	»PES« zieht fast gleich: Online geht es im Elf-gegen-Elf-Modus heiß her. Und ein Online-Freundschaftsspiel lässt sich mal eben mit zwei »Klicks« im Menü realisieren. Dennoch fehlt es an Inszenierung.	
	Machen wir's kurz und schmerzlos: Der Ausstattungs- und Online-Henkelpott geht wie gehabt an EA, beim alles entscheidenden Gameplay und der Grafik hat Konami ein Tor Vorsprung.	Titelanwärter	»PES« überzeugt dank neuer Engine mit einem überragenden Spielablauf, überholt optisch die Konkurrenz und holt bei Spielmodi auf. Lediglich die fehlenden Lizenzen sind ein Manko.	

Abschließendes Fazit

Die Entscheidung fällt dieses Jahr knapper denn je aus und... bringt, Trommelwirbel, einen neuen Meister hervor: »PES 2014« gibt mit 43 von 50 Punkten »FIFA 14« den Laufpass. Allerdings mit nur einem einzigen Zähler Vorsprung. Fußball-Begeisterte werden dem Konami-Kick auf lange Sicht einfach noch mehr Spieltiefe abgewinnen können. Aber auch grafisch ziehen die Japaner EA Canada dieses Jahr davon – Kojimas Fox-Engine sei Dank. Nicht falsch verstehen: »FIFA 14« ist ein hervorragendes Fußballspiel mit nicht zu schlagendem Lizenzpaket, mehr Realismus und saustarkem Online-Paket. Für echte Ballkünstler hält »PES 2014« dieses Jahr aber mehr spielerische Raffinesse bereit.

Erhältlich | 21. August 2013



Flashback oder Horrortrip?

- + Wiederbelebung eines echten Klassikers, perfekt angepasste Steuerung, liebevoll detaillierte Grafik, tolle Atmosphäre, komplett auf Deutsch
- Zahlreiche Programm-Fehler in der Testversion (Patch angekündigt)

FLASHBACK

Noch ganz normal im Kopf?

kurz&knapp

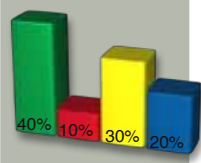
Hersteller | Ubisoft
Entwickler | Vector Cell
Preis | 9,45 Euro
Genre | Action
Spieler | 1
Xbox Live | ja
USK | ab 12 Jahren

kurz gesagt

Ein Schatz aus MS-DOS- und Amiga-Zeiten im neuen Grafikgewand...

das ist drin

- Erkunden
- Erinnern
- Einsammeln
- Exekutieren



Gut 20 Jahre nachdem das Original als einer der größten Verkaufserfolge in die Videospiele-Geschichte eingegangen ist, legt Spieldesigner Paul Cuisset seine Perle von 1992 neu auf: »Flashback« wurde ergo von dem selben Team eine Frischzellenkur verabreicht, das auch schon für dessen Schöpfung verantwortlich zeichnete. Damals galt das abenteuerliche Jump 'n' Run mit Sci-Fi-Thematik rund um den Wissenschaftler Conrad Hart als revolutionär – in erster Linie technisch, aufgrund der Verschmelzung von Spielelementen vieler Genres aber auch spielerisch. Mittlerweile gab's zwar hin und wieder ähnliche Genrehybriden mit 2D-Ansicht und eingestreuten Shootern, Abenteuer- und Rollenspielelementen – darunter etwa die klassische »Metroid«-Reihe oder auch »Shadow Complex«. Doch bleibt das Design von »Flashback« auch weiterhin einzigartig, was insbesondere seiner genialen Zugänglichkeit geschuldet ist.

KEIN PLAN VON NICHTS

Alles beginnt damit, dass du irgendwann im Jahre 2154 weit außerhalb der Stadtgrenze von New Washington mit völligem Gedächtnisverlust zu dir kommst. Außerirdische Infiltratoren, deren Schattenexistenz du dank einer neuen Erfindung erst kürzlich auf die Schliche gekommen bist, haben deine Erinnerungen ausgeradiert. Ab hier beginnt ein heikler Überlebenskampf, den Conrad in erste Linie durch präzises Timing seiner Sprünge über gähnende Schluchten gewinnen

nen kann – doch zusätzlich gilt es auch, die Umgebung zu analysieren und zur rechten Zeit hilfreiche Objekte einzusetzen. Dank Molekularbrille oder einem Schutzschild-Kraftfeld kann sich Conrad im Spielverlauf gegen ständig mächtiger werdende Attacken zur Wehr setzen. Immer wieder mischt »Flashback« ein bisschen Puzzelei in die Action, etwa wenn man sich Schlüsselkarten erarbeitet, die andernorts Zugänge freischalten. Dennoch leistet sich die vorwiegend linear gestaltete Suche nach Conrads damaliger Identität und einer Lösung gegen die Alien-Aggressoren keine allzu heftigen Kopfnüsse und verwickelt den Spieler eher in schnell tödlich endende Action-Einlagen als in anspruchsvolle Rätselen. Fliegende VR-Dronen lauern fast überall und setzen Conrad mit Elektroladungen zu, aber auch Replikanten und Aliens geben sich äußerst aggressiv. Generell bleibt »Flashback« dank fair gesteckter Rücksetzpunkte und etlicher Heilstationen dabei allerdings frustarm.

REINGESAUGT UND HOCHGEBEAMT

Freilich könnte man jetzt fies sein und mit dem Rotstift kommen: Gegner wiederholen sich ständig, die Grafik der Neufassung ist nur kurz vor zeitgemäß und in Sachen Animationen und Kantenglättung treffen die Macher keineswegs immer ins Schwarze. Tatsache ist aber, dass »Flashback« auch in der überarbeiteten Version nichts von seinem damaligen Charme eingebüßt hat und die Sci-Fi-Atmosphäre mindestens genauso toll

transportiert. Wer fernab vom ganzen Einheitsbrei größerer Spieleproduktionen etwas Außergewöhnliches und vielleicht sogar das Original selbst noch nicht kennt, der wird hiermit, mit großer Wahrscheinlichkeit, seine helle Freude haben. Zumal die Steuerung nahezu perfekt an den Controller angepasst wurde.

Jan Heinrich

Zweite Meinung

Markus Würstle: Mit dem Original bin ich nie richtig warm geworden und auch die Neuauflage hat mir anfangs nicht sonderlich zugesagt. Jetzt interessiert mich die Geschichte von Conrad doch irgendwie, aber ich habe vergessen, was ich geben wollte...

Flashback

GRAFIK

Hübsch ausgestattet, aber etwas altbacken

7

SOUND

Satte Effekte, passende Untermalung und gute Synchronsprecher

8

STEUERUNG

Erstklassig angepasst, allerdings spieltypisch etwas träge.

8

Technisch nicht ganz makellose Neuauflage einer Legende vergangener Tage. Auch Nichtkenner des Originals spielen Probe!

7.8 von 10

Erhältlich | 3. September 2013



kurz&knapp

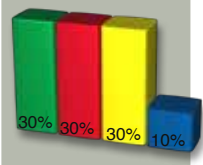
Hersteller | Activision
Blizzard
Entwickler |
Blizzard Entertainment
Preis | ab 60 Euro
Genre | Action-
Rollenspiel
Spieler | 1 - 4
Xbox Live | ja
USK | ab 16 Jahren

kurz gesagt

Von Luzifer besessenes Action-Rollenspiel mit hohem Suchtfaktor.

das ist drin

- Monster schlachten
- Waffen sammeln
- Koop zocken
- Welt erkunden



DIABLO 3

Was machen, wenn der Teufel auf die Erde zurückkehrt und der Untergang der Welt droht? Ganz einfach: Du setzt dich zusammen mit drei weiteren Freunden vor deine Konsole und gibst dem Beelzebub Saures!

Im überwältigenden Thriller »Die üblichen Verdächtigen« von 1995 erklärte der großartige Schauspieler Kevin Spacey dem Publikum: »Der größte Trick, den der Teufel je gebracht hat, war die Welt glauben zu lassen, es gäbe ihn gar nicht.« Doch so einfach war es für Mephisto nicht, seine Existenz zu verschweigen. Denn schon ein Jahr später erschien das PC-Spiel »Diablo«, das Satan in dein Zuhause brachte und heute für viele als Begründer eines ganzen Untergenres an Action-Rollenspielen gilt – den sogenannten Hack-and-Slay- oder auch Hack-and-Slash-Games.

1998 wagte sich die Teufelsjagd in einer für damalige Verhältnisse guten Portierung auch auf die Ur-Playstation, doch bis auf wenige Ausnahmen geriet das Genre besonders auf Konsolen wieder in Vergessenheit. »Diablo 2« schaffte es im selben Jahr nur vom PC und etwas später auch vom Mac Besitz zu ergreifen und »Diablo 3« suchte im Mai 2012 erneut nur dieselben beiden Plattformen heim. Lange Zeit gab es ausschließlich Gerüchte, dass der dritte Serienteil nun endlich auch wieder auf Heimkonsolen erscheinen könnte. Im Februar dieses Jahres machten Sony und Entwickler Blizzard Entertainment ein für alle Mal Schluss mit dem Gemunkel und bestätigten, dass Spieler den Kampf gegen den

Beelzebub auch auf Playstation 3 angehen dürfen. Xbox-360-Jünger mussten auf die Verkündung derselben frohen Botschaft sogar bis Juni warten. Am 3. September haben nun alle Spekulationen endlich ein Ende. Wird der Antichrist auch deine Seele gefangen nehmen? Oder solltest du Luzifer lieber schon im Vorfeld exorzieren?

SCHWARZE MESSEN, TOTE ZIEGEN

Komplett friedlich war die Welt von Sanktuario noch nie, aber seit der Verbannung von Diablo vor knapp 20 Jahren ist zumindest etwas Ruhe eingeleitet. Der Gelehrte Deckard Cain und seine Nichte Leah befinden sich gerade in einer mächtigen Kathedrale in der Nähe der kleinen Stadt Neu-Tristram, als dort ein unidentifizierter Himmelskörper einschlägt und den alten Mann in die Tiefe reißt. Wie gut für Leah, dass du in die Siedlung gekommen bist, um dieses ungewöhnliche Ereignis zu untersuchen. Deine erste Aufgabe: Deckard Cain finden.

So simpel dieses Fundament der Geschichte klingt, so genretypisch tröpfelt die Story voran, während du alte Kirchen, verfluchte Anwesen, verzwickte Höhlensysteme, abscheuliche Kerkerverließe, windige Wüstensteppen und dergleichen mehr aus schräger Draufsicht erkundest. Und schlussendlich musst du



Wer dieser seltsame Herr ist? Das sei aus Story-Gründen natürlich nicht verraten.



✖ Einfacher als zuvor

DAS SKILL-SYSTEM

Die Fähigkeiten der Charaktere – auch Skills genannt – haben sich im Vergleich zu den Vorgängern von »Diablo 3« stark verändert. Sogenannte Fähigkeitenbäume gehören leider der Vergangenheit an. So hat man keinen direkten Zugriff darauf, welche verheerenden Kampffertigkeiten ein Charakter als nächstes erlernen soll. Stattdessen schalten sich bei jedem Level-Anstieg entweder neue aktive oder passive Fertigkeiten oder eine Modifikation – eine sogenannte Rune – für bereits vorhandene Fähigkeiten frei. Ein Beispiel: Schon von Stufe eins an kann der Barbar mit einem mächtigen Hieb auf seine Gegner einprügeln. Sehr viel später ist es ihm dann aber unter anderem möglich, ein Erdbeben zu verursachen oder einen Kriegsschrei loszulassen, der kurzzeitig seinen Rüstungswert erhöht. Rollenspiel-Puristen bedauern den Wegfall des ursprünglichen Systems, dafür finden sich Einsteiger sehr viel besser zurecht. Außerdem ein Vorteil: Es ist nicht mehr möglich, falsche oder für diesen Zeitpunkt unnütze Skills auszuwählen und sich somit sein Abenteuer-Leben zu erschweren.



es natürlich wieder einmal mit dem Herren der Finsternis selbst aufnehmen. Die Geschichte wird meist mit hübsch gezeichneten Zwischensequenzen im Bleistiftskizzen-Stil erzählt und mit häufigen Dialogen und auffindbaren Büchern, die dem Spieler in Audiolog-ähnlichen Ausschnitten vorgelesen werden, angereichert. Das ist nicht immer unbedingt mitreißend inszeniert, doch im Ganzen dient die seichte Story von »Diablo 3« sowieso nur als Rahmenhandlung für tobende Schlacht-Action. Was nämlich wirklich bei der Stange hält, sind die aufbrausenden Kämpfe gegen mannigfaltiges Fantasy-Pack. Wirbelnd wie ein Dervisch im Trancezustand entledigst du dich bildschirmfüllenden Horden von ekelerregenden Riesenspinnen, wandelnden Skeletten, aggressiven Ziegenmenschen und, und, und. Auch dank einer besonders eingängigen Steuerung, dazu aber später mehr. Ebenso schön: Sehr häufig kommt es zum Kampf mit fordernden Zwischen- und Bossgegnern, die seltene, zufällig generierte Ausrüstungsgegenstände und Waffen fallen lassen. Und genau dies ist auch der zweite von insgesamt drei Spielspaß-Grundpfeilern von »Diablo 3«: das Sammeln. Es bereitet einfach unglaubliches Vergnügen, seinen Charakter im Abstand weniger Minuten mit immer besserem Rüstzeug für das bevor-

stehende Unheil zu wappnen. Schilde, Schwerter, Zauberstäbe, Ringe, Brustharnische und tonnenweise andere Gegenstandstypen wollen gefunden werden. Wahrhaftig teuflisch, welchen Suchtfaktor »Diablo 3« deswegen besitzt. Nicht selten wirst du nur noch einen weiteren Kerker nach solcher Beute erkunden wollen, obwohl es eigentlich schon drei Uhr morgens ist und du in wenigen Stunden aufstehen musst.

WER WILLST DU SEIN?

Bevor deine Odyssee beginnen kann, musst du dich für eine von insgesamt fünf Charakterklassen entscheiden. Der gewalttätige Barbar wirft sich ohne Rücksicht auf Verluste mit mächtigen Hiebswaffen in

Dämon oder Exorzist?

- + Online- und Couch-Koop für bis zu vier Spieler, nahezu perfekte Steuerung, fünf unterschiedlich spielbare Klassen, Suchtfaktor durch Waffensammeln, abwechslungsreiches und ansehnliches Design, stets stabile Bildwiederholrate, schnelle Kämpfe, hoher Wiederspielwert
- Story wirkt mehr wie Beiwerk, ab und an wird das Kampfgeschehen unübersichtlich, Schnell-Ausrüst-System nur bedingt nützlich





Viele der Zwischensequenzen von »Diablo 3« kommen in stilisiertem Bleistiftskizzen-Stil daher.



» Wird der Antichrist auch deine Seele gefangen nehmen? Oder solltest du Luzifer lieber schon im Vorfeld exorzieren? «

den Nahkampf, während der geschickte Dämonenjäger besonders Armbrüste und andere Distanzkaliber bevorzugt. Der Mönch gibt sich besonders wenig und setzt im Nahkampf auf den Einsatz der eigenen Fäuste. Der Hexendoktor bevorzugt die Beschwörung untoter Wesen, die ihm im Kampf gegen das Böse helfen. Magische Sprüche bestimmen dagegen das Kampfbild des Zauberers. Toll, wie unterschiedlich die Klassen sich spielen. Dann beschließt du, ob ein Männlein oder Weiblein besser für dich geeignet wäre und gibst deinem digitalen Abbild einen Namen. Das war es schon, denn einen Charakter-Editor gibt es leider nicht. Das wäre zwar die Kirsche auf der Sahnehaube gewesen, dafür passt sich das Aussehen deiner Spielfigur an die angelegte Rüstung an.

Auch im Bezug auf Attribute wie Stärke, Geschicklichkeit und Intelligenz herrscht genretypisch eher Rollenspiel-Light. Je höher die Werte, umso mehr Lebenspunkte stehen dem Helden zur Verfügung oder umso mehr Schaden teilt der Recke mit seinen Hieben aus. Schickt man genügend Monster zur Hölle zurück oder schließt Missionen ab, erhält man dafür Erfahrungspunkte, die einen im Level auf maximal Stufe 60 aufsteigen lassen. Gesteigert werden die erwähnten Merkmale dann bei jedem Stufenanstieg automatisch. Wenigstens versprechen seltene Rüstteile Boni. Nach und nach schalten sich zudem neue Fähigkeiten frei, die zum Beispiel dem Zauberer ermöglichen, die dämonischen Ausgeburten mit Eisstrahlen schockzufrieren, sie mit Druckwellen davonzustoßen oder auch eine Zeitblase um sich herum zu erschaffen, welche Bewegungs- und Angriffsgeschwindigkeit sämtlicher Feinde deutlich einschränkt.

Also auf in den Kampf! Bestenfalls mit drei weiteren Freunden, um Spielspaß-Stütze Numero drei voll auskosten zu können: den Koop-Modus. Konnte man das Action-Rollenspiel am PC nur online mit vier Leuten spielen, bietet die Xbox-360-Fassung erstmals Couch-Koop mit deinen Kumpels. Das mag für manchen im Zeitalter von Internet-Breitbandverbindungen zurückgeblieben klingen, doch es gibt kaum etwas Cooleres, als im heimischen Wohnzimmer mit einem Dämonenkiller-Quartett auf Teufelsjagd zu gehen. Gleichzeitig ist es natürlich weiterhin möglich, dem Herren der Finsternis auch mit einer Vierer-Internet-

Truppe den Kampf anzusagen – oder munter zwischen Internet- und Realfreunden zu mischen. Der lokale Koop-Modus zeigt besonders schön, dass Blizzard mehr aus der Konsole herauszuholen vermag, als du bisher vielleicht gedacht hast.

TECHNISCHES WUNDER

Die Technik hinter »Diablo 3« ist nahezu makellos. Selbst wenn sich vier menschliche Spieler an einer Konsole, Gegnermassen von 30 und mehr Kreaturen und viele simultane Zaubereffekte – wie bläuliche Elektrolitze oder grüne Säurewolken – auf dem Bildschirm tummeln, geht die konstant flüssige Wiederholrate von 60 Bildern nicht in die Knie. Die Areale sind abwechslungsreich und liebevoll mit kleinen Details ausgestattet, die Monster- und Spielermodelle geben sich detailliert, Zauber leuchten in allen erdenklichen Farben. All das ist einfach großartig anzusehen. Selbst die Ladepausen zwischen Einzel-Arealen sind in den meisten Fällen nur wenige Sekunden lang, was dem schnellen Spielfluss zugute kommt. Im Gegensatz dazu kann man nur wenige Negativpunkte anführen, die es aber nicht vermögen, den insgesamt äußerst positiven Gesamteindruck zu schmälern. Ab und an kommt es zum Beispiel zu ganz kurzen Nachlade-Rucklern. Die sind aber so selten, dass sie vielen Spielern gar nicht auffallen dürften. In raren Fällen sind einzelne Feinde kurz unsichtbar oder scheinen aus dem Nichts aufzutauchen und vereinzelt Animationen wirken sporadisch etwas hakelig. Geschmackssache hingegen, die im Vergleich zur PC-Fassung etwas abgesenkte und näher ans Geschehen gebrachte Draufsicht-Perspektive. Manchmal geht



Und außerdem?

■ 45 Erfolge, unter anderem fürs Erreichen unterschiedlicher Level, das Besiegen bestimmter Gegner auf den Schwierigkeitsgraden »Normal« und »Inferno«, das Abschließen aller vier Spielakte und dergleichen mehr ■ Das umstrittene »Diablo 3«-Auktionshaus für Waffen und Gegenstände gibt es auf Konsole glücklicherweise nicht ■ Im Couch-Koop können Freunde von Gegnern fallen gelassene Ausrüstung klauen, im Online-Mehrspieler schiebt Blizzard dem einen Riegel vor.



dadurch die Übersicht flöten, aber das ist bei einem Spiel mit so hohem Wuselfaktor ohnehin nicht vermeidbar. Dagegen hilft ein einfaches Mittel, welches auch die durchdachte Steuerung veranschaulicht.

Wenn du den rechten Analogstick gedrückt hältst, markierst du deine Spielfigur mit einem unübersehbaren Lichtstrahl, welcher zeigt, wo sich der Charakter gerade befindet. Zauber und Sonderfähigkeiten können nach Belieben auf die vier Aktionsknöpfe sowie die Schultertasten gelegt werden und das Inventar wird auf der Konsole mit einem praktischen Ringmenü navigiert, während PC-Spieler Gegenstände in einem quadratischen Raster anordnen und teils händisch Platz für neue Utensilien schaffen müssen. Zudem kannst du dich per Tipper auf den rechten Analogstick in eine beliebige Himmelsrichtung abrollen und somit Aufgriffen ausweichen. Eine praktische Funktion, auf die PC-Zocker ebenfalls nicht zurückgreifen können. Zudem reagiert die Steuerung generell schön knackig und direkt. Viel besser kann man das nicht umsetzen! Ein einziger Punkt ist jedoch trotzdem fragwürdig. Per Steuerkreuz lässt sich ein neues Schnell-Ausrüst-Menü aufrufen, durch das man gerade aufgesammelte Gegenstände während des laufenden Spiels anlegen kann. Tolle Idee, doch leider zeigt der kleine Balken am unteren linken Bildschirmrand nur an, ob beispielsweise ein aufgesetzter Helm Boni oder Mali auf Schaden, Rüstung und Gesundheit bietet. Genauere Werte und Zusätze – wie zum Beispiel Erfahrungspunkt-, Attribut- oder Geld-Boni – sind nicht einsehbar, weswegen Kenner doch lieber das Spiel unterbrechen und das richtige Ringmenü durchforsten.

TOTAL INTENSIV

Auch der Sound bewegt sich auf sehr hohem Niveau. Die Hintergrundmusik schwankt gekonnt

zwischen leisen Tönen und epischer Schlacht-Unterhaltung und selbst die deutsche Tonspur gefällt. Von Zeit zu Zeit wundert man sich dann aber doch über die ein oder andere Übersetzung oder die vereinzelt seltsame Intonation der Synchronsprecher. Da wird beispielsweise so manch nebensächliche Zeile von der Zauberin mit dermaßen viel Inbrunst gesprochen, dass das schon wieder unfreiwillig komisch wirkt. Dem Sammelfieber und vor allem dem Spaß tut dies allerdings keinen Abbruch, und zeigt dank kleiner Fehler wie diesem, dass selbst das teuflischste aller Spiele eben doch nur von Menschenhand gemacht ist.

Äußerst erfreulich ist zudem der hohe Wiederspielwert von »Diablo 3«. Keine Partie gleicht der anderen, da Kerker und Höhlen, ebenso wie die Waffen, zufällig vom Spiel erbaut werden. Zusätzlich gibt es die vier Schwierigkeitsmodi »Normal«, »Alptraum«, »Hölle« und »Inferno«, welche sich erst nach dem Durchspielen des vorherigen Rangs freischalten und sich alle noch einmal in acht weitere Schwierigkeitsstufen unterteilen lassen. Bei einer Durchspieldauer von gut 20 Stunden können Fans sich schon einmal ungefähr ausrechnen, wie lange sie zum vollständigen Verbessern eines Charakters und zur Komplettierung aller Spielinhalte brauchen werden.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass mit »Diablo 3« eindeutig der Suchtteufel auf der Xbox 360 Einzug hält. Wer auch nur in geringstem Maße etwas mit schneller Kampfaction, zugänglichen Rollenspielelementen und dem Sammeln von Waffen anfangen kann, der dürfte Blizzard schon bald verteufeln. Denn der dunkle Versucher wird seine Krallen in dir versenken und dich nicht mehr loslassen.

Markus Würstle



Zweite Meinung

Jan Heinrich: Das Warten hat endlich ein Ende und obendrein kommt die Konsolenfassung mit handlichen Verbesserungen, die den Spielfluss noch zusätzlich ankurbeln. Für mich die perfekte Portierung! Ich gebe 9.2

Diablo 3

GRAFIK

Wunderbar flüssig, bunt, abwechslungsreich

8

SOUND

Souveräner Sound und gute Umgebungseffekte

8

STEUERUNG

Eingängig, durchdacht, nahezu perfekt

9

Fantastisch! 360 Live ist sich sicher, dass Blizzard einen Pakt mit dem Teufel geschlossen hat, um dieses furiose Action-Rollenspiel zu erschaffen.

9.0 von 10

kurz&knapp

Hersteller | Capcom

Entwickler |

Spark Unlimited

Preis | ab 50 Euro

Genre | Third-Person-Shooter

Spieler | 1 - 10

Xbox Live | ja

USK | ab 16 Jahren

kurz gesagt

Neuester aber leider uninspirierter Teil der »Lost Planet«-Serie. Erzählt die Vorgeschichte des Planeten E.D.N. III.

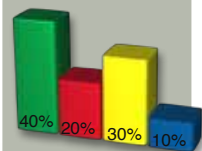
das ist drin

● Ballern

● Mechs besteigen

● Ausrüsten

● T-Energie sammeln



Erhältlich | 29. August 2013



LOST PLANET 3

Spielspaß-Eiszeit in Frischhalte-Grafik

Ein gigantischer Schneeglobus irgendwo im Kosmos. Mächtige Eisberge, spitz wie Zahnstocher und scharf wie Rasiermesser: Sie überziehen die blau-weiße Ödnis an der Oberfläche. Geformt von Dauerfrost und Stürmen, die einem die Haut von den Knochen nagen, wirkt der Planet E.D.N. III wie das schockgefrostete Pendant zur Hölle. Doch warum zum Väterchen Frost sollte sich die Menschheit auf eben jenem Eisklumpen niederlassen? Natürlich weil sich dort die Quelle jenes Rohstoffes befindet, die das Fortbestehen der Menschheit sichern könnte, seit die Heimatwelt Erde unter steter Energienot leidet: die sagenumwobene Thermal-Energie...

Wer die »Lost Planet«-Reihe kennt, der weiß in etwa, was ihn in »Lost Planet 3« erwartet, oder? Nun, anders als zu erwarten wäre, knüpft Teil Drei nicht an die beiden vorangehenden Episoden an, sondern erzählt vielmehr deren Vorgeschichte. Soweit so gut. Nur leider lässt das Game so ziemlich alle kreativen Tugenden fallen, die den ersten Part zum Klassiker und den zweiten immerhin interessant machten. Doch erst mal zur Handlung: Jim Payton ist Mech-Pilot und hat sich aus finanziellen Erwägungen in den Dienst von Neo-Venus Construction – kurz NEVEC – gestellt, die mit dem Coronis Project ein Kolonie- und Rohstoffförderungsprojekt auf E.D.N. III gestartet hat. Allerdings geht schon bei der Ankunft auf dem Planeten alles schief. Sein Landungsschiff wird inmitten eines Eissturms vom Blitz getroffen, gemeinsam mit einem jungen Wissenschaftler stürzt er in der weißen Unendlichkeit ab und muss den Notsender finden, der weitab vom Schiff aufgeschlagen ist. Auf diese Weise macht einen das Spiel mit diversen Grundsätzlichkeiten des Gameplays bekannt: klassische Third-Person-Shooter-Ansicht und ebensolche Steuerung, wie man sie aus »Gears of War« gewohnt ist. So stapft man mit Bart- und Langhaarträger Jim zunächst

durch die fauchenden Winde und kniehohen Schneewehen, was optisch beeindruckend rüberkommt. Am Horizont lehnen sich von Wolken umwehte Eiszinken in den Wind, Hunderte Meter lange und ebenso hohe Eishöhlen wirken wahrhaftig wie aus über Jahrzehnte gefrorenem Wasser geformt: die Reflexionen, das kühle Licht – toll! Hier hat die künstlerische Abteilung von Entwickler Spark tatsächlich Großes geleistet.

Sie ist damit all jenen weit voraus, die für andere Faktoren verantwortlich sind, beispielsweise Motivation, Spielfluss, Schwierigkeitsgrad und so weiter. Denn hat man sich erst mit einer viel zu träge feuernden Pistole gegen Alien-Eier auf Beinen und Hai-Löwen-Aliens – alles sogenannte Akriden – gewehrt und ist in der Coronis-Basis angekommen, entpuppt sich »Lost Planet 3« als halbherziges Flickwerk verschiedenster undurchdachter Ansätze. Jim, der einem mit der Zeit immerhin ein wenig ans Herz wächst, kann vergleichbar »Mass Effect« in der Basis nebst Muss- auch Kann-Aufträge annehmen. Er kauft Schrotflinten, Sturmgewehre und andere Waffen, und lässt seinen Mech von einem nervtötenden Jung-Mechaniker namens Gale mit jeder Menge Schnickschnack ausrüsten. Das alles wird bezahlt mit gesammelter Thermal-Energie, die sowohl durch die Blutbahnen der Akriden als auch den gesamten Planeten fließt. Das Hologramm-Menü hingegen stammt direkt aus



Die Entwickler haben Humor: In der Basis werkelt ein Zier-Charakter stets an einer einzigen Leitung. Irgendwann spricht er Jim an: »Ich habe nicht die ganze Zeit hier herumgelungert, wenn es das ist, was du denkst.«

Magnum oder Wassereis?



Sehr schicke und stimmungsvolle Kulissen, ansehnliche Grafik, einige recht liebenswerte Charaktere, nette Rollenspiel-Elemente...



... die aber nicht vollends ausgebaut sind, unmotivierte und schlecht gemischte Synchronisation, einige nervige Fehler im Gameplay, zusammenhanglose Story, schwankender Schwierigkeitsgrad



✖ Multifrost

DER MEHRSPIELER-MODUS

Durchaus nett und kurzweilig, aber das nur für kurze Zeit: So lässt sich der Mehrspieler-Part von »Lost Planet 3« flugs umschreiben. In insgesamt vier Koop-zentrierten Modi für sechs und zehn Spieler werden angreifende Akriden gekillt und Punkte gesammelt. In Teamwork-Aktionen geht man gemeinsam gegen hochhausgroße Akriden vor. Weiter wird eine riesige, turbinengleiche Maschine durch das Areal des feindlichen Teams eskortiert; oder dynamisch auf jeder Karte zufällig ein anderer Modi angegangen. Kann durchaus unterhalten. Leider spielen die Mechs eine ziemlich untergeordnete Rolle und kommen nur an wenigen Stellen der Karten und Modi zum Einsatz.

»Dead Space 3« und... Halt! Mech? Ja, denn statt nur zu Fuß kann Jim auch aus Ego-Sicht in einem Mech, genannt Rig, zu Einsätzen ausrücken – sie sind die Vorläufer der Vital-Suits aus dem ersten Teil. Das sieht und fühlt sich erst mal recht mächtig und cool an. Doch es sind hauptsächlich Reparatureinsätze, bei denen etwa in Quick-Time-Tests mit Stick-Dreherei ein Drei-Meter-Zahnrad festgeschraubt wird, das dabei aber wie eine klapprige 0,75-Zentimetermutter klingt. Cooler fühlt sich da der opulente Kampf gegen 100-Meter-Akriden-Monster an, die aus dem Eis brechen und mit dem wuchtigen Bohrer am rechten Mech-Arm attackiert werden. Wer da aber nun auf Szenen wie aus dem Film »Pacific Rim« hofft, der wird enttäuscht: Die Kämpfe laufen stets gleich ab, immer wieder sind die selben Attacken und Schlag-auf-die-glühenden-Körperteile-Angriffe gefragt. »Lost Planet 3« ist zwar weit davon entfernt, ein

schlechtes Game zu sein, hinkt dem Urvater aber weit hinterher und schafft es nicht, der Serie das Kühlmittel aus den Ändern zu pumpen. Dem Fan der Serie stellen sich während der Spielzeit so einige Fragen. Warum zum Beispiel kann der Held selbst bei langen Märschen ohne Wärmequelle nicht mehr erfrieren? Das Mysterium des Planeten und der Akriden wird zwar angeschnitten, aber nicht weiter genutzt – würde man die Eisberge durch die Alpen ersetzen, ändert das am Gameplay rein gar nichts. Dazu gesellen sich die lustlos und in Ton und Lautstärke uneinheitliche Synchronisation. Aber es gibt noch mehr merkwürdige Fehler: Kommt schon vor, dass Figuren zwar sichtbar plaudern, aber kein Sterbenswörtchen zu hören ist; dass Jim mitten im Kampf das Nachlade-Kommando verweigert; oder dass gegnerische Riesenkrebse ständig nur im Kreis laufen.

Schade drum, denn »Lost Planet 3« hätte durchaus eine Alternativ-Produktion zu »Gears of War« werden können. So ist's halt eher ein schaler Third-Person-Shooter, dessen kleine Macken und Mängel man gerade einem Hersteller wie Capcom kaum verzeihen möchte.

Martin Schwertbachfelde

Zweite Meinung

Nils Osowski: Als Fan der Vorgänger bin ich enttäuscht. Aufgesetztes Kampfsystem, immer wieder die gleichen Wege latschen und statt variabler Vital-Suits nur ein doofer Bohrer-Mech? Dazu der langweilige Held und die billige Synchro. Lässt mich eiskalt. Ich gebe 6,8

Lost Planet 3

GRAFIK

Tolle Kulissen, puppige Charaktere, coole Effekte

8

SOUND

Raffinierter Soundtrack, miese, Synchro, teils lachhafte Sounds

6

STEUERUNG

Vertraut aber mit einigen Macken

7

Ein ehrenwerter aber gescheiterter Versuch, die Eisplanet-Serie wieder aufzutauen. Schade.

6.3 von 10

Und außerdem?

- 50 Erfolge, hauptsächlich fürs Voranschreiten in der Story
- Spielt knapp 30 Jahre vor »Lost Planet« ■ »Lost Planet« ist nach »Devil May Cry« Capcoms zweite Traditions-Serie, die in die Hände westlicher Entwickler gegeben wurde

kurz&knapp

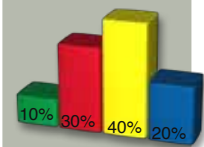
Hersteller |
505 Games
Entwickler |
Starbreeze Studios
Preis | 14,39 Euro
Genre | Action-
Puzzlelei
Spieler | 1
Xbox Live | nein
USK | ab 12 Jahren

kurz gesagt

Nur auf Xbox 360:
Fantastisches
Koop-Abenteuer
für einen einzigen
Spieler

das ist drin

- Räuberleiter
- Ablenkungs-
manöver
- Schalterrätsel
- Fluchtversuche



Erhältlich | 7. August 2013



BROTHERS

A TALE OF TWO SONS

Wenn zwei sich nicht streiten...

Bald schon kommt die nächste Konsolengeneration mit geballter Grafikpower und so ziemlich allen vorstellbaren Gimmicks in die Läden. Mit »Brothers« beweist das schwedische Studio Starbreeze nun, dass sich auch auf der Xbox 360 durchaus noch Akzente setzen lassen. Denn was sich zuvor nie jemand so recht getraut hat, entfaltet nach kurzer Anspielzeit extreme Faszination: zwei Spielfiguren gleichzeitig mit ein und demselben Controller steuern – jeweils eine mit dem linken und dem rechten Stick. Als Basis für das Dual-Handlichkeits-Experiment dient eine märchenhafte Erzählung. Genauer gesagt das Abenteuer zweier Halbstarker, die in die Lande ziehen, um ein Heilmittel für ihren todkranken Vater zu finden. Der Spieler selber sieht sich zunächst einer völlig neuen Herausforderung gegenüber: Während der linke Analogstick den Älteren führt, wird dessen kleiner Bruder mit dem rechten Stick durch die Kulissen geschleust. Die Kamera zeigt all das aus veränderlichen Perspektiven, konzentriert sich jedoch zumeist auf eine isometrische Darstellungsweise.

Es dauert eine ganze Weile, bis sich die beiden Hirnhälften des Spielers auf dieses Zusammenspiel zweier Heldenfiguren synchronisiert haben. Dafür aber ist das Erfolgsgefühl bei einer gelungenen Aktion beider Charaktere kaum zu übertreffen. Um den Spieler letztlich nicht zu überfordern, reagiert jeder der Brüder auf je eine Aktionstaste – der Große tritt in Aktion, sobald man die LT-Schultertaste antippt. Der Kleine hört auf die RT-Taste. Die Tasten dienen nicht nur der Verständigung mit Nichtspielercharakteren, sondern sind beispielsweise auch zum Klettern überlebensnotwendig. So klammern sich die beiden Weltenwanderer bei gedrückter Schultertaste

an ein Objekt, wenn dieses zum Klettern, zur Fortbewegung oder als Schalter dienlich ist. Sobald sich die Schultertaste wieder löst, lassen auch sie los. Besonders knifflig wird's, wenn sich die Wege der beiden Racker trennen, weil etwa der Größere seinem Schützling per Räuberleiter auf einen Sims geholfen hat, selbst aber nicht hochklettern kann.

Beispielhaft sei eine Situation geschildert, mit der man schon nach kurzer Spielzeit konfrontiert wird: Unsere beiden Helden entern ein von einem hünenhaften Troll bewachtes Bergwerk. Die Jungs haben bereits einen Flaschenzug-Automatismus aktiviert, der sie nun über mehrere Abgründe hieven soll. Bereits auf dem ersten Plateau erklimmt der Kleine mit Hilfe seines Bruders einen höher gelegenen Umweg. Dort darf er nun fortwährend hin und her rennen und Walzen aktivieren, die wiederum gewaltige Sperren lösen. Diese würden nämlich sonst seinem – immer noch am Haken hängenden – Bruder den Weg versperren. Damit aber auch der Jüngere hinterher kommt, muss dieser zwischenzeitig vom großen Bruder immer wieder mit schwenkenden Förderkränen auf neue Plattformen gebracht werden. Klingt kompliziert? Das ist es auch, allerdings macht die

Geteiltes Leid oder doppelter Schmerz?

- ⊕ Außergewöhnliches aber bereits nach kurzer Zeit fesselndes Steuerungskonzept, technisch hochwertig aufbereitet, putziger Grafikstil, abwechslungsreiche Aufgabenstellung, Gameplay ohne Längen
- ⊖ Die Kommunikation der Charaktere erfolgt in einer Art Fantasiensprache, die der Spieler lediglich deuten kann



Nicht jeder Troll ist ein Unhold: Dieser liebenswerte Zeitgenosse hilft den Reisenden, einen Bergkamm zu überwinden.

✖ Volle Backen

SPRACHLEKTION ÜBERFLÜSSIG

So manche Details, wie etwa die Namen der Heldenfiguren, gibt das Spiel weder im Rahmen der Handlung, noch auf sonst einem Weg preis. Wie auch, wo doch sämtliche Unterhaltungen der Hauptcharaktere und Statisten in einer seltsamen Fantasiessprache erfolgen. Durch die offensichtlichen Aufgabenstellungen ergibt sich trotzdem keine spürbare Sprachbarriere. Vielmehr verdeutlichen viele Charaktere ihre Anliegen, indem sie Objekte hochheben oder darauf deuten, während sie gleichzeitig Laute von sich geben als hätten sie ein halbes Hühnchen im Mund. Das wirkt zwar auf den ersten Blick leicht verblödet, aber tatsächlich motiviert einen »Brothers«, ganz genau auf die Gestik und Mimik der Spielfiguren zu achten. Und das wiederum sorgt für ein faszinierendes Maß an Spieltiefe. Klasse!



Suche nach Lösungswegen Freude. Wenn nämlich den beiden endlich die Flucht aus dem Bergwerk gelingt, kennt das Glücksgefühl keine Grenzen.

Die durchdachte Controller-Belegung unterstützt einen übrigens auf die denkbar beste Art und Weise. Was schlichtweg begeistert, ist die Vielzahl an einfallsreichen Möglichkeiten zur Interaktion trotz Ein-Tasten-Steuerung. Andersorts müssen die beiden Buben mitten in der Nacht einen stockfinsternen Wald durchqueren. Der Ältere schwingt eine Fackel und hält auf diese Weise heranrückende Wölfe auf Distanz. So darf sich der Spieler insbesondere mit dem kleinsten Nachkömmling keine Fehlritte leisten, denn sobald dieser ins Dunkel zurückfällt wird er sofort gefressen. Was aber in diesem Moment am meisten Spannung generiert, ist der Umstand, dass der Anführerbruder genau abwägen muss, wann er

einem Wolf mit der Fackel vor der Schnauze herumwedelt. Denn ist das Vieh noch zu weit entfernt, interessiert es die gefährliche Flamme kein Stück; kommt es aber zu nahe, so stirbt auch der Große einen schnellen Tod.

An anderen Stellen sind die Anforderungen zum Lösen einer Aufgabe wiederum weniger offensichtlich, dafür aber umso komischer. So muss der kleine Frechdachs einem schlafenden Brückenwärter erst einen Eimer Wasser über den Kopf kippen, damit dieser erwacht, bevor sein großer Bruder ihm den Passierschein zeigen kann. Erst daraufhin rasseln die Seilwinden der Zugbrücke und die beiden können ihre fantastische Reise fortsetzen...

Und diese kleine Odyssee, auf die der Spieler sie begleiten darf, kann ohne Übertreibung als wunderschön, emotional mitreißend und spielerisch lohnend bezeichnet werden. Es sind die vielen kleinen Details, die diese Welt so lebendig wirken lassen: das herrliche Licht- und Schattenspiel zur Nacht, genauso wie die gelungen ausgeleuchteten und mit sichtbar künstlerischem Anspruch texturierten Umgebungen zu Tage. Zusammen mit der exotischen Steuerung und der tragischen Erzählweise ergibt sich eine ganz besondere Action-Puzzlelei, die kein Enthusiast verpassen sollte.

Jan Heinrich

Zweite Meinung

Markus Würstle: Ich war zuerst skeptisch, doch »Brothers« konnte mich auf ganzer Linie überzeugen. Ich erlebe das Abenteuer der beiden Brüder als angenehm anspruchsvoll und habe mich außerdem in den knallbunten Charme verliebt. Das ergibt freudige 8.7

Brothers: A Tale of Two Sons

GRAFIK

Etwas »Fable«-artig aber sehr stimmungsvoll

8

SOUND

Atmosphärisch perfekt pointierte Traumsphären

9

STEUERUNG

Zunächst ziemlich knifflig, aber schon bald ausgesprochen faszinierend

8

Einzigartiges Spielgefühl mit erstklassiger Inszenierung. Muss man erlebt haben!

8.5 von 10

Und außerdem?

- Zwölf Erfolge für insgesamt 400 Gamerscore die sich zwar innerhalb eines Spieldurchgangs gut lösen lassen, aber gar nicht so leicht zu finden sind
- Ein einziger Schwierigkeitsgrad, der aber aufgrund der einzigartigen Spielbeschaffenheit jedermann zufriedenstellen sollte
- Reine Einzelspieler-Erfahrung ohne Online-Anbindung
- Bisher keine Download-Inhalte geplant

Erhältlich | 5. September 2013



Landwirt oder Tankwart?

- +** Über 100 originalgetreue Fahrzeuge von 20 Herstellern, zwei Spielwelten, Landwirtschaft mit Nutzpflanzen und Vieh möglich, freie Gestaltung des eigenen Arbeitstages
- Technisch extrem altbacken, sterile Spielwelt, kein einziges gesprochenes Wort, hakelige Fahrzeugsteuerung, mühsamer Einstieg



LANDWIRTSCHAFTS-SIMULATOR 2013

Hof-Idyll mit Güllefaktor

kurz&knapp

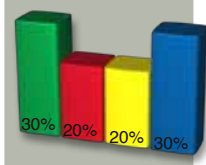
Hersteller | Focus Home Entertainment
Entwickler | Giants Software
Preis | ab 40 Euro
Genre | Simulation
Spieler | 1
Xbox Live | nein
USK | ab 0 Jahren

kurz gesagt

Harter Alltag eines Agrarökonoms mit Ecken, Kanten und... Mähreschern.

das ist drin

- Ernten
- Grubbern
- Düngen
- Säen



Morgens, halb zehn in Hagenstedt: Seit 7:45 Uhr ist Bauer Namenlos damit beschäftigt, seine Felder zu bestellen. Das Getreide wurde bereits geerntet, es folgen die Mahd des Maisfeldes, das Grubbern der Brachfläche nebenan, das Aussäen neuen Saatgutes, das geruchsintensive Auftragen des Düngers und anschließend muss noch irgendein Lakai die Agrargüter zu Abnehmern in die Stadt fahren. Kurzum: Der Tag beginnt mit Arbeit, geht mit Plackerei weiter und endet am Abend mit schlaffen Gliedmaßen, Muskelkater und Güllegeruch am Körper. Verklärtes Bauernhof-Idyll ist für Mädchen – der »Landwirtschafts-Simulator 2013« hingeger für echte Kerle. Am besten solche, die vor lauter Dieselgeruch in der Nase, Vernarrtheit in bullige Maschinen und PS-starke Kraftprotze über alle anderen Mängel hinwegsehen können. Denn von Letzteren hat diese Bauernhof-Simulation leider mehr als genug...

HORSCH IST MEIN SPORTWAGEN

Sie fangen bei der Technik an: Matsch-Textures, steife Animationen, aufpoppende Bäume und Sträucher, wenn man gerade auf seinem Trecker der Abendsonne entgegen fährt. Liegt's daran, dass so unglaublich viel im Hintergrund berechnet wird? Wohl kaum: Neue Landmaschinen kauft man in der Stadt beim imaginären Händler über schnöde Textboxen; Einwohner scheint es genauso wie Autos auf der Straße nur eine Handvoll zu geben; und Vögel oder andere Tiere, die die

fade Natur etwas beleben würden, haben vor lauter Ödnis scheinbar schon lang das Weite gesucht. Das würde man zu Spielbeginn am liebsten auch, denn der »Landwirtschafts-Simulator 2013« ist nicht nur hässlich, sondern auch noch kompliziert und unbarmherzig. Was man genau zu tun hat, weiß man anfangs nicht. Dafür lernt man, wie man die Agrovector Silage-Zange an seinen Deutz-Fahr Agrotion 430 TTV anknüpft, mit welcher Tempomat-Stufe Heuballen gerollt werden dürfen und dass man den Rasen des örtlichen Golfplatzes nur mit einem Profihopper des Herstellers Amazone mähen kann. Die Frage aber, wie man seine Güter nun in Bares verwandelt, um damit neue Maschinen, Gebäude und Tiere zu kaufen, muss sich jeder selbst beantworten.

VIEL ZU TUN – ABER WAS DENN BLOSS?

Am offensichtlichsten ist das noch bei immer wieder per Handy eintrudelnden Nebenmissionen – wie eben das Rasenmähen am Golfplatz – die ein bisschen Geld in die Hofkasse spülen. Nett, aber wie jede andere Aktion vor allem behäbig und unspektakulär. Wahlweise aus der Verfolger- oder Ego-perspektive ist man meist stundenlang damit beschäftigt, immer wieder das Gleiche zu tun, während gleich vier riesige Menüfenster mit Handelsdaten, Zahlen und Wettervorhersage die Sicht auf die Arbeitsfläche vernebeln. Dennoch: Detailverliebt ist diese Simulation allemal. Und wer ein Faible für technische Daten von schweren Maschinen

hat, wird vermutlich mit offen stehendem Mund den halben Tag in bebilderten Infomenüs verbringen. Oder genüsslich seine hakeligen Erntemaschinen millimetergenau rangieren, bis die Getreidelieferung endlich per Tastenkombination ins Silo abgeladen werden kann. Wer's mag...

Sabine Schischka

Zweite Meinung

Markus Würstle: Das hier ist nicht viel anspruchsvoller als »Bauer sucht Frau«, bereitet Simulations-Fans aber zumindest kurzfristig Spaß. Alle anderen bleiben lieber beim alljährlichen Jungbauern-Kalender – da verläuft der Abend spritziger. Ich gebe 5,5

Landwirtschaft-Simulator 2013

GRAFIK

Miese Texturen, kaum Animationen, wenig Physik

4

SOUND

Original Fahrzeug-Sounds, sonst ist nix los, auch keine Sprachausgabe

6

STEUERUNG

Gut vom PC portiert, aber dennoch hoffnungslos überladen

6

Das hier ist so sexy wie Steckrübeneintopf – nur für PS-Freaks eine echte Alternative zum Urlaub auf dem Bauernhof.

5.8 von 10

Erhältlich | 4. September 2013



Mausestark oder mausgrau?

- +** Hübsche 2D-Grafik mit 3D-Perspektivwechseln, sowohl Original- als auch moderne Hintergrundmusik, schräge Kulissen, tolle Standbild-Zwischensequenzen, klasse Original-Sprecher...
- ...die allerdings nur auf Englisch mit deutschen Untertiteln plappern, Steuerung verwaschen, Perspektive erschwert manchmal die Übersicht

CASTLE OF ILLUSION STARRING MICKEY MOUSE

Mäuserich auf Abwegen

kurz&knapp

Hersteller | Sega **Entwickler** | Sega AM7 **Preis** | 14,39 Euro **Genre** | Jump 'n' Run
Spieler | 1 **Xbox Live** | ja **USK** | ab 6 Jahren
Kurz gesagt | Charmante Hüpf-Arie mit Micky Maus durch bunte aber tödliche Welten.

Früher war alles besser – sagen die alten Spielehasen und freuen sich deshalb, dass Sega scheinbar genau ihrer Meinung ist. Denn mit »Castle of Illusion« bringt der Hersteller die aufgehübschte Neuauflage des gleichnamigen Mega-Drive-Klassikers als Download-Game auf Xbox 360.

Das Spielprinzip hat sich ebenso wenig geändert wie die Story: Die böse Hexe Mizrabel entführt die holde Minnie Maus in ihr Schloss der Illusionen – und Mäuserich Micky schreitet zur Rettung. Dazu muss er sieben Regenbogensteine finden, die den Weg zur Mäusedame freigeben. Die verstecken in ebenso vielen Illusionswelten innerhalb des Schlosses. So verschlägt es Micky in verzauberte Wälder, bunte Spielzeugwelten, alte Bibliotheken und zuckrige Süßigkeitenländer, wo er sich gegen Zinnsoldaten, Bücherwürmer und herabfallende Macarons behaupten muss. Das klappt am besten mit dem bewährten Kopfsprung – aber auch Wurfgeschosse bezwingen Mizrabels Dienerschaft.

Schön: Die ursprünglich reine 2D-Optik des Originals wurde durch zahlreiche Tiefen- und Perspektivwechsel in eine Mischung aus 2D- und 3D-Abschnitten verwandelt und verleiht den Welten angenehme Überraschungseffekte. Neben allerlei Rätseln steht – typisch Jump 'n' Run – eindeutig die Geschicklichkeit im Vordergrund. Punktgenaue Sprünge sowie Angriff und Deckung zur rechten Zeit entscheiden über Sieg oder Niederlage. Leider liegt genau hier einiges im Argen, denn die Steuerung von Micky erinnert an Seife: Statt akkurater Hüpfen »glitscht« der Mäuserich von Plattform zu Plattform, stoppt nicht zum rechten Zeitpunkt oder rutscht von Kanten wieder hinab. Ärgerlich! Ebenso wie die Tatsache, dass statt deutscher Sprecher nur englische Tonfetzen untertitelt wurden. Ältere Semester dürften dennoch ihre Freude an »Castle of Illusion« haben, weckt es doch viele Nostalgiegefühle. Der zuweilen unfreiwillig hohe Schwierigkeitsgrad zählt auch dazu.

Sabine Schischka

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLE – AUS DEN SCHATTEN

Reif für die Schildkröten-Suppe!

kurz&knapp

Hersteller | Activision **Entwickler** | Red Fly Studio **Preis** | ab 15 Euro **Genre** | Action
Spieler | 1 - 4 **Xbox Live** | ja **USK** | ab 16 Jahren **Erhältlich** | 28. August 2013

Während hierzulande nur Phantom-Schildkröte Lotti das Allgäu unsicher macht, ist auf der Xbox 360 gleich das komplette Kampf-Quartett unterwegs. Die Mutanten-Reptilien Leonardo, Donatello, Raphael und Michelangelo sollen die entführte April aus den Händen der fiesen Foot-Gang retten – wahlweise als Solist, im Zweier-Splitscreen oder zu viert via Xbox Live. Klingt ja ganz ordentlich, doch etliche Kleinigkeiten plätten den Spielspaß wie eine Pizza.

Etwa der leichte Zeilenversatz oder die Zwischensequenzen, die nur mittels Comiczeichnungen und deutschen Untertiteln dargestellt werden. Die ausbaufähigen Charaktere und Waffen sowie die zumindest im Ansatz rasanten Kämpfe sind da nur eine kleine Entschädigung für die zähe Steuerung und das leider sehr unübersichtliche Leveldesign. Im Grunde geht nur im alternativen Arcade-Modus mit bis zu vier Leuten an einem Screen so richtig der Ninja ab, der Rest darf ohne Umschweife zu Dossensuppe verarbeitet werden.

Reinhard Fischer



TURBO: DIE SUPER-STUNT-GANG

Weichtiere auf der Überholspur?

kurz&knapp

Hersteller | Namco Bandai **Entwickler** | Monkey Bar Games **Preis** | ab 50 Euro **Genre** | Geschicklichkeit **Spieler** | 1 - 2 **Xbox Live** | nein **USK** | ab 0 Jahren **Erhältlich** | 20. Sept. 2013

In die Schneckenhäuser, fertig, los! Beim diesjährigen Rennen um die Ehrenmedaille der größten Lizenzgurke ist diese Versoftung zum gleichnamigen Kinofilm ganz vorn mit dabei. Star ist der putzige Schneckerich Turbo, dessen Gehäuse sich durch einen Schicksalsschlag in einen Motor verwandelt hat. Wer jetzt meint, ihn erwarte ein Fun-Racer à la »Mario Kart«, liegt ordentlich daneben. Denn tatsächlich wird die Weichtierbande zu furiosen Kunststücken gezwungen, indem man sie wie Tony Hawk zu seinen besten Zeiten über Skatepark-ähnliches Terrain scheucht. Nur sechs Spielumgebungen, wie etwa das Innere des »Dos Bros Taco«-Stands, bilden die gesamte Umgebung. Dort müssen dann unter Zeitdruck Sammelaufgaben erfüllt oder Trick-Highscores geknackt werden. Zwar sind unzählige Freischaltmöglichkeiten vorhanden, doch welchen Schnecken-Fan motiviert das schon, wenn das eigentliche Erlebnis sich nicht nur schwierig steuern lässt, sondern letztlich auch einem ziemlich knackigen Schwierigkeitsgrad unterliegt. Absolute Durchschnittskost!

Jan Heinrich



Wertung

Für Junggebliebene und jüngere Semester mit Frustresistenz ein Spaß – Nostalgiker schlagen Purzelbäume.

7.7 von 10

Wertung

Nix da mit Cowabunga! Vermurkste Xbox-Live-Koop-Action, die dem Image der Marke keinen Gefallen tut.

4.0 von 10

Wertung

Der Film ist rasant, das Game spielt sich zäh wie Schneckenschleim!

4.6 von 10



FREEFALL RACERS

Mein erster Gleithörnchen-Simulator

kurz&knapp

Hersteller | Deep Silver **Entwickler** | Smoking Gun Interactive **Preis** | 9,49 Euro
Genre | Geschicklichkeit **Spieler** | 1 - 2
Xbox Live | ja **USK** | ab 0 Jahren
Erhältlich | 6. September 2012

Mit »Freefall Racers« setzt mir Entwickler Smoking Gun die imaginäre Pistole auf die Brust und lässt mich wie ein verrücktes Eichhörnchen vor der Kinect-Leiste herumhampeln. Eigentlich liebe ich alles was mit diesen majestätisch-knuddeligen Fellknäueln zu tun hat, aber selbst mir ist das hier zu affig. Dafür sind die comicartigen Flughörnchen genau das Richtige für so ziemlich jeden Erziehungsberechtigten. Denn hiermit kann Papa den hyperaktiven Sohnmännchen erstmal ein paar Stunden vor dem Fernseher parken. In kinder-tauglicher Geschwindigkeit stürzen sich die todesmutigen Knuffkumpanen quitschbunte Abhänge hinab und versuchen in einem von drei Rennmodi als erster durchs Ziel zu gleiten – auch am geteilten Bildschirm für zwei Spieler. Power-Ups wie Zielschraketen und Schilde bringen zusätzliche Spannung rein. Die Kinect-Erkennung funktioniert dabei meist angemessen, auch wenn's ab und an kleinere Aussetzer gibt. Einziger wirklicher Minuspunkt: Mit gerade mal acht Strecken fehlt auf lange Sicht die Abwechslung. Trotzdem: Kids fliegen hier drauf!

Markus Würstle



Wertung

Kinect-Flugrennen mit Knuddelfaktor und Farbüberschuss. Für Kids genau das Richtige.

6.0 von 10

NHL 14

It's Hockey-Night Tonight!

kurz&knapp

Hersteller | Electronic Arts **Entwickler** | EA Sports **Preis** | ab 65 Euro **Genre** | Sport-Simulation **Spieler** | 1 - 12 **Xbox Live** | ja **USK** | ab 12 Jahren **Erhältlich** | 12. Sept. 2013

Der Teufel steckt im Detail: Auf den ersten Blick hat sich bei »NHL 14« gegenüber dem Vorjahr nichts getan. Offenbar hat sich EA ausschließlich auf Kleinigkeiten konzentriert. Das aus »NHL 13« bekannte »True Performance Skating«, welches physikbasiertes Schlittschuhlaufen einführt, wurde ein wenig überarbeitet. Die Folge: realistischere Cracks dank direkterer Bewegungen. Eine weitere Neuerung ist die gelungene Implementierung der »Enforcer Engine« aus der »Fight Night«-Reihe, die endlich die Schlägereien auf die nächste Stufe hievt: In Third-Person-Manier prügeln die Kontrahenten aufeinander ein und erstmals ist ein echter Unterschied zwischen Big-Guys à la Zdeno Chára und schmächtigeren Kameraden zu spüren. Auch Checks gehen leichter von der Hand, da sich die Physik der Spieler einer Frischzellenkur unterworfen hat. Ein Gimmick für Retro-Fans: Im NHL 94 Anniversary Modus kann der Look des Games an das Ur-NHL angepasst werden. Blaues Eis und Stern-Interface inklusive. Insgesamt eine gelungene Weiterentwicklung, die aber wenig Neues bietet, um NHL-Zocker zum Game-Shop zu lotsen.

Daniel Riedmüller



Wertung

Ein greller Stern am Sportspiel-Firmament – Neues sucht man aber mit der Lupe.

8.4 von 10

MADDEN 25

Nur ein halbgares Upgrade?

kurz&knapp

Hersteller | EA Sports **Entwickler** | EA Tiburon **Preis** | ab 65 Euro **Genre** | Sport **Spieler** | 1 - 6 **Xbox Live** | ja **USK** | ab 0 Jahren **Erhältlich** | 29. August 2013

Die »Madden«-Ausgabe zum 25sten Jubiläum der American Football-Spieladaption – der erste Teil erschien 1988 für Apple II und MS-DOS – bringt die Fans wieder richtig zum Jubeln. Zwar gibt's in Sachen Grafik Detailverbesserungen bei Physik und Spielerbewegungen, doch die konnte sich schon letztes Jahr wirklich sehen lassen. Vielmehr begeistert indes das üppige Maß an neuen, respektive aus älteren Vorgängerspielen zurückgekehrten Modi sowie die grandiose Präsentation des ganzen Spektakels. Ganz besonderes Lob verdient der neue Owner-Modus, der zwar in jeder Jahresausgabe sporadisch vorhanden war, aber seit »Madden NFL 06« starke Qualitätseinbrüche hinnehmen musste. Jetzt ist diese Management-Simulation eines eigenen Teams wieder absolut glaubwürdig und lässt quasi keine Wünsche offen. Und dank des tollen »Run Free«-Steuerungskonzepts gibt's sogar neue spielerische Impulse zwischen den Yards – Football-Nerds werden ihre helle Freude haben!

Jan Heinrich



Wertung

Touchdown! Setzt deutlich eins drauf auf die Vorjahresversion und begeistert mit massivem Umfang.

8.6 von 10

FOUL PLAY

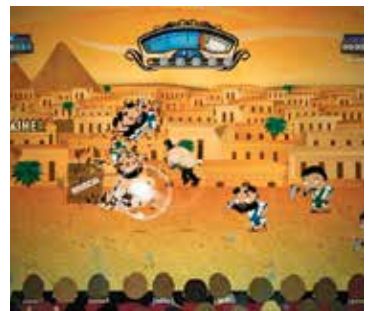
Englischer Charme reicht halt nicht

kurz&knapp

Hersteller | Mastertronic **Entwickler** | Mediatonic **Preis** | 14,39 Euro **Genre** | Action **Spieler** | 1 - 2 **Xbox Live** | ja **USK** | ab 12 Jahren **Erhältlich** | 18. Sept. 2013

Der englische Baron Dashforth ist ein wahres Original. Zylinder, Monokel, buschiger Schnauzer und der betont aristokratische Wortschatz lassen nicht vermuten, was Dashforth schon so alles erlebt hat. Auf einer Theaterbühne erzählt der viktorianische Edelmann von seinen Abenteuern als Dämonenjäger und stellt sich allerhand Statisten-Gegneresocks wie Soldaten, Mumien sowie sonstigen Monstern nach klassischem »Streets of Rage«-Prinzip. Will heißen: Dashforth rennt aus der Seitenansicht über die Bretter, die die Welt bedeuten, landet Schlagkombos via X- und Y-Taste, pariert mit dem B-Knopf, weicht geschickt eintrudelnden Schlägen aus und bringt das im Vordergrund sitzende Publikum zum Toben. Die bunte Grafik im Comic-Stil gibt sich aufpoliert, die Steuerung funktioniert tadellos und ein paar Ideen wie das Nutzen der Zuschauergunst als Lebensbalken gefallen. Leider wird die immer gleiche und wenig abwechslungsreiche Spielmechanik sehr schnell sehr öde – auch im Duett mit einem Off- oder Online-Partner.

Markus Würstle



Wertung

Liebenswürdige aber wenig abwechslungsreiche Theater-Schlägerei. Nur was für harte Brawler-Fans!

6.1 von 10

360 LIVE, MEIN GAME UND ICH

Mein Name ist Richard Löwenstein. Vor einigen Jahren durfte ich dieses Magazin aus der Taufe heben. Dann setzten sich andere Flausen in meinem Kopf fest: Ich wollte ein eigenes Videospiel entwickeln. Das ist meine Geschichte.

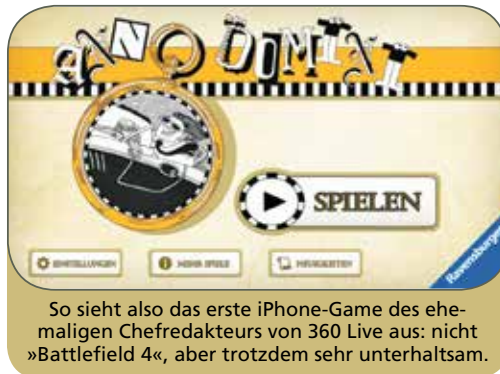
Ich hab's nicht mehr so ganz genau im Kopf, aber es dürfte im Sommer 1983 gewesen sein, als ich meinen ersten Heimcomputer in die Arme schließen durfte. Ein Texas Instruments TI-99/4A. Den haben mir meine Eltern geschenkt, weil »...der hat 16 Bit. Das ist wenigstens was Vernünftiges«, sagte mein Herr Papa. Dieser Heimcomputer lieferte die Initialzündung für ein Leben, das geprägt ist durch Computer- und Videospiele. Ich hab mir damals das Programmieren in Basic und Assembler beigebracht und Mitte der 80er Jahre ein paar Spiele veröffentlicht. Weder »Twinky goes hiking« noch »North Sea Inferno« haben mir sonderlich Ruhm und Reichtum eingebracht, aber es war eine gute Zeit. Ich fand den Einstieg in die Branche, durfte an den Magazinen Amiga Joker und PC Joker mitarbeiten und schlussendlich die Fachmagazine Cube, 360 Live und PS3M aus der Taufe heben.

KARRIERE ALS SPIELEPROGRAMMIERER

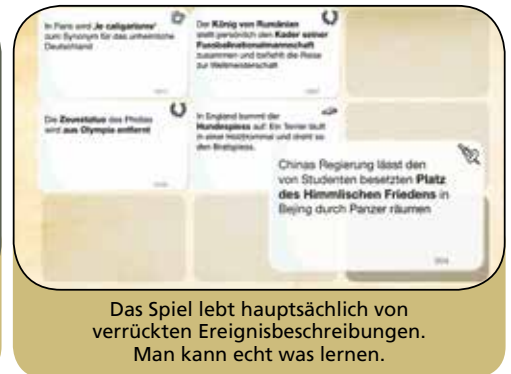
Anfang 2012 wurden dann andere Pläne geschmiedet. Ich wollte ausprobieren, wie es sich anfühlt, wenn man ein modernes Videospiel eigenhändig programmiert. Mag sein, dass ich mir in den 80er und 90er Jahren etwas Fachwissen angeeignet hatte. Aber abgesehen von einigen grundsätzlichen Prinzipien – was sind Bits, wie funktionieren Algorithmen – hat sich das alles längst überlebt. Ich fing also im Wesentlichen bei Null an. Erste Aufgabe: Antworten finden. Zum Beispiel darauf, für welche Plattform ich entwickeln möchte. Xbox 360 scheidet leider von vornherein aus. Denn es mag zwar sein, dass sich Microsoft gegenüber Indie- und

Jungentwicklern geöffnet hat. Trotzdem schienen mir die Rahmenbedingungen immer noch allzu kostspielig. Allein das Online-Stellen eines Spiels kostet weitaus mehr als 10.000 Euro. Da scheint mir ein Game für das Betriebssystem iOS, also iPhone, iPod Touch und iPad, die deutlich preiswertere und unkompliziertere Variante zu sein. Apple verlangt vergleichsweise wenig Geld und macht einem den

Plattformen im Vergleich mit den Heimcomputern und Konsolen der 80er sind. Als Programmierer muss ich sehr viel mehr Funktionen kennen und verstehen lernen, wenn ich sie sinnvoll einsetzen und nutzen will. Sobald auch nur ein Komma im sogenannten Quellcode fehlt – das ist die Textdatei, die das Programm enthält – stoppt Xcode den Programmlauf mit mehr oder weniger kryptischen



So sieht also das erste iPhone-Game des ehemaligen Chefredakteurs von 360 Live aus: nicht »Battlefield 4«, aber trotzdem sehr unterhaltsam.



Das Spiel lebt hauptsächlich von verrückten Ereignisbeschreibungen. Man kann echt was lernen.

Einstieg leicht. Als Möchtegern-Entwickler muss ich lediglich einen Mac besitzen und ein Programm namens »Xcode« aus dem Internet laden. Das reicht zum Loslegen. Xcode hat alles drin und dran, was zur Schöpfung eines Computerprogramms notwendig ist: Mit Hilfe des Editors kann ich Codezeilen texten. Ein Compiler übersetzt die Codezeilen in einen ausführbaren Code. Mithilfe des integrierten Emulators kann ich den Code sofort starten und austesten – das scheint viel komfortabler zu funktionieren als in den 80er Jahren. Ein Kinderspiel!

Als ich meine erste kleine Fingerübung starte und mich der Text »Hallo Welt!« vom Bildschirm anblinzelt, spüre ich Vaterstolz in mir. Tolles Gefühl! Niemals hätte ich zu diesem Zeitpunkt geahnt, wie oft ich mir in den kommenden Monaten die Haare ausrufen und Xcode mitsamt dem Mac gegen die Wand schleudern möchte.

Denn bald würde ich, um wie viel leistungsfähiger, aber auch um wie viel komplexer moderne Hardware-

Fehlermeldungen. Mir wird bald klar, dass ich Rat und Hilfe brauche. Ich spreche mit einem befreundeten Entwickler über sogenannte »Engines«. Vereinfacht gesagt handelt es sich dabei um Sammlungen von professionell zusammengestellten Programm-Funktionen, die einem viel stupide Arbeit abnehmen. Aber welche Engine soll's denn sein? »Unity« scheint weit verbreitet zu sein, das verspricht eine gewisse Praxistauglichkeit. Oder vielleicht »Gammemaker«, weil man damit angeblich am schnellsten zu Resultaten kommt? Ich entscheide mich schließlich für »Cocos 2D«. Es heißt, die Engine erlaube schnellen und flüssigen Code, außerdem gibt es gute Literatur dafür. Immerhin werde ich in den kommenden Wochen und Monaten sehr viel lernen, und das tue ich sehr gerne aus Büchern. Ich betrete so viel Neuland um mich herum: Nach meinem Umstieg vom Windows-PC muss ich mich mit dem Mac vertraut machen; und außerdem mit Xcode, Cocos 2D und

»EIN VIDEOSPIEL IST WIE EIN PUZZLE AUS HUNDERTEN VON TEILEN.«



✕ Über den Autor

WER SCHREIBT HIER ÜBERHAUPT?

Der Autor Richard Löwenstein hat in den 80er- und 90er-Jahren mehrere Computerspiele für die Heimcomputer Commodore 64 und Amiga designt, programmiert und Arm in Arm mit namhaften Häusern wie Markt & Technik, Magic Bytes, Firebird Software und CT Verlag veröffentlicht – darunter »Twinky goes hiking«, »Topcross« und »North Sea Inferno«. Ende 2005 hat Richard Löwenstein das Magazin 360 Live gegründet, gemeinsam mit dem Redaktions-Team aufgebaut und über viele Jahre geleitet. 2010 wurden Tastatur und Controller dann gegen Rucksack und Wanderschuhe getauscht, um gemeinsam mit der Lebenspartnerin eine Weltreise zu unternehmen. Das Jahr nach der Rückkehr wurde einem neuen Vorhaben gewidmet: ein eigenes Videospiel programmieren. So entstand »Anno Domini«. Wie es zu diesem Karriereumschwung kam, das schildert der Text auf diesen Seiten. Wer lieber mehr darüber erfahren möchte, wie so ein ehemaliger Spieleredakteur eine Weltreise zwischen Buenos Aires und Machu Picchu, Tokio und Hobbingen erlebt, der holt sich die E-Books aus der Reihe »Wir sind dann mal woanders« auf seinen Reader. Die E-Books gibt's auf amazon.de



Auch ein Indie-Developer muss mal entspannen: Hier während der Weltreise im Shiva-Tempel Pre Rup nahe Angkor Wat.



Per Touchscreen-Bedienung werden die Karten über das Spielfeld verschoben und so platziert, dass die Ereignisse eine zeitliche Reihenfolge ergeben. Wer richtig sortiert, kassiert massig Punkte.

Objective-C, der Haus- und Hof-Programmiersprache auf Apple-Systemen.

PUZZLEN STATT HÜPFEN

Binnen weniger Wochen entsteht der Prototyp eines simplen Jump 'n' Runs. Ein erstes Programmier-Experiment, das gemeinsam mit meinem Wissen wachsen soll. Als Basis dient die Figur Twinky aus meinem Spiel »Twinky goes hiking«, einem Frühwerk aus dem Jahr 1986. Es dauert einige Wochen. Aber dann saust Twinky wie von der Tarantel gestochen über den Touchscreen meines iPhones. Kaum tippe ich den Bildschirm an, katapultiert sich Twinky in die Höhe und überwindet selbst die weitesten Schluchten mit Leichtigkeit. Jeder andere würde das iPhone vermutlich binnen Sekunden gelangweilt zur Seite legen, aber in mir lösen die Retro-Grafik, das tolle Tempo und die flüssige Spielbarkeit stolze Gefühle aus. Mag sein, dass ich betriebsblind bin. Trotzdem, Twinky soll zu einem richtigen »Endless Runner« heranwachsen. Ich möchte das Projekt gemeinsam mit einem Spielhersteller in die Welt setzen. Also rufe ich Ravensburger Digital an. Das Team sitzt in der Münchener Nachbarschaft. Einen der Mitarbeiter dort – nennen wir ihn Peter – kenne ich ganz gut. Vielleicht hat Peter Lust, die Entstehung eines »Twinky«-Comebacks mit seinem Team zu unterstützen?

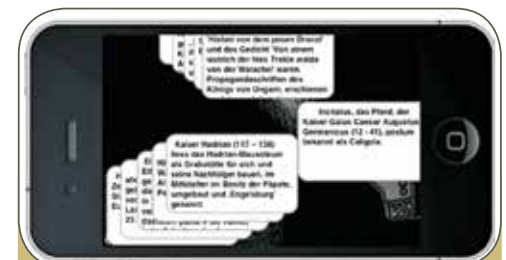
Im Gespräch wird klar: Lust hätte Peter schon. Nur glauben seine Kollegen nicht, dass ich als iOS-Neuling so ein Projekt tatsächlich durchziehen würde. Man erzählt mir, die Geschichte der Videospiele sei gepflastert von vielen hundert Menschen, deren Vorhaben auf halber Strecke gestrandet sind. Manche haben den Umfang der Arbeiten unterschätzt, andere die Geduld und den Geldbeutel ihrer Auftraggeber. Ravensburger will trotzdem mit mir zusammenarbeiten, nur eben an einer weniger aufwendigen Spielidee. Man schlägt mir die iOS-Portierung eines

Kartenspiels vor, das vor einiger Zeit die große Welle gemacht hat. Die Rede ist von »Anno Domini«, einem Gesellschaftsspaß mit Merkmalen der Kartenspiele »Mogeln« oder »Schummeln«. Grob gesagt geht es in der Rate-Puzzlelei beispielsweise darum, zu ahnen, ob Kolumbus Amerika entdeckte, bevor oder nachdem Inspektor Kottan aus der österreichischen Satire-TV-Serie »Kottan ermittelt« das erste Mal zum Dienst antrat. Danach bringt man diese beiden Ereignisse in eine zeitliche Reihenfolge – und Bingo, hat gewonnen oder verloren. Mehr oder weniger historisches Rätseln also.

PROBLEME UND STOLPERFÄLLEN

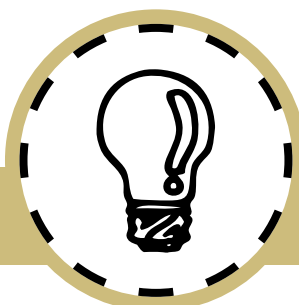
Ich bekomme ein komplettes Gamedesign-Dokument ausgehändigt. Der Schöpfer der Spielidee – nennen wir ihn Frank – hat das Gameplay von A bis Z durchdacht und erläutert seine Idee eines Verschiebe-die-Karten-Gameplays auf 24 Seiten. Viel Lesestoff. Und das obwohl in dem Dokument etliche Ideen noch nicht thematisiert sind, die Frank und mir erst später im Laufe der Entwicklung zufliegen. Ich nehme den Auftrag an. Nicht ahnend, dass mich die Arbeiten an diesem vergleichsweise kleinen Projekt über ein Jahr auf Trab halten würden.

Schnell lerne ich, wie viel Programmieraufwand selbst in kleinsten Kleinigkeiten stecken kann. Beispiel: Wie finden die gedruckten Karten den Weg in



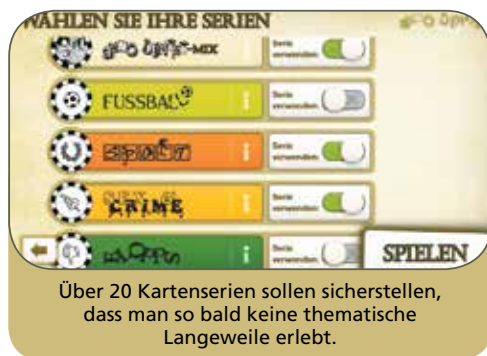
Anhand eines frühen Prototyps des Spiels wurde getestet, wie gut man die Texte auf dem iPhone-Display erkennen kann. Es brauchte viel Feinarbeit, bis die Lesbarkeit gegeben war, besonders bei langen Texten.

das iPhone? Soll ich sie scannen? Wäre denkbar. Aber das Spiel muss die Ereignisse in eine zeitliche Reihenfolge bringen – es muss ja zum Beispiel »wissen« wann Kottan das erste Mal ermittelt hat. Das war übrigens im Jahr 1976. Also muss das Spiel innerhalb des gescannten Textsalats die Jahreszahl erkennen, herauslesen und einordnen. Das kann aber selbst die klügste Texterkennung der Welt nicht leisten; scannen wird also nicht funktionieren. Gottlob steht mir Urs Hostettler bei, der Autor der Kartenspiel-Vorlage. Er schickt mir die Originaltexte, auf deren Basis das Kartenspiel gedruckt wurde. Die Textflut überrollt mich. Denn das Originalspiel verteilt sich auf insge-



»MANCHMAL MÖCHTE ICH DEN MAC GEGEN DIE WAND PFEFFERN.«

samt 23 Sets mit verschiedenen Themen wie Fußball, Sport, Geschichte oder Österreich. Jedes Set umfasst 336 Ereigniskarten mit jeweils einer Frage und einer Erklärung. Das ergibt insgesamt 15.456 Ereignisse; oder zwei Millionen Textzeichen; oder 650 Schreibmaschinen-Seiten. Mir sinkt das Herz in die Hose, als ich die Word-Dateien betrachte. Ich muss ein Programm schreiben, das den Text – trotz Formatierung wie Kraut und Rüben – lesen und verarbeiten kann. Der Code muss die verschiedenen Textbestandteile nach Ereignissen, Themen, Jahreszahlen filtern und in eine Datenbank übertragen. Dieses sogenannte »Parsing« muss fehlerfrei funktionieren, denn die geringste Unwägbarkeit würde das Spiel kaputt machen. Es dauert vier Wochen, bis der Parsing-Code tut wie er soll.



Kaum ist die eine Hürde genommen, folgt die nächste. Hätte nie gedacht, dass Speicherplatz und Leistung auf so moderner Hardware wie dem iPhone 5 derart knapp bemessen sein würden. Zwei Megabyte verschlingt der Grafikcode pro Karte, die er auf den Bildschirm malt. Der Hauptspeicher rinnt mir wie Sand durch die Finger. Außerdem ruckelt die Animation, sobald die Render-Engine mehr als drei Spielkarten über den Touchscreen schubst. Damit kann ich nicht leben, so als Framerate- und Handling-Fetischist. Ohne geschmeidige Bedienung und flüssige Erscheinung geht mir »Anno Domini« nicht aus dem Haus. Also wird der Code optimiert und wieder optimiert. Mein Dankeschön gilt an dieser Stelle der Internet-Community. Wesentlich erfahrenere Programmierer als ich sind gerne bereit, ihr Wissen auf Stackoverflow.com und vergleichbaren Coding-Webseiten zu teilen. Ohne sie würde ich wohl das Handtuch werfen, wie so viele Videospiel-Entwickler vor mir. Doch ich habe mir fest vorgenommen: Ich beiße mich durch.

DIE VERÖFFENTLICHUNG NAHT

Den Sommer über baue ich an »Anno Domini«, setze das Spiel wie ein Puzzle aus Hunderten von Teilen zusammen. Ich lausche etlichen Musikstücken, bis ich passende Ohrwürmer finde: ein Puzzlestück erledigt. Ich integriere Klingklang-Soundeffekte, die die Aneinanderreihung mehrerer Karten akustisch unterstreichen – ein weiteres Puzzlestück platziert. Baue Titelbild, Highscore-Listen und Facebook-Anbindung ein – Puzzlestücke drei, vier und fünf abgehakt. Dazwischen treibt mich die Jagd nach Programmfehlern an den Rand des Irrsinns. Kaum ist eine Absturzursache eliminiert, verhegeln Crashes in anderen Spielsituationen die Stimmung. Zwischendurch diskutieren Frank und ich das Gameplay. Franks Basisidee bleibt erhalten, drum herum bleibt kein Stein auf dem anderen. Wir wollen mehr Dynamik und mehr Modernität. Also umbauen und probieren, umbauen und probieren. So vergehen Wochen und Monate.

Dann endlich, Mitte Dezember, scheinen alle Elemente auf ihrem Platz zu liegen. Das Spiel läuft stabil, und wenn ich Freunde um einen Probelauf durch das Tutorial bitte, loben sie die Steuerung. Besonders stolz sind Frank und ich auf die gemeinsam ausgeklügelte Gameplay-Dynamik. Das Lege-Raster, auf dem die Karten platziert werden, war ursprünglich auf drei mal drei Felder festgelegt. Jetzt verändert es sich Zug um Zug. Der Spieler erlebt das als sich ständig verändernde Chancen und Risiken, und Punktejäger können sich dadurch höhere Highscore-Weihen verdienen. Ein wichtiger Meilenstein ist erreicht. Ein weiterer folgt Mitte Januar, als Peter das Game bei Apple zur Freigabe einreicht. »Anno Domini« besteht im ersten Durchlauf, genügt also Apples hohen Ansprüchen an Inhalt und Programmierung. Mir fällt ein Stein von Herzen. Dass danach trotzdem noch Monate bis zur Veröffentlichung vergehen würden, hat verschiedene Gründe. Zum Beispiel wechseln einige Mitarbeiter bei Ravensburger. Neue Menschen bringen neue Design-Ideen für »Anno Domini« ins Haus, und die möchten sie gerne ausprobiert sehen. Das geht manchmal nicht ohne Reibereien und Zähneknirschen ab. Aber irgendwann sind alle Beteiligten glücklich. Am 22. August 2013 pünktlich um zwölf Uhr steht »Anno Domini« endlich auf iTunes zum Download bereit. Fein. Mal sehen, welche Programmier-Aufgabe als nächste ansteht. Vielleicht ja doch was für Xbox One, wo Microsoft sich kurz vor der Gamescom zu kinderleichtem Self-Publishing bekannt hat.

Richard Löwenstein

✖ Anno Domini

SORTIER' DIE ZEIT!

Hände hoch: Wer weiß, ob der »Osterhase das erste Mal erwähnt wurde« bevor oder nachdem »ein Mann in Padua mit Hilfe eines selbst gebauten Fernrohrs Europa entdeckte«? Beim Kartenspiel »Anno Domini« geht es um die zeitliche Einordnung erstaunlicher, wirrer, wichtiger und völlig unzusammenhängender Ereignisse aus der Menschheitsgeschichte. Die Ereignisse hat der Schweizer Kartenspiel-Autor Urs Hostettler alle gewissenhaft recherchiert, das ist der Witz dabei. Ein besonderer Reiz ergibt sich aus der Themenmischung: Man kann Ereignisse aus Sport, Gesellschaft, Religion, Auto und mehr munter mischen. Das Original hat 1999 den Kartenspiel-Preis abgeräumt. Die Umsetzung für iPod, iPhone und iPad tickt inhaltlich genau gleich, ist aber auf Einzelspieler geeicht. Der Spieler legt Karten auf dem Feld ab und nimmt dadurch eine zeitliche Sortierung vor. Je mehr Karten man sich zu legen traut, desto höhere Punktzahlen winken – aber desto höher eben auch der Verlust wenn man tippt, dass erst Europa entdeckt und dann der Osterhase erwähnt worden sei. Das ist nämlich falsch.

✖ Du, Developer!

MACH'S DIR SELBST

Wer selbst ein PC- oder Videospiel programmieren möchte, der braucht grundsätzlich nichts weiter als einen Mac oder Windows-PC. Dazu einen gewissen Hang zu logischen und mathematischen Problemstellungen, sowie viel Zeit und jede Menge Durchhaltevermögen. Seit kurzer Zeit geben sich sogar die großen Konsolenhersteller Sony und Microsoft relativ offener gegenüber Indie-Developern. Sie haben wohl gemerkt, dass kleine unabhängige Entwickler vielleicht nicht die große Mark eines »Call of Duty« oder »Battlefield« machen, dafür aber den Markt mit kreativen Impulsen beflügeln. Interessenten sei im Fall von Microsoft die Webadresse www.dreamspark.com ans Herz gelegt; Sony wiederum informiert via www.companyregistration.playstation.com über sein Indie-Dev-Programm. Allerdings muss man hier wie da ein paar Euro in Hardware und diverse Abomodelle investieren, bevor es losgeht. Außerdem behalten sich beide Hersteller eine Freigabe vor. In der Praxis weist man besser zwei bis drei PC- oder iPhone-Projekte vor, damit sich die Pforten zur Konsolen-Entwicklung öffnen.



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

360 LIVE

COMMUNITY

Was tut sich
rund um
Xbox Live?

SCENE	DLC-VORSCHAU	XBLA GAMES	DER MONAT	ERFOLGE-GUIDE
Meckerecke, Szene-News, Interview	Xcom: Enemy Within Ultimate Ninja Storm 3: Full Burst	Charlie Murder, Duck Tales Remastered, Cloudberry Kingdom, Narco Terror	Neues aus der Redaktion...	Diablo 3

Consoles

SPIONE GEGEN SÖLDNER

Kürzlich erschien mit »Splinter Cell: Blacklist« der neueste Ableger der langjährigen Spionage-Action von Tom Clancy. Das weiß auch die CSL zu würdigen und eröffnet daher insgesamt drei Ligen zum Ubisoft-Hit. Im »1on1 Spies vs. Mercs Classic«-Modus tritt ein Spion – mit normalem Anzug, Nachtsichtgerät, Armbrust und Taser – gegen einen Söldner – ausgerüstet mit Feuerwaffe, Handgranaten sowie Taschenlampe – an. Im »2on2 Spies vs. Mercs Blacklist«-Modus spielen die Duos jeweils zehn Minuten auf einer der

»Online-Sam-Fishers wollen möglichst viele Terminals hacken, während ihre Söldner-Kontrahenten dies zu verhindern versuchen.«

beiden Seiten. Die Online-Sam-Fishers wollen möglichst viele Terminals hacken, während ihre Söldner-Kontrahenten dies zu verhindern versuchen. Den gleichen Modus gibt es auch noch einmal für vier gegen vier Spieler. Die genauen Regeln, Teilnehmerlisten und ausführlichere Infos erhältst du wie gewohnt im vollen Umfang auf folgender Webseite:



www.consoles.net

Die Mecker-Ecke

GAMESCOM-FAIL

Die diesjährige Gamescom war super, keine Frage. Als Journalist sah man viele neue Spielankündigungen, durfte in Kleingruppen oder auch bei Einzelterminen Hand an Xbox-One- und Playstation-4-Games legen und traf alte Bekannte, treue Leser und frische Gesichter. Auch fürs Publikum gab es einiges zu sehen: riesige Hallen, gefüllt mit Abertausenden von Menschen, heiße Messe-Babes, fantasievolle Cosplayer, spannende E-Sport-Turniere und erste Blicke auf kommende Hits wie »Watch Dogs«, »Call of Duty: Ghosts« und mehr.

MOMENT MAL

Eine Sache gab es jedoch, die ich mir besten Willens nicht erklären kann. Am Mittwoch, dem designierten Fachbesuchertag, wurden in diesem Jahr auch viele normale Zocker über sogenannte Wildcards auf das Gelände gelassen. Das ist ja auch ganz cool, werden die zu diesem Zeitpunkt doch meist recht leeren Hallen – die in den letzten Jahren dadurch am Mittwoch eher sinnlos waren – mit Besuchern gefüllt. Aber warum hatten die normalen Spieler an diesem Tag auch Zugang zu den beiden Fachbesucherhallen, zu denen sonst nur Aussteller, Journalisten und eben Fachpersonal Zutritt erhalten?

NICHT MISSVERSTEHEN

Ich will damit keinem das Recht absprechen auch diese exklusiven Stände zu sehen, nur – wozu das Ganze? In diesen Bereichen wird sehr viel weniger Tamtam veranstaltet. Keine meterhohen Repliken von Mechs, keine schnellen Autos, keine hübschen Messebabes, zudem sind die meisten Stände durch hohe Wände von der Außenwelt abgeriegelt. Spiele sieht man in geschätzten 98 Prozent der Fälle sowieso nur nach Terminabsprache. Was bringt es einem Normalo-Besucher also, hier zugegen zu sein?

Auf Journalisten und Fachpersonal liegt zudem ein ungleich größerer Druck durch eine deutlich erhöhte Geräuschkulisse, Lauf- und Wartezeiten sowie eine im Ganzen angespanntere Stimmung. Letztlich hatten auch die Nerven der Aussteller zu leiden, mussten sie doch Tutzende Menschen im Sekundentakt ihres Standes verweisen, da diese keine Termine für eine Präsentation hatten. Wie Windhunde mussten manche aufpassen, dass sich nicht Scharen an Besuchern am Standkaffee bedienten, sodass noch etwas für Geschäftskunden übrig blieb. Und wieder andere mussten geduldig versuchen, Fragen zum Einstieg in die Spielebranche sowie zu vereinzelt Fachgebieten zu beantworten, mit denen sie überhaupt nichts zu tun haben. Kann mir also bitte irgendjemand erklären, was sich die Kölner Messe dabei gedacht hat?! Niemand? Dacht' ich mir.



BIO

Name | Markus Würstle
Schon gewusst? Markus Würstle schreibt seit 2011 für 360 Live und steht total auf verplante Planung

interview

UNTER VIER AUGEN MIT
SLyR von My druSja



Name | Tim Siewert Alter | 20 Wohnort |
Merseburg Beruf | Einzelhandelskaufmann
Webseite | www.mydruSja.eu

360 Live: Seit wann gibt es den Clan »My druSja«?

Tim: Die Ursprünge von »My druSja« gehen ins Jahr 2002 zurück, wo wir noch auf dem PC aktiv waren. Seit dem Erscheinen der Xbox 360 sind wir aber ein reiner Konsolenclan geworden. Seit 2007 wird »My druSja« von Pierre »druSja Tokra« Buck sowie Leon »druSja Leon« Glettner geleitet. Ich selbst bin, im Großen und Ganzen gesagt, ein Teil vom Management, und beschäftige mich mit den Aufgabenfeldern Marketing, Scouting und Teambetreuung im Bereich »Call of Duty«. Zurzeit haben wir 23 Mitglieder, verteilt auf die Spielbereiche »Call of Duty«, »FIFA«, »Battlefield« und »PES«. Zwar sind wir eigentlich ein Xbox-Clan, trotzdem sind besonders unsere »PES«-Spieler natürlich auch auf den PS3-Meisterschaften vertreten.

360 Live: Wie kann man sich bei euch bewerben?

Tim: Kurz und Knapp gesagt, über unsere Homepage.

360 Live: Auf welche aktuellen Leistungen seid ihr besonders stolz?

Tim: In diesem Jahr konnten wir in allen Bereichen einige Erfolge verbuchen. Die größten feierten wir in »PES« und »FIFA«, wo unser Clan-Leiter Pierre »druSja Tokra« Buck Vizemeister in der deutschen Ü30-Meisterschaft wurde und sich auch wieder für die diesjährige Deutsche Meisterschaft erfolgreich qualifiziert hat. In Sachen »FIFA« konnten sich unsere Jungs in der CSL den dritten Platz im »3on3 Mastership« durch klasse Leistungen sichern.

360 Live: Kannst du dich auch für Fußballspiele begeistern?

Tim: Bei Sportspielen bin ich nicht aktiv, aber als Betreuer vom »Call of Duty«-Team bin ich Shooter-technisch natürlich immer am Start und versuche mit den Jungs Siege einzufahren.

360 Live: Deine ganz subjektive Expertenmeinung zu »Black Ops 2«?

Tim: »Black Ops 2« ist nicht mein Lieblingsteil der Reihe, das hat sich schon früh herauskristallisiert, aber es hat wie jeder Serienableger seine Vor- und Nachteile. Meine meist benutzten Waffen sind ganz klar das M8A1-Sturmgewehr sowie die Maschinenpistole MSMC. Außerdem fühle ich mich auf den Karten »Raid« und »Standoff« am wohlsten.

360 Live: Gibt es eine Funktion auf der Xbox One oder der Playstation 4 auf die ihr euch als Clan besonders freut?

Tim: Wir lassen uns ganz klar überraschen. Es wurde ja im Voraus, zum Beispiel auch in 360 Live, erwähnt, dass die Partygrößen beziehungsweise die Freundschaftslisten viel größer werden. Auch die Sprachqualität von Chats soll besser werden, was sehr zu begrüßen wäre. Aber wie gesagt: Mal gucken, was am Ende wirklich kommt. Die Video-Streaming-Funktion wird mit Sicherheit auch eine verdammt coole Sache!

✖ Kommende Erweiterungen im Check



XCOM ENEMY WITHIN

Preis | unklar

Hersteller | 2K Games

Hersteller 2K Games und Entwickler Firaxis werkeln gerade an einem massiven Erweiterungspaket zum letztjährigen Rundenstrategie-Spektakel »Xcom: Enemy Unknown«. Das Besondere: Der Zusatzinhalt mit dem Titel »Enemy Within« ist so riesig, dass das Ganze nicht als Download veröffentlicht, sondern als zusätzliche Disk ab 15. November in den Läden stehen wird. Auf 47 frischen Karten kommen dabei, dank einer neuen Alientechnologie, auch bisher ungesene Fähigkeiten für Erdsoldaten zum Einsatz, die dadurch zum Beispiel leicht Vorsprünge erklimmen können, um sich eine bessere Schussposition zu verschaffen. Sogenannte Mec-Anzüge – dicke Kampfpfanzernungen mit Waffen wie Flammen- und Granatwerfen – sind ebenso notwendig, um zwei frische Alien-Klassen zu bezwingen. Abgerundet durch neue Mehrspieler-Karten, -Einheiten und -Fähigkeiten, kommt »Enemy Within« als sogenannte »Commander's Edition« in den Handel, die gleichzeitig das Grundspiel sowie die bereits erhältlichen »Slingshot Content Pack«- und »Elitesoldat-Pack«-Downloads enthält. Alles in allem sieht die Erweiterung damit extrem vielversprechend aus. Nur der bisher nicht näher umrissene, möglicherweise hohe Anschaffungspreis macht 360 Live noch etwas Sorgen.

NARUTO SHIPPUDEN ULTIMATE NINJA STORM 3 FULL BURST

Preis | unklar

Hersteller | Namco Bandai

Der junge Ninja Naruto Uzumaki und seine Freunde aus der gleichnamigen Serie »Naruto« sind heute eine der bekanntesten Anime- und Manga-Marken schlechthin. Über die Jahre hinweg wurden immer wieder gute bis sehr gute Spiele zum Thema veröffentlicht. Daher verwundert es nicht, dass Namco dem Anfang 2013 erschienenen Beat 'em Up »Naruto Shippuden Ultimate Ninja Storm 3« mit »Full Burst« einen umfangreichen Download-Inhalt widmet. Mehrere Zusatzcharaktere aus unterschiedlichen Handlungssträngen wie dem Treffen der fünf Kage, der Invasion von Pain und dem vierten Ninja-Weltkrieg sind ebenso enthalten, wie 38 bunte Kostüme für die gesamte Kämpferriege. Zudem wollen 100 komplett neue Missionen bewältigt werden und Auseinandersetzungen gegen riesige Feinde wie die mehrschwänzigen Bestien warten bereits auf den Ninja-Lehrling vor dem Bildschirm. Obendrauf wurden die alten Zwischensequenzen merklich aufgehübscht. Für »Naruto«-Fans also ein absoluter Muss-Download. Das Erweiterungspaket steht ab dem 25. Oktober auf dem Xbox Live Marktplatz bereit. Einen Preis wollte Hersteller Namco Bandai aber noch nicht verraten.

✖ AKTUELLE CSL-CHARTS*

CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 3 »10N1 S&D LADDER«

PLATZ	NAME	PUNKTE	MATCHES
1	Yamchu	1337	160
2	GsG 1 AirMax	1266	31
3	TryZe Tweezy	1255	25

* Auswertung erfolgte am 04.09.2013

FIFA 13 »10N1 5 STERNE LADDER«

PLATZ	NAME	PUNKTE	MATCHES
1	BERRY TuBa	1229	26
2	BERRY Gieb	1124	25
3	KiDKiller	1100	11

360 LIVE MULTIPLAYER-EVENT

Unseren kommenden Multiplayer-Event hatten wir eigentlich bereits für die letzte Ausgabe angekündigt. Da es aber zu diesem Zeitpunkt noch nicht bekannt war, dass »GTA Online« erst nach dem Erscheinen von »GTA 5« bereitstehen würde, findet der Bandenkrieg zwischen dir und den Redakteuren nun am Dienstag den 22. Oktober 2013 ab 22 Uhr statt. Wer mitspielen will, schickt eine Freundesanfrage an: Events 360Live. Am Eventtag laden wir dich dann in die Session ein.

LIVE ARCADE TOTAL

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

CHARLIE MURDER

Preis | 9,49 Euro **Hersteller** | Ska Studios **Schwierigkeit** | mittel **Spieler** | 1 - 4

Als aufstrebende Punkband hat man es nicht leicht: miese Gage, schales Bier, inkompetentes Publikum – und dann noch eine Zombie-Apokalypse, ausgelöst von einem verstoßenen Ex-Bandmitglied. Mit bis zu drei On- oder Offline-Mitspielern soll den schlurfenden Horden nun der Garaus gemacht werden. Und das ist so spaßig, wie es sich anhört: Gekämpft wird mit bloßen Fäusten, Schlagwaffen, Schießprügeln oder abgerissenen Körperteilen – schon bald verwandelt sich der seitlich scrollende Bildschirm in ein Blutbad im Comic-Look. Die verdienten Kröten dürfen dann für Lederjacken, Handschuhe, Kappen und andere Rüstungsteile verbraten werden. Oder für neue Tattoos, denn die sorgen für magische Extras, darunter Feuer- oder Säureschlag. Die Steuerung klappt hervorragend, der Look ist sehenswert und der Sound, ein Mix aus Rock, Punk und Rap, passt zu diesem schrägen Titel wie der Schlagring aufs Zombie-Auge. Wer auf geradliniges Kloppen steht, sollte sich aber noch drei Mitstreiter suchen, denn alleine rockt das hier deutlich weniger intensiv.



DUCK TALES REMASTERED

Preis | 14,39 Euro **Hersteller** | Capcom **Schwierigkeit** | schwierig **Spieler** | 1

Bonzen-Erpel Dagobert Duck ist in dieser Jump-and-Run-Neuaufgabe auf der Suche nach fünf epischen Schätzen. Egal ob im tiefsten Amazonas oder gar auf dem Mond, für Abwechslung ist gesorgt – auch beim Feindaufgebot wie Skelett-Enten und Riesenspinnen. Die Level sind denen des NES-Originals von 1989 zu großen Teilen nachempfunden und präsentieren sich erfreulich knackig ohne unfair zu werden. Laufen, Hüpfen und Dagoberts Gehstock zu einem Pogo-Hüpfstock umfunktionieren – klappt alles mit drei Tasten. Wunderbar simpel und direkt! Liebevoll gezeichnete Charaktere und Gegner hoppeln vor 2,5D-Hintergründen auf und ab, charmante Dialoge spinnen die Geschichte weiter. Größtes Manko: Ohne die Zwischensequenzen ist man wie beim Original in gerade mal zwei Stunden durch – Freispiel-Extras mal außen vor. Auch das Fehlen des Originals stößt sauer auf. Ebenfalls madig: Nicht mal der Ohrwurm-Titelsong hat's auf Deutsch ins Spiel geschafft. Bis auf die Untertitel ist alles auf Englisch. Wer darüber hinwegsehen kann, quakt trotzdem mal rein.



TEST

CLOUDBERRY KINGDOM

Preis | 9,49 Euro **Hersteller** | Ubisoft

Schwierigkeit | schwierig **Spieler** | 1 - 4

Das Jump 'n' Run »Cloudberry Kingdom« erinnert dank seines extrem hohen Schwierigkeitsgrades weniger an einen gewissen italienischen Klempner, als vielmehr an Indie-Konkurrenz wie »Super Meat Boy«. Der Clou: In »Cloudberry Kingdom« werden sämtliche Level zufallsgeneriert. Die Grafik ist simpel, die sich dir in den Weg stellenden Hindernisse sehen in den verschiedenen Welten lediglich anders aus, funktionieren jedoch identisch. Die Künstliche Intelligenz, die immer schwieriger werdende 2D-Level aufbaut, macht ihre Sache dabei exzellent: Jedes Level ist lösbar und hält die Illusion aufrecht, dass dort ein Designer an der perfekten Positionierung der Hindernisse arbeitete. Arcade-Modi, in denen du etwa gegen die Zeit spielst und dabei alle paar Sekunden das Power-Up wechselt, sorgen gemeinsam mit den immer neuen, zufallsgenerierten Leveln und einem lokalen Vier-Spieler-Modus für reichlich Langzeitmotivation.



NARCO TERROR

Preis | 9,49 Euro **Hersteller** | Deep Silver

Schwierigkeit | mittel **Spieler** | 1 - 2

Dieser Twin-Stick-Shooter aus Iso-Perspektive schickt dich alleine – oder mit einem Kumpel im Couch-Koop – in den Kampf gegen ein mächtiges Drogenkartell. Dabei gefallen die nahtlosen Übergänge der Action ohne jegliche Ladepausen und störende Menüs. Aber wer braucht die schon, wenn sich die Waffen mit erbeutetem Geld per lässiger Tastenkombination direkt während der Action auf- und umrüsten lassen? Zudem lockern einige Minispiel-Einlagen mit Fahrzeugkämpfen die acht sonst eher eintönigen Missionen auf. Störend ist hingegen die mäßige Abfrage der Steuerung, wie auch die permanente Designarmut der Grafik. Obendrein jagen ein paar unschöne Fehler dem Spielspaß gerne mal eine Kugel in die Brust. Was bleibt, ist eine austauschbare Spielerfahrung, die Shooter-Fans alter Schule ein paar Stündchen unterhält, dann aber in der Bedeutsamkeit verschwindet.



DER DIREKTE WEG ZU DEN ERFOLGEN! DIABLO 3

KLEINE ANFÄNGE



Dämonenjäger, dir steht Großes bevor. Dieses Game wird dir im Kampf gegen Baal, Diablo und weiteres geiferndes Unterwelt-Pack alles abverlangen. Lohn der Mühe: 1.000 Gamerscore und ein breites diabolisches Grinsen auf dem Gesicht. Doch zunächst gilt es, das Spiel auf dem normalen Schwierigkeitsgrad durchzuspielen und damit gleich eine ganze Reihe an Erfolgen einzusacken. »Reifeprüfung« und »Dämonentöter« sowie jeweils 10

Punkte gibt es für das Erreichen von Stufe zehn beziehungsweise 30. Auch für das Erledigen jedes Bosses wirst du einen separaten Erfolg abgreifen. Da wir jedoch nicht zu viel von der Story verraten möchten, verzichten wir an dieser Stelle auf die genaue Benennung der Voraussetzungen. Wichtig ist nur: Die Erfolge werden erst ab dem normalen Schwierigkeitsgrad gutgeschrieben, dann warten am Ende jedoch zusammen satte 160 Punkte auf dich, die du

nicht verpassen kannst. 25 zusätzliche Punkte spendiert Blizzard für jedes abgeschlossene Kapitel – macht allein weitere 100 Punkte nur fürs Durchspielen.

Während du langsam aber sicher sämtliche Kreaturen zurück in die Hölle schickst, solltest du immer darauf achten, jeden Nichtspieler-Charakter anzusprechen und sämtliche Dialogoptionen durchzugehen – das gilt für den Schmied im heimischen Dorf genauso, wie für einen der drei Begleiter. Hörst du dir so alle Dialoge an, wirst du mit »Konversationskunst« und 25 Punkten belohnt, die zwar wenig Talent, aber umso mehr Geduld verlangen. Die drei Begleiter schließen sich dir im Laufe deines Abenteuers automatisch an, »Den Trost von Fremden« und 10 Zähler gibt es gleich noch obendrauf. Damit sie dir im Kampf jedoch auch wirklich nützen, solltest du sie so schnell wie möglich mit übrig gebliebenen Gegenständen vollständig ausrüsten – das macht alles nicht nur wesentlich einfacher, sondern garantiert dir auch »Geschenke machen Freunde« für 10 Punkte. Die richtig guten Items solltest du jedoch für dich selbst aufbewahren: Für »Nicht schön, aber selten« musst du einen seltenen gelben, für »Legendäre Prügeleien« sogar einen legendären orangefarbenen Gegenstand anlegen. Dann ist dein Held nicht nur wesentlich stärker, sondern auch um 20 Gamerscore reicher.

AUF DIE HARTE TOUR

Gute Ausrüstung wirst du für die wertvollsten Erfolge dringend brauchen. Der höchste Schwierigkeitsgrad »Inferno« ist nämlich erst nach mehreren Spieldurchgängen schaffbar, belohnt dich dann jedoch mit einem wahren Erfolgsregen, wenn du jeden der Bosse niederstrecken kannst: 260 Punkte und insgesamt acht Achievements kannst du später dein Eigen nennen. Vorbereitung ist da alles: Edelsteine verleihen Boni und verbessern deine Fähigkeiten, weswegen du schnell lernen musst, sie clever zu kombinieren. Das steigert nicht nur deine Überlebenschancen, sondern garantiert dir auch »Aus drei mach eins« sowie 10 Punkte. Für das Reparieren deiner geschundenen Rüstung sackst du »Keine Bruchschäden« ein, nach dem Herstellen von fünf eigenen Gegenständen beim Schmied wandert »Auf Bestellung« auf dein Konto. Machst du das alles regelmäßig, steigt auch die Erfahrung deines Waffen- und Juwelenschmieds. Erreichen die beiden nützlichen Helfer jeweils Ausbildungs-

stufe zehn, warten mit »Ein sinnvolles Leben« und »Nur ein Hobby« zwei weitere leicht verdiente Erfolge sowie 20 teuflisch wichtige Punkte auf dich.



ERFOLGE-ÜBERSICHT

Anzahl der Erfolge:	45
Anzahl der Online-Erfolge:	0
Anzahl geheimer Erfolge:	0
Zeitfaktor:	Min. 100 Stunden
Schwierigkeit:	Schwer

Keine Frage, »Diablo 3« ist ein echt harter Brocken. Unter 100 Stunden kommst du hier für alle 1.000 Punkte wahrscheinlich auf keinen grünen Zweig. Wer trotzdem so lange durchhält, darf sich dann jedoch zweifelsohne rühmen, den Teufel höchstselbst bezwungen zu haben.

EINMAL TOT, IMMER TOT

Wenn du alle Erfolge klarmachen willst, musst du reichlich Sitzfleisch beweisen. Aber auch deinen Daddel-Fähigkeiten wird einiges abverlangt, etwa für »Dämonentöter« – für diesen Erfolg musst du im Hardcore-Modus Stufe 30 erreichen. Der Twist: Wenn dein Charakter in diesem Modus stirbt, ist er nicht mehr spielbar

– Perma-Death nennt man dieses Konzept, das schon so machen Gamer zur Weißglut gebracht hat. Um genau das zu hindern, solltest du massig Heiltränke mitführen, nie blindlings in neue Gebiete stürmen, ohne vorher die Lage zu sondieren und dir am besten noch die Schützenhilfe von erfahrenen, menschlichen Koop-Kollegen holen.



✕ Der Monat

NEUES AUS DER REDAKTION...

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

DER BÖRNER!

Für Kind und Kegel Salat schnibbeln braucht Zeit. Da Sönke die leider stets durch die Finger rinnt, entschied er sich zum Kauf eines professionellen Gemüsehobels vom Typ »Börner V6«. Nach erster Inbetriebnahme bereits die totale Euphorie: »Selten so'ne krasse Hardware gekauft!«. Es dauert nicht lange, bis ein regelrechter Expertentalk zum Thema ausbricht. Du willst was über den »Aus zwei Meter Entfernung in die Pfanne hobeln«-Trick wissen? Mail an schnibbelprofi@360-live.de genügt!



Trägt nur noch Fingerkuppenschutz:
Sönke

GTA »AUFRUPPE«!

9. September 2013. Nach Unterzeichnung eines hochkomplexen, fünfseitigen Sperrvermerks holt Jan das Testmuster von »GTA 5« bei Rockstar Games persönlich ab, flitzt mit Geleitschutz zurück in die Redaktion, wo die gierige Open-World-Meute schon vor der Konsole mit den Hufen scharft. Dass einer aus dem Team sogar an der Packung schnüffelte, wollen wir nicht bestätigen, wohl aber, dass selten so viele Leute so gebannt auf den Installationsbildschirm eines Games starrten. Was für ein Tag!

Hat sogar die Plastikfolie aufgehoben: Tester Nils



GAMESCOM 2013

Ja, ja, das Gamescom-Lesertreffen in Köln. Eigentlich wollten wir euch ja per Facebook und im Forum auf dem Laufenden halten, was die Locations außerhalb der Messe anging, doch dann kam dieser Kölner Gerstensaft und seine Folgen auf die Koordinationsfähigkeiten dazwischen. Trotzdem: Danke an alle, die schon auf der Messe Hallo gesagt haben. Wir echt ne irre Sause! Und ja: Jan hat seinen Rucksack samt Inhalt wieder. Wir sehen uns auf der Wiesen!



WIEDER AN BORD

Einmal Schreiberling, immer Schreiberling. Nach einem vierteljährlichen Exkurs in die PR-Branche sehnte sich Ex-Kollege Michael nach Heimatluft. Spätestens jetzt weiß er: Seine Leidenschaft ist und bleibt das Schreiben, weshalb wir uns extrem freuen, verkünden zu dürfen, dass er ab Anfang Oktober offiziell wieder für 360 Live in die Tasten haut. Ach ja, nebenbei will er noch einen Roman schreiben und wieder öfter im Podcast »Games und so« auftauchen. Micha, welcome back!

Ist nicht zu bremsen: Michael

FOOD PORN, RUNDE 2

Wer mit Leidenschaft Gaming-Magazine auf die Beine stellt, muss ordentlich reinhauen – sagt auch Sabines Tante. Deshalb zeigen wir dir einmal mehr, wie sich die Redaktion bei Kräften hält. Hier Teil Zwei unserer Fotostrecke »360 Live Leibspeisen abgelichtet«...



Maredo Schlemmerteller mit extra Kalorienschok



Getrocknete Tomate auf Feldsalat mit Granatapfel-Dressing

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

Während diese Ausgabe an die Kioske kommt, ist die Wiesen schon in vollem Gange. Wirst du hingehen? Und was ist dein Muss-man-sehen-Tipp für Nicht-Wiesn-Kenner?



Martina: Wiesn? Immer wieder lustig! Wer sich das Erlebnis im »Nightmare«-Modus geben will, muss ins Hofbräu-Zelt. Vorher noch zur öffentlichen Hinrichtung bei »Auf geht's beim Schichtl« und als Grundlage eine Ochsensemmel.



Markus: Als waschechter Bayer habe ich den ganzen Festzelt-Zirkus schon häufig genug mitgemacht. Spaß hatte ich daran noch nie, also bringen mich keine zehn Halbe auf die Wiesn. Okay, mit zehn Halben klappt's wahrscheinlich doch, aber bitte erzählt das nicht dem Sönke, der nutzt das sonst schamlos aus.



Nils: Sucht nach dem Urin-Bergl – das ist ein Abhang, durchtränkt vom Urin betrunkenen Australier und weiterer Koma-Touristen. Setzt euch dort hin und trinkt gemütlich eine Maß. Nach Wiesn-Schluss begeben euch zum Clubben in die Rote Sonne, ins Pimpfornel oder sonst wo. Mit etwas Glück findet ihr euch auf www.muenchenkotzt.de wieder!

Gamescom 2013: Deine Highlights! Deine No-Gos!



Martina: Highlights sind natürlich die neuen Konsolen und die Games dafür. Aber auch die Cosplay-Area hat mir sehr gut gefallen. Beim No-Go stimme ich mit Markus überein – siehe Meckerecke in dieser Ausgabe.



Nils: Für mich persönlich eindeutig das neue »Thief«, weil ich die Serie liebe und der neue Teil alles richtig zu machen scheint. Nicht so schön finde ich, dass die Messe an sich so überlaufen ist – wie wär's damit, weniger Leute reinzulassen, die dann nicht tausend Jahre anstehen müssen und dafür die Messedauer um zwei Tage verlängern? Das halten ja sonst nicht mal launische Teenager aus.



Sönke: Highlight? Ganz klar die Standparty bei EA im Business Center, wo ich mit Mehrspieler-Moderator Rook und Co. fünf Kölsch, drei Hugos, #zensiert Caipis und #ebenfalls zensiert Prosecco geschlürft habe. Was für ein Abend! No-Go? Die Day-One-Durchsage, die Messe sei wegen Überfüllung bereits geschlossen. Ab nach Hannover – da gibt's wenigstens Platz!

SPRUCH DES MONATS

Jan über Sönkes Hirngespinnst, das komplette »GTA«-Intro vor dem 17.9. auf Youtube zu posten: »Dann schicken die morgen ihre Synchronsprecher-Truppe vorbei!«



X Nachgefasst

DIABLO 3

Mit »Diablo 3« kannst du nun auch auf der Xbox 360 gegen den Teufel antreten und versuchen, ihm im Vierer-Koop den Garaus zu machen. 360 Live jedenfalls ist völlig von den Socken! Doch was denkt unsere Community? Hier knallharte Meinungen aus unserem Web-Forum...

Bei der ersten Ankündigung der Xbox-360-Version waren die Reaktionen noch gemischt – zu viele waren von der PC-Version enttäuscht worden. Tischkante macht das gleich sehr deutlich: »Dank der Screenshots sieht man, warum Diablo 3 so ist, wie es ist. War schon von Anfang an für Konsolen geplant. Diablo 3 ist kein richtiges Diablo. Hätten die doch lieber einfach ein weiteres Erweiterungs-Paket für Diablo 2 rausgebracht mit neuer Grafik und so weiter, dann hätte man mehr Spaß an dem Game.« Auch Slowly ist nach der Konsolenankündigung noch nicht überzeugt: »Naja, wenn es nur ein PC-Remake ist, wird es nicht geholt. Habe ja die Collector's Edition hier.« Heckinator hat anfangs ebenfalls noch so seine Zweifel: »Ich warte für mich, ob es gut umgesetzt wurde, oder ob anfängliche Abstriche den Spaß trüben. Bei Diablo 3 gab es damals in den ersten Tagen Serverprobleme und der Netzcoder wollte nicht so. Gehörte aber schnell der Vergangenheit an und machte danach einen riesigen Spaß.« Bezüglich der Online-Probleme kann VercingetorixDE jedoch beruhigen: »Also die 360-Version hat nicht den Online-Zwang, was mich persönlich sehr freut.« Auch oX Rook Xo lässt sich die Vorfreude nicht vermiesen: »Ich hatte das Vergnügen,

es auf der Gamescom zu testen, und für mich ist es ein absoluter Pflichtkauf. Die Steuerung ist perfekt auf die Konsole angepasst und es macht einfach nur Laune. Es läuft absolut flüssig und auch bei Gegnermassen bricht die Framerate nicht ein. Finde es auch gut, dass der Offline-Koop derselbe ist wie bei Diablo auf der Playstation 1, also kein Splitscreen sondern die Gruppe ist immer zusammen. So hat man wenigstens ein großes Bild«. Nachdem sich zahlreiche Nutzer im Forum dazu entschieden haben, das Spiel vorzubestellen, beginnt die Diskussion um die beste Heldenklasse. JackNapier24 etwa schreibt: »Ich freue mich auch schon tierisch auf das Spiel! Welchen Char nehmt ihr als Erstes? Mir hat es der Hexendoktor angetan.« Stromtroo0per dagegen greift zum Magier, während chris 99 Mönch oder Dämonenjäger bevorzugen will. VercingetorixDe sieht das ähnlich: »Denke, ich werde den Mönch nehmen. Eventuell auch den Dämonenjäger. Was ich gar nicht spielen möchte, ist der Barbar oder auch der Hexendoktor.« The Lyndge mag es unkompliziert: »Ich bin ja immer eher so der unmittelbare Typ... also im Falle des Vorgängers die Assassine – in der Demo hatte ich gleichermaßen Barbar und Dämonenjägerin ausprobiert und fand die beiden auch recht duftete. Würde also den unflätigen Muskelberg wählen und mir das Game jetzt holen.« Von dieser Vorfreude lässt sich dann auch SaschaAsh anstecken: »Hach, irgendwie sieht es doch klasse aus und die Steuerung soll auch super sein für den Controller.«

Schließlich ist es dann soweit und die ersten Nutzer bekommen die Xbox 360-Version in die Hände. Maranatha666 fühlt sich sofort bestens unterhalten, hat jedoch auch etwas zu kritisieren: »Hab den Barbaren genommen, um einfach mal zu sehen, wie das alles so abläuft. Bisher echt Spaßig, den ersten Boss habe ich relativ problemlos geplättet. Aber die

deutsche Synchro ist wieder so unterirdisch.« Auch VercingetorixDE ist mit der Umsetzung zufrieden: »Ich spiele auf dem normalen Schwierigkeitsgrad als Mönchsdame. So ganz sagt mir diese Klasse nicht zu. Mal gucken, ob ich eventuell wechsele. Nach einer Stunde Spielzeit kann ich aber sagen: tolles Spielprinzip wie eh und je. Die etwas altbackene Grafik ändert nichts an der Treitmühle. Top! Nur wie gesagt waren es bisher nur kleinere Erkundungen. Packend finde ich aber die Story, liegt wohl an den grandiosen Rendersequenzen. Das konnte Blizzard ja schon immer! Übrigens ist die Steuerung wirklich sehr angenehm. Kaum zu glauben, dass es ein PC-exklusiver Titel war. Ähnlich wie bei »The Witcher 2« ist alles butterweich zu kontrollieren.« Auch Der-mit-der-360-tanz, der vorher noch gar keine Erfahrungen mit der Serie oder dem Genre gemacht hat, hat großen Spaß: »So, nach rund 3,5 Stunden kann ich beruhigt sagen, der Kauf war eine gute Entscheidung. Macht echt mega Laune, hätte ich nicht erwartet! Habe den Barbaren genommen und bin nun fast Level zehn. Der Skelettkönig ist schon wieder in der Hölle.« Du willst dich auch in diese sehr leidenschaftlich geführte Diskussion einklinken? Dann ab in 360-Forum und mitgemischt!

Höllisch gut oder unterirdisch? Hier fünf ganz subjektive Meinungen aus der 360-Live-Redaktion.

Markus:

Bier, Pizza, »Diablo 3« im Couch-Koop und der Zockabend ist perfekt. Aber sogar im Einzelspieler-Modus wird mich dieser teuflische Verführer mit seiner ganzen Waffen- und Ausrüstungssammelei nicht mehr so schnell loslassen.

Sabine:

Wahrlich, das hier ist ein Dauerbrenner für schlaflose Nächte mit Unterwelt-begeisterten Koop-Kumpels! Und dann auch noch ziemlich gut vom PC portiert. Entschuldige bitte, ich muss jetzt weg – das Bier stellt sich schließlich nicht von alleine kühl...

Sönke:

Selten so eine diabolisch gelungene Konsolen-adaption gesehen, vor allem was das Interface und die Performance angeht. Jetzt muss Blizzard nur noch die auf der Gamescom vorgestellte PC-Erweiterung »Reaper of Souls« auch für Konsole sowie eine Xbox-One-Version ankündigen und ich bin wunschlos glücklich.

Jan:

Als langjähriger »Diablo«-Fan und Kenner des PC-Originals muss ich sagen: Respekt! Handwerklich durchdachte und robuste Umsetzung. Hätte man kaum besser machen können. Für mich persönlich inhaltlich nicht der beste Teil der Serie, aber ohne Zweifel ein geniales Action-Rollenspiel!

Nils:

Kommt direkt aus der Hölle, womit ich sagen will: absolut überragend. Ich habe schon die Version für PC geliebt, auf Konsole gefällt mir das Ganze dank grandioser Steuerung aber noch besser. Macht süchtig wie satanische Rituale!



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

360 LIVE

LESERPOST



Ist ja mal wieder typisch: Kaum hat man die Sonnencreme aufgetragen, schon geht der Sommer offline! Aber wer braucht schon Sonne, Wind und frische Luft, wenn er sich mit den neuesten Spielen beschäftigen kann? Oder mit Briefen von Lesern, die welche gezockt haben! Vorhang auf für die Leserpost!



DOPPELT GEMOPPELT

Liebes 360-Live Team, ich lese eure Zeitschrift jeden Monat und liebe eure Kritiken über die neuen Spiele. Jetzt zu meiner Frage: Ich habe eine Xbox 360 und würde mir gerne die Xbox One kaufen. Ihr habt geschrieben, dass Gamertag und Gamerscore übernommen werden, aber was passiert wenn ich wieder einmal mit meiner Xbox 360 spiele und einen Erfolg freischalte? Wird dieser dann auf der Xbox One dazu gerechnet? Es wäre nett wenn ihr meine Frage beantwortet. Und noch mal großes Lob an eure Redaktion!

Aaron Carter, per E-Mail

Sönke: Laut Microsoft werden alle Erfolge auf Xbox 360 und Xbox One über einen eigenen Spieler-Account synchronisiert, sprich sind mit einem Gamertag verknüpft. Oder anders ausgedrückt: Was immer auf einer der beiden Konsolen erreicht wird, ist auch auf der anderen sichtbar. Jetzt brauchst du nur noch vier Hände, dann kannst du praktisch gegen dich selber spielen.

RUHE VOR DEM STURM

Ich weiß nicht, ob ihr es schon erwähnt habt und ich es nur überlesen habe, aber ich wollte an dieser Stelle mal alle beruhigen, die noch am Schwanken sind, ob sie der Xbox wegen Microsofts krassen DRM-Maßnahmen weiterhin treu bleiben. Im Internet macht es ja fleißig die Runde, dass Microsoft die meisten DRM-Maßnahmen entschärft hat. Sprich, kein Onlinezwang, kein Regionalcode, Gebrauchtspiele werden spielbar sein und, soweit ich

weiß, muss sogar Kinect nicht ständig an sein. Microsoft hätte sich ja auch selbst ans Bein gepinkelt, wenn sie genau das Gegenteil zu Sony hätten durchsetzen wollen. Also an alle Xboxer: Stay true.

Phil Silenz, per E-Mail

Markus: Kollege Michael versucht ja schon seit Tagen, die Vor- und Nachteile der neuen Konsole durch einen Blick in seine Kristallkugel auszuloten. Aber selbst er ist noch nicht zu einem endgültigen Ergebnis gekommen, weshalb wir hier in der Redaktion einfach noch die Ruhe vor dem Sturm genießen. Fakt ist aber: Ja, du hast Recht, Online- und Kinectzwang sind passé, Gebrauchtspiele funktionieren wie auf der Xbox 360 und mit Regionalcodes musst du dich auch nicht rumärgern – weitere Details siehe Editorial. Und besonders wichtig: Ab dem 22. November steht die neue Konsole im Händlerregal und dann wird es bestimmt Begeisterungstürme und kritische Worte zur gleichen Zeit hageln. Wie jeder einzelne Spieler damit umgeht, ist ihm überlassen, schließlich ist der Kauf der Konsole keine Pflicht. Daher schließen wir uns einfach mal deinem Tipp an: Locker bleiben ihr müsst, angehende One-Padawanen da draußen und auf den 22.11. warten.

ABO UND MEHR

Ich bin ja schon ein Treuer Leser dieses Magazins. Ich würde mich auch riesig freuen, wenn ich nicht immer die Supermärkte abklappern müsste, um die nächste Ausgabe zu genießen. Optimale Lösung wäre da tatsächlich ein Abo, aber die aktuellen Prämien sind ja mega-alte Sachen und wahrscheinlich auch Spiele, die man im Geschäft auf dem Wühltisch findet. Gibt es keine Alternativen oder Sachen, die ein wenig interessanter sind? Dominik Martinen, per Mail

Sönke: Ein Abo abzuschließen, um ein Gratis-Spiel zu ergattern, klingt natürlich verlockend. Tatsächlich ist das Spiel aber vor allem als Draufgabe für unsere treuen Leser gedacht, denen wir auf diese Weise danken möchten. Und wer schaut einem geschenkten Gaul ... äh ... Spiel schon ins Maul? Nur weil ein Titel schon ein paar Monate auf dem Buckel hat, büßt er ja nichts an Qualität ein. Davon abgesehen gibt es noch was zu dem Spiel dazu: nämlich 13 brandneue Ausgaben von 360 Live, gefüllt mit Top-Previews und ausführlichen Testberichten – nicht zu vergessen, diese ausgefeilten Leserbriefe. Wer kann da schon widerstehen?

GRAND DEAD RISING

Ich lese mit großer Begeisterung eure Zeitschrift und freue mich schon riesig auf »GTA 5«. Ist schon vorbestellt! Der Testbericht Ausgabe 09/13 ist ja wohl megageil, und ich freue mich schon auf den XXL-Bericht in der nächsten Ausgabe. Aber es gibt noch ein Game, das mich sehr interessiert. Und zwar ist das »Dead Rising 3«. Und hier nun meine Frage: Wisst ihr, ob das Spiel nur für die neue Xbox One rauskommt oder wird es auch eine Xbox-360-Version davon geben? Danke schon mal im Voraus.

Marco Pohle, via Facebook

Michael: Damit da keine Verwirrung entsteht: Im letzten Heft hast du dich an einer bewusst sehr bildlastigen Vorschau zu »GTA 5« erfreut, zu erkennen oben an der Bezeichnung der Rubrikleiste. Wie der Offene-Welt-Irrsinn rund um das Gangstertrio Trevor, Michael und Franklin endgültig abschneidet, verrät derweil unser Mega-Test weiter vorn im Heft. Als Nachschlag in der nächsten Ausgabe servieren wir außerdem noch vier Seiten zum Mehrspieler-Modus – samt Multiplayer-Session ge-

✕ KONTAKT

E-MAIL

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

INTERNET

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

BRIEF

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

✕ ACHTUNG! ACHTUNG! FANBOY DES MONATS

Macht weiter so mit eurem Magazin. Ich lese es seit, glaube ich, vier Jahren jeden Monat. Und die eine oder andere Kaufentscheidung fiel nur durch euch. Bin gerade auf der ersten Seite der aktuellen Ausgabe und freue mich jetzt schon auf den Test zu »Diablo 3« – mal sehen ob ich es mir aufgrund eures Tests kaufen werde. Nun zu eurer Frage im Editorial: Ich bin seit der ersten Xbox dieser Marke treu und habe die One gleich am ersten Tag vorbestellt. Habe den ganzen Medienrummel über die Negativschlagzeilen fast täglich verfolgt, aber irgendwo wusste ich, dass Microsoft mit der Kritik arbeitet und alle Fehler beseitigt – habe ja zum

Glück Recht behalten. Ich freue mich nach wie vor riesig auf November – wenn sie denn dann kommt! Liebe Grüße an das ganze Team!

Tim Gerhardt

Sönke: Der Mensch arbeitet bekanntlich nicht für das Brot allein. Nein, er braucht auch Spiele. Und Kaffee. Und Schokolade. Und Anerkennung. Und weil wir dank deiner Hilfe jetzt mindestens drei dieser Dinge haben, ist unser Tag schon mal gerettet. Ach ja, und bevor es hier im Freudentaumel der Redaktion untergeht: Die Xbox One kommt mit Sicherheit! Am 22. November! Darüber freuen wir uns übrigens auch noch!



gen die Redaktionsgang. Bei »Dead Rising 3« sieht die Sache dagegen (noch) nicht ganz so rosig aus: Das Spiel ist zwar zum Verkaufsstart der Xbox One am 22. November angekündigt, doch wegen des hohen Gewaltlevels – Stichwort Flex trifft Fußgänger – sehen wir jetzt schon USK-Geier über dem Titel kreisen.

ZUM TÖTEN SCHÖNE BILDER 1

Moin! Meine Meinung zu eurer, in der letzten Ausgabe in der Reportage gestellten Frage »Willst du echte falsche Menschen töten?«: Je realistischer ein Spiel ist, um so mehr fesselt es mich! Aber die Frage, ob man Derartiges sehen möchte, kann nur jeder Einzelne für sich selbst entscheiden. Jedes Spiel ist nur so gefährlich wie sein Spieler. Ich persönlich interessiere mich fast nur für realistisch aussehende Spiele, zudem bin ich ein Fan von Open-World-Games, weil ich da auch einfach mal in dieser Welt versinken kann. Offene Knochenbrüche und fliegende Hirnmasse? Ja, wenn ich solche Spiele zocke, dann will ich das natürlich auch sehen! Obwohl es da immer darauf ankommt, was es für ein Spiel ist. Wenn es eh nicht realistisch ist, dann ist mir das egal, aber gerade bei Titeln wie »Call of Duty« gehört das einfach dazu. Kurz gesagt: Unrealistisches langweilt mich schnell. Wenn ich einen virtuellen Menschen töten möchte, dann mit allem was dazu gehört. Und wenn ich ein Auto an die Wand fahren will, dann mit allen Beulen und Kratzern. Das Wichtigste ist doch nur, zu wissen: Wenn die

Konsole aus ist – mach das nicht nach!
Chrisn, per E-Mail

ZUM TÖTEN SCHÖNE BILDER 2

Großes Kompliment an Herrn Schwertbachfelde zu seiner Reportage über den »Uncanny Valley Effekt«! Meine Meinung: Fotorealismus alleine reicht nicht, um Skrupel zu empfinden, wenn man echt aussehende Polygonfiguren tötet. So lange man gemütlich mit seinem Controller auf der Couch sitzt und nur Knöpfchen drückt, sollte jeder gesunde Geist ein Spiel klar als ein solches erkennen können, egal wie echt es aussieht. Allerdings sehe ich die Angleichung von Spielen an die Realität nicht völlig ohne Risiko. Wenn man sich die Entwicklung ansieht, die die Spiele-Industrie macht, dann besteht doch die Gefahr, dass Games in einigen Jahrzehnten zu so perfekten Imitationen der Realität werden, dass die Unterscheidung immer schwerer wird. Mit Dingen wie Virtual-Reality-Headsets und Ganz-Körper-Force-Feedback-Sensoren ist es vielleicht in ein paar Jahrzehnten möglich, sich an einen Gegner durch echte Bewegungen anzuschleichen, um dem virtuellen Feind mit einer Handbewegung die Kehle durchzuschneiden. Ob man diese Art von Realismus als erstrebenswert ansehen sollte, wage ich zu bezweifeln. Dass es in gar nicht so ferner Zukunft technisch möglich sein wird, bezweifle ich dagegen überhaupt nicht. Die Frage ist nur: Muss man es auch machen, nur weil es möglich ist?

Andreas Kerscher, via Mail

Jan: Bei aller Liebe zum Realismus: Stellen wir uns doch mal vor, dass der Held auf dem Bildschirm tatsächlich nur ein Leben besitzt. Ist das verloren, kann man das Spiel gleich deinstallieren. Sicher, das wäre zwar der Gipfel der Lebenssimulation, allerdings macht es eben auch keinen Spaß. Und darum geht es bei Spielen eigentlich: Lust am Gewinnen, am Tüfteln, am Hindernisse überwinden. Die moralische Grenze muss jeder für sich selber ziehen und solange er es nur in den eigenen vier Wänden tut und niemand zu Schaden kommt, ist dagegen nichts einzuwenden. Hoffen wir aber trotzdem mal, dass die Hersteller ihre Liebe zum Detail nicht nur an realistischen Bluttröpfchen messen.

✖ SCHNIPSEL

Starke neue Ausgabe, vor allem die Reportage »Das unheimliche Tal« – sehr interessantes Thema: Brauchen wir wirklich menschengleiche Grafik? Wenn es die Entwickler weiter so treiben und die Grenze zwischen Gaming und Realität immer mehr verwischt – wo führt das dann hin? Ist eine Diskussion wert.

DerSpieler187, aus dem Forum

Sabine: Freut uns, dass die Reportage bei so vielen Leuten einen Nerv trifft. Weitere Themen dieser Art sind in Planung. Vorschläge, Wünsche, eigener Input etc. bitte unzensiert an redaktion@360-live.de

Nächstes Heft am 25. September, Test von »GTA V«, Release vom Spiel am 17. September... Dann muss ich wohl acht Tage bis zum Hefterscheinen warten...

eeeeemmm... nöööö!!!

oi CaRLiTo lo, aus dem Forum

Nils: Musst du nicht! Einen ersten Vorab-Check samt Plus-Minus-Kasten findest du direkt zu Spiel-Erscheinen bei uns auf www.360-live.de. Plus Video unserer ersten Open-World-Eskapaden!

Hallo zusammen, mir fällt immer wieder auf, dass in eurem Kaufratgeber durchgehend amazon.de auftaucht. Jedoch findet sich in den angrenzenden Märkten à la Saturn und Media Markt meist dasselbe, wenn nicht sogar bessere Schnäppchen. Momentan zum Beispiel »Dead Space 3« für Xbox 360 für 24,99 Euro. Natürlich ist es leichter günstige Spiele übers Web zu filtern, aber vergesst nicht: Es gibt auch noch den stationären Handel nicht nur Online. Euer Heft kauft doch auch noch der Großteil beim Zeitschriftenladen nebenan und nicht online.

Andreas Schitter, via Facebook

Hi Andreas, danke für dein Feedback. Der Grund warum Amazon so oft auftaucht, liegt jedoch oft auch daran, dass sich viele namhafte Shops mit eigener Webseite zusätzlich auch auf dem Amazon-Marktplatz tummeln. Amazon selbst ist nicht immer so preiswert wie es nach außen hin erscheint – die oft unschlagbaren Preise der Subhändler lassen es so wirken. Dennoch werden wir uns dein Feedback zu Herzen nehmen. In dieser Ausgabe bereits geschehen, indem wir den Blick hier und da auch mal auf sogenannte Classics lenken, also Spiele, die der Hersteller offiziell runtergepreist hat und die somit überall zu diesem Preis zu haben sind.

Hey 360-Live-Team. Wer hat denn die wunderschönen Pins von »Wolfenstein: The New Order« aus Ausgabe 08/13 gewonnen?

Stoffel Achievement Hunter Ridiculum, via Facebook
Nils: Die jubelnden Gewinner halten ihre Preise bereits in den Händen, beziehungsweise haben sie sich hoffentlich nicht zu tief an die stolze Brust gepinnt. Wer die Glücklichen bei Gewinnspielen sind, verraten wir immer im Forum im Thread »Das Heft an sich«. Am besten direkt einen Favoriten-Link im Browser setzen. Nächstes XXL-Gewinnspiel übrigens in der anrückenden Jubiläumsausgabe!

✖ SPRUCH DES MONATS

» Wenn ich Mona Lisa mit einem Hammer ins gemalte Gesicht haue, bin ich dann Kunstbanause oder Bildhauer? «
oX Rook Xo, aus dem Forum

✖ UNSERE MOTZECKE

LASS ES RAUS

Gab es in Ausgabe 09/13 keine Heft-Umfragen oder?

Bambusknecht, aus dem Forum

Sönke: In diesem Fall müssen wir dir Recht geben. Die Entscheidung fiel allerdings aus gutem Grund: In der Ausgabe zuvor hatten so viele Leute Kommentare geschrieben, dass wir damit zwei Charts-Doppelseiten hätten füllen können. Und das haben wir dann auch getan. Danke noch mal an alle Schreiberlinge für den tollen Input!



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

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

360_{LIVE}
SEPTEMBER 2013

KAUFBERATER



78 XBOX ONE USER-INTERFACE

So ist das Hauptmenü aufgebaut

79 KAUF- UND SPARTIPPS

Deus Ex: Human Revolution
Director's Cut

80 ZUBEHÖR

Neue Hardware
im Test

81 TERMINE

Was erscheint
wann?



XBOX ONE USER INTERFACE

Es klingt, als hätte jemand einen Streit mit seiner Xbox One: »Xbox, go home!« Was sich nach Zank anhört, schickt Microsofts neue Konsole aber in Wahrheit per Sprachbefehl zum Home-Bildschirm. Welche Komfort-Funktionen dich außer Spracheingabe beim User-Interface der One noch erwarten, wie das Ganze aufgebaut ist und ob sich das alles intuitiv anfühlt? 360 Live fühlt der neuen Oberfläche auf den Kachel-Zahn.

Hersteller | Microsoft **Gerätetyp** | User Interface **Oberfläche** | Kacheln
Navigation | Per Controller, per Gesten, via Sprache **Erhältlich** | Zum Xbox-One-Start

Ja, Microsoft steht auf Kacheln, denn wie auch Windows-Phone-Geräte und das Betriebssystem Windows 8, verlässt sich die Bedienoberfläche von Xbox One auf die quadratischen Gebilde, hinter denen sich Funktionen oder Untermenüs verbergen. Bei Konsolenstart landest du auf dem bewusst übersichtlich gehaltenen Home-Bildschirm. Im oberen Segment wird jederzeit das derzeit angemeldete Profil per Symbol porträtiert und darüber hinaus macht sich dort eine Navigationsleiste breit. Doch zunächst zum Home-Bildschirm. Dieser gliedert sich in zwei Bereiche: Links versammelt sich ein Kachel-Verbund kürzlich benutzter Anwendungen. Du hast in »Dead Rising 3« Zombies mit Dampfwalzen-Motorrädern platt gemacht, »Word War Z« angeschaut oder mit einem Kumpel geskyppt? Hier ist's protokolliert und du kannst nahtlos damit fortfahren. Rechts neben den jüngst verwendeten Apps und Spielen strahlt dir die Empfohlen-Sektion entgegen. Nicht verwirren lassen, das ist nur ein Synonym für Werbung. Das läuft mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit so ab, dass die dort platzierten

Produkte personalisiert sind und auf Auswertung deiner gespielten Titel und favorisierten Apps basieren.

Neben dem Home-Bildschirm setzt sich das User-Interface aus den Rubriken zusammen: Pins, Trending, Games, TV und Filme, Musik, Apps und einigem mehr. Hinter »Pins« steckt ein Kachel-Sammelsurium deiner favorisierten Anwendungen. Während die linksseitigen Quadrate über deine liebsten Spiele informieren, gibt die rechte Seite Auskunft über deine Dauerbrenner-Funktionen. Du checkst ständig deine Erfolge, suchst oft via Bing oder bastelst an den Einstellungen der One herum? Dann hast du genau das hier versammelt – praktisch! Ganz neu ist die Kategorie »Trending«. Falls du einer dieser Menschen bist, die sich gern Filme von ihren Freunden empfehlen lassen, brauchst du jetzt nicht mal mehr mit ihnen reden, um zu wissen, was für Streifen sie schauen. Oder was für Mucke sie hören. All diese Freundesaktivitäten sind in dieser Sparte gelistet – dass soziale Features mittlerweile unabdingbar sind, ist unverkennbar. Neben den Vorlieben deiner Xbox-Live-

✕ Xbox Live auf Xbox One

WAS WIRD AUS DEINEN ERFOLGEN?

Gute Nachrichten für Erfolgsgelüste: Bestehende Xbox-Live-Accounts werden mitsamt aller erreichten Erfolge auf Xbox One transferiert und ganz normal nutzbar sein. Dein erstellter Avatar darf ebenso übertragen werden, gekaufte Xbox-Live-Arcade-Titel leider nicht. Das liegt daran, dass die One auf Abwärtskompatibilität pfeift. Vorerst, denn aktuell machen Gerüchte die Runde, dass Microsoft die Funktion irgendwann als Streaming-Lösung nachreicht. Gut: Auf Xbox 360 erworbene Unterhaltungsinhalte wie Filme dürfen mit dem passenden Gamertag auch an der One geguckt werden. 300.000 Server stellt Microsoft für Xbox Live auf Xbox One zur Verfügung. Ob das »Games for Gold«-Programm auch nächstes Jahr fortgeführt wird, ist leider noch nicht bekannt. Dagegen sicher: Wer sich an dem bisherigen Limit von 100 Freunden störte – das ist nun Vergangenheit. Künftig darfst du völlig unkritisch alles und jeden hinzufügen bis du 1.000 Personen in der Liste hast. Soziales Vernetzen wird schließlich immer wichtiger...



Freunde sind hier gleichsam Trends der gesamten Gemeinschaft aufgeführt – dass gerade Hinz und Kuntz »The Hobbit« glotzen, wird dir jedenfalls nicht entgehen.

Ausgeführt wird das alles wahlweise per Controller, mit Hilfe von Gesten oder Sprache. Und das in einer Geschwindigkeit, die sich sehen lassen kann – zwischen Eingabe per Sprachbefehl und Wechsel in Anwendungen wie TV existiert kaum Verzögerung. Außerdem kann das System in der Gamescom-Demo bereits gut zwischen der Intonation mehrerer Personen unterscheiden. Erstmals in Köln gezeigt: die Funktionen »Following und Followers«. Damit kannst du direkt via Xbox Live anderen Personen – sofern sie das erlauben – folgen, kriegst dann also ein Live-Update was sie gerade tun, erreicht haben und dergleichen. Followers zeigt wiederum an, wer sich für deine Aktivität interessiert. Coole Funktion! Kurzum: Die zahlreichen Änderungen, machen allesamt Sinn und lassen auf eine intuitive Navigation der neuen Konsole hoffen.

Nils Osowski/sö

AKTUELLE KAUF- UND SPARTIPPS



SÖNKE SIEMENS

YOUR SHAPE FITNESS EVOLVED 2012

Genre | Fitness **Hersteller** | Ubisoft
USK | ab 0 Jahren **Xbox Live** | nein **Spieler** | 1 - 4
Aktueller Preis | 23 Euro, bol.de

Effizientes Training bedeutet nicht zwangsläufig, wie Rapper 50 Cent von der Decke zu hängen. Nein, auch vor der Kinect-Leiste lässt es sich prächtig in Form bringen. Damit bekommst du auf spaßige Weise einen Six-Pack, ohne im Rewe sechs Becks kaufen zu müssen. Wenn du Problemzonen hast und eine Kinect-Leiste, greif zu!

Wertung **8.1**

MARKUS WÜRSTLE

HITMAN: ABSOLUTION COMPLETE EDITION

Genre | Action **Hersteller** | Square Enix
USK | ab 18 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1
Aktueller Preis | 22 Euro, computeruniverse.net

Vielfältige Lösungswege, bitterböser Humor, abwechslungsreiches Missionsdesign und brutale Hinrichtungen sind das Markenzeichen der »Hitman«-Reihe. Auch »Absolution« brilliert in diesen Disziplinen – erst recht zum Killer-Preis von unter 30 Euro in der Komplettfassung mit allen Zusatzinhalten.

Wertung **8.7**

JAN HEINRICH

F1 2012

Genre | Rennspiel **Hersteller** | Namco Bandai
USK | ab 6 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 - 16
Aktueller Preis | 27 Euro, Amazon Marketplace

Während Codemasters bereits die 2013er-Version in die Boxengasse wuchtet, ist das brillante Vorgängerspiel im Preis spürbar gefallen, drückt aber immer noch ordentlich aufs Gaspedal: mit verbessertem Wetter-System, flottem Splitscreen-Modus, optimierten Tutorials, 16-Spieler-Online-Duellen und mehr. Vettel's Liebling!

Wertung **8.9**

SABINE SCHISCHKA

GEARS OF WAR JUDGMENT

Genre | Action **Hersteller** | Microsoft
USK | ab 18 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 - 10
Aktueller Preis | 20 Euro, Amazon.de

Löblich, dass man sich hier am ersten »Gears« orientiert hat. Will heißen: ohne Umschweife Richtung Action. Look, Deckungssystem und Design spielen auf gewohnt hohem Niveau. Zudem sind mit Baird und Cole zwei Muskelkerle der charismatischen Ur-Besetzung dabei. Und der Multiplayer rockt ohnehin wie eh und je! Zu dem Preis? Kaufen!

Wertung **8.7**

NILS OSOWSKI

CRYSIS 3 HUNTER EDITION

Genre | Ego-Shooter **Hersteller** | Electronic Arts
USK | ab 18 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 - 12
Aktueller Preis | 25 Euro, redcoon.de

New York, New York: Dass der Big Apple erneut Handlungsschauplatz ist, muss man mögen. Ansonsten macht der Shooter made in Germany aber das meiste richtig, besonders das Heranpirschen mit Cyber-Bogen fetzt richtig. Außerdem schaut's wunderhübsch aus und hat großartige Alien-Waffen im Angebot.

Wertung **8.5**

FLORIAN STRASSER

FIFA 13

Genre | Sport **Hersteller** | Electronic Arts
USK | ab 0 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 - 7
Aktueller Preis | 27 Euro, Amazon.de

Okay, »FIFA 14« steht bereits in voller Montur in der Umkleidekabine, um bald den Platz zu stürmen. Doch wer »FIFA 13« noch nicht in seinem Besitz hat, sollte jetzt zugreifen. Für gerade einmal 30 Euro gibt's hier exzellenten Fußball mit noch größerem Unterhaltungswert als Lothar-Matthäus-Englisch.

Wertung **8.7**

SPECIAL EDITION

DEUS EX HUMAN REVOLUTION DIRECTOR'S CUT EDITION

Revolutionärer Cut?

Genre | Ego-Shooter **Hersteller** | Square Enix
USK | ab 18 Jahren **Xbox Live** | nein
Spieler | 1 **Preis** | 30 Euro, Amazon.de
Erhältlich | 27. Dezember 2013

Stell dir vor, du wirst gegen deinen Willen cybernetisch verändert. Falls du noch nie darüber nachgedacht hast, auch okay, zock einfach »Human Revolution«. Der Schleich-Shooter erzählt die Geschichte von Adam Jensen, den genau dieses Schicksal ereilt. Mittels ausgefuchster Implantate hackst du in der düsteren Sci-Fi-Welt Geschütze oder profitierst von verbessertem Gehör. Diese bekannte Story legt der Director's Cut neu auf und wirft einige neue Zutaten in den Cyber-Kochtopf. Zum Preis von 30 Euro kriegst du das Hauptspiel inklusive aller Zusatzinhalte und des Neues-Spiel-plus-Modus'. Grafisch bekommt der Kybernetik-Schleicher ein Facelifting spendiert, sodass die »Human Revolution« visuell betörender als in seiner Originalfassung entfacht.

DIE BESTE REVOLUTION ALLER ZEITEN?

Überarbeitete Bosskämpfe, verbesserte Künstliche Intelligenz sowie Feintuning am Balancing stehen Schleich-Anhängern ebenfalls ins Haus. Alles sehr lobenswert, richtig cool ist aber die Möglichkeit, ein Smartglass-fähiges Gerät zu verbinden und das »neurale Hub« auf dem zweiten Bildschirm zu kontrollieren. Auf dem Tablet oder Smartphone verwaltest du damit dein Inventar und Augmentationen, zoomst mit der Sniper-Rifle oder löst per Fingerzeig Hacking-Minispiele. Wer wissbegierig ist, dürfte sich über die mehrere Stunden langen, direkt im Gameplay abspielbaren Entwicklerkommentare freuen. Für wen sich das lohnt? »Human Revolution«-Fans werden vor allem die Entwickler-Anekdoten sowie die direkt in die Story integrierten Download-Inhalte lieben. Hast du hingegen noch nie Hand an Jensens Abenteuer gelegt, führt definitiv kein Weg an dieser grubigen »Director's Cut«-Fassung vorbei. Zumal sogar eine Komplettlösung im Spielmenü direkt abrufbar ist.

Nils Osowski

Kaufen? **JA**

AKTUELLE KAUF- UND SPARTIPPS

SPECIAL EDITION

DEAD OR ALIVE 5 ULTIMATE

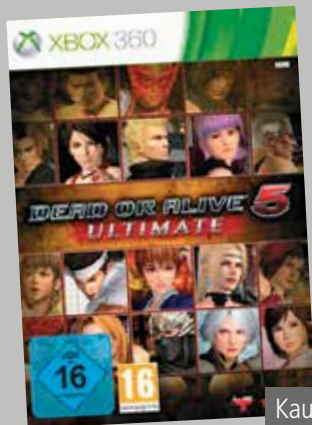
Die ultimative Körbchen-Simulation?

Genre	Beat 'em Up	Hersteller	Tecmo Koei
USK	ab 16 Jahren	Xbox Live	ja
Spieler	1 - 4	Preis	ab 40 Euro
Erhältlich	7. September 2013		

Wer sich mit Videospielen gar nicht auskennt, könnte »Dead or Alive 5 Ultimate« glatt für einen Brust-Animations-Simulator halten. Immerhin gibt es gleich drei Modi für die Bewegungen der schlagenden Merkmale der weiblichen Kämpferinnen. Im »DOA«-Modus wirkt das dann mitunter so, als trügen die Damen eine riesige Portion Wackelpudding im Sport-BH. Sei's drum: Im Kern ist »Dead or Alive 5 Ultimate« nach wie vor ein tolles Prügelspiel mit einigen Vorzügen gegenüber der ursprünglichen, damals schon mit einem Kauffipp ausgezeichneten Verkaufsversion.

ULTIMATIV?

Tecmo Koei hat sich die Rückmeldungen der Fans zu Herzen genommen und endlich einen online spielbaren Tag-Team-Modus eingebaut – heißt, du darfst via Internet jetzt Zwei-gegen-zwei-Partien gemeinsam mit einem Kumpel abziehen. Neben den neuen Trainingsmodi für Einsteiger und Profis stecken brandneue Ränge auf der Scheibe: Die besten Spieler gieren nunmehr nach dem ultimativen Rang namens »U«. Am attraktivsten – im doppelten Sinne – dürften für Fans aber die neuen Charaktere sein, derer fünf es in »Ultimate« geschafft haben: Jacky, Ein, Momiji, Leon und die riesenbrüstige Dämonen-Killerin Rachel aus »Ninja Gaiden«. Auch schön: Bereits für die reguläre Version von »Dead or Alive 5« erworbene DLC-Inhalte sind mit dieser Fassung kompatibel. Umso ärgerlicher jedoch, dass Tecmo Koei nicht gleich alle Zusatzinhalte auf die Scheibe gepresst hat – drauf sind diese zwar an und für sich, jedoch musst du nicht bereits erworbene Zusatzkostüme gegen Bares freischalten. Von einer »Ultimate«-Edition sollte man erwarten, dass sie eine gewisse Vollständigkeit anstrebt – schade. Trotz dieses Makels bleibt »DOA5 Ultimate« eine ansprechende Neuauflage eines famosen Prügelspiels – zu haben für faire 40 Euro.



Kaufen?

JA

CALL OF DUTY: GHOSTS PRESTIGE EDITION

Mit Schnürsenkel und Kamera

Genre	Ego-Shooter	Hersteller	Activision
USK	unklar	Xbox Live	ja
Spieler	1 - 18	Preis	ab 199 Euro
Erhältlich	5. November 2013		

Was wäre das Spielejahr ohne ein neues »Call of Duty«? Und was wäre das nächste »Call of Duty« ohne eine Sonderedition mit irgendeiner coolen, technischen Spielerei im Militär-Design. Dem »Care Package« von »Black Ops 2« lag eine fliegende Replik einer Fernsteuer-Drohne bei und aus der »Prestige Edition« von »Modern Warfare 2« purzelte ein funktionierendes Nachtsichtgerät. Die kürzlich angekündigte »Prestige Edition« zu »Ghosts« trumpft nun mit einer Outdoor-Kamera auf, die sich zum Beispiel an Fahrradhelm oder -lenker befestigen lässt und Bilder in Full-HD-Optik aufzeichnet. Zweiter Blickfang: Ein sogenannter Paracord-Strap. Dabei handelt es sich um ein Armband, das sich auseinandernehmen und umfunktionieren lässt. Der verwendete Bändel kann beispielsweise in Notsituationen als Schnürsenkel, Abbinde schnur oder gar als Angelschnur verwendet werden.

KOMPLETT VERSORGT?

Das Grundspiel liegt der schlichten schwarzen Box im »Ghosts«-Design natürlich ebenso bei. Um genau zu sein, befindet sich die Disk in einem zusätzlichen Steelbook, dessen Vorderseite vom Profil eines im Kampf befindlichen Soldaten verziert wird. Nächstes Schmankerl: der Season-Pass. Dieser garantiert den kostenlosen Download von insgesamt vier geplanten Download-Erweiterungen. Außerdem gibt's einen exklusiven Charakter für den Mehrspieler-Modus obendrauf und auch die dynamische Mehrspieler-Karte »Free Fall« ist im Lieferumfang enthalten. Vorbesteller stauben obendrein zusätzliche, digitale Inhalte wie den Soundtrack in Download-Form, einen zweiten Zusatzcharakter sowie weitere kosmetische Boni wie einen Hintergrund für die Spielkarte ab. Bei so gigantischem Umfang ist sogar der hohe Preis von 199 Euro angebracht. 360 Live vermisst eigentlich nur noch eine Portion Hundefutter für Kläffer Riley.



Kaufen?

Fans

ZUBEHÖR-TEST

PLANTRONICS RIG

Hersteller	Plantronics	Typ	Kopfhörer
Preis	ab 129 Euro	Erhältlich	Herbst 2013

Das »Rig«-Headset der US-Zubehörspezialisten Plantronics ist im wahrsten Sinne eine Multi-format-Lösung für Heim- und Mobil-Zocker. Xbox 360, Playstation 3, PC, Mac und jedes erdenkliche Gerät mit einem 3,5 Millimeter Klinkeneingang wird unterstützt. Noch besser: Alle nötigen Kabel liegen dem Headset in ausreichender Länge bei. Nutzt man das »Rig« auf der heimischen Couch, wird das Gerät nicht direkt mit der Konsole, sondern mit einem zwischengeschalteten Mixer verbunden. An diesem lassen sich nicht nur Spiel- und Chatlautstärke stufenlos regeln, sondern es ist auch möglich, ein Smartphone anzuschließen, um während des Spielens komfortabel Telefongespräche anzunehmen oder eigene Musik abzuspielen. Will man das Headset unterwegs am Windows Phone, der PS Vita oder sonstigen mobilen Geräten mit Standard-Klinkenbuchse verwenden, kann man das normale Mikrofon einfach abstecken und ein zweites Kabel mit integriertem Mikrofon nutzen. Perfekt!

WIE KLINGT'S?

Die integrierten 40-Millimeter-Treiber pumpen Spiel sound und Musik mit klaren Akzenten in Stereo aus den angenehm weich gepolsterten Muscheln. Zwar hält das »Rig« dabei nicht mit der Soundgewalt eines »Astro A40« oder der Equalizer-Flexibilität eines »XP Seven« mit, dafür kostet das Plantronics-Headset mit seinen 130 Euro weniger als die Hälfte der beiden genannten Konkurrenzprodukte. Drei Equalizer-Funktionen – eine davon für besonders wuchtige Bässe – sind für Otto-Normal-Hörer sowieso mehr als ausreichend. Auch das überraschend leichte Gewicht von gerade einmal etwa 245 Gramm bestätigt den sehr guten Gesamteindruck. In dieser Preisklasse sucht das »Rig« besonders in puncto Anpassungsfähigkeit tatsächlich seinesgleichen.



Super bequem, sehr transportabel und ziemlich praktisch. Nur der Sound reicht nicht an die Topklasse heran.

8.0



SPIELETERMINE

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

HITVERDÄCHTIG? XBOX 360

GRAND THEFT AUTO ONLINE

Hersteller **Rockstar Games** Genre **Action**



Ob nun gemeinsames Abhängen in deinem hart erarbeiteten Hochhaus-Loft, Überfälle auf Meth-Küchen und andere versifft Etablisments oder einfach nur mit Freunden die Gegend um Los Santos per Quad erkunden – die Versprechungen seitens Hersteller Rockstar zum Mehrspieler-Part von »GTA 5« mit dem simplen Namen »Grand Theft Auto Online« sind enorm. Allerdings: Der Offene-Welt-Mehrspieler-Komplex für bis zu 16 Teilnehmer wird erst am 1. Oktober 2013 im Hauptmenü freigeschaltet. Test im nächsten Heft!

NÄCHSTES TOMB RAIDER

Hersteller **Square Enix** Genre **Action**



Nachdem Lara die Geheimnisse um die Sonnenkönigin gelüftet und damit ihre Reifeprüfung mit Pauken und Trompeten bestritten hat, war klar, dass es weitergehen muss. Auch Square Enix hat die Fortsetzung des Reboots der legendären »Tomb Raider«-Reihe mittlerweile bestätigt. Darin wird die angehende Abenteurerin ziemlich sicher wieder ins Reich der Sagen und Legenden vordringen dürfen. 360 Live hält eine Ankündigung für die kommende Konsolengeneration noch in diesem Jahr für denkbar, zum Beispiel auf den Spike Video Game Awards im Dezember.

CASTELVANIA: LORDS OF SHADOW – MIRROR OF FATE HD

Hersteller **Konami** Genre **Action**



Wie Konami zum Start der Gamescom bekannt gab, erscheint »Castlevania: Lords of Shadow 2« am 27. Februar 2014. Doch auch die bisher Nintendo-3DS-exklusive Serienauskopplung »Mirror of Fate« soll Xbox-360-Besitzern nicht verwehrt bleiben und wird noch diesen Herbst für Heimkonsolen aufpoliert. Demnach wird Konami die HD-Version des 3DS-Hits pünktlich zu Halloween als Download via Xbox Live Arcade veröffentlichen. Nur soviel: Seit dem Probespiel auf der Gamescom haben wir Blut geleckt!

TERMIN	TITEL
3. Sept.	Diablo 3
5. Sept.	Landwirtschafts-Simulator 2013
6. Sept.	Dead or Alive 5 Ultimate
12. Sept.	NHL 14
17. Sept.	Grand Theft Auto 5
19. Sept.	PES 2014
20. Sept.	Hot Wheels: World's Best Driver
20. Sept.	Turbo: Die Super-Stunt-Gang
26. Sept.	Armored Core: Verdict Day
26. Sept.	FIFA 14
27. Sept.	Deadfall Adventures
1. Okt.	Just Dance 2014
2. Okt.	Air Conflicts: Vietnam
4. Okt.	F1 2013
4. Okt.	Hitman: Absolute Complete Edition
4. Okt.	NBA 2K14
4. Okt.	Phineas & Ferb
11. Okt.	Spongebob Schwammkopf: Planktons Fiese Robo-Rache
18. Okt.	Rambo
18. Okt.	Skylanders: Swap Force
24. Okt.	The Raven: Vermächtnis des Meisterdiebs
24. Okt.	Zumba Fitness World Party
25. Okt.	Batman: Arkham Origins
25. Okt.	Deus Ex: Human Revolution – Director's Cut
30. Okt.	Rocksmith All-New 2014 Edition
31. Okt.	Assassin's Creed 4: Black Flag
31. Okt.	Battlefield 4
31. Okt.	Lords of Shadow Collection
Okt.	WRC FIA World Rally Championship 4
1. Nov.	Angry Birds: Star Wars
1. Nov.	WWE 2K14
5. Nov.	Call of Duty: Ghosts
15. Nov.	Lego Marvel Super Heroes
15. Nov.	Xcom: Enemy Within
21. Nov.	Need for Speed: Rivals
21. Nov.	Watch Dogs
22. Nov.	Young Justice Vermächtnis
Q4 2013	Raven's Cry
2013	Adventure Time: Erkunde das Verlies und frag nicht warum!
2013	Das Schwarze Auge: Schicksalsklänge
2013	Demon Tribe
2013	Fable Anniversary Edition
2013	Hellraid
2013	Sacred 3
2013	Sherlock Holmes: Crimes & Punishments
2013	South Park: Der Stab der Wahrheit
14. Feb. 2014	Lighting Returns: Final Fantasy 13
27. Feb.	Castlevania: Lords of Shadow 2

TERMIN	TITEL
28. Feb.	Thief
März	Dark Souls 2
2014	Das Schwarze Auge: Demonicon
2014	Destiny
2014	Dragon Age: Inquisition
2014	Dying Light
2014	EA Sports UFC
2014	Earth Defense Force 2025
2014	Fantasy: Music Evolved
2014	Furious 4
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	Sacrilegium
2014	Sniper Elite 3
2014	The Evil Within
2014	The Lego Movie Videogame
2014	Titanfall
2014	Tropico 5
2014	Wolfenstein: The New Order
2014	Wonder Flick
2014	Yaiba: Ninja Gaiden Z
unklar	Devil's Third
unklar	Duke Begins
unklar	Fable Legends
unklar	Prey 2
unklar	Trials Fusion

XBOX ONE

TERMIN	TITEL
22. Nov.	Assassin's Creed 4: Black Flag
22. Nov.	Battlefield 4
22. Nov.	Call of Duty: Ghosts
22. Nov.	Crimson Dragon (DL)
22. Nov.	Dead Rising 3
22. Nov.	FIFA 14
22. Nov.	Fighter Within
22. Nov.	Forza Motorsport 5
22. Nov.	Just Dance 2014
22. Nov.	Killer Instinct (DL)
22. Nov.	Lego Marvel Super Heroes
22. Nov.	Lococycle (DL)
22. Nov.	Madden NFL 25
22. Nov.	NBA 2K14
22. Nov.	NBA Live 14
22. Nov.	Need for Speed: Rivals
22. Nov.	Peggle 2 (DL)

TERMIN	TITEL
22. Nov.	Powerstar Golf (DL)
22. Nov.	Ryse: Son of Rome
22. Nov.	Skylanders: Swap Force
22. Nov.	Watch Dogs
22. Nov.	Zoo Tycoon
22. Nov.	Zumba Fitness: World Party
Q4 2013	Takedown: Red Sabre
2014	Destiny
2014	Dragon Age: Inquisition
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 Rainbow 6: Patriots
2014	Tom Clancy's The Division
2014	Ultra Street Fighter 4
2014	Wolfenstein: The New Order
2014	Wonder Flick
2015	Cyberpunk 2077
2015	Star Wars: Battlefront
unklar	D4
unklar	Doom 4
unklar	Homefront 2
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

* mit (DL) gekennzeichnete Spiele sind nur auf dem Xbox Live Marktplatz als Download erhältlich

360 LIVE

NEU AB DEM 23. OKTOBER!

IMMER MONATLICH!

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

BRANDAKTUELL

WATCH DOGS

Du dachtest, die NSA sei schlimm? Tja, deren Bespitzelungen sind nichts gegen ctOS-Systeme, denn diese kontrollieren und überwachen ganze Metropolen. 360 Live hackt sich als Aiden Pearce ins virtuelle Chicago der Zukunft und deckt auf, was der dystopische Offene-Welt-Titel kann. In der großen Coverstory plappern wir aus, was es mit der ominösen Hacker-Gruppe DedSec auf sich hat, wie der Mehrspieler-Modus abläuft und weshalb Aiden ständig in diesem albernem Rollkragen-Pulli herumläuft. Ach ja, und natürlich, ob es »GTA« echte Konkurrenz machen kann. Folge dem weißen Kaninchen!

BATMAN: ARKHAM ORIGINS

Ben Affleck wird der neue Batman – zum Glück »nur« auf der Leinwand, denn mit »Arkham Origins« hat Matt Damons bessere Hälfte nichts zu schaffen. Ob das zeitlich fünf Jahre vor »Arkham Asylum« angesiedelte Abenteuer des dunklen Ritters trotz des neuen Entwicklers begeistert? 360 Live stoppt im Fledermausland und trifft im verschneiten Gotham auf Schurken wie das fliegende Elend Firefly. Doch rocken die Kämpfe und machen Gadgets wie die Elektroschock-Handschuhe so viel Spaß, wie ihr Name vermuten lässt? Wir lüften die Maske im superheldenhaften Test!

BATTLEFIELD 4

Es gibt Duelle, die sind zeitlos: Mensch gegen Maschine, Mann gegen Frau, Pepsi gegen Cola. Wobei, da wäre ja noch der Schlagabtausch zwischen »Battlefield« und »Call of Duty«. Mit Teil Vier geht das EA-Baby in die nächste Runde und lässt dank wiederbelebtem Commander-Modus und mächtiger »Frostbite 3«-Engine den Fans das Wasser im Munde zusammenlaufen: hochgradig zerstörbare Umgebungen, dynamische Karten, Wolkenkratzer-Sprengungen, offenes Design. Und Moritz Bleibtreu als Staff Sergeant Dunn. Wir eröffnen das Feuer im bleihaltigen Test!

PLUS!

ASSASSIN'S CREED 4: BLACK FLAG

Schwarze Flaggen, hölzerne Beine, plappernde Papageien und atemberaubende Seeschlachten: »Black Flag« kommt raus, wenn man »Fluch der Karibik« mit der populären Ubisoft-Reihe mischt. Wie bei Teil Drei stehen hier alle Zeichen auf brandneu. Aber ist Held Edward Kenway so charismatisch wie seine Vorgänger? Wird das Goldene Zeitalter der Freibeuter auch zur glorreichsten »Assassin's Creed«-Ära? Und vor allem: Darfst du einen weißen Wal erlegen? Das flüstert dir der Landratten-kompatible Test!

F1 2013

Jetzt wird's klassisch: »F1 2013« setzt dich nicht nur hinter Steuer aktueller Flitzer, sondern führt klassische Wagen aus den 1980ern ein – Fahrer und Strecken jener Dekade inklusive. Ein Rückschritt soll die Rennsimulation aber lediglich in Sachen der klassischen Karrenmodelle werden. Mit noch realistischerem Fahrverhalten, individuellem Handling für jeden Boliden und Multiplayer-Rennen mit 16 Teilnehmern buhlt Codemasters um dein benzingschwängertes Herz. Startet's durch? Lies es im Test!

COMMUNITY

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

DIE BESTEN GAMES – ALLE HITS ... CALL OF DUTY: GHOSTS, DARK SOULS 2, TOKIO-GAME-SHOW-NEUGKEITEN, FORZA MOTORSPORT 5, PROJECT SPARK, KILLER INSTINCT, DEAD RISING 3, SKYLANDERS: SWAP FORCE, LEGO MARVEL SUPER HEROES, JUST DANCE 2014, ROCKSMITH 2014, WRC 4, WWE 2K14 UND VIELES MEHR...

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

AM KIOSK AB MITTWOCH, DEN 23. OKTOBER 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 22.10.2013 absenden!**

Mini-Abo-Aktion September/Oktober 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 September/Oktober 2013 endet am 22.10.2013. 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**

RAYMAN Legends

**"KLARER
KAUFBEFEHL!"**

360 Live

**"WUNDERVOLL.
EINFACH
WUNDERVOLL."**

Gameswelt.de

**"KONKURRENZ
FÜR MARIO."**

Computerbildspiele



JETZT ERHÄLTlich



PS3

PlayStation 3

PSVITA

PlayStation Vita



XBOX 360

XBOX LIVE

Wii U

www.raymanlegends.com



/Rayman



UBISOFT

© 2013 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Rayman, Rayman Legends, the character of Rayman, Ubisoft, Ubi.com, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. PlayStation is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc. The "PSVITA" logo is a trademark of the same company. 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. Wii U is a trademark of Nintendo. © 2013 Nintendo.