

360

Reportage
CASUAL-KOSMOS
Von Schokoschubsern
und Moorhuhn-Killern

DURCHGEBALLERT
BATTLEFIELD 4
EHRENKREUZ IN GOLD FÜR DIE
XBOX-360-VERSION?



FEHLSTART

GTA ONLINE

Gepanschtes Meth aus Rockstars
Drogenküche? Multiplayer zerpfückt!

DEUS-EX-LANGFINGER

THIEF

Diebischer als jede Elster. So
spielt sich's auf Xbox One!

**ASSASSIN'S CREED 4
BLACK FLAG**

SCHRECKEN DER MEERE ODER DECKSCHRUBBER?
ERSTES FAZIT DER CREW!



BRANDAKTUELL

Call of Duty: Ghosts – Irre Kampagne oder verhandst?
Skylanders: Swap Force – Kauftipp für Kids!
Ascend: Hand of Kul – Diablo 3 trifft Free-to-Play

6 SEITEN DATENKLAU!

WATCH DOGS

Script-Kiddies, Keygens, Exploits: Xbox-
One-Version im Sicherheitslücken-Check

F1 2013

Mit Schumi, Berger und
Mansell zum Sieg! Test!



DARK SOULS 2

Sterben, sterben, sterben,
sterben, sterben, sterben...



Plus Poster!

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

1 1



4 197019-903609

AUSGABE 1

CALL OF DUTY GHOSTS



BONUS MAP

JETZT CALL OF DUTY®: GHOSTS
VORBESTELLEN UND DIE KOSTENLOSE
DYNAMISCHE BONUS-MAP
FREEFALL SICHERN

05-11-13



© 2013 Activision Publishing, Inc. ACTIVISION, CALL OF DUTY, and CALL OF DUTY GHOSTS are trademarks of Activision Publishing, Inc. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.



Infinity Ward **ACTIVISION**

 XBOX ONE

 XBOX 360

Die Wiesn ist vorbei, das Grinsewetter verzieht sich, die Tage werden kühler. Genau die richtige Zeit also, in aller Ruhe die Xbox-One-Einkaufsliste zusammenzustellen. Für die optimale Vorbereitung empfehlen wir den Preview-Teil dieser Ausgabe! Derweil prominent im Testteil: Alles zum verkorksten Start von »GTA Online«, »Ascend: Hand of Kul«, »F1 2013«, »Skylanders: Swap Force«, »NBA 2K14« und viele mehr. Wichtig: Die Endnoten zu »Battlefield 4«, »Assassin's Creed 4« und »Batman: Arkham Origins« gibt's zu Spielstart auf www.360-live.de. Plus als Reportage-Akzent: Reise in den Casual-Kosmos.

VORSCHAU-RUNDUMSCHLAG AB S. 14, TEST-MARATHON AB S. 51, REPORTAGE AB S. 67

Willkommen bei 360 Live!



Jeder kennt es, dieses seltsame und trotzdem verheißungsvolle Gefühl in der Magengegend: das Warten kurz vorm Platznehmen in der nagelneuen

Achterbahn mit Vierfach-Looping; die knisternde Spannung kurz vor Beginn eines Rockkonzerts mit Zehntausenden Besuchern; die letzten Sekunden kurz vorm ersten Absprung vom 10-Meter-Turm. Genau so fühle ich mich jetzt gerade, denn die Xbox One steht praktisch in den Startlöchern. Wenn Abonnenten diese Ausgabe druckfrisch in den Händen halten, dauert es gerade einmal vier Wochen, bis die nächste Generation Xbox-Gaming im Elektronik-Fachmarkt um die Ecke zu

» Sind Microsofts Zeitpläne wirklich so knapp abgesteckt? «

haben ist. Die Vorbereitungen für Tag X laufen bei 360 Live natürlich schon auf Hochtouren: Terminkalender für die anstehenden Mammut-Test-Events der Hersteller freischaufeln; Heftstruktur für Xbox-One-exklusive Themen fitmachen; Grabbing-Equipment auf die neue Hardware abstimmen; Test-Layouts für die nun immer häufiger werdenden Xbox-360-/Xbox-One-Parallelveröffentlichungen anpassen – die internen Checklisten sind gigantisch; ebenso, wie die bei jedem im Team zu spürende Vorfreude.

Und Microsoft? Erhöht die Schlagzahl spürbar, legt jedoch gleichzeitig eine gewisse Nervosität an den Tag. Etwa mit der Bekanntgabe einer weltweiten Xbox-One-Tour. Seit dem 1. Oktober kurven PR-Vertreter und redselige Entwickler mit massig One-Konsolen und heiß begehrten Vorabversionen durch die Lande und laden zum Probespiel. Allein für Deutschland stehen München, Köln, Berlin, Stuttgart, Hamburg, Dresden und Frankfurt auf der Agenda. Tolle Sache! Nur: Warum vorab lediglich exakte Termine für die Bundeshauptstadt bekannt gegeben werden, bleibt schleierhaft. Auch dass Microsoft zu

Redaktionsschluss noch keine konkrete Aussage über die zeitnahe Zur-Verfügung-Stellung von Xbox-One-Debug-Geräten zum Abspielen von Testversionen treffen kann, wirft so kurz vor Veröffentlichung der Konsole Fragen auf. Sind Microsofts Zeitpläne wirklich so knapp abgesteckt? Gehört es mittlerweile zum guten Ton, dass bis zur letzten Minute am fertigen Spiel geschraubt wird? Und damit einhergehend: Sind Gigabyte-große Day-One-Patches auf Next-Gen-Hardware bald lästiges Pflichtprogramm, um fehlerfrei Daddeln zu können? »Forza 5« und das Systemmenü der Konsole zumindest benötigen die Software-Flicker zum 22. November sicher. Wer keine Internet-Leitung hat, kriegt ein halbgares Next-Gen-Erlebnis! Aber auch die Meldung, dass die Xbox One nur horizontal aufgestellt ordnungsgemäß gekühlt wird, ruft Skeptiker auf den Plan. Dazu das weiterhin nicht zu überhörende Krächzen der Pfennigfuchser, die Sonys neues 499-Euro-Bundle bestehend aus PS4, Kamera, zwei Controllern und »Killzone 4« bereits als den neuen Preis-Leistungs-Messias preisen... Der bekennende Xbox-One-Fan mit Neuland-Anschluss sieht all dem derweil gelassen entgegen. Pro-Xbox-One-Argumente hat er schließlich zur Genüge. Gebrauchtspiel-Heckmeck, Online-Zwang und Regional-Code-Sperre sind bekanntlich Stoff für die Geschichtsbücher. Das Start-Line-up der One? Ist ganz klar umrissen, wird auch Vielspieler über Monate beschäftigen und hat mit »Lococyle«, »Peggle 2« und dem jüngst enthüllten »Xbox Fitness« zudem zahlreiche Download-Überraschungen in petto. Dazu viele konkrete Ankündigungen für die bei jedem Konsolenstart so wichtige Software-Versorgung in den Monaten nach dem Start. Mit »Titanfall«, »Plants vs. Zombies: Garden Warfare«, »Kinect Sports Rivals« und diversen Download-Perlen ist Microsoft hier zweifelsohne bestens aufgestellt. In diesem Sinne: Die Next-Gen-Schlacht kann beginnen!

Sönke Siemens
Chefredaktion 360 Live Magazin

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

WATCH DOGS

Wenn Facebook und die NSA ein digitales Kind zeugten, wäre es wohl die Überwachungs-Software »ctOS« aus Ubisofts Offene-Welt-Spiel »Watch Dogs«. Im Sci-Fi-Reiher werden komplette Metropolen damit kontrolliert. Als Hacker Aiden Pearce bekämpfst du das System; manipulierst Züge, Ampeln, Sicherheitskameras, Handys und so ziemlich alles, was eine Netzwerkverbindung hat, um einem hinterhältigen Mord auf die Schliche zu kommen. 360 Live hackt sich flinker als Karl Koch durch die Vorabversion! 6 Seiten plus Poster!



360 LIVE
AUSGABE NOVEMBER 13

DAS STECKT DRIN

14 COVERSTORY	06 AKTUELL	14 VORSCHAU	51 TESTS	70 COMMUNITY
 Watch Dogs	Neues zu Xbox 360 und Xbox One	Spiele von morgen	Gespielt, geprüft und bewertet	Live Arcade, Leserpost, Erfolge



DIEBISCHER ALS JEDE ELSTER

20 THIEF

Ausführlicher Probeklauf auf Xbox One: So funktioniert die offene Spielwelt!



MULTIPLES NACHSPIEL

56 GTA ONLINE

Reinstes Crack oder gestrecktes Dope? Das kann der Offene-Welt-Hit im Mehrspieler!

AKTUELL

- 06 Der heiße Stuhl: Tina Palacios zu Call of Duty: Ghosts
- 06 Valiant Hearts: The Great War
- 08 Windows Phone Games
- 08 Mighty No. 9
- 08 Steam Machines
- 09 Sniper Elite 3
- 10 Außerirdische Aussichten: Xcom – Enemy Within
- 12 Mitmach-Charts/Leser-Votings

VORSCHAU

- 14 Watch Dogs
- 20 Thief
- 24 Forza Motorsport 5
- 26 Dead Rising 3
- 28 Metal Gear Solid 5: Phantom Pain
- 32 Call of Duty: Ghosts
- 34 Wolfenstein: The New Order
- 36 Max and the Curse of the Brotherhood
- 37 Crimson Dragon
- 38 Dark Souls 2
- 46 Assassin's Creed 4: Black Flag
- 49 Batman: Arkham Origins
- 50 Lego Marvel Super Heroes

TEST

- 52 Battlefield 4 (Beta-Test)
- 56 GTA Online
- 60 F1 2013
- 62 NBA 2K14
- 62 Air Conflicts: Vietnam
- 63 Armored Core: Verdict Day
- 63 Just Dance 2014
- 64 Ascend: Hand of Kul
- 65 Skylander: Swap Force



KOMM INS NETZ!

360-LIVE.DE

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

78 KAUFBERATER | WWW.360-LIVE.DE

Spartipps, Zubehör, Termine

Forum, News und mehr

- 66 A.R.E.S.: Extinction Agenda
- 66 Orc Attack: Flatulent Rebellion
- 66 Let's Sing and Dance
- 72 Pac-Man: Championship Edition DX+
- 72 Girl Fight
- 72 Marlow Briggs and the Mask of Death
- 72 Alien Rage

POSTER

- 41 Watch Dogs
- 42 Ryse

REPORTAGE

- 67 Reise in den Casual-Kosmos

COMMUNITY

- 70 Community-Interview
- 70 Mecker-Ecke
- 71 DLC-Check
- 72 Live Arcade Total
- 73 Gamerscore-Leitfaden – GTA 5
- 74 Nachgefasst bei GTA 5
- 75 Der Monat – Neues aus der Redaktion
- 76 Leserpost

KAUFBERATER

- 78 Kauf- und Spartipps, Borderlands 2 GOTY-Edition
- 79 Special Edition Check
- 80 Spieltermine

SERVICE

- 11 Aboseite
- 51 Impressum
- 81 Ausblick aufs nächste Heft

6 SEITEN! PREVIEWCODE GEHACKT!



14 WATCH DOGS

Script-Kiddies, Keygens, Exploits: Next-Gen-Vorabversion im Sicherheitslücken-Check



TOPSPIELE

24 Forza Motorsport 5

- 20 Thief
- 26 Dead Rising 3
- 32 Call of Duty: Ghosts
- 34 Wolfenstein The New Order



28 Metal Gear Solid 5
Phantom Pain

- 37 Crimson Dragon
- 46 Assassin's Creed 4: Black Flag
- 49 Batman: Arkham Origins
- 50 Lego Marvel Super Heroes



38 Dark Souls 2

- 60 F1 2013
- 62 NBA 2K14
- 63 Just Dance 2014



52 Battlefield 4

- 64 Ascend: Hand of Kul
- 65 Skylanders: Swap Force

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

360_{LIVE} AKTUELL

Was tut sich alles
rund um die Xbox 360?

DER HEISSE STUHL	MIGHTY NO. 9	STEAM MACHINES	AUSSERIRDISCHE AUSSICHTEN	DIE BESTEN GAMES?
Tina Palacios über CoD: Ghosts	Wiedergeburt des Mega Man	Neue Konsole enthüllt	XCOM: Enemy Within	Mitmach-Charts

× DER HEISSE STUHL Tina Palacios

Mit »Call of Duty: Ghosts« wagen Entwickler Infinity Ward und Hersteller Activision den größten Schritt seit »Modern Warfare« und »Black Ops«. Nämlich die Entwicklung einer neuen Serie innerhalb des »Call of Duty«-Universums. Darüber und über ihre Brüder hat 360 Live mit Infinity Wards Community-Managerin Tina Palacios gesprochen.

Im Mai 2012 ist die zierliche Tina Palacios in ziemlich große Fußstapfen getreten. Nämlich in die von Robert Bowling. Der einstige Senior Community Manager von Infinity Ward war unter seinem Spielernamen »fourzerotwo« fast so bekannt wie die Games-Serie, um die er sich kümmerte: »Call of Duty«. Er hatte das Studio im vergangenen Jahr verlassen, um seine eigene Spieleschmiede zu eröffnen. »Natürlich bin ich nicht Robert. Die Spieler kennen und respektieren ihn – und er hatte seine ganz eigene Art, mit ihnen umzugehen«, sagt uns die Nachfolgerin. »Als ich anfang, da war ich sehr überrascht, wie herzlich und offen mich die Community aufgenommen hat. Das hat mir auch alles leichter gemacht. Denn schließlich bin ich die Brücke zwischen Fans und Entwicklern – wenn die mich nicht leiden könnten, dann wäre das ein echtes Problem.« Doch nicht jeder Fan-Kontakt ist wohlwollend. Robert wurden via Email und Social-Media-Kanälen fast täglich Schläge und sogar der Tod angedroht, wie er öffentlich machte. »Ich muss gestehen, dass auch mir das leider nicht fremd ist. Schon als ich noch beim Videospielportal IGN arbeitete, kamen Drohungen aus unserer Community«, erklärt Tina enttäuscht. »Doch es ist auch so, dass ich von meinen Mitarbeitern großartig unterstützt werde. Als ich bei Infinity Ward anfang, da war es fast, als ob ich von ihnen adoptiert würde. Ich fühle mich, als würde ich von 98 Brüdern beschützt. Wir passen alle aufeinander auf.«

Viel lieber als über dunkle Seiten ihres Jobs spricht Tina natürlich über »Call of Duty: Ghosts« – die erste Neuerung im »Call of Duty«-Universum seit »Modern Warfare« und »Black Ops«. »Für uns ist Ghosts wirklich ein großer Schritt, denn es ist einfach etwas Neues: eine neue Welt, neue Helden und eine gänzlich andere Geschichte als bisher«, erklärt die junge Amerikanerin. »Bis dato war der Spieler immer auf der Seite dieser großen und mächtigen Maschinerie, die das Militär darstellt. Nun ist das anders: Er ist Teil einer kleinen Gruppe, die wirklich ums Überleben kämpft und versucht, gegen etwas anzugehen, das deutlich mächtiger als sie selbst ist.« Da bleibt natürlich die Frage: Warum brauchte es so lange, etwas Neues zu wagen? »Ich glaube, es war wichtig, zunächst die Geschichte von Modern Warfare fertig zu schreiben, bevor man etwas anderes beginnt. Der andere Punkt ist, denke ich, dass wir auf die Chance warteten, gleichsam mit der nächsten Konsolengeneration das Spiel zu veröffentlichen. Das gibt uns neue Möglichkeiten, Dinge zu tun, die wir vorher nicht konnten.« Eines dieser Dinge, so Tina, sei natürlich Riley – der Hundegefährte, der dem Spieler in der Kampagne zur Seite steht. Er greift Gegner an und warnt auch mal vor Sprengfallen. Viele kritische »Call of Duty«-Fans spotteten jedoch, der Vierbeiner sei nichts anderes als die surrenden Drohnen aus »Call of Duty: Black Ops«. Eine Behauptung, die Tina ganz einfach widerlegen kann. »Riley, eine Drohne? Quatsch. Hast du schon mal einen fliegenden Hund gesehen?«, lacht sie.



BIO

Name | Tina Palacios

Firma | Infinity Ward

Position | Community Managerin

Arbeitet gerade an | Call of Duty: Ghosts

Schon gewusst? | Bevor Tina im Mai 2012 bei Infinity Ward anheuerte war sie Videospiel-Journalistin beim US-Online-Magazin IGN.





VALIANT HEARTS: THE GREAT WAR

Liebesgrüße aus den Schützengräben des Ersten Weltkriegs sind die Botschaft von Ubisofts kommendem Abenteuer mit äußerst ungewöhnlichem Design-Ansatz. Bei der Erzählung des im markanten Comic-Look gehaltenen Kriegsszenarios stützen sich die Entwickler von Ubisoft Montpellier auf alte Briefe, die tatsächlich im Ersten Weltkrieg geschrieben wurden. Die Story handelt von dem jungen Deutschen Soldaten Karl und seiner tiefen Liebe zu einer Französin namens Maria. Um dieser problembehafteten Beziehung auf die Sprünge zu helfen, wird der Spieler nicht nur in die Rollen von Karl oder Marias Vater schlüpfen, der in deutscher Kriegsgefangenschaft ein Dasein als Küchenhilfe fristet. Auch der amerikanische Frontkämpfer

Lucky Freddie, die Feldsanitäterin Anna und der tollkühne Doppeldecker-Pilot George kommen im Wechselspiel der Figuren zum Zuge. Als stetiges Ziel der vereinzelt, in wundervollen ineinanderfließenden Illustrationen animierten Kriegsszenen gilt es, diese fünf Hauptcharaktere am Leben zu halten, auf dass sie den anderen helfen können. Erst recht wird die Sache dadurch interessant, dass diese zwar emotionale, aber auch mit viel Witz unterfütterte Gefühls-Achterbahn von Ubisofts »Framework 3.0«-Engine angetrieben wird, die beispielsweise auch »Rayman: Legends« antreibt. Hat jede Menge Potenzial und soll im ersten Quartal 2014 für Xbox 360 und Xbox One via Xbox Live Arcade erscheinen.

klein- GEDRUCKT

XBOX ONE ERSTKONTAKT

✖ Wer es kaum noch erwarten kann, die Xbox One selbst auszuprobieren, für den hat Microsoft die perfekte Veranstaltung in petto. Sowohl für Köln, Dresden, Frankfurt, Hamburg, München, Stuttgart und Berlin plant der Hardware-Hersteller Anspiel-Events. Leider gab's zu Redaktionsschluss einzig für Berlin einen konkreten Termin, nämlich den 31. Oktober bis 3. November. Genaue Infos zu allen anderen Events will Microsoft zeitnah auf news.xbox.com bekannt geben.

VR-BRILLE FÜR XBOX ONE?

✖ Zu den größten Attraktionen der diesjährigen Fachmessen zählten nicht nur die neuen Konsolen, auch die Virtual-Reality-Brille »Oculus Rift« stand ganz oben in der Gunst der Besucher. Nach aktuellem Kenntnisstand – ein Patent unter dem Namen wurde bereits angemeldet – ist auch Microsoft sehr an einer eigenen 3D-Brille interessiert und könnte schon bald eine entsprechende Ankündigung für Xbox One machen.

SEGA KAUFAT ATLUS

✖ Der insbesondere bei japanophilen Gamern geschätzte Hersteller Atlus ist nun Teil von Sega. Die gute Nachricht: Nach Übernahme des Mutterkonzerns Index Corporation will Sega dessen diverse Subunternehmen – darunter Atlus – weitestgehend erhalten und wirtschaftlich rehabilitieren. Was das für Marken wie »Persona 4 Arena« bedeutet, bleibt abzuwarten.

3 in 3 Sekunden

Schnipsel, die du zwischen zwei Atemzügen aufschnappst...



BILDRATE UND AUFLÖSUNG...

...der »Battlefield 4«-Versionen von Xbox One und Playstation 4 sollen laut Entwicklerstudio DICE absolut identisch sein.

20 MINUTEN...

...dauert der Download des »Day One«-Patches der Xbox One in etwa, so Xbox-One-Plattform-Architekt Marc Whitten.

ABSOLUT EINZIGARTIG...

...soll jeder Zombie in »Dead Rising 3« aussehen. Das gab kürzlich Mike Jones, Produzent des Exklusiv-Titels für Xbox One, bekannt.

WINDOWS PHONE GAMES

WHERE'S MY WATER? 2

Preis: gratis | Größe: 78 MB

Die Krokodile Swampy, Allie und Cranky haben Probleme mit ihrer Wasserversorgung. Der Spieler muss das Wasserreservoir geschickt durch Grabungen im Erdbreich zum Duschkopf der Krokos leiten. Dabei darf nicht zu viel von dem wertvollen Nass verloren gehen – und am besten alle Bonus-Quietscheentchen mitnehmen! Was sich leicht und auf Kinder zugeschnitten anhört, entpuppt sich als extrem liebevoll gestalteter Rätselspaß für Jung und Alt.

THE SIMS FREEPLAY **Mit Xbox-Live-Funktion****Preis: gratis | Größe: 472 MB**

Platz da – »The Sims FreePlay« braucht gut ein halbes Gigabyte deines Handyspeichers! Doch dafür begeistert das Game mit hübschen Grafiken und einer kleinen Stadt, in der man gleich mehrere Sims bei Laune halten muss. Die Steuerung der Lebens- und Familiensimulation geht überraschend präzise und leicht von der Hand. Schade nur, dass man so oft harte Euros für virtuelles Geld oder Life-Style-Punkte ausgeben soll. Wer Wartezeiten und Fleißaufgaben – etwa Paprikas im Garten züchten – in Kauf nimmt, kommt aber auch ohne Geldausgeben aus.

ZOMBIE VILLAGE **Mit Xbox-Live-Funktion****Preis: gratis | Größe: 21 MB**

Ein zombieverseuchtes Dorf, ein schwerbewaffneter Irokese, der an die TV-Serie »South Park« erinnert, und jede Menge roter Saft: Das sind die Zutaten, die »Zombie Village« ausmachen. Das Gameplay des Sidescrollers bedarf keiner Erklärung: Es geht von links nach rechts durch die Zombiehorden gen Levelausgang. Das Spiel ist weder besonders originell, noch besonders hübsch – doch für die Busfahrt oder zum Überbrücken kleiner Wartezeiten kommt es genau richtig.



✖ MIGHTY NO. 9



WIEDERGEBOURT DES MEGA MAN

Keine Frage, die amerikanische Finanzierungsplattform Kickstarter hat in der Gaming-Branche – insbesondere im PC-Sektor – enorm an Bedeutung gewonnen. Keiji Inafune, einer der geistigen Urväter der »Mega Man«-Reihe, nutzt den durch im Voraus zahlende Fans unterstützten Entwicklungs-Fond nun, um sein erstes eigenes Projekt nach seinem Fortgang von Hersteller Capcom vor zwei Jahren zu realisieren: »Mighty No. 9« wird laut Inafune der spirituelle »Mega Man«-Nachfolger dieser Generation, nur eben mit einem anderen Helden und neuem Namen. Dies liegt vor allem daran, dass Capcom nach über zehn Teilen der »Mega Man«-Reihe auch weiter-

hin die Markenrechte hält und nicht ohne Weiteres die Fortführung durch einen Dritthersteller zulässt, in dessen Rolle sich Inafune mit seiner eigenen Firma Concept nun befindet. Die gute Nachricht ist, dass sein Team zu großen Teilen aus alten »Mega Man«-Entwicklern besteht und somit eine optimale Umsetzung respektive Weiterentwicklung des Grafikstils vergangener Projekte unter neuer Schirmherrschaft gewährleistet ist. Das Gameplay orientiert sich am Original: Wird also ein bockschweres Jump 'n' Run in bester 2D-Tradition, mit fetten Bossgegnern und buntem Cartoon-Flair. Die Veröffentlichung ist für April 2015 auf Xbox 360 und Xbox One geplant.

✖ STEAM MACHINES

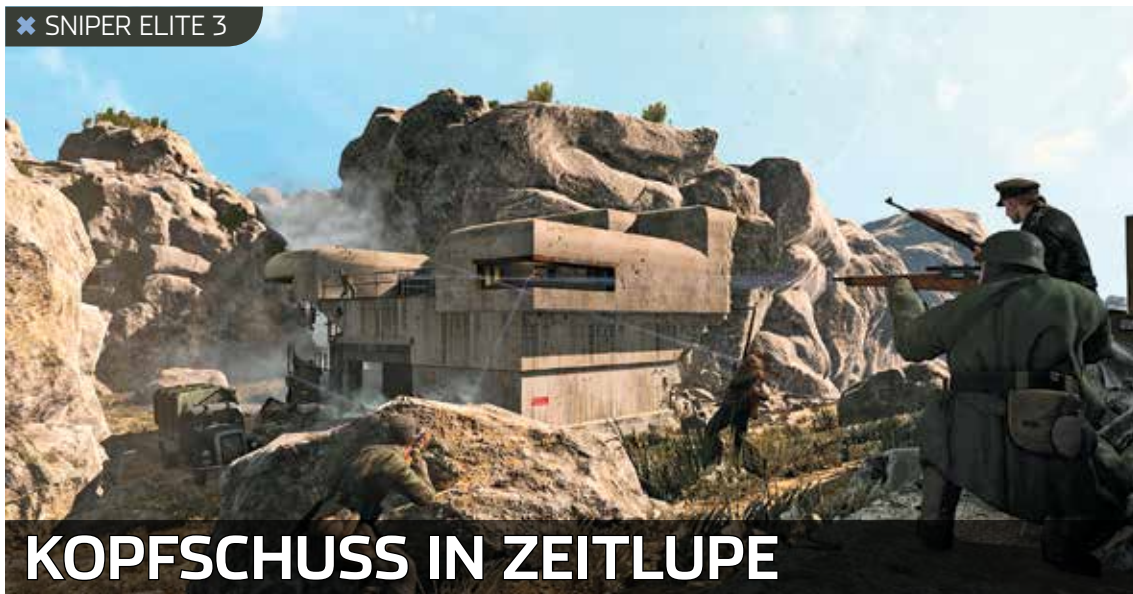
NEUE KONSOLE ENTHÜLLT

Es erinnerte an ein gelungenes Drei-Gänge-Menü, wie Hersteller Valve – vor allem bekannt durch Spielreihen wie »Half Life« und »Portal« – Ende September die Pläne zu einer eigenen Spielkonsole häppchenweise der Öffentlichkeit servierte. So wurde der Vorhang zunächst für ein eigenes, auf Linux basierendes Betriebssystem gelüftet. »SteamOS« wird demnach das neue Zuhause des von Valve betriebenen, unter PC-Spielern extrem beliebten Software-Shops Steam sein. Zudem wird es das passende Betriebssystem und Interface für die ein paar Tage darauf angekündigten Konsolen. »Steam Machines« bezeichnet eine Reihe von »SteamOS«-optimierten Mini-PCs, die maßgeblich auf den Wohnzimmerbetrieb ausgelegt sind und ab 2014 von mehreren Herstellern international vermarktet werden sollen. Aufgrund der PC-Architektur wird Valve es Anwendern allerdings auch gestatten, ihre ganz eigene Steam Machine zu bauen – analog wird SteamOS auf allen gängigen PC-Systemen lauffähig sein. Doch was ist, die Leistung mal außen vor, das Wichtigste einer neuen Spieleplattform? Richtig: Der Controller. Besonders hier hatte Valve während seiner Präsentation am Freitag der 39. Kalenderwoche das Überraschungsmoment klar auf seiner Seite. Das gezeigte Joypad sieht im Vergleich zu Konkurrenzprodukten nicht nur aus wie ein unidentifizierbares Flugobjekt, sondern besitzt obendrein weder Analogsticks noch ein Steuerkreuz. Jeder Daumen schwebt hier stattdessen über einem ovalen, leicht trichterförmigen Touchpad, das neben realitätsnahen Force-Feedback-

Effekten sogar Töne erzeugen kann. Dazwischen befindet sich ein kleiner, ebenfalls berührungssensitiver Bildschirm, dem unterschiedliche Funktionen zugewiesen werden können. Lediglich die vier Schultertasten auf der Stirnseite des Controllers wirken vertraut. Mit insgesamt acht zusätzlichen Tasten ist der Steam-Controller ein echtes Eingabe-Monster und soll es ermöglichen, auch alte PC-Spiele mit komplexen Eingabe-Schemata problemlos auf dem Fernseher spielen zu können.



✖ SNIPER ELITE 3



KOPFSCHUSS IN ZEITLUPE

Nachdem Teil Zwei der beliebten Scharfschützen-Reihe mit über einer Million verkauften Einheiten blendende Absätze generiert hat, gibt's nun endlich Dutzende handfeste Infos zum Nachfolger. Demnach wird »Sniper Elite 3« in Nordafrika spielen und dank weitestgehend offener Spielwelt deutlich mehr Erkundungsmöglichkeiten bieten als der Angriff auf Berlin. So wird die Handlung einmal mehr authentische Schlachtszenarien aus dem Zweiten Weltkrieg aufgreifen. Die weiten Wüstenlandschaften des nordafrikanischen Kontinents eignen sich laut Entwickler Rebellion auch einfach besser dazu, dem Spieler mehr Raum für eigene Taktiken zu lassen, als bisher. Darüber

hinaus wolle man die KI der Gegner erheblich verbessern, damit ihr Verhalten in jeder Situation realistisch wirkt und nicht an Schießbuden-Figuren erinnert. Dadurch sollen die Gefechte mit dem Feind deutlich spannender werden. In Sachen Taktik wollen die Jungs bei Rebellion dem Spieler wieder die freie Wahl lassen und geben dem Scharfschützen durchaus auch automatische Waffen für schnelles Vorrücken an die Hand. Ein erster Trailer zeigt den Protagonisten Karl Fairburn, einen amerikanischen OSS-Agenten, wie er weit hinter den feindlichen Linien den Jeep dreier deutscher Soldaten mit einem gezielten Schuss in die Luft jagt. Kommt im ersten Quartal 2014!

✖ CONTRAST



IM SCHATTEN VERBORGEN

Auch wenn dieses vielversprechende Actiongame bisher nur auf der Sony-Pressekonferenz zur diesjährigen Gamescom präsentiert wurde, so soll es längst nicht nur für Playstation 3 und 4 erscheinen. Im grafisch wundervoll aufbereiteten Stilmix aus Film Noir und Art Deko übernimmst du die Kontrolle über die weibliche Detektivin Dawn. Sie kann sich nicht nur aus der Verfolgerperspektive durch die 3D-Kulissen bewegen – bisher waren nur eine Bar und ein altes Tanztheater zu sehen –, sondern auch mit der Schattenwelt verschmelzen, sobald sie sich dicht an die Wand lehnt. Dort eröffnen sich ihr gänzlich neue Wege. Der spielerische Anspruch sowie der Witz des gesam-

ten Konzepts liegt darin verborgen, dass Dawn in der normalen Spielumgebung Einfluss auf Lichtquellen wie Lampen oder Projektoren nimmt und damit den Verlauf der Schattenkonturen ändern kann, um sich in diesen zu verstecken. Die Story kommt ins Rollen, wenn sie zu Spielbeginn auf die kleine Didi trifft, deren Mutter soeben ermordet wurde und ihr Vater seither absolut entfremdet wirkt. Das kleine Mädchen bittet Dawn, mithilfe ihrer Fähigkeiten Dinge in der Vergangenheit gerade zu biegen, um Didis Familiendrama wieder zu reparieren. Die gesamte Produktion macht einen technisch wie künstlerisch aufwendigen Eindruck und soll noch im November 2013 über Xbox Live Arcade für Xbox 360 erscheinen.

SCHLUSSTRICH UNTER DESTINY

✖ Nach über 15 Jahren bei Bungie verlässt Joseph Staten – Lead Writer von »Halo«, »Halo 2« und »Destiny« – Microsofts einstiges Exklusivstudio. Er war maßgeblich an Bungies Schaffung des einzigartigen »Halo«-Universums und dem Entstehungsprozess von »Destiny« beteiligt. Über vier Jahre hinweg hat er an dem für 2014 auf Next-Gen-Konsolen geplanten Sci-Fi-Game gearbeitet. Seine Aussage, dass sein Abtritt keine Auswirkungen auf den vielversprechenden Ego-Shooter mit Koop-Schwerpunkt haben werde, könnte ein weiterer Hinweis darauf sein, dass besagtes Spiel bereits fast fertig entwickelt ist. Staten selbst freut sich zwar sehr auf die Veröffentlichung, möchte jetzt aber zunächst neue kreative Herausforderungen annehmen...



DESTINY IM BETA-CHECK

✖ Und nochmal »Destiny«: Der US-Entwickler Bungie will eine Beta-Test-Phase zu seinem kommenden Ego-Shooter abhalten. Diese startet laut Hersteller auf Xbox One und Xbox 360 im Frühjahr 2014 – wir tippen auf Februar. Zur Teilnahme muss das Game bei ausgewählten Händlern, etwa über Amazon, vorbestellt werden. Erst danach wird dem Käufer ein neunstelliger Code auf den Kassenbeleg gedruckt oder per Email zugesandt, mit dem er sich auf der Webseite von Bungie für die Beta registrieren kann – moralisch fragwürdige Bauernfängerei mal wieder. Immerhin soll es außerdem Waschzettel geben, die im Rahmen gesonderter Veranstaltungen verteilt werden. Auf jeden Fall ist das Code-Kontingent begrenzt, weshalb Vorbesteller besser bald zuschlagen sollten...



FAKTEN, ZAHLEN,
ZITATE DES MONATS

✖ **Fakt:** Auf der Eurogamer Expo 2013 wurde die Demo zu »Titanfall« auf PCs mit Nvidia GeForce GTX 770 Grafikkarten gezeigt, an denen ein Xbox One Controller angeschlossen war. Dadurch lief die Demo flüssig mit 60 Bildern pro Sekunde. Laut Respawn Entertainment, den Machern von »Titanfall«, wird das fertige Spiel auf der Xbox One genauso gut laufen.

✖ **Zahl:** Über 1.000.000. So viele deutsche Spieler befinden sich derzeit auf Raubzügen in der Offenen Spielwelt San Andreas von »Grand Theft Auto 5«.

✖ **Zitat:** »Ohne seine Kreativität hätte es Marken wie Games Workshop, Fighting Fantasy und Tomb Raider vermutlich nie gegeben«, huldigt Phil Rogers, Geschäftsführer von Square Enix USA und Europa, Ian Livingstone bei seinem Rücktritt Ende September. Der Ehrenpräsident von Eidos Interactive und Branchenlegende verlässt die Games-Industrie nach über 20 Jahren kreativen Schaffens.

Wusstest du
schon, dass...

...kürzlich etliche Details zum nunmehr eingestellten Titel »Star Wars 1313« – erstmalig auf der E3 2012 für die kommende Konsolengeneration angekündigt – durchgesiebert sind? Demnach ist der Kopfgeldjäger Boba Fett der Hauptcharakter des Action-Titels gewesen, der sich über den Spielverlauf hinweg erst seine Rüstung – sein Markenzeichen in den Filmen – hätte erarbeiten müssen. Das Gameplay sollte neben Third-Person-Shooter- auch viele Kletterpassagen bieten und bis auf eine einleitende Mission auf Tatooine nahezu ausschließlich auf der Ebene 1313 des Planeten Coruscant stattfinden. Aber auch einen Besuch von Ebene 1314, der korrupten Verbrechensmetropole, hatten die Entwickler für den noch jungen Boba Fett auf der Leveldesign-Agenda. Zudem hätte zu Beginn des Spiels ein Droide an seiner Seite gekämpft, der später allerdings Verrat üben wollte. Seit Lucas Arts bei der Übernahme von Lucas Film 2012 durch Disney quasi geschlossen wurde – alle Mitarbeiter verloren ihren Job, das Label existiert aber weiterhin zu Lizenzzwecken – liegt »Star Wars 1313« nun auf Eis. Eine Weiterführung durch einen neuen Publisher wie etwa Electronic Arts, derzeit exklusiver Lizenznehmer für »Star Wars«-Titel im Core-Gaming-Bereich, ist zwar sehr unwahrscheinlich, allerdings auch nicht komplett ausgeschlossen...

AUSSER-
IRDISCHE
AUS-
SICHTEN

Wer »Xcom: Enemy Unknown« aus dem Vorjahr und vielleicht auch noch dessen Vorlage aus dem Jahre 1994 für Amiga kennt, der ahnt vielleicht was ihn mit »Enemy Within« erwartet: rundenbasierte Taktikfeldzüge gegen fiese Außerirdische, ausgeübt von der eigenen Spezialeinheit, die sich dadurch selbst mit der Zeit immer mehr extraterrestrische Technologie aneignet. Mit dem gewaltigen Erweiterungspaket »Enemy Unknown« liefert Hersteller 2K Games am 15. November nun endlich Nachschlag. Das Besondere: Die kostenpflichtige Download-Erweiterung des PC-Spiels, kommt für Besitzer der Xbox-360-Version als gesondertes Spiel in den Einzelhandel. 2K selbst begründet diese Entscheidung damit, dass die Erweiterung zu groß sei, um sie über den Xbox-Live-Marktplatz zum Download freizugeben. Sei's drum, denn die Preispolitik des Herstellers erstickt ohnehin jede Kritik im Keim: Lediglich 25 Euro sind ein überaus fairer Preis, insbesondere im Angesicht der Tatsache, dass sich das Originalspiel sowie die bis dato erschienenen Download-Erweiterungen ebenfalls auf der Disk befinden. Der Spieler muss darin nicht nur seine eigene Spezialeinheit rekrutieren und damit eine Alien-Invasion in einer Vielzahl von über den gesamten Globus verteilten Einzelmissionen im Keim ersticken. Fans wissen außerdem das sogenannte Perma-Death-Feature sehr zu schätzen, dem es geschuldet ist, dass im Einsatz verstorbene Rekruten nicht zurückkehren und somit jeder Angehörige

der Xcom-Sonderabteilung von enormem Wert ist. Für den Spieler heißt das: Wer auf sein Team achtet, kann die Fähigkeiten seiner Untertanen stetig weiter ausbauen und verbessern.

Die »Enemy Within«-Erweiterung vernetzt das ohnehin extrem umfangreiche Originalspiel mit einer zweiten Kampagne, in der es eine neue Bedrohung in die Knie zu zwingen gilt: »Exalt« ist eine mysteriöse Terrororganisation die mit einem globalen Netzwerk aus Schläferzellen operiert. Bei einem ersten Probespiel konnte 360 Live zwei der neuen Missionen, je eine in Ägypten und Frankreich, begutachten und dabei einige neue Abläufe feststellen. So wird in der Erweiterung zuerst ein Agent in das per Scan aufgedeckte Operationsgebiet von Exalt entsendet, um den sich dann die folgende Missions-Beschreibung für das eigene, aus fünf Mitgliedern bestehende Team aufbaut. Der Agent kann im Einsatz, wie jede andere Einheit auch, Befehle annehmen, beginnt die Mission aber meist von einer anderen Seite des Einsatzgebiets, was dem Team dann freilich einen erheblichen taktischen Vorteil verschafft. Neben der Kampagne und neuen Gagnetypen wird »Enemy Within« zudem eine Vielzahl an neuen Spezialfähigkeiten, Bewaffnungs- und Ausrüstungsgegenständen – darunter etwa auch kybernetische Prothesen – bieten. Den Test gibt's pünktlich im nächsten Heft!



JETZT ABONNIEREN!

DEINS! JETZT!

DAS DARFST DU NICHT VERPASSEN:

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



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



Iron Sky: Invasion,
USK ab 12.



Test Drive Ferrari
Racing Legends,
USK ab 0.



Air Conflicts
Pacific Carriers,
USK ab 12.



Dodonpachi
Resurrection
Deluxe Edition,
USK ab 12.



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 Be-
stellformular. 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
abschicken 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 beziehen wollen, genügt eine schriftliche Benachrichtigung zwei Wochen vor Erhalt der letzten Ausgabe. Ich weiß, dass das Abonnement erst nach erfolgter Bezahlung startet. Ich weiß, dass ich eines der gezeigten Games als Abo-Prämie dazu erhalten kann, solange der Vorrat reicht. Ich kann auch auf die Zusendung einer Abo-Prämie verzichten.

Name / Vorname

Straße / Postfach

Postleitzahl / Ort

Telefon-Nummer

Geburtsdatum

E-Mail-Adresse

Kontoinhaber

Kontonummer

Bankleitzahl

Datum / Unterschrift (bei Minderjährigen Unterschrift des gesetzlichen Vertreters)

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

Bitte mit
45 Cent
freimachen!

Leserservice
»360 Live«
Postfach 13 63
82034 Deisenhofen

GÜNSTIG!

Du sparst bares Geld: Die erste Ausgabe kommt kostenlos!

UNTERHALTSAM!

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

AKTUELL!

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

BEQUEM!

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

GRATIS!

Keine zusätzlichen Kosten: Das Porto übernehmen natürlich wir.

MITMACH-CHARTS

SO MACHST DU MIT

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

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

* Auswertung der Darauf-freu-ich-mich-tierisch-Charts rechts erfolgte am 08.10.2013

DIE MEISTVERKAUFTE SIELE

TOP 5

Powered by Amazon.de
Stand: Anfang Okt. 2013

Pos	Titel	Hersteller
1	GTA 5	Rockstar Games
2	FIFA 14	Electronic Arts
3	F1 2013	Namco Bandai
4	Assassin's Creed 4: Black Flag	Ubisoft
5	Diablo 3	Activision Blizzard

TOP 5

Powered by Amazon.com
Stand: Anfang Okt. 2013

Pos	Titel	Hersteller
1	GTA 5	Rockstar Games
2	Madden NFL 25	EA Sports
3	NBA 2K14	2K Sports
4	FIFA 14	EA Sports
5	Minecraft Xbox 360 Edition	Microsoft

TOP 5

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

Pos	Titel	Hersteller
1	GTA 5	Rockstar Games
2	Battlefield 4	Electronic Arts
3	Call of Duty: Ghosts	Activision / Square
4	FIFA 14	Electronic Arts
5	Minecraft Xbox 360 Edition	Microsoft

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

DARAU-FREU-ICH-MICH-TIERISCH-CHARTS DIE MEISTERWARTETEN XBOX-ONE-GAMES*

BATTLEFIELD 4

1 Hersteller | Electronic Arts

42%
Tendenz
Laut Electronic Arts erscheint die deutsche Version ungeschnitten und mit USK-18-Siegel. Und den ersten DLC gibt's zeitexklusiv auf Xbox One.

Einschätzung | sehr gut



STAR WARS BATTLEFRONT

2 Hersteller | Electronic Arts

37%
Tendenz

Einschätzung | sehr gut



Neue Infos zu »Star Wars: Battlefront« halten sich dieser Tage in Grenzen, wohl aber gibt's News zum eingestampften »Star Wars 1313« – siehe Seite 10.

Einschätzung | sehr gut

DESTINY

3 Hersteller | Activision

32%
Tendenz

Einschätzung | sehr gut



Cool: Wer das Spiel vorbestellt, erhält im Frühjahr 2014 exklusiven Zugriff auf die Beta-Phase.

Einschätzung | sehr gut

- 4 Forza Motorsport 5**
32% Einschätzung | sehr gut
- 5 The Witcher 3: Wilde Jagd**
32% Einschätzung | sehr gut
- 6 Tom Clancy's The Division**
26% Einschätzung | sehr gut
- 7 Call of Duty: Ghosts**
16% Einschätzung | sehr gut
- 8 Cyberpunk 2077**
16% Einschätzung | nicht möglich
- 9 FIFA 14**
16% Einschätzung | sehr gut
- 10 Ryse: Son of Rome**
16% Einschätzung | gut

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

DIABLO 3

1 Hersteller | Activision Blizzard

38%
Tendenz
Höllisch beliebt! »Diablo 3« konnte sich in der zweiten Woche nach Verkaufsstart auf Platz drei der deutschen Verkaufscharts festsetzen.

360-Wertung | 9.1



METRO: LAST LIGHT

2 Hersteller | Deep Silver

25%
Tendenz

Einschätzung | sehr gut



Download-Paket Numero drei lässt den Spieler in die Rollen von bisherigen Nebenfiguren wie Anna und Pavel schlüpfen und drei neue Missionen erleben.

360-Wertung | 8.9

GEARS OF WAR: JUDGMENT

3 Hersteller | Microsoft

19%
Tendenz

Einschätzung | sehr gut



Geht's nach Microsoft Game Studios' Vizepräsident Phil Spencer, wünscht er sich eine Rückkehr der »Gears«-Marke auf Xbox One. Wohlgernekt wünscht.

360-Wertung | 8.7

- 4 Halo 4**
19% Wertung | 8.3
- 5 Saints Row 4**
19% Wertung | 7.8
- 6 Borderlands 2**
19% Wertung | 9.1
- 7 Call of Duty: Black Ops 2**
13% Wertung | 8.5
- 8 Payday 2**
13% Wertung | 8.2
- 9 Assassin's Creed 3**
6% Wertung | 8.9
- 10 Bioshock Infinite**
6% Wertung | 9.0

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

MADDEN NFL 25

1

Hersteller | Electronic Arts

Leserwertung
8.9
360-Live-Wertung
8.6

Bambusknecht: »Verfeinertes Gameplay, bessere Umsetzung der Physik-Engine aber mit Schwächen beim Ultimate Team Modus und beim Running Game.«



DIABLO 3

2

Hersteller | Activision Blizzard

Leserwertung
8.5
360-Live-Wertung
9.1



VercingetorixDE: »Sehr cooles Game. Das Beste ist wohl der Vier-Spieler-Koop, denn so macht Dämonen-Genozid per A-Taste-Gewitter am meisten Bock!«

SAINTS ROW 4

3

Hersteller | Deep Silver

Leserwertung
8.7
360-Live-Wertung
7.8



chris99: »Zum üblichen Klamauk gesellen sich nun Superkräfte, Aliens und die wohl beste Mass-Effect-Parodie, die es je gab. Bis auf die Grafik, rundum gelungen.«

4 Payday 2

Hersteller | 505 Games

Leser-Wertung | 7.8
360-Live-Wertung | 8.2

chris99: »Im Koop eine richtige Granate vom Schläge eines Left4Dead. Leidet aber auch unter den gleichen Problemen: alleine zu langweilig und optisch recht mau.«

5 Die Schlümpfe 2

Hersteller | Ubisoft

Leser-Wertung | 6.5
360-Live-Wertung | 4.2

Heckinator: »Toller Titel für die kleinen Zocker mit Windel. Für Erwachsene eher schnöde Jump-and-Run-Kost.«

✕ 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

GROSSER AUTOKLAU DIE FÜNFTE

Wie gefällt dir GTA 5 im Einzelspieler-Modus?

Ich bin überwältigt! Das Ding übertrifft meine Erwartungen!	50%
Richtig geil! So wie ich es erwartet hatte.	28%
Hmpf, ich weiß noch nicht. Ich muss noch länger spielen.	9%
Ehrlich: Ich bin enttäuscht	8%
»GTA« ist schon gut, habe mir aber insgesamt mehr erwartet.	5%

TAPETENWECHSEL

Welches abgefahrene Setting würdest du gerne in einem kommenden Shooter sehen?

Alternative Geschichtsschreibung:	
Kanada überfällt die USA.	35%
Steinzeit-Shooter	23%
Antike-Shooter mit Römern und Griechen	17%
Panama versucht die Weltherrschaft an sich zu reißen	14%
Falklandkrieg	11%

VORFREUDE

Holst du dir die Xbox One zum Start?

Natürlich! Das Ding wird geil!	29%
Ich bin interessiert, warte aber erstmal die Eindrücke anderer ab.	29%
Momentan habe ich leider kein Geld dafür, später hole ich sie mir aber.	14%
Ich denke schon, bin mir aber noch nicht ganz sicher.	14%
Die Xbox One kommt mir nicht ins Haus.	14%

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

FORZA MOTORSPORT 5

1

Hersteller | Microsoft / 22. Nov.

Leser-Potenzial
9.0
360-Live-Potenzial
9.0

Santy8san: »Das Spiel ist der Grund warum ich mir die Xbox One hole!«



DYING LIGHT

2

Hersteller | WB Games / 2014

Leser-Potenzial
8.5
360-Live-Potenzial
7.5



Psyconix: »Endlich ein Zombiespiel, bei dem man seinen Verstand einsetzen muss, um nicht ins Gras zu beißen. Gelungener Mix aus Dead Island und Mirror's Edge!«

TITANFALL

3

Hersteller | EA / 2014

Leser-Potenzial
8.5
360-Live-Potenzial
9.0



Matcher77: »Riesige Mechs und pfeilschnelle Soldaten klingt absolut spannend. Bleibt abzuwarten, ob die Balance am Ende auch passt.«

4 Project Spark

Hersteller | Microsoft / 2014

Leser-Potenzial | 8.0
360-Live-Potenzial | 7.5

Gamezone008: »In dieser Wundertüte steckt mehr, als man vermuten mag. Die unendliche Spielesammlung im Spiel könnte Minecraft echt Konkurrenz machen.«

5 Wolfenstein: The New Order

Hersteller | Bethesda / 2014

Leser-Potenzial | 8.0
360-Live-Potenzial | 8.5

Der Spieler187: »Der Lieblingskandidat der USK ist zurück... Nazis und Robohunde... Ob das funktioniert? Schau' mer mal!«

WATCH DOGS™

Stell dir vor, deine Stadt wäre ein Computer. Am Laufen gehalten von einem Betriebssystem, das zentralisiert alles sammelt und kontrolliert. Einwohnerdaten, Bankwesen, Polizei, öffentliche Verkehrsmittel. Und jetzt stell dir eine offene Welt vor, in der du diese Stadt nach Belieben hacken, manipulieren und zu deinen Zwecken nutzen kannst. Das ist die Welt von »Watch Dogs«. 360 Live war im Chicago der Zukunft unterwegs! Auf Xbox One!

Kostenlose Wifi-Hotspots sind eine feine Angelegenheit. Du kannst dich unterwegs gratis via Smartphone oder Tablet einloggen und bist unmittelbar auf der Datenautobahn unterwegs. Doch wie alle Vorzüge des modernen, technisierten Lebens, sind sie auch anfällig. Anfällig für Datenspione wie Aiden Pearce, in dessen Rolle du in Ubisofts Offene-Welt-Action-Brett »Watch Dogs« schlüpfst. Wie in »Grand Theft Auto 5«, dient der Schauplatz, das Chicago einer nicht näher datierten Zukunft, als großer Sandkasten voller Möglichkeiten. Und sei es nur, um dich über an Gebäuden montierten Wifi-Kästen ins Privatleben anderer Bürger zu hacken. Mit Hilfe seines Smartphones greift Aiden auf derartige Gerätschaften zu, klinkt sich ein... und blickt im nächsten Moment durch die Linse einer Laptop-Kamera. Zu den Klängen eines nervig plärrenden Babys, das sich augenscheinlich außerhalb des Sichtfeldes befindet,

erspähst du Sofa, Pflanzen, Drehstühle – eben das Innere einer stinknormalen, total langweilig eingerichteten Wohnung. An sich uninteressant, wäre da nicht das Smartphone auf dem Tisch dort drüben, in welchem die Bankinformationen der Besitzerin gespeichert sind. Ob du die Daten klast und der Dame ihr Konto leerräumst, entscheidest du selbst. Dies ist nur das winzige, kleine Leben einer Mutter, in das du eindringst. Ein winziges Puzzle-Stück eines großen Ganzen, einer vernetzten und komplett hackbaren Welt der Möglichkeiten.

NSA UND FACEBOOK SIND ANFÄNGER

Das große Ganze in »Watch Dogs« sieht so aus: Moderne Metropolen sind vollständig vernetzt, kontrolliert von sogenannten ctOS-Systemen. Von Computer-Programmen, welche die grundlegende Infrastruktur, Banken, Sicherheitssysteme und

Kommunikationswege zentralisiert steuern und kontrollieren. Mit anderen Worten: Sogar die NSA oder leidenschaftliche Stalker könnten in Sachen Überwachung noch was von ctOS-Systemen lernen. Protagonist Pearce nutzt das ctOS als Waffe im Kampf für seine eigenen Zwecke, denn der Mann hat eine kriminelle Vergangenheit, die in einer Familientragödie endete. In was für einer genau und weshalb der Hersteller bezüglich Aidens Handeln von »Rache« spricht, das halten die Ubisoft-Wachhunde nach wie vor unter Verschluss. Dafür jedoch nicht, was das Hacking-Smartphone in des Helden Manteltasche so alles vollbringt. Für den Zugriff auf das ctOS musst du indes Bezirk für Bezirk freischalten. In gut gesicherten Kontrollzentren lautet die Devise, einen Virus zu installieren, um so an die ctOS-Kontrolle der jeweiligen Region zu gelangen. Ist das vollbracht, siehst du, wie viel hart verdiente Dollar Passanten auf ihren Bankkonten

kurz&knapp

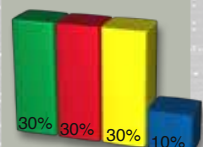
Hersteller | Ubisoft
Entwickler |
 Ubisoft Montreal
Genre | Action
Spieler | 1 - unklar
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Originelle Offene-Welt-Action mit vollständig hackbarer Umgebung.

das ist drin

- Fahren
- Schießen
- Hacken
- Story-Rätselraten



**AUF XBOX ONE
ANGESPIELT!**



haben, welchen Berufen sie nachgehen, ob auf sie ein Haftbefehl ausgestellt ist. Stell es dir vor wie in »Assassin's Creed«, wo du Aussichtspunkte erklimmst, um nahe Nebenmissionen und andere Aktivitäten in deine Karte eingezeichnet zu bekommen.

So erschließt du dir mehr und mehr die offene Welt und die einzelnen Regionen. Einmal ins lokale ctOS-Netzwerk gehackt, stehen dir die verschiedensten Spielereien zur Verfügung. Wenn du Lust hast, hack dich doch in private Sicherheitskameras ein und schau einem Typen dabei zu, wie er furchtbar peinlich in seiner Wohnung umhertanzt. Oder schau einem anderen dabei zu, wie er eine blasse Schaufensterpuppe anflirtet. Oder belausche Telefongespräche von Passanten, die nichtsahnend auf einer Parkbank hocken. Stehle Passwörter und PIN-Nummern, um dich zu bereichern. Wobei, wie wäre es, auch mal der gerechten Sache zu dienen? Vielleicht erinnerst du dich an den Film »Minority Report«, in dem unbescholtene Bürger für Verbrechen eingebuchtet werden, welche sie erst in der Zukunft begehen werden. Eine ähnliche Überwachungsmaßnahme gibt's auch in »Watch Dogs«, nennt sich »Chicago-PD-Verbrechens-Vorhersage-System« und greift auf das weitreichende Kameranetzwerk der Stadt zu. Kombiniert mit den persönlichen Daten der Zivilisten – auch und insbesondere ihrer Vorstrafen –, errechnet es die Wahrscheinlichkeit einer potenziellen Straftat.



»Also, wie willst du's angehen, verborgen und schleichend oder lieber wild ballend?«

Und außerdem?

- Aiden haftet ein Ruf an, je nachdem, ob der Spieler öffentlich Verbrechen begeht oder gerecht handelt; Nicht-Spieler-Charaktere reagieren auf Aidens Ruf, indem sie etwa die Polizei rufen
- Einer der mächtigsten Hacking-Tricks ist ein Stromausfall, der einen ganzen Stadtteil in Schatten hüllt – ideal für Fluchtaktionen!
- Im sogenannten Fokus-Modus läuft die Zeit verlangsamt ab – eine große Hilfe beim Schießen oder beim In-voller-Fahrt-etwas-Hacken
- Dynamisches Wetter sowie Wind, letzterer wird zwecks Realismus sogar eigens berechnet
- Erfolgedetails konnten zu Redaktionsschluss noch nicht dekodiert werden
- Läuft laut Entwickler auf Xbox One konstant bei 30 Bildern pro Sekunde



In »Watch Dogs« stichst du in See oder setzt dich ans Steuer eines PKWs. Ob's Flugzeuge gibt? Bislang noch unbekannt!



Eine idyllische Szene – deren ruhigen Charakter du sofort stören könntest, indem du eine Alarmanlage per Hack losgehen lässt.



Unterm Strich ist das nichts anderes, als würdest du in »GTA 5« in einen Polizeiwagen einsteigen und dir per Funk kriminelle Aktivitäten melden lassen und sie, falls dir danach ist, bekämpfen. Im Falle Aidens hechtet man dann geschwind über Zäune, rast Banditen in einem Sportwagen hinterher und hebt – gemein – via Handyhack Senkpoller an, in welche das Fluchtfahrzeug rast und zu einem fatalen Stopp gerät. Über 75 Hacks stehen dir im Chicago der Zukunft im Spielverlauf zur Verfügung. Nimm an, eine Wache schiebt Patrouille nahe eines zu Werbezwecken ausgestellten Luxuswagens und hindert dich am Vorbeigehen. Finde Zocker lassen nun die Alarmanlage des Schlittens per Smartphone aufheulen – der Scherge ist abgelenkt, weil er verwundert die Lage auscheckt. Schnell mit dem Schlagstock von hinten eins über die Rübe

und Aiden bleibt unentdeckt und kann weiterrücken. Das Coolste: Am Steuer eines Wagens musst du auf die Hacks nicht verzichten. Kleben dir etwa Ordnungshüter an den Felgen, blockierst du den Polizeifunk und die Typen können sich nicht mehr richtig koordinieren. Noch eleganter wirst du die Herrschaften los, wenn du Brücken hoch ziehst, nachdem du sie passiert hast. Naturgemäß sind aber nicht von Anfang an alle Hacks parat, vielmehr wollen sie im Verlauf des Offene-Welt-Abenteuers erst graduell freigeschaltet werden.

SCHLEICHEN ODER SCHIESSEN?

All diese Tricks benutzt man natürlich nicht nur beim freien Erkunden Chicagos, sondern gleichwohl in den Story-Missionen. Bei einem Anspiel-Event in

München sieht 360 Live zunächst einen dieser Aufträge, vorgespielt von einem Ubisoft-Mann, bevor wir selbst Hand anlegen dürfen. In der Vorspielrunde sucht Aiden seinen Kumpel Jordi auf, einen asiatischen Kerl in schickem Anzug. Jordi ist einer der Typen, die du anrufst, wenn du eine Leiche loswerden musst oder in anderen, kriminellen Aktivitäten verwickelt bist. Nur ist es diesmal der Problemlöser, der Pearce offenbart: »Wir haben ein Problem.« Mehrfach regt die in Spielgrafik gehaltene Zwischensequenz zum Schmunzeln an, findet die Unterredung doch in einer Wohnung statt, in der Jordi zwei vermummte Gefesselte gefangen hält. Von dir will Jordi, dass du mit seiner Unterstützung Kerle hochnimmst, die prekäre Informationen über eure illegalen Machenschaften haben. Zunächst geht's ab in den Waffenladen – Bekleidungsgeschäfte gibt's natürlich auch, aber für den Moment sind neue Klamotten ziemlich unwichtig –, um Sturmgewehr, Pistole und den mächtigen Granatenwerfer GL-94 zu erstehen. Schwer bewaffnet schippert Kappenträger Aiden mit einem kleinen Boot zum Einsatzgebiet, einem von Wachen gesicherten Gelände. Ob du lieber schleichen oder ballern magst, liegt bei dir. Ubisofts Vorzocker hackt sich zunächst in nahe Sicherheitskameras und kennzeichnet aus deren Blickwinkel Feinde, die nun mit Markierung über den Köpfen patrouillieren. Und die Krananlage da drüben sieht sehr danach aus, als könnte man den schweren Container Gegnern auf die Rübe krachen lassen... Zuallererst erledigt Pearce jedoch die Kerle, die Verstärkung anfordern könnten; welche das sind, findest du über den Kamera-Hack heraus. Wie in »Gears of War« in Deckung hockend, schmeißt der Held einen kleinen Gegenstand, der Wachen ablenkt – woraufhin Jordi sie mit dem Scharfschützengewehr aus der Ferne erledigt. Nach ein paar dieser verborgenen Morde wird allerdings scharf geschossen. Ein paar Unholde bekommen Kugeln aus dem Sturmgewehr implementiert, ein anderes



Mütze, Mantel, Rollkragenpulli: Warum sich Aiden wie ein Exhibitionist in Rente kleidet, weiß 360 Live leider auch nicht.

Aisha hier ist Gamer-Dame und steht total auf Bourbon; ob Aiden in ihr die perfekte Frau gefunden hat?



» Sogar die NSA und Stalker könnten in Sachen Überwachung noch was von ctOS-Systemen lernen. «



Grüppchen fliegt in die Luft, als Aiden manipulierbare Granaten wirft und diese dann zum gewünschten Zeitpunkt per Hack detonieren lässt. Alle Feinde ausgeknockt, schreitet er maskiert auf einen Mann namens Lance Brenner zu. Blutend und auf dem Boden kriechend, starrt er den Hauptcharakter an. »Wer steckt hinter dem Gefängnisjob?«, will Aiden wissen und bedroht zugleich die Familie des Mannes. Na,

okay, dass der Held mehr ein Antiheld ist, wissen wir spätestens jetzt, doch wem um alles in der Welt ist er an den Fersen, und wieso? Was hat das alles mit dem ominösen »Familiendrama« aus seiner Vergangenheit zu tun? Dass wir nach wie vor nicht mehr über die Spielfigur wissen, als dass der Gute auf hässliche Rollkragenpullis steht und Trenchcoat-Anhänger ist, ärgert so kurz vor Veröffentlichung. Schürt aber auch – »GTA 5« lässt grüßen – eine wohlige Vorfreude!

ENDLICH HAND ANLEGEN

Nach Abschluss der Mission darf 360 Live endlich selbst ran. Denken wir zumindest, bis wir merken, dass wir mehr so was wie das exekutive Element einer durchgeplanten Präsentation sind. Ungebunden und ohne Restriktionen ganz Chicago zu erkunden, das war nicht erlaubt – jammerschade! Allerdings vermittelt das gegängelte Antesten einen sehr guten Eindruck von der Steuerung. Mit dem rechten Stick begutachtet 360 Live zunächst die Umgebung von Downtown Chicago, mit seinen imposanten Wolkenkratzern, den auf Bänken hockenden Fußgängern, den vielen kleinen Geschäften. Den Blick auf Menschen oder Ampelanlagen gerichtet, informiert eine Einblendung darüber, dass zunächst das regionale ctOS-Serverzentrum gehackt werden muss, um hier manipulieren oder Daten stehlen zu können. Dieses ist als rotes Gebiet ganz in der Nähe eingezeichnet. »Also, wie willst du's angehen?«, fragt der Ubisoft-Mitarbeiter, »verborgen und schleichend oder lieber wild ballernd?« 360 Live denkt sich, subtil kann ja jeder, und wählt voller Zerstörungslust »wild ballernd!« Per simplem Tastendruck wird sogleich »GTA«-typisch ein Van entwendet. Nach einer Runde um den Block, die dank der wirklich gelungenen Fahrzeugsteuerung ohne

Zwischenfälle verläuft, findet sich Aiden vor einem gesicherten Tor wieder. Von dort aus heißt es zunächst, Kameras hacken und Wächterpack markieren. Hey, und siehe da, eine Texteinblendung lässt 360 Live wissen, dass einer der Typen Zugang zum gesicherten Tor hat, welcher prompt via Aidens Smartphone datengeklaut wird. Mit dem geklauten Passwort klinkt sich der Tausendsassa in die Torsteuerung ein und die Pforte öffnet sich. Mal sehen, was das Inventar so hergibt – im Waffen-Kreis Menü werden nur Pistole und Sturmgewehr angezeigt. Okay, Letzteres muss für den Job reichen. 360 Live

✖ Für Sammler

ZAHLREICHE SONDER-EDITIONEN

Kein großes Spiel ohne Spezial-Editionen – »Watch Dogs« macht da keine Ausnahme. Die »Dedsec«-Edition für 120 Euro beinhaltet eine 23 Zentimeter große Aiden-Pearce-Figur, eine Karte der Spielwelt, den Soundtrack auf Datenträger, vier Sammlerkarten, drei Abzeichen, ein Artbook, eine besondere Sammlerverpackung sowie das Game in Steelbook-Hülle. Dazu kriegst du als digitale Inhalte drei Missionen sowie einen Haufen Boni und Verbesserungen, die alle aufzuzählen hier den Rahmen sprengen würden. Nur die Hälfte dieser digitalen Inhalte bringt dir die »Vigilante«-Edition zum Preis von 90 Euro, dafür beinhaltet diese Aidens schicke Wächtermaske mit dem markanten Logo sowie seine Mütze. Nun gut, ob die so schick ist, muss jeder selbst wissen. Zuletzt enthält die Special Edition immerhin eine zusätzliche Mission sowie ein Wagenpaket. Kostenpunkt hierfür: 70 Euro.

Überwachungskönig oder Grusel-Stalker?

- ➕ Interessante Hacking-Grundidee, originelle Möglichkeiten dank Manipulierbarkeit der Umgebung, spaßige Handy-Funktion samt herunterladbarer Apps, verspricht visuell insbesondere auf Next-Gen-Konsolen bahnbrechend zu werden
- ➖ Nach wie vor nur wenig zur Entwicklung der Hintergrund-Geschichte bekannt, austauschbar anmutender Protagonist, Nebenaufgaben potenziell repetitiv

✱ Handys nerven!

DIE BEGLEIT-APP FÜR SMARTPHONES UND TABLETS

Wie dieser Tage üblich, verzichtet auch »Watch Dogs« nicht auf eine begleitende App für iOS und Android. Nutzer der Anwendung müssen das Spiel übrigens nicht einmal besitzen, um sich ins virtuelle Chicago einzuklinken. Am mobilen Gerät forderst du einen »Watch Dogs«-Konsolenzocker zu einem Checkpunkt-Rennen heraus. Nun steuerst du als App-Anwender einen Helikopter über die Karte, denn nur innerhalb von dessen Reichweite kannst du nahe ctOS-Systeme manipulieren. Schließlich ist es dein Ziel, den Konsolen-Gamer am Erreichen der Checkpunkte zu hindern. Zu diesem Zweck lässt du Senkpoller aus dem Asphalt schnellen, machst Blödsinn mit Ampelanlagen oder lässt unterirdisch verlaufene Gasleitungen platzen – alles, um einen Unfall deines Widersachers zu verursachen, der mit einem Fahrzeug die neuralgischen Orte abklappert. Falls dein Konkurrent trotzdem siegt, kassiert er Erfahrungspunkte. Gewinnst du als App-Steuerermann, steigst du im separaten Level-System für die mobile Anwendung auf und greifst so auf einen besseren Heli sowie neue Hacks zu. Spaßige Spielerei für zwischendurch.



lässt den Enddreißiger per simplem Tastendruck hinter einem Van in Deckung gehen, zielt per linker Schultertaste und eröffnet per rechter das Feuer. Eine unaufdringliche Zielhilfe hilft, erste Stahlmantelgeschosse in menschliches Fleisch eintauchen zu lassen. Positiv, wie intuitiv und eingängig sich das steuert und Feuergefechten in »GTA 5« in Sachen Dynamik ins Nichts nachsteht. Außerdem klappt der Deckungswechsel prima, alles, was du tun musst, ist deinen Blick auf den gewünschten Schutz richten, erneuert die Deckungstaste drücken; und zusehen, wie Herr Mantelträger dorthin sprintet. Mit mehr oder weniger präzisen Schüssen befördert Aiden die ctOS-Arbeitssklaven vom Chicago der Zukunft ins Chicago des Jenseits und infiltriert anschließend den Server-Raum. Alles, was noch zu tun ist, bleibt die Installation eines Virus', ausgelöst wie alle anderen Hacking-Interaktionen, per Tipper auf die X-Taste. Und jetzt? Nun, um mal Boris Becker zu zitieren: »Hä, bin ich da schon drin, oder was? Ich bin drin. Das ist ja einfach!« Fortan ist Aiden im ctOS-Netzwerk dieser Nachbarschaft eingeloggt und darf den örtlichen Hacking-Angriff starten.

DER WILL DOCH NUR SPIELEN

Hach, was würde 360 Live sich nun gerne ohne Leine austoben. Bedauerlicherweise muss dem groben Rahmen der geplanten Präsentation entsprechend gezockt werden. Trotzdem treiben wir nebenbei Unfug. Dort drüben stehen einige geparkte Autos mit Interaktionssymbolen – mit fixem Datenangriff bringen wir die Alarmanlage zum Losheulen. An Bord

eines Golf-artigen Kleinwagens tuckern wir zum nächsten Ziel und überrollen »aus Versehen« eine Hand voll unbescholtener Bürger. Macht man das zu oft, heulen nicht die Passanten, sondern auch die Polizeisirenen. Zum Glück bleibt 360 Live unentdeckt. Während einer Brückenüberfahrt bleibt Zeit, die Landschaft zu mustern. Wunderschöne Spiegeleffekte überziehen die fahrenden PKW, die Texturqualität ist hoch und »Watch Dogs« insgesamt eine absolute Augenweide. Jedenfalls in der angespielten Next-Gen-Fassung. Auf Xbox 360 dürfte das nicht ganz diese grafische Brillanz erreichen. Gestalterisch fehlen aber wahre Highlights und in Sachen landschaftlicher Abwechslung reicht das hier wohl nicht annähernd an das jüngst veröffentlichte »GTA 5« mit dessen Gebirgslandschaften, Wüstengegenden, Meeres- und Küstengebieten und, und, und heran. Klar, »Watch Dogs« beschränkt sich auf eine Metropole, bislang scheinen die markanten, einzigartigen Orte und Schauwerte aber zu fehlen und alles sieht mehr oder minder nach austauschbarer Großstadt aus. Dafür kommt die Atmosphäre super rüber: Bei Regen packen Passanten Schirme aus, alles wirkt pulsierend, belebt. Nach der Autofahrt – der Wagen wird ordentlich zwischen Busch und Parklücke abgestellt, das Einparken will noch geübt werden – spioniert 360 Live in einer Fußgängerzone Passanten aus, deren Textnachrichten du lesen und deren Gespräche du belauschen kannst. Zum Abschluss der Anspielrunde hackt plötzlich ein anderer Computer-Freak Aiden und 360 Live soll den Übeltäter in der Menschenmasse



✖ Neo, der große Hacker

DIGITALE ANGRIFFE

Was haben Whatsapp und Avira gemeinsam? Nicht nur, dass unzählige Nutzer den Messenger und das Antivirenprogramm täglich nutzen: Beide Unternehmen wurden unlängst Opfer einer Hacking-Attacke. Das, was du in »Watch Dogs« machst, um an deine Ziele zu kommen, praktizieren auch in unserer gegenwärtigen Welt zahllose Personen. In entsprechenden Kreisen kommt besonders denjenigen größter Respekt zu, die es vermögen, sich in die Netzwerke großer Betriebe und Institutionen einzuschleichen. Vielen Gruppierungen geht es dabei aber zudem darum, eine Botschaft zu verbreiten. Beim Whatsapp-Hack prangerte an den manipulierten Seiten die politische Nachricht einer palästinensischen Gruppierung. Häufig stehen darüber hinaus sensible Daten im Zentrum der Attacken. Zuletzt traf es den Mobilfunkanbieter Vodafone, dem Kundendaten samt Konto-Verbindungen, Adressen und Namen digital entwendet wurden. Hoffen wir mal, dass Firmen unser aller Daten künftig besser schützen, schließlich ist die Welt voller Aiden. Wie man die am besten abschreckt? Allem voran natürlich mit ausreichend langen Passwörtern, die von Seite zu Seite spürbar variieren.



Tschö: Aiden kann den Bullen an dieser Stelle entrinnen, indem er mittels Smartphone-Hack das Garagentor absenkt.



»Ich wollte doch nur simsen«: Hoffentlich lässt Aiden sein Super-Smartphone nicht aus Versehen irgendwo liegen. Nicht auszudenken, was ein Zehnjähriger damit anrichten würde!



ausmachen. Zunächst mit Blindheit geschlagen, wird der dann doch entlarvt – dazu scannt man mit Smartphone alle Menschen in näherer Umgebung – und der Flüchtende niedergeschossen. Danach dreht der Entwickler den Spieß um: Nun soll 360 Live jemanden hacken, muss in der Nähe bleiben und gleichzeitig unerkannt. Dafür ist der spielende Redakteur leider zu blöd, der Kerl entdeckt uns und wir ballern ihn frustriert nieder. Dieses Minispiel können im finalen »Watch Dogs« menschliche Mitspieler online bestreiten. Beim Anspiel-Event in München war es übrigens ein Ubisoft-Mitarbeiter, der am Ende der Session verschmitzt aus einem abgetrennten Bereich hervortritt.

Kurz gesagt: Nach dem Anzocken sind wir richtig heiß auf einen Ausflug nach Chicago, denn das hier hat genug eigene Ideen und handwerkliches Können im Gepäck, um alle zu begeistern, die nach dem Offene-Welt-Meisterwerk »GTA 5« nach weiterer, qualitativ hochwertiger Genre-Action suchen.

Nils Osowski



360 LIVE sagt...

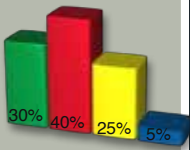
Neo würde es lieben: Offene-Welt-Spielplatz mit spannender Hacking-Funktion und vielen, coolen HITPOTENZIAL Möglichkeiten!

8.5

von 10

**ERSTES PROBESPIEL
NUR IN 360 LIVE!****kurz&knapp****Hersteller** | Square
Enix**Entwickler** | Eidos
Montreal**Genre** | Action-
abenteuer**Spieler** | 1**Xbox Live** | nein**kurz gesagt**Anspruchsvoller Mix
aus Stealth-Action
mit Rollenspiel-
Abenteuer.**das ist drin**

- Schleichen
- Schatten suchen
- Kämpfen
- Schießen



THIEF

Was ist das denn? Ein Ego-Shooter mit einer Feuerrate von weniger als einem Schuss pro Minute, dafür aufgeladen mit 110 Prozent Tiefgang und Hochspannung: 360 Live war mit dem Langfinger aus dem Hause Eidos Montreal unterwegs.



✕ Dunkle Welt

WO ALLES BEGINNT

Ganz ähnlich wie so mancher Meuchelmörder aus Ubisofts »Assassin's Creed«-Reihe, verfügt auch der Held von »Thief« über ein Refugium, das ihm als Ausgangsbasis für seine Raubzüge dient. Garrett nutzt einen alten Uhrturm als Zuhause. Ihn kann man frei erkunden. Zwischen Dielen aus Holz, ein paar staubigen Regalen, einer Handvoll Zahnrädern und dem hell leuchtenden Ziffernblatt des Zeitzeigers findet sich allerlei Entdeckungswertes. Leere Bilderrahmen an den Wänden und verwaiste Regale hinter Glas weisen zu Spielbeginn darauf hin, dass Garrett noch Etwas zu tun und zu sammeln hat. Die Stadt namens »The City« ist voll von geheimen Orten, in denen man abseits der Kampagne goldene Plakate und andere Objekte finden kann. Die Güter werden in Garretts Kammer zur Schau gestellt und dokumentieren so auf anschauliche Weise den Spielfortschritt. Vom Fenster aus erreicht Garrett übrigens binnen eines Wimpernschlags den Marktplatz, wo ein Typ namens Basso Missionen verteilt oder der fliegende Händler Heilrationen und Pfeile verhökert.



Der Titel »Dunkle Schatten« oder »Sim Einbruch« wäre ebenfalls treffend für den kommenden Genre-Mix aus dem Hause Eidos Montreal. Die Mischung aus Ego-Shooter, Abenteuergame, Schleichthriller und Rollenspiel wird ein diebisches Vergnügen – soviel steht nach dem ersten Anspiel-Ausflug fest. Square Enix hatte zum ausführlichen Probespiel geladen, so dass das Diebesgesindel von 360 Live einige Stunden lang den Weg des Schattens suchen und reichlich Goldschätze entwenden konnte.

Ein behutsam geschnittenes und vertontes Intro-Video ist der Ausgangspunkt für eine fiktive Welt voller Steampunk-Stimmung. Wuchtige Bauten aus dem Mittelalter und technische Anlagen aus der Zeit der frühen Industrialisierung bilden die Kulissen für ein düster und trostlos wirkendes Szenario. Die Kamera fängt Bilder aus einer Stadt namens »The City« ein – könnte gut London um das Jahr 1890 herum sein. Ein Sprecher erzählt davon, dass die goldenen Zeiten der Stadt vorüber seien. Dass die Einwohner unterdrückt werden. Die Bilder sprechen eine deutliche Sprache: Stone Market, das South Quarter und die anderen

Viertel – Auldale, Dayport, Old Quarter, Cathedral – wirken klamm und dem Verfall überlassen. Doch nun sollen jene, die das Volk ausbluten lassen, nicht länger davonkommen. Eine Revolution ist im Wachsen. Mit flammenden Fackeln und wehenden Fahnen formieren sich erste Aufstände. Weit abseits der Tumulte, da wo das Feuer des Unmuts den schwarzen Schatten der Nacht weichen muss, macht sich einer bereit: ein Dieb, vielleicht sogar der beste seines Handwerks. Er nennt sich Garrett, und Stehlen ist sein Lebensinhalt. Warum und wieso Garrett tut was er tut, das hält Eidos Montreal zum aktuellen Zeitpunkt noch unter Verschluss. Aber dass sein Schicksal und das der Stadt eng verknüpft sind, wird immerhin angedeutet.

Im Anschluss an diese erste Kamerafahrt öffnet sich das Gameplay. Eines der wesentlichen Merkmale von »Thief« ist seine offene Struktur. Garrett bewegt sich frei durch eine sandkastenartige Welt, deren Grenzen im Spielverlauf mehr und mehr verschwinden. Den Dreh- und Angelpunkt bildet der Marktplatz. Die ersten paar Schritte motiviert ein symbolischer Wegweiser zum Marsch in eine bestimmte Richtung – wer ihm nicht folgen möchte, lässt's bleiben. Dieser erste Weg führt Garrett durch einen schmalen Korridor hinab in einen düsteren Keller. Kerzenlicht sorgt für eine stimmungsvolle Atmosphäre zwischen Kartoffelsäcken und Holzregalen. Auf dem allerneuesten Stand ist die Grafik allerdings nicht. Obwohl die Demonstration auf dem PC mit Xbox-Controller und Xbox-One-Konfiguration stattfindet, hauen dich die Bilder nicht um. Keine Spur nervöser Schatten an den Wänden, die vom flackernden Licht des Dochts hervorgerufen werden. Im Hintergrund ist kaum eine Bewegung zu sehen, das Szenario wirkt ein bisschen zu künstlich.

Dass die »Unreal Engine 3« eine solche Szene mit mehr Lebendigkeit füllen kann, hat sie bereits mehrfach bewiesen. Die atmosphärischen Sounds erzeugen da schon erfolgreicher eine Illusion von Lebendigkeit.

UNKLARE ZIELFÜHRUNG

Nun, in diesem Keller wartet jedenfalls ein Typ namens Basso. Im Gespräch erläutert er verschiedene Aufträge. Der Spieler entscheidet, ob er lieber den goldenen Kamm einer edlen Dame klauen möchte, oder die wertvolle Uhr eines feinen Herrn, oder beides, oder etwas ganz anderes. Die Schilderung der Aufgaben mag banal wirken, zudem fehlt bisher jede Einbettung in eine Rahmenhandlung – aber beides ist Eidos Montreal bewusst und soll beim kompletten Game schlüssig ineinander greifen. Hier und jetzt, also bei diesem ersten ausführlichen Probespiel soll es einzig und allein um eine erste Kontaktaufnahme mit einem Gameplay gehen, das für moderne Verhältnisse überraschend vielschichtig und anspruchsvoll geprägt ist. Keine Spur von der geradlinigen Herangehensweise eines »Batman: Arkham Asylum« – ein Werk, das ansonsten mit seiner düsteren Stimmung und detektivisch geprägten Szenen durchaus Parallelen aufweist. Während einen die Fledermaus-Games allerdings streng an der Hand nehmen und durch die Handlung führen, gibt »Thief« die Wege zum Ziel nur vage vor. Wer möchte, kann sich anhand einer Karte orientieren und Ziele markieren. Das hat dann kleine Einblend-Symbole zur Folge, welche die ungefähre Richtung und Entfernung eines Zielobjekts andeuten. Wie man dorthin gelangt? Das herauszufinden, bleibt allerdings jedem selbst überlassen. Den Pfad über Dächer und Palisaden, über Abgründe hinweg und an

Meisterdieb oder Vollschaten?

- + Sehr stimmungsvolle Atmosphäre und viele entdeckenswerte Details. Beispielsweise füllen sich leere Regale und Bilderrahmen in Garretts Zuhause im Spielverlauf mit Schildern aus Gold und anderen Objekten, die in den Kulissen versteckt liegen
- Die ersten »Thief«-Games haben außer menschlichen Gegnern auch mal gespenstische Fantasiewesen oder sogar Zombies ins Spiel gebracht. Diese gewisse Mystik fehlt dem Comeback noch

✕ Gast-Kommentar

DIEB VON MORGEN MIT GENEN VON GESTERN

Das Comeback der »Thief«-Reihe ist für den 28. Februar 2014 anvisiert. Das mag Zufall sein, Absicht oder Schicksal – egal: Jedenfalls handelt es sich um ein großes Jahr. Denn es feiert ein Ego-Shooter seinen 20. Geburtstag, den ich für einflussreicher halte als »Doom«. Ich meine den Sci-Fi-Thriller »System Shock« aus dem Hause Looking Glass Studios. Wie das mit »Thief« zusammenhängt? Sekunde bitte. Jedenfalls, im Jahr 1994 erschien »System Shock«, eine Schöpfung des endlos kreativen Warren Spector. Das war zu einem Zeitpunkt, als das Genre der Ego-Shooter durch »Doom« und seine Brüder im Geiste geprägt war. Alles unterhaltsame Action-Kurzweil, das will ich gar nicht bestreiten, aber letzten Endes halt eben doch ziemlich hirnlos. Erst »System Shock« ergänzte das Dauerfeuer-Genre um Elemente, die seitdem zur Standardausrüstung gehobener Action zählen: erzählerischer Rahmen, choreographierte Momente, wohlplatzierte Schocks, ausbaufähiges Waffensystem und auf den Angreifer abzustimmender Waffeneinsatz. All das nur ein Jahr nach »Doom«, ist das zu fassen? Für mich ist das Ego-Shooter-Genre mit »System Shock« erwachsen geworden. Und ja, das hat etwas mit »Thief« zu tun, ich komme gleich dazu. Vier Jahre nach »System Shock« hat mich das Entwicklungsteam von Looking Glass mit einer ähnlich anspruchsvollen, aber stärker in Richtung Abenteuer gepolten Schöpfung wieder begeistert – und jetzt kriege ich endlich die Kurve zum Thema: Bei diesem 1998 veröffentlichten Werk handelt es sich um dem allerersten Teil aus der »Thief«-Reihe, im deutschen Sprachraum besser bekannt unter dem Titel »Dark Project – Der Meisterdieb«. Als Erfinder des Meisterdiebs gilt übrigens kein Geringerer als Ken Levine, der später die »BioShock«-Games aus der Taufe heben sollte. Was mich am neuen »Thief« neugierig macht, ist die Tatsache, dass es sich zu seinen Wurzeln bekennt. Das sieht ernsthaft nach Oldschool-Gameplay aus: hart aber fair. Mich langweilen all diese fast halbautomatisch ablaufenden Kampagnen in modernen Shootern, die mir alles erklären und mich an der Hand durch eine Serie vorchoreografierter Szenen führen. »Thief« dagegen erwartet von mir, dass ich selbst einen Weg finde, dabei mitdenke und mich sogar konzentriere. Ist eher ein Puzzlegame, bei dem die Frage lautet: Wie erreiche ich mein Ziel, ohne einen Kampf zu riskieren? Wird sich auf jeden Fall ungewohnt anfühlen! Obwohl's das schon mal gab.



Richard Löwenstein, Ex-Chefredakteur von 360 Live, hat das originale »Dark Project« in einem früheren Leben für das PC-Joker-Magazin getestet.



Wer ein erfolgreicher Meisterdieb werden möchte, der bleibt im Schatten und meidet das Licht.

Wachen vorbei, durch Fenster hindurch und an Wänden hoch hinauf, den sucht man sich selbst.

Das hat enorme Spannungsspitzen zur Folge, da man einerseits die Umgebung nach Wegen ins Ziel sondieren und gleichzeitig ein Auge auf etwaige Gefahren haben muss. Unsichtbarkeit ist dabei Trumpf. Man muss sich hinter Kutschen ducken und im Schatten bleiben, um der Entdeckung durch die Stadtwache zu entgehen. Eine der wenigen Bildschirm-Anzeigen weist auf die aktuelle Sichtbarkeit hin. Leuchtet das Symbol, steht Garrett wie im Rampenlicht. Bleibt es diffus und dunkel, ist er für andere kaum zu erkennen. Wer nun aber die geduckte Haltung unachtsam aufgibt und sich zu schnell ins Freie wagt, der riskiert Kontakt mit einer Patrouille: Symbole über den Köpfen der Wachen signalisieren deren Alarmbereitschaft. In so einem Fall ist schnelle Reaktion notwendig. Sofortiges Verstecken kann die Situation gerade so eben noch retten. Andernfalls entfesseln sich dramatische Fluchtenszenen. Und die belegen, dass die Gegner-KI was drauf hat. Selbst bei wagemutigen

Sprüngen von Dach zu Dach über mehrere Häuser und Gassen hinweg spüren einen die Verfolger auf. Dass sie sich dabei ständig Befehle und Warnungen zurufen und einen sogar in die Zange nehmen, erhöht die Spannung auf dramatische Weise. Wird Garrett gestellt, mündet das in einem beinahe aussichtslosen Kampf. Denn zumindest zu Spielbeginn verteidigt sich der Protagonist lediglich mit einem Knüttel. Gegen Wachen mit Schwertern zieht er binnen weniger Augenblicke den Kürzeren. Garretts zweite Waffe, der Bogen, versagt beim Einsatz auf die kurze Distanz. Nur wer klugerweise vor Missionsbeginn Heilrationen gekauft hat und sie nun einwerfen kann, hat im Clinch eine Überlebenschance. So oder so ist Vorsicht geboten. Bereits ein Treffer mit der scharfen Klinge reicht aus, damit sich der Bildschirm schwarz färbt und den Heldenot illustriert.

EIN LOCH IM KOPF

Die komfortable Steuerung macht es einem aber leicht, sich auf seine Aufgabe zu konzentrieren.





Und außerdem?

■ Keinerlei Mehrspieler-Modus ■ Die Demonstration fand auf einem Highend-PC statt, dessen Leistung laut Hersteller in etwa mit einer Xbox One vergleichbar ist ■ Die Version für Xbox One unterscheidet sich von der Xbox-360-Variante unter anderem durch kürzere Ladezeiten, schönere Partikeleffekte und Grafik in 1080p. Außerdem will man Kinect einsetzen – wie ist aber noch unklar ■ Inhaltlich sollen die Versionen für Xbox 360 und Xbox One identisch sein



Behände krallt sich Garrett an Leitern fest, hangelt sich an Dächern entlang und stemmt Fenster mit dem Eisen auf. Einige Herausforderungen sind mit unaufwendigen, aber unterhaltsam inszenierten Minigames verbunden: Das Öffnen einer verschlossenen Pforte mit einem Dietrich beispielsweise gelingt via Analogstick. Den führt man mehrmals sehr sanft im Kreis herum und tippt im richtigen Sekundenbruchteil die Aktionstaste an, damit das Schloss irgendwann klein beigt. Und wenn man dann nach etlichen Minuten ein paar Wachen ausgetrickst, einen Geheimweg über das Dach gefunden, ein Fenster ausgehebelt und einen Goldschatz gefunden hat, dann – ja dann kennt das Hochgefühl kaum Grenzen. Denn jedes kleine Etappenziel fühlt sich wie ein Sieg an. Das gilt umso mehr als ein Meisterdieb auf etliche lieb gewonnene Bequemlichkeiten verzichten muss. Endlose Munition? Pustekuchen. Pfeile sind so streng limitiert wie früher die Patronen in den Überlebens-Abenteuern der »Resident Evil«-Reihe. Drum spare in der Zeit, dann hast du in der Not: Wer mit Hilfe seines Bogens ständig Löcher in die Schädels argloser Patrouillen stanz, der wird es nicht weit bringen.

Zumal jeder einzelne Pfeil mit Gold bezahlt werden muss und entsprechend wertvoll ist: Drei Goldstücke kostet ein Wasserpfeil, mit dessen Hilfe Garrett Laternen löschen und so seine Sichtbarkeit reduzieren kann. Acht Goldstücke werden fällig für einen Seilpfeil, mit dessen Unterstützung er Balken erklimmt und Balkone erreicht. Zehn Goldstücke für eine Portion Gesundheit, die im Nu Garretts Wohlbefinden wiederherstellt. 250 Goldstücke für eine Drahtschere. 700 Goldstücke für eine Aufwertung der Schadenspunkte: Das ist alles gut investiertes Kapital, um Garrett nicht nur für kommende Gefahren zu wappnen, sondern auch für allerlei Denksport-Aufgaben. Einige davon sind mit zünftigen Physikkrätseln verknüpft. Was beispielsweise tun, wenn der Weg durch eine hohe Mauer verstellt, aber nirgendwo eine Leiter oder Treppe zu erkennen ist? Ein paar Schritte weiter, da baumeln ein paar Kisten an einem Tau. Auf Tasten-

kommando legt Garrett also den Bogen an. Jetzt den linken Stick ganz sanft mit dem Daumen balancieren, damit die Waffe ruhig bleibt und das Zielvisier auf das Seil scharf stellt. Im richtigen Moment den Pfeil auslösen – und wusch, der Zwirn ist gekappt, die Kisten plumpsen zu Boden und eine Klettermöglichkeit ist geschaffen.

Die Kopplung aus Action und Puzzles, die haben auch andere großartige Produktionen drauf, »Batman: Arkham Origins« oder »Tomb Raider« zum Beispiel. »Thief« fühlt sich aber ein bisschen anders an. Anspruchsvoller und weniger Fehler verzeihend, aber trotzdem fair. Das Spiel legt einem die Lösung von Problemstellungen nicht einfach in den Schoß. Da poppt auch nach Minuten noch kein Fenster auf und erklärt einem des Rätsels Lösung und egal wie lange man wartet: Es kommt kein KI-Partner und führt einen automatisch der Lösung entgegen. Nein. Wer ein Meisterdieb werden will, der ist auf sich allein gestellt – und kann bei masochistischer Veranlagung sogar Karte, Zielfindungs-Symbole, Sichtbarkeits-Anzeige und alle weiteren Spielhilfen abschalten. Dann gerät der Weg ins Ziel zwar zur ernsthaften Ochsentour – dafür fühlt sich jede gemeisterte Herausforderung ähnlich erfüllend an wie einmal Durchspielen von... sagen wir mal... »Call of Duty: Ghosts«.

ob/soe

360 LIVE sagt...

Technisch eher durchschnittliches, trotzdem ungewöhnliches Stealth-Abenteuer mit
HITPOTENZIAL Hochspannungs-Garantie.

8.0 von 10



kurz&knapp

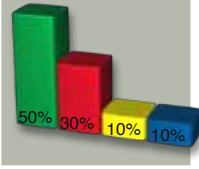
Hersteller | Microsoft
Entwickler | Turn 10
Genre | Rennsimulation
Spieler | 1 - unklar
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Mit dem fünften Teil ihrer Asphalt-raserei vollzieht Microsoft einen vielversprechenden Schritt auf Next-Gen.

das ist drin

- Gas geben
- Bremsen
- Siegen
- Tuning



Erhältlich | 22. November 2013 **System** | Xbox One **Status** | 95% komplett



FORZA MOTORSPORT 5

Die Xbox One bannt die Faszination Automobil so plastisch wie nie auf den HD-Schirm.

Wie kaum ein anderes Genre sind Rennsimulationen vorrangig von der verfügbaren Konsolentechnik abhängig. Nicht selten überzeugte Sony mit »Gran Turismo« Spieler weltweit so von der Playstation-Hardware. Da erscheint es nur logisch, dass Microsoft mit seinem Edel-Raser »Forza Motorsport« ähnlich vorgeht. Mit Teil Fünf beginnt die neue Generation des Vollgasports – als Technikbasis dient diesmal die Xbox One. Und diese liefert nicht nur genug Power um Hochglanzboliden im besten Licht erstrahlen zu lassen, sondern auch malerische Streckenkulissen und eine ausgereifte Gegner-KI.

Entwickler Turn 10 Studios verspricht somit viel für sein Xbox-One-Debüt. Die entsprechend hohen Erwartungen werden bei Probespielen auf der Tokyo Game Show zumindest teilweise erfüllt. Denn die PS-Monster locken mit simulationslastigem Fahrverhal-

ten auf die Rennstrecke. Und dort geht es knallhart zu – die Gegner schenken einem nichts. Gleichzeitig verhalten sich diese unerwartet menschlich: Sie machen Fahrfehler, verbocken Überholmanöver oder fliegen ab. Möglich ist das dank der Cloud-Anbindung, die sich »Drivatar« nennt: Das Spiel holt sich online ständig neue Geisterrunden anderer Spieler und nimmt diese als Grundlage für das Verhalten der Computergegner. Kein Rennen soll so dem anderen gleichen. Natürlich kommen Hobbyraser auch in den Genuss direkter Online-Duelle oder fordern Freunde mit Bestzeiten heraus.

Die knallharten Auseinandersetzungen haben aber ihren Preis, der sich direkt auf das differenzierte Schadensmodell auswirkt. Bei leichteren Blessuren kommt der Spieler vielleicht noch mit Kratzern im Lack davon. Doch bei Auffahrunfällen ist schnell ein Spoiler ab oder die Aufhängung beschädigt. Selbst ohne Blechkontakt nutzt sich der Wagen mit jedem Kilometer ab. Vor allem bei längeren Rennen verschmutzt die Karosseriehaut und macht das Äußere weniger ansehnlich. Totalschäden wie bei einem »Grid 2« sind jedoch aus Lizenzgründen nicht angedacht.

Die bisher gezeigten Strecken fordern alles vom fahrbaren Untersatz und dessen Pilot ab. Zur Spielmesse E3 stellten die Macher bereits den wunderschönen Stadtkurs von Prag vor, der nicht nur optisch etwas hermacht, sondern auch mit zahlreichen Brü-



Unter dem Streckenaufgebot findet sich auch Bathurst und die vom Vorgänger bekannte Piste in den Berner Alpen.

Und außerdem?

- Hunderte Wagen bekannter Hersteller von Audi bis Wiesmann enthalten
- Spracherkennung und Bewegungssteuerung mit Hilfe des Kinect-Sensors
- Neue Grafikengine für traumhafte Lichteffekte und realistische Oberflächen
- Volle HD-Auflösung mit 1080p und flüssigen 60 Bildern pro Sekunde
- Erscheint auch als Day One Edition sowie Limited Edition mit zusätzlichen Wagen



✖ Es rüttelt und schüttelt

INNOVATIVE VIBRATIONEN

»Forza Motorsport 5« setzt die Rumble-Funktion auf ungewohnte Weise ein. Denn das Xbox-One-Steuergerät besitzt nicht nur Vibrationsmotoren in den Griffhörnern, sondern auch in den Schultertasten. Das ermöglicht ein differenziertes Fahrgefühl vom minimalen Vibrieren bis zum kräftigen Rütteln. Wie bisher fühlt der Spieler genau, dass er die Strecke verlässt oder dass ein Rivale ins Auto kracht. Aber das Force Feedback für die Finger auf Gas und Bremse – spricht: Schultertasten – macht das Feature einzigartig. Denn hier erfühlt man auch den Zeitpunkt wenn das Antiblockiersystem einsetzt oder wenn der Gang gewechselt wird. Ebenso sind die Curbs am Streckenrand deutlich spürbar.



✖ Kreativdirektor Dan Greenawalt

DREI ZITATE DES ENTWICKLERS TURN 10 STUDIOS

1 »Wir nutzen bereits 100 Prozent der Hardware aus, aber es ist offensichtlich, dass wir im Laufe der Jahre weit effizienter damit umgehen können.«

2 »Die neuen Trigger des Controllers geben dem Spieler neuartige Impulse direkt in seine Zeigefinger. Das gibt ihm Feedback, das er bisher noch nicht kennt. Es ist, als ob man das eigene Auto mit den Händen greifen würde.«

3 »Mit der Power der Xbox One nutzen wir eine komplett neue Physikengine mit neuartigen Aufhängungs-, Geometrie- und Aerodynamik-Modellen. Dank der Partnerschaft mit Calspan setzen wir gleichzeitig eine realistische Reifensimulation um, die vorher nicht möglich war.«



cken, 90-Grad-Kehren und verschiedenen Fahrbahnoberflächen viel Feingefühl verlangt. Zur Gamescom gesellten sich mit dem sonnigen Laguna Seca und Spa-Francorchamps die ersten echten Rennpisten dazu. Zuletzt enthüllte Microsoft auch den britischen Kurs von Silverstone. Fahrerisch noch interessanter ist die Berg- und Talfahrt von Bathurst: Die australische Strecke bietet verschlungene Kurven und kaum einsehbare Anhöhen. Serienkenner freuen sich außerdem über die bereits bekannte Piste in den Berner Alpen. Diese erstrahlt nun in komplett überarbeiteter Optik und mit gesteigerten Details, hinterm Steuer bleibt dank bekanntem Streckenverlauf aber alles beim Alten.

Die groß angelegte Karriere unterteilt sich diesmal in acht Ligen in verschiedenen Fahrzeugklassen von

Kompaktautos über Retro bis Super-Sportwagen. Allerdings läuft die eigene Rennkarriere nicht nach Schema F ab. Man arbeitet sich nicht mehr vom untermotorisierten Kleinwagen bis zum Rennbolide hoch. Ähnlich dem Vorgänger stellt das Spiel vielmehr maßgeschneiderte Wettbewerbe für das aktuell benutzte Auto zusammen. Eine Rückkehr feiert außerdem der Vista-Modus, in dem du jedes Detail aller enthaltenen Wagen begutachten darfst: Von den Lüftungsschlitzen bis zum Motorblock, denn Türen und Motorhauben lassen sich öffnen. Auch das Cockpit ist bis zur korrekten Lenkrad-Oberfläche genauestens dem echten Vorbild nachgebildet. Das fertige Spiel soll Hunderte Wagen enthalten und bietet damit genug Stoff für Tuning-Tüftler, die hier jedes Vehikel modifizieren dürfen. So peppt man nicht nur Motor, Übersetzung und Reifentyp auf, sondern kümmert sich mit neuen Lacken und Spoilern auch um ein schickeres Äußeres.

Dadurch macht es doppelt Spaß, Rennmaschinen wie den sündhaft teuren McLaren P1 oder den Ferrari F12 Berlinetta um die Kurven zu scheuchen. Der ebenso exklusive Pagani Huayra besticht bei Ausfahrten übrigens mit automatisch ausfahrbaren Flügeln am Heck und an der Front – je nachdem wo mehr Grip für die Räder benötigt wird. Klar, dass auch das erstklassige Aufgebot anderer Marken von Nissan, Mitsubishi bis Lamborghini nicht fehlt. Serienpre-

miere feiern Formel-Rennwagen unter anderem aus der Indycar-Serie. Mit den Geschossen vier verschiedener Teams jagt der geneigte Spieler mit bis zu 370 Sachen rund um die Oval-Kurse. Für beständigen Nachschub an fahrbarem Material ist ebenso gesorgt – Download-Erweiterungen sind fest eingeplant. Und bei den Zusatzinhalten konnte Turn 10 schon bei Teil Vier sowie »Forza Horizon« qualitativ durchweg überzeugen. Die Amerikaner arbeiten außerdem eng mit der englischen Autosendung Top Gear zusammen. Deshalb kommentieren deren Moderatoren nicht nur anstehende Veranstaltungen, sondern laden ähnlich wie in Teil Vier auch zu einer Testfahrt auf ihrer haus-eigenen Strecke ein.

Thomas Stuchlik

Rundum-Sorglos-Paket oder Grafikblender?

- +** Wunderschöne Umsetzung der modernsten Sportwagen, anspruchsvolles Fahrverhalten, innovativer Einsatz des Controllers, lebendig agierende KI-Gegner, Karriere-Modus auf Rennstrecken weltweit, Zusammenarbeit mit Top Gear verspricht Charme
- Genauer Spielumfang wie Streckenzahl, Fuhrpark und Modi immer noch unklar, alle Inhalte der Vollversion nur mit Day-One-Patch

360 LIVE sagt...

Die vielleicht beste Xbox-Rennsimulation feiert ihren Serien-Höhepunkt als Starttitel der Xbox One. Hit
HITPOTENZIAL vorprogrammiert!

9.0 von 10

Erhältlich | 22. November 2013 System | Xbox One Status | 95% komplett

**EXKLUSIVER
XBOX ONE
STARTTITEL!**
kurz&knapp

Hersteller | Microsoft

Entwickler |

Capcom Vancouver

Genre | Action

Spieler | 1 - 2

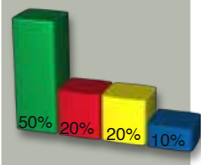
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Untoten-Genozid in offener Welt mit viel Körpersaft und schwarzem Humor.

das ist drin

- Blutregen
- Kombo-Waffen
- Kombo-Fahrzeuge
- Ritterrüstungen



DEAD RISING 3

Wenn in der Hölle kein Platz mehr ist, wandeln die Toten auf Xbox One

An einem furchtbar grauen Tag springt die Ampel an der Ingleton Street auf »Walk«. Mit einer bunten Rassel in der rechten Hand tritt eine junge Frau ihren Kinderwagen schiebend über die Straße. Tiefe Schnittwunden zieren ihre Wange – die Gräueltaten eines gewalttätigen Ehemanns? Könnte sein, erklärt aber nicht, weshalb die Gute so leichenblass ist und stöhnt, als sei sie 200 Jahre alt. Ganz einfach: Bei der Dame handelt es sich um einen Zombie, der stoisch einen leeren Kinderwagen vor sich her schiebt. Ein ungemein trauriges, düsteres Bild, oder? Aber so ernst nimmt »Dead Rising 3« die Untoten-Apokalypse dann doch nicht, denn im nächsten Moment rast ein weißer Wagen an und fährt die Zombie-Mama zu Matsch. »Oh, Scheiße!«, entfährt es Protagonist Nick Ramos, der die Blutfontäne auf der Windschutzscheibe mit den Wischern entfernt und Fahrerflucht begeht. Na ja, egal, in der Metropole Los Pedidos werden Verbrechen ohnehin nicht mehr geahndet. Nach einem Ausbruch der Hirnfresser-Epidemie lösen die Cops der Stadt keine Verbrechen, sondern höchstens Schädeldecken von Köpfen und

knabbern an Innereien statt Donuts. Der Schauplatz ist als offene Welt konzipiert, als Splat-Sandkasten unendlicher Möglichkeiten. Nun gut, unendlicher Tötungs-Möglichkeiten, um genau zu sein.

In der auf der Tokyo Game Show angespielten Version streift Nick Ramos durch das nächtliche Los Pedidos. Das fahle Licht der Straßenlaternen und Schaufensterbeleuchtungen ringum gibt den wandelnden Leichen etwas Geisterhaftes. Hunderte von ihnen schlurfen torkelnd durch die Metropole und suchen wie ausgemergelte Hyänen nur das eine: frisches Fleisch. Aus Verfolgeransicht dirigierst du Nick durch die hirnhungrige Horde, klaubst ein Breitschwert aus einer Vitrine auf und schneidest dich durch das Szenario. Stahl fährt in Wandler, halbiert ihre Körper, es fließt mehr Blut als bei einer Maya-Opferzeremonie. Dass brutalere Morde mehr Erfahrungspunkte beschern, dürfte der USK, ebenso wie der generelle Gewaltpegel, ein Dorn im Auge sein. Zentrales Element der »Dead Rising 3«-Erfahrung ist, wie in den beschlagnahmten Vorgängern, nämlich das kreative Abmurksen. So ein Breitschwert kann spaßig sein, doch

nahezu alles in der Welt dient dir als Waffe. Ja, etwa die Schaufensterpuppe dort drüben. Ein am Boden liegender Aktenkoffer, herumstehende Stühle, Vorschlaghammer. Mit Hilfe von Bauplänen kombiniert Nick viele der Leichen-Entsorger überdies. An Ort und Stelle befestigt er dann etwa eine Betonsäule an einem Vorschlaghammer, schwingt das makabere Gerät und befördert Wiedergänger-Gedärm ans Tageslicht. Besonders cool: Super-Kombo-Waffen. Die brauchen mindestens drei Teile und oftmals mehrere Baupläne sowie Aufbaustufen. So wie der »Ultimative Schnitter«, eine flammende Sichel, bestehend aus Gaskanister, Sense, Katana und Totenkopf-Maske. Oder die »massive Bombe«, ein verheerendes Explosiv-Ungeheuer. Platzierst du die Mini-Atombombe auf dem blutverschmierten Pflaster von Los Pedidos, löschst du damit Hunderte von Gehern gleichzeitig aus – und brennst dir im Explosionsradius stehend glatt die komplette Kleidung vom Leib. Macht aber nichts, schnapp dir einfach neue von den überall verteilten Kleidungsstücken. Alberne Haiköpfe, Ritterrüstungen, knappe Männer-Bikinis, James-Bond-Anzug, Schul-

Totentanz oder Grabesstimmung?

- +** Zahlreiche originelle Kombinationsmöglichkeiten von Waffen sowie Fahrzeugen, aktuellste Vorschauversion läuft auch bei viel Action konstant flüssig, hübsche Next-Gen-Grafik, stimmiges Post-Apokalypse-Flair, kein aufgezwungenes Zeitlimit mehr
- Kann die kaum enthüllte Handlung mit der restlichen Qualität mithalten?

Und außerdem?

- Unterstützt Smartglass: Über den zweiten Bildschirm kommen zum Beispiel zusätzliche Missionen per »Anruf« rein ■ Im Standard-Modus kein Zeitlimit wie in den Vorgängern, jedoch wahlweise verfügbar im kniffligen Nightmare-Modus ■ Zwischen sechs bis zehn unterschiedliche Spielenden angedacht – wie viele genau es werden, darauf wollte sich Capcom Vancouver bisher noch nicht festlegen ■ Erfolge? Schlummern noch in ihren Gräbern ■ erhält in Deutschland keine USK-Freigabe

mädchen-Uniform: Deiner Verschrobenheit sind keine Grenzen gesetzt!

Auf seiner Flucht vor den Gammelfleisch-Massen klemmt sich Nick natürlich auch hinter Steuer verschiedenster Fahrzeuge. In »Dead Rising 3« fährst du Motorräder, Baufahrzeuge, Trucks und vieles mehr. Dabei ist ein Fortbewegungsmittel auf vier Rädern jedoch keine Garantie für körperliches Wohlergehen. Angreifende Zombies klammern sich an Beifahrertüren, klettern auf Wagendächer oder halten sich am Heck fest, was das Vorankommen spürbar behindert. Dabei darfst du auch wunderschön taktisch vorgehen: Lock doch mal einen Schwarm Feinde mit der Sirene eines Polizeiwagens an und mach dich dann ohne lästige Grapschangriffe aus dem Staub. Und wenn alles zu spät ist, nutze das bisherige Highlight von »Dead Rising 3«: Stehen zwei Vehikel nahe beieinander, schraubt Nick ein bisschen herum und erschafft wahre Monstren motorisierter Massenvernichtung. Was aus einem Geländewagen und einem Bagger wird? Logisch, eine Art Panzer mit Geschützturm, aus dessen Seitenfenster erbarmungslose Schneidwerkzeuge schießen und nahende Zombies in Tomatensaft-rote Pampe verwandeln. Überzeichnet, aber auch spaßig und genial! Spätestens, wenn du auf einem Motorrad mit Dampfwalze sitzt, aus Hunderten Läufern binnen Sekunden Wackelpudding machst und aus deinem Todesgefährt seitlich Flammen hervorspeien, wirst du begreifen, wie viel Spaß die Apokalypse machen kann. Ach ja, und von dem nervigen Zeitlimit der Vorgänger verabschiedet sich Capcom zum Glück – super! In dieser Demo läuft das – im Gegensatz zur Gamescom-Version – glücklicherweise alles flüssig bei 30 Bildern die Sekunde. Bleibt das in der finalen Version so, ist das mehr als loblich, bedenkt man die Massen an gleichzeitig dargestellten Untoten, den Detailgrad der Grafik und die vielen anmutigen Lichtspiele und Effekte. Eindeutig der aufregendste Xbox-One-Starttitel – und für Zombie-Fans mit Sicherheit blutiges Glück in Reinkultur!

Nils Osowski

360LIVE sagt...

Mit Flammensense in den Zombie-Massenmord: blutig, witzig, wahnsinnig – der spannendste HITPOTENZIAL Starttitel für Xbox One!

8.0 von 10

✖ Mein bester Freund Dick

KOOPERATIVES HIRNFRESSER-SCHLACHTEN

Wie heißt wohl der Typ, der sich im Zwei-Spieler-Koop-Modus mit Nick durchschneuzelt? Logo: Dick! Der gute Dick ist ein schlecht gekleideter Bursche mit Trucker-Cap und unterscheidet sich hinsichtlich seiner Fähigkeiten um nichts vom Hauptcharakter. Capcom gestaltet die Zwei-Spieler-Metzerei sehr komfortabel. Wer in einem anderen Spiel beiträgt, tut das mit all seiner Ausrüstung und seinen Fähigkeiten und verfügt nach Ende der Session auch im Einzelspieler-Modus über sämtliche gesammelten Waffen und Erfahrungspunkte. Wiederholen musst du auch nichts. Befindest du dich gerade allein in Kapitel zwei, hilfst einem Freund dann durch Kapitel fünf und zockst wieder solo, hast du die Wahl: Entweder du zockst dich ab Kapitel zwei durch und nimmst ab Kapitel fünf die Option wahr, das Koop-Gespielte zu überspringen; oder du machst direkt da weiter, wo du mit deinem Kumpel aufgehört hattest. Die gesamte Kampagne ist zu zweit via Xbox Live spielbar. Vorbildlich!



Erhältlich | 2014 System | 360/One Status | 70% komplett

**STEALTH-KRACHER
FÜR XBOX ONE
UND XBOX 360!**

METAL GEAR SOLID 5

360 Live enthüllt das große Geheimnis: Sam Fisher würde Metal Gear zocken!

kurz&knapp

Hersteller |

Konami

Entwickler |

Kojima Productions

Genre | Action

Spieler | 1 - unklar

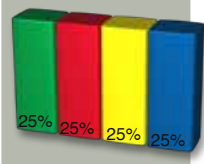
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Vorbei die Zeiten, in denen Snake in linearen Abläufen gefangen war – zukünftig schleicht er durch eine offene Welt.

das ist drin

- Erkunden
- Action & Ballern
- Schleichen
- Planen



Der fünfte Ableger aus Konamis Actionserie »Metal Gear« hätte zur Speerspitze der Next-Generation-Games werden können. Doch Vordenker Hideo Kojima ist niemand, der sich vorschnell in die Karten schauen lässt – und deshalb wird »Metal Gear Solid 5« eben nicht zum Start der Xbox One erscheinen, sondern frühestens Mitte 2014. Immerhin: Kojima höchstpersönlich präsentierte auf der Tokyo Games Show endlich brandneue Spieleindrücke: Zwei ausführliche Gameplay-Sequenzen, die durchweg begeistern. Allerdings zeigte der große Meister keine Spielinhalte des Hauptspiels »Phantom Pain«. Vielmehr gaben die beiden Demos Aufschluss über den in »MGS 5« enthaltenen Prolog »Ground Zeroes«, der lange als eigenständiges Projekt gehandelt wurde. Vom Offene-Welt-Abenteuer, das wir von »Metal Gear 5: The Phantom Pain« erwarten und der Wüste Afghanistans, in der alles angesiedelt sein soll, war in Tokio jedoch nichts zu sehen. Dafür umso mehr vom Prolog, der, so Kojima, »an die neuen Spielweisen für Snake« heranführen soll...

OB TAG ODER NACHT – SIEHT KLASSE AUS!

Auf den ersten Blick konnten Kenner sehen: Die Demo läuft auf Next-Gen-Hardware! Kurz nach der Veranstaltung wurde bekannt, dass es eine Playstation 4 gewesen sein soll. Kein Wunder, dass die Umgebung in einer bisher auf Konsolen kaum gekannten Detailfülle erstrahlte – selbst dann, wenn sich eine der Missionen bei Nacht abspielte. Und bei strömendem

Regen, der das Gelände der »US Naval Prison Facility« in Kuba in eine Matschlandschaft verwandelte. Gleich zu Beginn kommt das vielleicht wichtigste Gadget des Topagenten zum Einsatz: Sein Hightech-Feldstecher, mit dem er das Gefangenenlager ausspäht. Er kundschafft die Positionen der Wachtürme und die von Soldaten aus und markiert diese, damit sie sodann ständig mit einem orange-roten Dreieck über dem Kopf im Sichtfeld erscheinen und so hervorragend für die Spieler zu erkennen sind. Dieses Feature, wie auch die detaillierte Levelkarte, auf der Wege, Gebäude und andere wichtige Infrastruktur abgebildet sind, erinnert an »Splinter Cell«. Doch trotz solch moderner Anleihen bei der Konkurrenz wird »Metal Gear« seine eigene Identität bewahren. Und sieht dabei schöner aus. Während der Regen prasselt und die Lichter der Scheinwerfer wie Laserstrahlen durch das Dunkel tanzen, bewegt sich Snake gebückt voran. Er will nicht gesehen werden. Mit dem Fernglas kann er auf weit entfernte Positionen heranzoomen. Man erkennt, wie die Planen der Zeltunterkünfte im Wind flattern und kann beinahe jeden einzelnen Stein im Kiesbett ausmachen. Snake muss sich an die verschiedenen Situationen anpassen. Er nutzt schmale Schatten, und kriecht auf Kommando an Wachen vorbei oder an Felsen empor, sobald ein Symbol die Möglichkeit dazu signalisiert.

Der Spieler entscheidet also selbst, aus welcher Richtung und auf welche Weise er das Camp infiltriert. Spielerische Freiheit wird groß geschrieben. Da





Gleißender Sonnenschein, aber kaum Schatten: Nur mithilfe seiner fortgeschrittenen Technik-Gadgets kann Solid Snake feindliche Lager auch bei Tage infiltrieren.

Snake über kein Nachtsichtgerät verfügt, schleicht er schon mal durch beinahe vollkommene Finsternis – nur ein gelegentlicher Blitz erhellt die Dunkelheit und enthüllt dabei Gestein oder Kakteen in näherer Umgebung. Fühlt sich eher an wie ein spannendes Herantasten an den Feind, als bewusstes Navigieren – der Wachturm ist aber trotzdem kaum zu verfehlen. Das möglichst lautlose Vorgehen erfordert eine schallgedämpfte Pistole, die Feinde effektiv betäubt – so gleich zu erkennen am serientypischen »ZZZ«-Symbol über ihren Körpern.

Da Snake möglichst unauffällig agieren will, ist Geduld gefragt: Er muss Gespräche belauschen, bis Sol-

daten ihre Patrouillen fortsetzen. Erst dann kann er vorrücken, um per Tastendruck ein Schloss zu knacken und so in das Camp einzudringen. Hinter einer Betonsperre lauernd macht er eine Wache unschädlich – doch da prescht plötzlich ein Wagen heran und der Fahrer signalisiert mit einem unfreiwillig komisch wirkenden Ausrufezeichen über seinem Kopf, dass er auf den im Scheinwerferlicht seines Wagens liegenden Körper aufmerksam geworden ist. Mit einer Taschenlampe sucht er die Umgebung ab, doch bevor er Snake enttarnen kann, wird auch er mit einem Betäubungsschuss niedergestreckt. Das war knapp!

Wie es sich für einen überlegt vorgehenden Schleichmeister gehört, schnappt sich Snake den dösenden Kontrahenten und wuchtet ihn in eine schattige Ecke. Anschließend setzt sich Snake in den Jeep und fährt mitten durch das Gefangenelager. Das Fahrzeug ist sogar in Ego-Sicht steuerbar und Snake dreht sich sichtbar beim Rückwärtsfahren um. Tolle Details! Es geht aber durchaus auch herzhafter zur Sache – etwa wenn unser Protagonist einen Wachturm hi-

naufklettert und den Kontrahenten herunterreißt. Nicht nur hier reagieren die KI-Soldaten merkwürdig stoisch: Das vom Turm geschleuderte Wachmann-Exemplar gibt weder beim tiefen Fall noch beim Aufprall einen Mucks von sich – hier muss Konami unbedingt noch feintunen.

Anschließend setzt Snake den riesigen Scheinwerfer ein, um die Gegend auszuleuchten und Gefahren ausfindig zu machen. Er entdeckt eine kauende Gestalt in gelbem Overall in einem offenen Verschlag. Auf dem Weg dorthin muss er jedoch durch die bewachte Zeltsiedlung pirschen und hinter einem US-Soldaten herschleichen, den er im Nahkampf kampfunfähig macht. Doch das ist keine stupide Rangelei: Snake hat in einem Menü die Auswahl zwischen »befragen«, »bewusstlos schlagen« oder »töten«. In diesem Fall nutzt er sein Opfer als Schutzschild, weil eine andere Wache auf den Vorfall aufmerksam geworden ist. Der Rest ist Routine. Als letzte Aufgabe bleibt lediglich, den mit einer schwarzen Haube verhüllten Gefangenen wegzutragen, per Funk einen Hubschrauber anzufordern und mit der detaillierten Karte einen Fluchtweg zu bestimmen, um die Exfiltration abzuschließen. Beim Laufschrift durchs Lager fallen wunderschön plastische Fahrzeugsuren im Matsch auf, bevor der Gerettete im Heli deponiert wird. Jetzt im Rahmen des Rückzugs noch ein bisschen Deckungsfeuer geben und dabei ein feindliches Fahrzeug in die Luft jagen – aus die Maus, einmal durchpusten bitte und kurz an die vergangenen Ereignisse zurückden-

✖ Auf die Folter gespannt

ALLES NICHT SO SCHLIMM?

Rockstar Games' »Grand Theft Auto 5« generiert derzeit nicht nur positive Schlagzeilen. Insbesondere eine unter die Haut gehende Folterszene hat für mächtig Wirbel gesorgt – und auch »Metal Gear Solid 5« wird eine herbe Folterszene enthalten. Sie soll trotz der medialen Aufregung im Spiel bleiben, betont Hideo Kojima. Allerdings handelt es sich um eine automatisch ablaufende Videosequenz. Da der Spieler die Szene nicht aktiv beeinflussen könne, sei dieser Teil der Handlung auch »nicht so schlimm«. Sie Sorge für die notwendige Emotionalität beim Spieler, so die Macher.

Und außerdem?

- Kiefer Sutherland übernimmt die Stimme von Solid Snake
- Spieler werden per Smartphone und Tablet selber Missionen erstellen können
- Nahkampfsystem »CQC«, die Abkürzung für »Close Quarter Combat«, feiert seine Rückkehr
- Echtzeit-Wetterwechsel sollen den Spielablauf dynamischer und lebendiger gestalten



Für ein Nickerchen hat Snake jetzt sicherlich keine Zeit, aber die Zelte spenden wichtigen Schatten, der ihn vor den Blicken neugieriger Wachposten schützt.



Ist Snake noch auf der Suche nach Informationen, oder bereits auf der Flucht? So genau lässt sich das manchmal gar nicht sagen.

✗ Wie sexy darf ein Videospiel sein?

WER IM GLASHAUS SITZT ...

David Ellis, der Designer von »Halo 4«, machte sich kürzlich via Twitter Luft: »Das Charakterdesign ist abartig. Unsere Branche sollte besser sein als das«. Grund für den Aufreger ist Hideo Kojimas Ankündigung, er wolle die weiblichen Charaktere in »Metal Gear Solid 5« erotischer gestalten. Kojima veröffentlichte einen Screenshot via Twitter, der die Spielfigur Quiet nur sehr knapp bekleidet präsentierte. Angeblich handele es sich bei Kojimas Äußerung um eine falsche Übersetzung, und auch das Bild wurde wohl inzwischen wieder entfernt. Er wolle seine Figuren nur sexier machen und nicht erotischer. Allerdings bleibt die Frage, warum sich gerade ein »Halo«-Designer über den vermeintlich sexistischen Ausbruch aufregt – man denke nur an die halb nackte Cortana...

ken. Zwei bis drei Kleinigkeiten fallen auf: Zum Beispiel, dass das Spiel im Fall einer Entlarvung des Helden beispielsweise durch aufmerksame Wachen auf Zeitlupe umschaltet. Diese Design-Entscheidung erleichtert das Leben deutlich. Beim Interface gehen die Macher jedoch sehr behutsam und zurückhaltend ans Werk, es ist nämlich kaum etwas davon zu sehen. Das tut der Atmosphäre ausgesprochen gut, ebenso wie die hervorragende Geräuschkulisse: prasselnder Regen, herunterfallende Patronenclips, Funkdurchsagen und Donner saugen einen direkt in die Mission hinein.

BEI TAG WIRD'S KNIFFLIG(ER)

Die zweite Mission unterstreicht den Reichtum an Abwechslung, den »Ground Zeroes« überall an den Tag legt. Denn der Auftrag spielt bei prallem Tages-

licht. Snake schmuggelt sich als blinder Passagier auf der Ladefläche eines Lastwagens in das Lager der Amerikaner. Auch hier nutzt er den Feldstecher, um feindliche Positionen auszuspähen, und eine Karte zur Orientierung. Die Kulisse wirkt sehr detailliert, mit der Berglandschaft in der Ferne, einer Zeltstadt in der Nähe und befestigten Gebäuden drumherum. Unter einer Brücke springt Snake unentdeckt vom Lager – doch dann wird es schwieriger. Lediglich der scharfe Schattenwurf der Mittagssonne verhilft ihm zu einigen Schleichmöglichkeiten. Mit der Karte als Planungshilfe für die Infiltration späht er die Wachen aus, markiert sie und schaltet sie aus, während der Wind im Hintergrund Sand und Staub aufwirbelt. Und so kauert Snake zwischen den Bauten der Zeltstadt und nutzt den Vorteil, dass er zuvor entlarvte Soldaten durch die Planen hindurch beobachten kann. Das unterstützt das Timing von Nahkampf-Attacken. Allerdings scheint der Widersacher auch hier mit Scheuklappen unterwegs zu sein, denn Snake ist eigentlich gut sichtbar. Nun ja, an der Gegner-KI wird sicherlich noch gearbeitet.

So gelangt der Schattenschleicher unbemerkt von einem Panzerwagen hin zu zwei Wachen, die er mit flüssigen Manövern nacheinander ins Reich der Engel schickt. Für den taktischen Rückzug fordert man wie gewohnt einen Helikopter an. Doch als Snake entdeckt wird, beweist er, dass »Metal Gear Solid 5«

auch Action kann. Mit einer Kugel aus einer Sniper-Waffe jagt Snake ein Fass in die Luft. Die heftige Druckwelle schleudert einen Angreifer meterweit durch die Gegend und legt außerdem ein Luftabwehr-Geschütz lahm, das den herbeigerufenen Hubschrauber aber trotzdem vorher noch vom Himmel putzt. Dumm gelaufen, aber immerhin ein feuriges Spektakel! Dagegen etwas seltsam, aber in diesem Fall aus humoristischen Gründen wohl gewollt: Snake wirft eine Granate in eine Horde aus Soldaten, die darauf lediglich mit einem Ausrufezeichen über dem Kopf reagieren – zwar etwas dumm, aber dennoch eine tolle Show. Wir freuen uns auf mehr, Snake!

Nedžad Hurabasic

Die Zukunft der Schleichspiele?

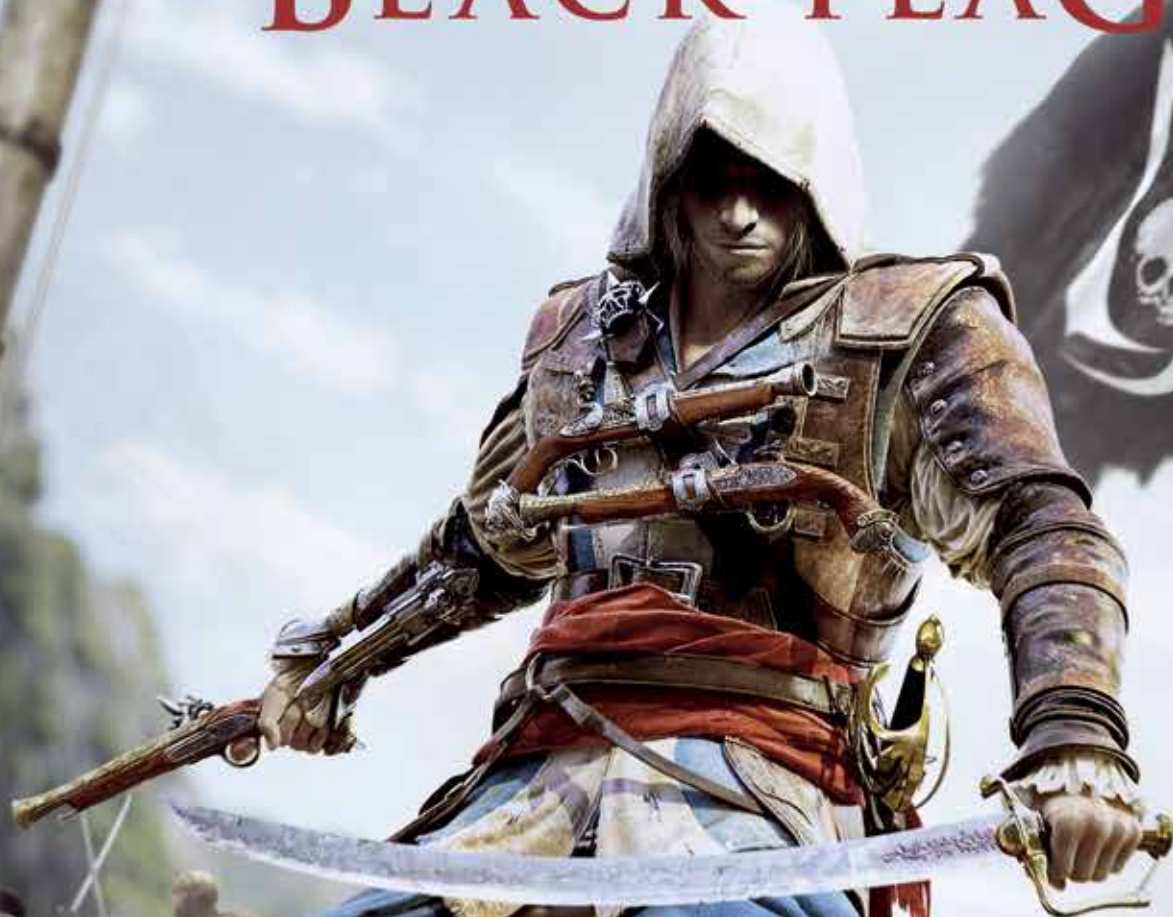
- + Großer Handlungsspielraum, viele Missionen lassen sich auf verschiedene Arten lösen, keine linearen Abläufe, höchst detaillierte Spielwelt, spartanisches Interface, dichte Atmosphäre aufgrund sehr guter Sound-Effekte
- KI-Soldaten wirken in vielen Szenen noch zu stoisch oder reagieren gar nicht, bisher nur Gameplay des Prologs enthüllt

360LIVE sagt...

Dass gelegentlich »Splinter Cell«-Anleihen aufblitzen, ist wahrlich nichts Schlechtes: »MGS 5« hat enormes **HITPOTENZIAL** Potenzial.

9.0 von 10

ASSASSIN'S —CREED® IV— BLACK FLAG™



VERACHTET DIE ORDNUNG

AB 29. OKTOBER ERHÄLTlich



WWW.ASSASSINSCREED.COM

PS4

PS3

XBOX ONE

XBOX 360

XBOX LIVE

Wii U

PC DVD ROM

UBISOFT



© 2013 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Assassin's Creed, Black Flag, Ubisoft, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. Nintendo trademarks and logos are trademarks of Nintendo. © 2013 Nintendo. "Wii" and "Wii U" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS4" logo is a trademark of the game console.

kurz&knapp

Hersteller | Activision

Entwickler |

Infinity Ward

Genre | Ego-Shooter

Spieler | 1 - 18

Xbox Live | ja

kurz gesagt

Der zehnte große Titel im »Call of Duty«-Univerum – und nicht minder bleihaltig als die Vorgängerspiele.

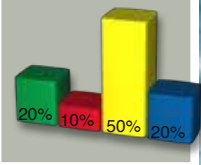
das ist drin

● Nachladen

● Nahkampf

● Niedermachen

● Neuerungen



**FÜR XBOX 360
UND XBOX ONE!**

CALL OF DUTY GHOSTS

Auf den Hund gekommen?

Unruhig bewegt sich die auf einem Dreibein montierte, ferngesteuerte Sniper-Kanone samt darüber montierter Hightech-Zoom-Kamera hin und her, während Sergeant Logan nervös auf den Bildschirm eines mit dem Waffensystem gekoppelten Tablet-Geräts blickt. Was er wenig später sieht, lässt Wut in ihm aufkochen. Eine in etwa 900 Metern Distanz verschanzte Einheit der USA-Invasoren, sie nennen sich »Federation«, hat Logans Landsmann auf einen Stuhl gefesselt, schlägt, bespuckt und tritt ihn. Doch dann macht sich ein leichtes Grinsen auf seinen Lippen breit, denn plötzlich streckt der misshandelte Ghost-Krieger seinen rechten Arm nach oben und zeigt seinen Peinigern eiskalt den Stinkefinger. Die sind darüber gar nicht amüsiert,

verpassen ihm einen heftigen Schlag mit dem Gewehrkolben und zerren ihren Gefangenen in einen anderen Raum. Höchste Zeit, den Jungen da rauszuholen! Zeit für Plan B! Damit der aufgeht, gilt's den wenig später vorbeirauschenden Trucks Magnetminen mittels Spezial-Granatwerfer anzuheften. Dann überschlagen sich die Ereignisse. Kaum die Minen platziert, stürmt der Zweimann-Trupp eine Böschung hinab, rennt einem noch geparkten Truck entgegen und lässt Kampf-Schäferhund Riley das tun, was er besonders gut kann: verschanztes Invasoren-Pack lokalisieren und mit einem Biss in die Wade oder andere Körperteile kampfunfähig machen. Jetzt schnell hinter das Steuer des Trucks klemmen, dem Convoi unauffällig folgen, im richtigen Moment das Eingangstor der Feindbasis rammen und dann zur optimalen Verwirrung die Haftminen an den anderen Trucks fernzünden.

Was folgt ist ein rasant inszenierter Sturm auf das Greenpark Baseball Stadium in San Diego, nur eines von über einem Dutzend Szenarien der »Spezialeinheit rettet die USA im Alleingang«-Story. Schießen, Kopf einziehen, in Zeitlupe Räume stürmen, Hightech-Gadgets geschickt einsetzen – die bisher gezeigten Kampagnen-Abschnitte sind pfeilschnell im Bildaufbau, toll animiert und hervorragend geskriptet.



Mehrspieler-Fans jubeln: Laut Mark Rubin von Entwickler Infinity Ward sind dedizierte Server Teil der Online-Erfahrung für jede Plattform, also auch Xbox 360.

Und außerdem?

- USK-18-Freigabe, deutsche Version ungeschnitten
- Vorbesteller erhalten die Mehrspieler-Karte »Freefall«
- Versionen für die aktuelle und die neue Generation sind inhaltsgleich – auf Xbox One sieht's natürlich besser aus
- Gegen zehn Euro Aufpreis kannst du bei teilnehmenden Händlern bis Ende des Jahres die 360-Disk-Version gegen eine für Xbox One eintauschen
- Wer das Spiel für Xbox 360 digital erwirbt, kann es gegen zehn Euro Aufpreis auf die Xbox-One-Fassung upgraden



✖ Der Spielmodus Blitz

AUGEN ZU UND DURCH

Auf einer Presseveranstaltung in München hatte 360 Live erneut die Möglichkeit, sich mehrere Stunden mit diversen Mehrspieler-Modi von »Ghosts« aufzutoben. Neben »Search and Rescue«, einer Abwandlung des beliebten Modus »Search and Destroy«, hinterlässt vor allem die Spielvariante »Blitz« einen geistreichen Eindruck. Jedes der beiden Teams verfügt über einen Zielpunkt in einem Sektor der Karte, den es mit allen Mitteln zu verteidigen gilt. Denn sobald der Feind hindurchläuft, teleportiert's ihn zurück in die eigene Basis und ihm wird ein Punkt gutgeschrieben – und umgekehrt. erinnert ein bisschen an Football ohne Ball, macht aber richtig Laune und fordert gute Kenntnisse des Kartenlayouts, um effektiv zu punkten.



✖ Verräter!

ERFOLGE-ANALYSE

Wer schon mal die Glaskugel bemühen will, was ihn in »Ghosts« alles erwartet, sollte einen genaueren Blick auf die Erfolgs-Liste werfen. Die verrät dir zum Beispiel – Achtung Spoiler-Alarm! –, dass es mindestens 17 Storymissionen geben wird, die unter anderem in Santa Monica, San Diego, Los Angeles, Las Vegas und im Weltall spielen. Und wie's aussieht, besitzen die Feinde der »Federation« im Orbit ihre eigene Raumstation genannt »Loki«, die es unter Kontrolle zu bringen gilt. Was es mit den neun geheimen Erfolgen für zusammen 185 Punkte auf sich hat, wissen wir nicht. Wohl aber lässt sich aus den Informationen ableiten, dass du ein A10-Kampfflugzeug und Fernlenk-Raketen steuern wirst, die Bösewichte Almagro und Rorke heißen und eine Mission in eisigen Gefilden spielt – womöglich in Alaska. All das deutet auf eine extrem abwechslungsreiche Kampagne hin, in welcher die Entwickler zudem 18 sogenannte Rorke-Files versteckt haben.



Aber eben auch gewohnt linear. Fans wird's trotzdem gefallen!

Konkreter umrissen wurde im Rahmen des nahenden Veröffentlichungstermins auch der sogenannte Squads-Modus. Bevor du hier durchstarten kannst, musst du dir zunächst einen Trupp aus KI-gesteuerten Waffenbrüdern zusammenstellen, diese individuell benennen und ausrüsten. Anschließend stehen sechs Spielvarianten auf der Agenda. In »Squad Assault« zum Beispiel nehmen du und fünf deiner Freunde es mit einem KI-Squad eines anderen Spielers auf, der Karte und Spielbedingungen festlegt. Alternativ stellst du ein KI-Squad zusammen, das von anderen herausgefordert werden kann, während du nicht mal vor der Konsole sitzt. Ist dein Trupp siegreich, streichst du automatisch wertvolle Erfahrungspunkte ein und levelst dein Team auf. »Squad vs.

Squad« macht's noch spannender, denn hier trittst du mit deinen KI-Kollegen gegen einen anderen menschlichen Spieler an, der ebenfalls von seinem KI-Team unterstützt wird. Doch Obacht: Wer sein Team ausschließlich aus Scharfschützen rekrutiert, wird wahrscheinlich kaum als Gewinner aus der Partie hervorgehen. Vor allem dann nicht, wenn auf einer beengten Karte die Fetzen fliegen und Shotgun-Profis aus der »Riot Control«-Klasse die bessere Wahl gewesen wären. Pfiffiger Ansatz, der vom Vasallen-Prinzip von »Dragon's Dogma« inspiriert scheint.

Liebhaber des Modus »Spezialeinheit« aus »Modern Warfare 3« liebäugeln derweil mit »Safeguard«. Auch hier stürmt Feindwelle nach Feindwelle ins Level und jagt dich und deine bis zu drei menschlichen Verbündeten wie tollwütige Hunde. Damit die Nerven nicht komplett blank liegen, funktionieren Perks und Abschusserien-Belohnungen wie in normalen Mehrspieler-Schlachten. Adrenalin pur! Du willst dich nur erst mal warmspielen? Dann am besten in »Wargame«, wo es bis zu sechs Spieler aus Fleisch und Blut mit einer Horde Bots aufnehmen. Ein bisschen wie Multiplayer für Arme, aber eben hervorragend geeignet, um die Begebenheiten einer jeden Karte auszuloten. Zusätzliches Gewicht verleihen dem Vorschlaghammer von einem Mehrspieler-Paket die stark erweiterten Clan-Optionen. Allen voran die erstmals plattformübergreifenden Clan-Kriege. Zwar

können Xbox-360- und Playstation-3-Zocker nicht direkt gegeneinander spielen, wohl aber im gleichen Clan sein und für diesen in Clan-Matches Punkte sammeln. Nimmt man an einem der alle zwei Wochen neu startenden Clan-Kriege teil und ist auf bestimmten Karten besonders erfolgreich, kann man diese für sich »beanspruchen« – zumindest solange der Punktestand stimmt. Der Clan, der nach Ablauf dieser Phase die Rangliste anführt, greift anschließend doch nicht näher genannte Preise ab. Als weiterer Anreiz winken Freischalt-Objekte, die nur durch aktive Teilnahmen an Clan-Matches gewährt werden. Das Ganze geht sogar so weit, dass das Spiel Clans vorschlägt, die besonders gut zu deiner Spielweise passen – prima. Fetter Test im nächsten Heft!

Sönke Siemens

Atomsprenkopf oder Blendgranate?

+ Das auf Überlebenskampf und Guerilla-Taktiken gezielte Szenario gefällt, spektakulärer Einstieg, riesiges Mehrspieler-Paket, 60 Bilder pro Sekunde, verdammt präzise Steuerung, Hund Riley ist ne coole Socke

- Kann »Battlefield 4« für Xbox One technisch nicht die Stirn bieten, bisher noch kleinere Logikfehler – warum etwa ist Riley immun gegen Gas?

360 LIVE sagt...

Kampagne souverän spannend, Mehrspieler-Modus gewohnt bombastisch. Wem der Zeigefinger juckt, HITPOTENZIAL kann hiermit nicht viel falsch machen.

8.5 von 10

Erhältlich | 2014 System | 360/One Status | 70% komplett

kurz&knapp

Hersteller | Bethesda

Entwickler |

Machine Games

Genre | Ego-Shooter

Spieler | 1

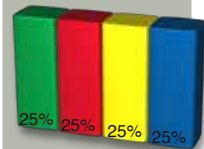
Xbox Live | unklar

kurz gesagt

Sehr flinker
Ego-Shooter mit
kurioser Hinter-
grundstory.

das ist drin

- Nazis abballern
- Nazis erschießen
- Nazis abknallen
- Nazis erlegen



WOLFENSTEIN: THE NEW ORDER

Zu Besuch auf
Bonnies Ranch

Versteckte Bunker in Neuschwabenland, die Vril-Gesellschaft, Projekt Glocke... eines muss man dem Dritten Reich lassen: Es lieferte genug Stoff für verwirrte Mystiker rund um den Globus, die daraus ein unübersichtliches Netz aus absurden Geheimgesellschaften, bizarren Waffenexperimenten und okkulten Phänomenen spinnen. Auch die Schweden vom Entwickler Machine Games denken sich für »Wolfenstein: The New Order« eine Alternativ-Realität aus, die allerlei Skurrilitäten mit Halbwahrheiten und einer Handvoll Tatsachen vermischt. Anders als seine Vorgänger, spielt der 2014 für Xbox 360

und Xbox One erscheinende Ego-Shooter nicht mehr zur Zeit des Zweiten Weltkriegs. Die Story erzählt von einem neuen Europa des Jahres 1960. Die Nazis, in der deutschen Version von »The New Order« nur »das Regime« genannt, haben den Krieg mit fremdartigen Waffentechnologien zu ihren Gunsten entschieden. Der brutalen Weltherrschaft der braunen Brut steht also nichts mehr im Wege. Bis, ja, bis der amerikanische Soldat B.J. Blazkowicz auf den Plan tritt.

Warum der Nazischlächter erst 1960 eingreift? 1946 wird der Veteran bei einer Mission nach einer Explosion von einem Trümmerstück am Kopf getroffen und verliert das Bewusstsein. Als er wieder aufwacht, ist er zwar bei vollem Verstand, doch sein Körper will nicht mehr. 14 Jahre lang liegt er im Wachkoma, in einer polnischen Nervenheilanstalt. Immer wieder muss B.J. tatenlos zusehen, wie Nazi-Kommandeure mit ein paar Fußsoldaten in der kleinen Psychiatrie einmarschieren und hilflose Patienten abtransportieren. Wahrscheinlich für irgendwelche

abartigen Experimente von Dr. Wilhelm Strasse, dessen genmanipulierte Supersoldaten die realen Übergriffe Josef Menges aussehen lassen wie aus einem Biologie- und Chemie-Baukasten aus dem örtlichen Spielwarenhandel. Nicht umsonst trägt Strasse bei den Alliierten den Spitznamen Deathshead.

Als die Braunen allerdings Blazkowiczs Pflegerin Anya entführen wollen und einer der Infanteristen droht, den regungslosen Amerikaner zu töten, macht es Klick. B.J. entreißt dem Nazi mit aller verfügbarer Kraft dessen Pistole und drückt ab – hellrotes Blut spritzt durch die abgestandene Luft und begleitet die symbolträchtige Wiedergeburt der Kampfmaschine wie ein makaberes Körpersaft-Feuerwerk. Wenige Sekunden später hat sich der Ex-Soldat aufgerafft. Der Hass auf die Faschisten und die Angst um Anya treiben ihn an, lassen ihn Muskelschwund und Erschöpfung schon bald komplett vergessen. Er reißt die Tür auf, verfolgt die Entführer. Doch wie erwartet stellen sich ihm Regime-Vertreter in den Weg. Aggressive Schreie, die schon kurz darauf verstummen sollen,

Weltherrschaft oder Untergang?



Abwechslungsreiche Umgebungen mit vielen kleinen Details, ungewöhnliche Story, sehr schnelles Spielgeschehen, Klasse Steuerung



Bisher relativ unauffällige Soundkulisse, schleuchige Kulissen, weder Koop- noch Versus-Mehrspieler-Modus geplant

Und außerdem?

■ Erfolge wird es geben, genaue Details verstecken sich allerdings noch im Entwickler-Bunker ■ Ebenso wollen die Macher bisher keine Informationen zu geplanten Download-Inhalten oder Spezial-Editionen bekannt geben ■ Ein Mehrspieler-Modus ist laut Entwickler nicht in Planung ■ Sollte ursprünglich im vierten Quartal 2013 erscheinen, kommt jetzt aber erst 2014 ■ Hauptcharakter B.J. Blazkowicz bekämpft Nazis bereits seit 1992

hallen durch die holzverkleideten Gänge der Anstalt. Ohne Gnade feuert B.J. auf die Fußtruppen in ihren schwarz-futuristischen Kampfanzügen mit den typisch roten Armbinden. Ein tödlicher Bleihagel durchbohrt Möbel und Menschenfleisch. Holzsplitter und Hirnbrocken fliegen durch die zerstörten Korridore. Ohne Atempause treibt einen »The New Order« über knarrende Dielenbretter und melancholische Flure. Ob B.J. seine Pflegerin unbeschadet zurück bekommt? Das verrät dir 360 Live natürlich nicht. Und wer Angst hat, die obigen Szenen könnten zu viel von der Spielstory verraten, der kann jetzt erleichtert aufatmen: All das findet in den ersten Spielstunden statt und ist Teil der Einführung.

Hart wie Kruppstahl mögen dabei so manchem jüngeren Spieler die fünf Schwierigkeitsgrade erscheinen. Selbst auf mittlerer Stufe muss man stets um sein Leben fürchten. Statt wie in modernen Shootern, regeneriert sich nach einem gegnerischen Treffer deine Gesundheit nicht nach einer Zeit von selbst. Stattdessen müssen in der Umgebung verteilte Medi-Packs aufgesammelt werden. Gut, dass sich das Ganze nicht zäh wie Leder spielt. Flinker als ein Windhund rennst du durch die beschriebene Anstalt, kühle Fabriken und alte Burggemäuer. Sehr klassisch und traditionsbewusst fühlt sich das an und dank Tastenbelegung nach modernem Shooter-Standard stellt sich bald ein wahrer Action-Rausch ein. Fantastisch, wie wenig und flink sich die Vorabversion spielt. Für großes Vergnügen sorgt auch der »id Tech 5«-Grafikmotor, der helle und düstere Umgebungen gleichermaßen kontrastreich und farbtintensiv auf den heimischen Bildschirm pinselt. Die Szenerien sind zwar größtenteils schlauchig gestaltet, geben sich aber abwechslungsreich und detailverliebt. In Deathsheds Burg versperren beispielsweise Kisten mit der Aufschrift »Wehrmaterial« in altdeutschem Font die Wege, rostige Schilder weisen den Kurs zur »Kommandantur«, Weinfässer und Ritterstatuen säumen die Marschroute vorbei an SS-Schergen, denen der Amerikaner auch gerne Mal von hinten ein Messer durch den Schädel rammt. Ob das Spiel hier in Sachen Blutgehalt ungekürzt erscheint, wird sich zeigen. Entscheidend ist allerdings eher, wie erfrischend flott sich das bisher spielt. Präsentiert sich das komplette Game in ähnlich guter Form, dann können sich Liebhaber des Ego-Shooter-Genres auf einen ersten Höhepunkt im Action-Frühjahr 2014 freuen.

Markus Würstle

✕ Was wäre wenn...

... DIE NAZIS GEWONNEN HÄTTEN?

Man soll es nicht glauben, aber das Thema einer alternativen Geschichtsschreibung, in der die Nazis den Zweiten Weltkrieg gewinnen und mitunter die Weltherrschaft übernehmen, wurde bereits mehrfach in den unterschiedlichsten Medien verarbeitet. Hier nur einige wenige Beispiele: In Robert Harris' Roman »Vaterland« von 1992 versucht Protagonist und Kripo-Sturmbannführer Xaver März einen Mordfall aufzuklären, der ihn schon bald auf die Spur eines mysteriösen Geheimnisses bringt. Die vierte Folge der dritten Staffel der britischen Fernsehserie »Misfits« nimmt sich ebenso der Thematik an. Jugendliche Straftäter mit Superkräften versuchen England vor einer düsteren Alternativ-Zukunft zu retten, in der die Insel von den Nationalsozialisten besetzt wurde. Auch Videospiele mit ähnlichem Motiv gibt es bereits. Im Ego-Shooter »Turning Point: Fall of Liberty« von 2008 fallen die Nazis mit riesigen Zeppelinen in den USA ein. In der Rolle des New Yorker Bauarbeiters John Carson schließt man sich dem Widerstand an und kämpft um sein Überleben.



360 LIVE sagt...

Brutal, düster, abgefahren. 360 Live kann's kaum noch erwarten endlich auf Regime-Jagd zu gehen!

HITPOTENZIAL

8.5 von 10

Erhältlich | Frühjahr 2014 System | 360/One Status | 70% komplett



Großer Bruder oder Party, Bruder?

- + Abwechslungsreiches und gelungenes Umgebungs-Design, kleinere Rätsleinlagen, charmanter Stil
- Bietet keinerlei Innovationen, die kindgerechte Ästhetik muss man mögen



MAX: THE CURSE OF BROTHERHOOD

Sei ein Bruder, Bruder!

kurz&knapp

Hersteller | Microsoft

Entwickler |

Press Play

Genre | Jump 'n' Run

Spieler | 1

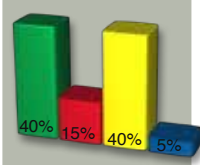
Xbox Live | unklar

kurz gesagt

Putziges, fantasie-reiches Hüpf-Abenteuer eines reuigen Bruders.

das ist drin

- Fantasie
- Zauberei
- Brüderlichkeit
- Geschwisterstreit



Als Rotschopf Max eines Tages nach Hause kommt, demoliert sein jüngerer Bruder Felix mal wieder sein geliebtes Spielzeug. »Schluss damit!«, denkt sich der Junge in seinem Zorn und setzt sich flugs an seinen Rechner. Und tatsächlich spuckt die Suchmaschine ein Gedicht aus, mit dem man anscheinend nervige Geschwister verschwinden lassen kann. Beim Rezitieren des Verses ahnt Max nicht, dass sich im nächsten Moment wahrhaftig ein lila schimmerndes Portal öffnet und eine pelzbesetzte Monsterpranke die kleine Brillenschlange mit sich reißt. Sogleich hechtet Max, der Held dieses drolligen Xbox-Live-Arcade-Titels, hinterher und macht sich auf, Felix zu retten. In einer bunten Fantasiewelt durchlebst du fortan aus klassischer Seitenansicht einen Mix aus puristischen Jump-and-Run-Einlagen sowie Rätseln. Letztere löst du, ähnlich wie in »Micky Epic 2«, mit Hilfe eines magischen Zeichenobjekts. Ein gähnender, unüberwindbar wirkender Abgrund tut sich vor dir auf? Nicht verzagen, sondern mit dem Wunderstift eine Liane an einen nahen Baum pinseln und sich wie Tarzan höchstpersönlich auf die andere Seite schwingen. Oder du

zeichnest kurzerhand eine Brücke, welche deine Suche nach Felix vor einem vorschnellen Abbruch bewahrt. Wird Max mal von herannahenden Lava-Massen heißer als jedem Rammstein-Konzertbesucher, hebst du via Stift eine Felsformation in die Höhe und entgehst dem feurigen Tod. Schade jedoch, dass Entwickler Press Play bei der Steuerung des Zauberzeichners nicht optional auf Smartglass – also die Kontrolle via verbundenem Tablet oder Smartphone – setzt, was sich anbieten würde. Stattdessen steuerst du Max mit dem Analogstick und den Zeichner – nun, ebenfalls per Stick, nur dass du währenddessen eine Schultertaste gedrückt hältst. So schön und spaßig die Idee mit dem Stift klingt, neu ist das Konzept nicht. Die Manipulation der Umwelt ist im Jump-and-Run-Genre mittlerweile weit verbreitet. Aber auch, wenn »Max: The Curse of Brotherhood« das Rad nicht neu erfindet, ansprechend wirkt es bereits jetzt. Das liegt in erster Linie am fantasievollen, unheimlich charmannten Design der Figuren und insbesondere der Umgebungen. Mal schwingt sich Max an Ranken vorbei an mit Totenköpfen verzierten Steinsäulen, während am Boden

ein riesiges Skelett in den Tiefen des Dschungels ewigen Schlaf hält; mal durchstreift er die staubtrockenen Canyons ausufernder Wüsten und rennt vor einem gigantischen Monstrum mit orange glühenden Augen davon. Insgesamt führt Max' Odyssee dabei durch 20 Abschnitte und du wirst laut Entwickler sieben bis acht Stunden hüpfen, zeichnen und springen, bis deine Reise ihr hoffentlich glückliches Ende findet. Gelingt die Steuerung und bieten Hüpfpassagen und Rätsel so viel Abwechslung, wie die fantasievolle Gestaltung der Landschaften, sollten Genre-Anhänger Anfang 2014 Brüderlichkeit walten lassen und den kleinen Felix aus dem dunklen Reich retten.

Nils Osowski

360LIVE sagt...

Liebenswürdige Fantasy-Hüpferei mit magischem Zeichner und hübschen HITPOTENZIAL Umgebungen.

7.5 von 10

Erhältlich | 22. November 2013 System | Xbox One Status | 95% komplett



Smaug oder Grisu, der kleine Drache?

- +** Viele »Panzer Dagoon«-Macher entwickeln mit, fantasievolle Welten, kooperatives Spielen inklusive Drachentausch-Funktion
- Grafik noch nicht auf Next-Gen-Niveau, Steuerung leidet womöglich unter dem Richtungswechsel von Kinect-only hin zur Controller-Eingabe

CRIMSON DRAGON

Der Wick-Rachen-Drache kann einpacken!

kurz&knapp

Hersteller | Microsoft
Entwickler |

Grounding

Genre | Shoot 'em up

Spieler | 1 - 3

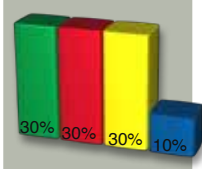
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Bunter Japano-Shooter von vielen Ex-»Panzer Dagoon«-Schöpfern.

das ist drin

- Giganto-Bosse
- Drachenfeuer
- Knallfarben
- Kinect-Steuerung



Manchmal kommt alles anders. Ursprünglich für Xbox 360 und zur ausschließlichen Kontrolle via Kinect konzipiert, ballert das Shoot 'em up »Crimson Dragon« nun pünktlich zum Erscheinungstag der neuen Microsoft-Konsole los. Nach aktuellem Stand exklusiv auf Xbox One – die 360-Fassung ist zunächst ausgesetzt. Und auch die reine Kinect-Eingabe ist Vergangenheit, gesteuert wird per Controller, wobei wahlweise Kinect hinzugeschaltet werden kann. Dafür hat sich an der Hintergrundgeschichte nichts getan: Menschen haben den fernen Planeten Draco – genau, wie der eklige Blonde aus »Harry Potter« – besiedelt und gelernt, die beheimateten Drachen zu reiten. Gleichzeitig gefällt das nicht allen Draco-Bewohnern und absurd große Monstren unter der Führung des geflügelten Ungetüms White Phantom attackieren die neuen Siedler.

Die karmesinroten Schwingen deines Drachens gleiten durch einen strahlend blauen Himmel. Das feurige Flugwesen passiert obskure Gebilde, die gefrorenen Riesen-Marshmallows ähneln und den Planeten Draco ebenso fremdartig wie exotisch wirken lassen. Aus Verfolgeransicht gleitet deine

Bestie auf eine violette Groteske zu, so was wie ein gigantischer Oktopus-Drache mit tumorartig wuchernden Kugeln auf dem Rücken. Wer mit der Sega-Serie »Panzer Dagoon« vertraut ist, dem wird das alles bekannt vorkommen. Was kein Wunder ist, denn beim Entwickler werkeln viele Ex-»Panzer Dagoon«-Leute mit, allen voran Direktor Yukio Futatsugi. Dabei haben die Drachen mehr was von Kampffliegern, als von schnöden Fabeltieren. Jedes der Viecher greift mit zwei Waffen an. Auf diesen opulenten Boss mit dem seltsamen Namen Baobab-O lässt du entweder Plasma-Ray-Magma-Geschosse los – flammende Projektile – oder ballerst grünliche, runde Bullet-Breeze-Projektile. Wenn unzählige Energiekugeln auf das Monstrum sausen, die riesigen Flügel des Bossgegners den ganzen Schirm ausfüllen und dein Drache dagegen beinahe winzig wirkt, verzückt das schon. Doch die Texturen und Effekte auf Unreal-Engine-3-Basis sind nicht Next-Gen-würdig – ein visuelles Zeugnis der Tatsache, dass »Crimson Dragon« als Xbox-360-Spiel geplant war.

Während du in den Bosskämpfen frei fliegen darfst, durchstreift dein Drache die normalen

Level an einer unsichtbaren Schiene und du weichst nach oben, unten, links und rechts aus – klar, das hier war einst als Kinect-Rail-Shooter angedacht. Technisierte, futuristische Städte, Eisregionen oder glühend heiße Lava-Areale dienen als knallbunt inszenierte Schauplätze der Schienen-Action. Pfiffig: Du darfst Drachen anderer Spieler via Xbox Live herunterladen und diese dann per Kinect-Sprachbefehl herbeirufen. Bleibt also ein charmanter, auch kooperativ zu dritt spielbarer Genre-Vertreter, den sich Liebhaber solcher Titel durchaus vormerken sollten – gerade bei dem geringen Preis. In den USA soll das hier 20 Dollar kosten, hierzulande legst du wohl das Äquivalent in Euro auf den Tisch.

Nils Osowski

360LIVE sagt...

Knallbuntes Japano-Shoot 'em up mit fetten Bosskämpfen – nur optisch noch nicht HITPOTENZIAL Next-Gen-würdig.

7.5 von 10

Erhältlich | März 2014 System | Xbox 360 Status | 75% komplett



kurz&knapp

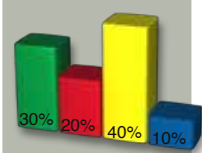
Hersteller |
Namco Bandai
Entwickler |
From Software
Genre |Action-
Rollenspiel
Spieler |1 - 4
Xbox Live |ja

kurz gesagt

Höchst anspruchsvolles Schwertspektakel mit wuchtiger Optik, fiesen Gegnern und durchdachter Online-Anbindung.

das ist drin

- Kämpfen
- Erkunden
- Sterben
- Online-Interaktion



DARK SOULS 2

Lektionen in Demut: »Dark Souls 2« fordert mit Tod, Dunkelheit und Verderben einmal mehr die Frustrationsresistenz jedes Action-Profis heraus...

Entwicklerlegende Peter Molyneux soll in einem seiner zahllosen Interviews einmal gesagt haben, dass die Games der 1980er Jahre nicht für den Spieler gemacht sind, sondern nur gegen ihn arbeiten. In gängigen Actiontiteln, Ballereien und Abenteuern der damaligen Zeit drohte nämlich ständig das »Game Over«. Doch die Spielelandschaft veränderte sich in den letzten Jahren drastisch. Selbst der nagende Bildschirm-Tod wurde teilweise eliminiert, um uns jeglichen Frust zu ersparen. Den japanischen Entwicklern von From Software aber scheint diese Tatsache völlig egal zu sein. Denn mit »Dark Souls« schufen sie ein knallhartes Action-Schwertgewicht, das Können wie Geduld verlangt und Spieler regelmäßig ins Verderben führt. Und genau das macht den Reiz eines mittlerweile millionenfach verkauften Titels aus, der kommenden Jahr endlich einen ebenbürtigen Nachfolger erhält. Hinter verschlossenen Türen des Namco-Bandai-Hauptquartiers in Tokio konnte 360 Live bereits erste Testspiele der kommenden Beta-Fassung von »Dark Souls 2« absolvieren. Eins wird dabei sofort klar: Das hier ist kein Kindergeburtstag! Der Titel fordert dir mindestens genauso viel ab wie sein bockschwerer

Vorgänger. Für die abermalige Herkulesaufgabe stehen mindestens sechs Charakterklassen zur Wahl. Die vorgegebenen Archetypen wie Soldat, Krieger, Tempelritter, Hexer oder Jäger besitzen allesamt spezifische Waffen und Ausrüstung. Und diese beeinflussen das Gameplay maßgeblich, denn ein Speer erfordert eine ganz andere Kampftaktik als zum Beispiel doppelhändig geführte Schwerter. Dennoch steht es jedem Spieler frei, seinen gewählten Helden individuell zu entwickeln und an eigene Bedürfnisse anzupassen. Gesammelte Belohnungen, vom Helm über Kettenhemd und Handschuhen bis hin zu Stiefeln, sind zu diesem Zweck beliebig einsetzbar. Im deutlich übersichtlicheren Ausrüstungsmenü reihen sich Gegenstände als Symbole auf, die direkt an die passende Körperstelle montiert werden dürfen.

LICHT IN DER DUNKELHEIT

Die geschlossene Beta des Spiels führt in den »Huntsman's Corpse« – einen atmosphärischen Spielabschnitt mit bergigen Wäldern und düsteren Höhlen. Doch genau hier lauert eine neue Gefahr für Kenner des Vorgängers – Dunkelheit. Das Schwarz der Nacht



In der düsteren Welt von »Dark Souls 2« dienen Lagerfeuer als Basis, Schnellreise-Ziel und als Ort, um sich neue Fackeln zu beschaffen.

✖ Das Nachrichtensystem

BLUTIGE HINTERLASSENSCHAFTEN

Wie im Vorgängerspiel kommt ein bewährtes Hilfesystem dank nahtlos integrierter Online-Anbindung zum Einsatz. Wiederrum können Spieler Nachrichten für andere Zocker hinterlassen. Meist warnen derartige Mitteilungen vor anstehenden Gefahren in der Spielwelt oder raten zu bestimmten Taktiken. Diesmal ist dafür jedoch kein sogenannter »Soap Stone« nötig, stattdessen kritzelt man jederzeit eine Meldung zusammen. Nett: Für jeden eigenen Beitrag, den ein anderer liest, erholt sich die eigene Lebensleiste ein wenig. Außerdem geben einem die herumliegenden Nachrichten das Gefühl, nie allein zu sein. Ebenso hilfreich sind Blutspuren am Boden, die von jedem dahingerafften Spieler hinterlassen werden. Einmal aktiviert, zeigen sie den Geist des Betroffenen und wie er zu Tode gekommen ist, was mitunter vergnüglich anzusehen ist. Gleichzeitig vermeiden die Geister-Animationen Spielfrust, denn aus den Fehlern anderer kann man viel lernen.



erschwert nicht nur die Orientierung in den teils offenen Arealen, sondern überrascht immer wieder mit tödlichen Abgründen und Klippen. In Teil Zwei verfügt der Spieler allerdings über eine überlebenswichtige Fackel, die Vorteile wie Nachteile bringt. Der Glimmstengel erleuchtet praktisch die nähere Umgebung und warnt vor anstehenden Gefahren, seien es Schluchten oder Gegner. Genau hier liegt eine der Stärken des Sequels, denn From Software schraubt kräftig an der opulenten Optik. Detailreiche Steinbauten, alte Burganlagen und modrige Kerker wirken plastisch wie nie. So beleuchtet die Fackel gespenstisch die Szenerie und es ist kaum vorhersehbar, welche Teufelei sich im Feuerschein manifestiert. Damit kommen wir zum großen Nachteil der Fackel, denn sie beansprucht eine Waffenhand, die man vielleicht besser für eine weitere Klinge nutzen könnte. Der Lichtspender eignet sich nämlich nur bedingt zur Attacke und zur Abwehr ist er gänzlich unbrauchbar. Doch dank Schnellwechsel-Funktion stehen drei vorbereitete Waffen zur Verfügung. Flugs schmecken die ersten Untoten die eigene Klinge! Kenner des Vorgängers benötigen dabei keine großartige Einarbeitungszeit. Noch immer führt man Attacke und Abwehr über die Schultertasten aus.

KNALLHARTE KLINGENDUELLE

Wie schon im Prequel ist Taktik im Schlagabtausch mit den vielfältigen Gegnern gefragt. Neben Stahlklingen für eine oder zwei Hände, greift der Held auf einen schützenden Schild, Armbrust oder Bogen zurück. Vor allem letztere Fernwaffen erweisen sich im Kampf als träge Zeitgenossen, denn das lästige Nachladen gibt Feinden massig Zeit zuzuschlagen. Magisch begabte Charaktere nutzen dagegen Sprüche, um die gegnerische Lebensleiste mit Blitzen und magischen Geschossen zu minimieren. Spätestens wenn mehrere bewaffnete Ritter oder agile Diebeskämpfer auftauchen, wird die Angelegenheit heikel. Denn die Kontrahenten stellen sich auf das eigene Verhalten ein. Plumpse Dauerattacken funktionieren deshalb nicht, da das Gegnerpack in der Regel geschickt ausweicht oder blockt. Defensive Spieler haben ebenso Probleme – ein Schild allein sichert das eigene Überleben bekanntlich nie. Nicht selten schlüpfen Gegner unbemerkt vorbei und fallen dem Helden in den Rücken. Unverändert: Nach wie vor genügen bereits einige wenige Treffer, bis der Heroe das Zeitliche segnet. Man sollte die Umgebung also geschickt nutzen. Zwischen Bäumen zum Beispiel haben gegnerische Bogenschützen ihre liebe Mühe, den Spieler zu treffen. Und an schmalen

Pfaden oder Abgründen können Feinde ihn schwieriger umzingeln. In jeder Auseinandersetzung will der geschickte Umgang mit Waffen gelernt sein. Und platziere Attacken wohlüberlegt, denn allein Ausholen und Zustechen benötigen Zeit. Zeit, die der Gegner seinerseits garantiert zum Angriff nutzt. Routiniertes Ausweichen und Abrollen ist ebenso Pflicht, um schmerzvollen Hieben zu entgehen. Allerdings nagt jedes Manöver an der Ausdauerleiste und wenn diese geleert ist, gelingen keine kraftvollen Angriffe mehr. Genau wie in »Dark Souls« ist der Held auch deshalb mit dem ständigen Bildschirm-Tod konfrontiert. Tritt der ein, erwacht der tapfere Recke am zuletzt besuchten Lagerfeuer, das als Kontrollpunkt ebenso wie zur Schnellreise dient. Zwischen diesen Punkten darf der Spieler zudem beliebig springen. Ebenso findet

Und außerdem?

■ Seit dem 5. Oktober läuft die geschlossene Beta-Phase, bei der sich Interessierte auf der Facebook-Seite für das Spiel bewerben können ■ Der Hersteller verspricht dedizierte Server für Online-Funktionen ■ Neben der Standard-Fassung sind die »Black Armour Edition« mit Ingame-Boni und Soundtrack sowie eine »Collector's Edition« mit Stoffkarte und Artbook angekündigt

Online-Spieler können in brenzligen Situationen ins eigene Spiel einsteigen, zumindest bis eine vorbestimmte Zeit abläuft.



sich hier dringend benötigter Fackelnachschub für die kommende nächtliche Erkundungstour.

ZUSAMMEN ODER GEGENEINANDER

Wie im ersten Teil können andere Onlinespieler jederzeit in das eigene Abenteuer einsteigen – entweder als kooperative Hilfe oder fieserweise als direkter »Player vs. Player«-Gegner. Nötigenfalls lassen sich auch menschliche Mitstreiter beschwören, damit diese für eine bestimmte Spielzeit aushelfen. Mit einem »White Sign Soapstone« bieten sich dazu erfahrene Helden für Koop-Aktionen an. Bis zu zwei Kameraden dürfen als Hilfe herbeigerufen werden. Und derartige Unterstützung ist spätestens bei anrückenden Bossgegnern ratsam. Neu: Die besonders dicken Fieslinge tauchen nicht mehr strikt am Ende jedes Levels auf.

Stattdessen sorgen offenere Wege dafür, dass man schneller über diese Monströsitäten stolpert. Ein vollschlanker Zwischenboss mit zwei riesigen Sensen stellt den Spieler bereits vor eine größere Herausforderung. Seine weitreichenden Attacken kosten in der Beta über die Hälfte der eigenen Energie – heftig! Doch das ist nur der Anfang: Richtige Endgegner wie ein Dämonen-Streitwagen lassen schnell an den eigenen Fähigkeiten zweifeln. Dieses rasende Ungetüm überrollt dich mit tödlichen Folgen und erweckt dazu immer wieder Untote. Hier ist guter Rat teuer. Ebenso wie bei einem übergroßen Monsterritter in hochpolierter Rüstung. Dieser lädt sich per Blitzeinschlag auf und nutzt seinen Spiegelschild nicht nur zur Abwehr. Vielmehr produziert er damit neue Ritter-Lakaia, die umgehend Jagd auf den Spieler machen. Ein falscher

Schwer oder bockschwer?

- + Gewohnt fordernder Schwierigkeitsgrad, knackige Kämpfe gegen übermächtige Gegner, grafisch erheblich aufgepeppt, frische Charakteranimationen
- Definitiv nichts für Einsteiger, Ungeduldige werden schnell an ihre Grenzen gebracht

Schritt kann hier tödlich enden! Wie bisher darf der Held nach seinem Ableben jedoch auch in untoter Form weiterspielen. Das birgt allerdings Risiken. Grund: In dieser Form können keine Mitspieler zu Hilfe eilen. Zum anderen bestraft das Spiel für das Ableben in untoter Form, denn dann schrumpft die Lebensleiste. Kurzum: Auch »Dark Souls 2« ist wieder ein Action-Spektakel, das mit auf den ersten Blick schier unmöglichem Schwierigkeitsgrad auftrumpft. Doch genau hier liegt der Reiz, der zwischen Lust und Frust pendelt. Übermächtige Feinde garantieren, genauso wie fahrlässige Fehler, das ständige Ableben. Ungeduldige Zocker werden hier schnell verzweifeln. Dennoch gibt einem das Spiel jederzeit das Gefühl, selbst Schuld zu sein und es lehrt wie kein anderes im Genre äußerst vorsichtige Vorgehensweisen. Ebenso ist es so umso spaßiger, verschiedene Taktiken und Waffen auszuprobieren. Nicht selten versucht man eine bestimmte Hürde wieder und wieder zu bezwingen, bis es endlich klappt – ungeahnte Motivationsschübe inklusive! Stückchenweise arbeitet man sich zum Sieg vor; die unbändige Freude einen Abschnitt geschafft zu haben, ist plötzlich mit nichts vergleichbar. Dark Souls wie wir's kennen und lieben!

Thomas Stuchlik

360LIVE sagt...

Wut, Frust, Tränen: Auch das zweite »Dark Souls« fordert seinen Tribut mit knackigem Schwierigkeitsgrad.

HITPOTENZIAL

9.0 von 10



Bossgegner sehen nicht nur bedrohlich aus, sie sind es auch. Binnen Sekunden können sie die eigene Lebensenergie komplett auslöschen!

MATCHHOLDSTM



SON OF ROME

Microsoft
Studios

CRYTEK

Xbox.com/Ryse



XBOX ONE

Microsoft

RYAN REYNOLDS





UBISOFT®

©2013 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Watch Dogs, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.

D4: DARK DREAMS DON'T DIE

Zeitreise mit vollem Körpereinsatz

Exklusiv für
Xbox One!



Hersteller | Microsoft Studios **Entwickler** | Access Games **Genre** | Abenteuer
Spieler | 1 **Xbox live** | unklar **Erhältlich** | 2014

Wer sich eine Xbox One kauft, kommt um das neue Kinect nicht herum. Denn der Bewegungssensor liegt standardmäßig jeder neuen Konsole bei. Ein Glück, muss man jetzt fast sagen. Denn diesmal macht sich Kult-Entwickler Hidetaka Suehiro – besser bekannt als Swery65 für Spieleperlen wie »Deadly Premonition« – die Fuchtelsteuerung in seinem neuen Game zu eigen. Das trägt den kryptischen Titel »Dark Dreams Don't Die«, oder kurz »D4«, und erzählt in mehreren Episoden die Geschichte des jungen Detektivs David Young, der mit einer besonderen Gabe gesegnet ist: Er kann in die Vergangenheit reisen. Diese Fähigkeit nutzt er jedoch für einen Zeitausflug der unangenehmen Art: Er will den Mörder seiner Frau fassen, bevor dieser zur Tat schreiten kann.

Das eher gediegene Detektivabenteuer greift optisch den bekannten Cel-Shading-Comic-Stil einiger Telltale-Produktionen auf – etwa »The Walking



Dead« – und spielt sowohl in der Gegenwart, als auch in der Vergangenheit. Denn bevor der Mörder gefasst werden kann, muss der Mord im Diesseits erstmal aufgeklärt werden. Der düstere Unterton dieser Story wird an vielen Stellen jedoch mit dem typischen Swery65-Humor aufgelockert. Oder wie der Entwickler selber sagt: »Das Spiel wurde mit Popcorn im Hinterkopf erschaffen.« Will David etwa seinen »Vision«-Modus aktivieren, muss sich der Spieler mit beiden Händen an die Schläfen fassen – Professor X lässt grüßen. Das neue Kinect soll dabei deutlich intuitiver und auch schneller beherrschbar sein, als die optionale Steuerung mit dem Controller. Der Sensor erkennt nun auch Greifgesten, sodass der Spieler mit allen Objekten in der Spielwelt wie im echten Leben interagieren kann. Sogar Sprachbefehle sind mit von der Partie – da bleibt zu hoffen, dass die im fertigen Spiel auch auf Deutsch funktionieren. Die frische Story und das ungewöhnliche Gameplay machen »D4« schon jetzt zu einem Kinect-Geheimtipp, den man im Auge behalten sollte. Nicht, dass es in puncto Kinect allzu viel Konkurrenz gäbe...

HITPOTENZIAL | 7.5 von 10

FINAL FANTASY 15

Mehr als nur Zugucken

Für Xbox One!



Hersteller | Square Enix **Entwickler** | Square Enix **Genre** | Rollenspiel
Spieler | 1 - unklar **Xbox live** | unklar **Erhältlich** | 2014

HIT
TIPP
360

Bei den »Final Fantasy«-Schöpfungen von Square Enix findet ein Umdenken statt. In Teil 15 der bekannten Japano-Rollenspiel-Reihe soll einiges anders werden – denn der erste Ableger für die neue Konsolengeneration setzt durch und durch auf die technischen Möglichkeiten von »Next Gen«. Mussten etwa die typischen, beeindruckenden Videosequenzen der »Final Fantasy«-Games auf Xbox 360 noch vorgerendert werden, ist es auf Xbox One nun möglich, all das in Echtzeit zu berechnen. Im Umkehrschluss heißt das aber auch: Fast keine Videosequenzen mehr, in denen man sich einfach nur zurücklehnen und staunen kann. Stattdessen sollen die einstigen »Päuschen« durch interaktive Gameplay-Elemente ersetzt werden. Der Spieler behält also jederzeit die Kontrolle über seine Figur und muss bereit sein, im richtigen Moment zu reagieren. Ob man dabei genauso viel von den wundervollen Animationen mitbekommt, wie es bisher der Fall war? Glauben wir ehrlich gesagt noch nicht so ganz... Die Idee riecht außerdem ziemlich penetrant nach Quicktime-Reaktionstests; ob sich das wirklich gut einfügt, zeigt wohl erst spielbares Material.

HITPOTENZIAL | 8.0 von 10

KINGDOM HEARTS 3

Mach's noch einmal, Micky!

Für Xbox One!



Hersteller | Square Enix **Entwickler** | Square Enix **Genre** | Actionabenteuer
Spieler | 1 - unklar **Xbox live** | unklar **Erhältlich** | 2014

Wir haben mal schnell nachgezählt: Sieben lange Jahre ist es schon her, dass der letzte große, nicht HD-Remake Ableger der Actionabenteuer-Rollenspiel-Reihe »Kingdom Hearts« erschienen ist. Das war »Kingdom Hearts 2« auf der Playstation 2! Jetzt überspringt Hersteller Square eine Konsolengeneration und schiebt irgendwann 2014 »Kingdom Hearts 3« für Xbox One und PS4 hinterher. Obwohl inzwischen viel Zeit verstrichen ist, will man die Story aus Teil Zwei fortführen. Held des Games ist also erneut Schlüsselschwert-Meister Sora, der abermals Ober-Bösewicht Xehanort an den Kragen will. Dass der Anime-Wuschelschopf dabei wie gewohnt Unterstützung von bekannten Disney-Figuren wie Donald Duck, Micky Maus oder Goofy erhält, versteht sich von selbst. In welche Disney-Filmwelten es ihn diesmal verschlägt, will Square aber noch nicht verraten. Wirklich fest steht zu diesem frühen Entwicklungszeitpunkt des Spiels ohnehin nur eines: »Kingdom Hearts 3« wird der Abschluss der »Dark Seeker«-Geschichte sein. Aber keine Panik: Der Hersteller bestätigte bereits, dass das nicht mit dem Ende der gesamten Serie gleichzusetzen sei. Na Gott sei Dank!

HITPOTENZIAL | nicht einschätzbar

Erhältlich | 360: 31. Okt. / One: 21. Nov. System | 360/One Status | 95% komplett



TEST UND
FINALE NOTE
AUF 360-LIVE.DE!

ASSASSIN'S CREED 4 BLACK FLAG

Kaperfahrten und Landarbeit:
Auch Freibeuter haben Stress!

kurz&knapp

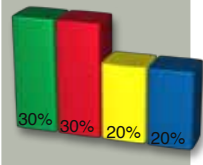
Hersteller | Ubisoft
Entwickler |
Ubisoft Montreal
Genre | Action
Spieler | 1 - 8
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Ein riesiger Sandkasten für Piraten: Jäger und Sammler finden in der Karibik ihre Erfüllung.

das ist drin

- Meerblick
- Landurlaub
- In Gold schwimmen
- Säbelrasseln

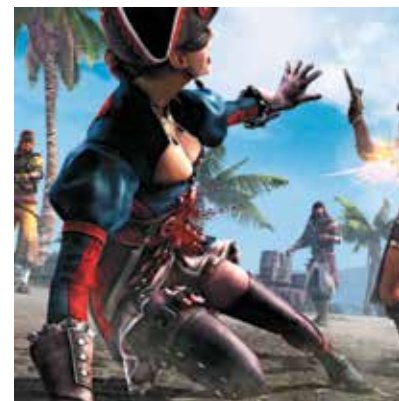


Das Leben eines Freibeuters ist voller wilder Abenteuer. Man schippert durch die Karibik. Stets die Nase im Wind. Plündert und brandschatzt. Versenkt Fregatten und Handelsschiffe. Erobert Forts. Geht auf Tauchgänge nach verschollenen Schätzen. Fast könnte man meinen, Piraten wären die Rockstars der sieben Weltmeere. Frei, berühmt, berüchtigt und reich. Aber hinter all dem Spaß steckt auch eine ganze Menge harter Arbeit. Das weiß Adéwalé, der Quartiermeister der Jackdaw, am besten. Während Kapitän Edward Kenway Ruhm und Ehre einstreicht, ist der ehemalige Sklave aus Trinidad der Strippenzieher im Hintergrund. Er kümmert sich um die Crew, hat stets ein waches Auge für den Zustand des Schiffes und überblickt natürlich auch die Finanzen von Edward. Er ist Lehrmeister und beratende rechte Hand in einem. Wer die 360-Live-Titelsstory im letzten Heft gelesen hat, weiß, wie sehr »Assassin's Creed 4: Black Flag« die raue See in den Mittelpunkt rückt. Doch auch an Land gibt es in Ubisofts Piratenabenteuer jede Menge zu entdecken...

Als Edward Kenway zum Kapitän wird, ist er noch ein unerfahrenes Seebärchen. Jung und ungestüm. Die Jackdaw ist nach seiner Übernahme nicht mehr als ein mit Nägeln zusammengehaltener, schwimmender Bretterhaufen. Edwards erste Schwimmversuche in den Gewässern der Karibik führen ihn daher nach Apaco Island, eine kleine Inselgruppe außerhalb

der Stadtmauern von Nassau. »Deine Ausrüstung ist alles andere als gut. Du solltest jagen gehen, um dir aus den Fellen neue Gegenstände herzustellen,« raunt der dunkelhäutige Adéwalé während Edward die Jackdaw Richtung Ufer lenkt. Mit einem gewaltigen Hechtsprung taucht der Kapitän alsbald in die türkisblaue See und schwimmt zum Strand. Auf dem unscheinbaren Fleckchen Land gibt es zwei Tiergattungen: Ozelots und Leguane. Diese kleinen Biester verstecken sich geschickt in der Vegetation und sind daher mit dem bloßen Auge nur schwer zu erkennen. Der Trick: Ein Klick auf den linken Analog-Stick, um die Adlersicht zu aktivieren. Die Umgebung färbt sich schwarz-weiß, Schatztruhen glimmen golden und potenzielle Ziele leuchten rot. So ist die Jagd auf Wildkatzen und Echsen kein Problem mehr. Zur eigentlichen Aufgabe bekommt Edward noch Nebenmissionen angezeigt: Erlegt er beispielsweise eines der zwei geforderten Ozelots aus der Luft, erhöht sich der Grad der Synchronisation mit dem Animus.

Das anschließende Craften, also das Herstellen von Gegenständen, erinnert an »Far Cry 3«. Felle und Häute dienen als Ressourcen und können in einem separaten Menü jederzeit verarbeitet werden. Aus den beiden Echsenhäuten bastelt Edward einen zwei Knarren fassenden Pistolenhalter. Mit den Ozelotpelzen hingegen verbessert er seine Gesundheit um



Kapitän Edward Kenway und Quartiermeister Adéwalé blicken durch das Fernrohr. So erkennt der Freibeuter die Stärke seines Gegners und deren Ladung.



Und außerdem?

■ Die Jackdaw ist das schwimmende Hauptquartier und kann aufgerüstet werden ■ Dynamische Wetter- und Tageszeitwechsel tragen stark zur Atmosphäre des Spiels bei ■ Edward Kenway ist kein glatt gebügelter Held, eher ein sympathischer Halunke ■ Companion App als zweiter Bildschirm und für das Flotten-Management ■ Online-Multiplayer kann mittels »Gameslab«-Feature selbst konfiguriert werden

eine Stufe. Anders als in »Far Cry 3« muss Edward seine Ausrüstung nicht Stück für Stück aufbauen. Er kann sich auch – die notwendigen Fertigkeiten an der Harpune vorausgesetzt – direkt das höchste Gesundheits-Upgrade zulegen, indem er zwei weiße Haie harpuniert. Gleiches gilt für den Rest seiner Ausrüstung. Mit ausreichend viel Geld legt sich der Pirat sofort die stärksten Schwerter – Offiziersklingen aus besonders hartem Stahl – und die besten Pistolen zu. Knauserige Landratten sparen daher zunächst ihr Gold an, ehe sie beim Händler vorbeischnappen und mit prall gefülltem Goldsäckel besonders gute Aus-

rüstung einkaufen. In diesem Zusammenhang schade und hoffentlich noch mittel Last-Minute-Update optimiert: Einen riesigen Unterschied macht es im Kampf eigentlich nicht, ob Edward seinen Standardsäbel oder die Edel-Klingen schwingt.

DIE DICKEN FISCHES ... AN LAND

Nicht nur Edward ist in den Anfängen der Story sichtlich angeschlagen, auch die Jackdaw macht einen mehr als ramponierten Eindruck. Also auf nach Nassau! Der dort ansässige Hafenmeister repariert die Jackdaw oder kümmert sich um Erweiterungen für das Schiff. Materialien wie Holz und Metall vorausgesetzt, baut Edward seine klapprige Brigg zu einer wahren Festung aus: Kettenkugeln, Mörser, Wasserbomben, Breitseitenkanonen, verstärkte Panzerung, Lagerräume und natürlich die Fischerboote für das Harpunieren von Haien und Walen. So lange Edward genügend Gold-Dublonen hat, erfüllt ihm der freundlich grinsende Herr hinter dem Tresen nahezu jeden Wunsch. Damit der kaufsüchtige Pirat aber auch immer schön flüssig ist, muss er die Moral sprichwörtlich über die Planke gehen lassen. Wie schon Edward Kenways Vorgänger, verdient er sich mit Auftragsmorden ein paar Goldmünzen hinzu. Diese Nebenjobs findet er an Taubenschlägen. Zumeist laufen sie nach dem gleichen Schema ab: Begib dich zu Zielgebiet XY. Finde dein Opfer. Bring es zur Strecke.

Im Falle von Edward Kenway führt ihn sein blutiges Handwerk an die Strandpromenade von Nassau. Hier

verladen britische Truppen gerade einige Güter. Per Adlersicht macht Edward einen hochrangigen Admiral ausfindig. Dieser trägt nun ein kleines Symbol über dem Kopf und ist somit jederzeit erkennbar. »Black Flag« lässt einem die Wahl: leises Schleichen oder rabiaten Drauflos-Meucheln? Die subtilste Methode wäre in diesem Fall, dass sich Edward zunächst in einigen Farnen versteckt, dann auf eine Hütte klettert und abwartet, bis der Würdenträger an ihm vorbei stolziert. Schneller geht aber zumeist die Haudrauf-Variante. Denn das durch »Batman: Arkham City« inspirierte Kampfsystem ist arg simpel und Klingen-Edward für einen Assassinen in Ausbildung bereits übermächtig. Sobald ein Ausrufezeichen über den Schädeln seiner Feinde auftaucht, darf man zum Konter ansetzen. Auch größere Truppen sind so kein Problem. Liegt der General im Staub, sackt Edward automatisch das Kopfgeld ein. Aber mal ehrlich: Mit 1.000 Goldstücken sind solche Attentate eher kleine Fische. Für einen Piraten von Weltruhm nahezu unwürdig.

Die auf kleineren Inseln beheimateten Plantagen lohnen sich da schon eher, sind aber schwieriger zu knacken. Aber Vorsicht: Hier stehen Scharfschützen auf Wachtürmen bereit und Edward muss unbemerkt sein, um das Lager auszuraumen. Die Devise lautet somit: muckmäuschenstill bleiben und den Schlüssel-

✖ Geheimnisse der Mayas

UNSCHÄTZBARE REICHTÜMER?

In der offenen Spielwelt verstecken sich viele Mysterien. Und diese deuten auf versteckte Tempelanlagen der Maya hin. Auf einigen Inseln befinden sich Steinstatuen. Klettert Edward auf die Spitze dieser Götzen, startet ein Mini-Spiel. Hier bringt der Pirat ein mystisches Symbol in die richtige Position zur Umgebung. Ist diese Aufgabe gelöst, wird ein vergrabener Schlüssel freigegeben. Wofür dieser im weiteren Spielverlauf gut sein wird, war anhand der zwei spielbaren Sequenzen von »Black Flag« noch nicht erkennbar. Aber ganz offensichtlich gibt es im Spiel versteckte Maya-Geheimnisse!



Klappe halten und mitkommen: Edward schaltet unbemerkt einen Wachmann aus.



Im Nahkampf erweist sich Edward als nahezu übermächtig. Er hantiert mit Säbeln und Pistolen gleichzeitig.

✖ Ein zweiter Bildschirm

MOBILES SÄBELRASSELN

In »Black Flag« wird das iPad oder das Smartphone zum praktischen Hilfsmittel. Denn mit der kostenlosen Companion App fungiert das Gerät als Kartenersatz. Mittels Tastendruck legst du Ziele fest, die beinahe in Echtzeit in das Spiel übertragen werden. Dadurch entsteht gerade auf längeren Bootsfahrten keine Unterbrechung durch das Herumwühlen im Kartenbildschirm mehr. Besonders praktisch, wenn ein zweiter Spieler als Co-Kapitän fungiert und wie ein Navigator den Kurs zum nächsten Ziel vorgibt. Deutlich unspektakulärer, dafür aber ertragreicher ist das Flotten-Management: Gekaperte Schiffe können in Edward Kenways Flotte eingespannt werden und auf Handelsrouten patrouillieren. Was in der Kajüte wie ein billiges Handyspiel aussieht, ist auf dem Tablet oder Smartphone ein kleines Strategiespiel für unterwegs. Welche Schiffe sollen die Routen frei räumen? Welche gehen auf Tour? Wie lange dauern die Aufträge? Auf diese Weise verdient sich der ökonomisch denkende Freibeuter langfristig noch einige Dublonen dazu.

träger mit Hilfe der Adlersicht ausmachen. Die Schleichmechanik von »Black Flag« hat sich hier im Vergleich zu den Vorjahren kaum geändert. Auch Edward kann sich nicht aktiv tarnen, sondern muss in Heuhaufen, im hohen Gras, in Menschengruppen oder auf Bänken Zuflucht suchen. Allerdings spielen sich die ruhigen Momente besser als in »Assassin's Creed 3«, da die Objekte eindeutiger gesetzt wurden. Derart offen und luftig wie »Splinter Cell: Blacklist« oder »Hitman: Absolution« fühlt sich's jedoch nicht an. Letztlich pfeift Edward die Zielperson kurz heran und meuchelt sie im Unterholz. Musterschüler deaktivieren noch die Alarmglocke, ehe sie zuschlagen und verhindern so, dass die Wachen von der Aktion überhaupt Wind bekommen. Eingangs erwähntes Lagerhaus beherbergt dann meist Waren wie Rum, Holz, Metall und gelegentlich sogar Goldmünzen. Praktisch: Der Bestand füllt sich nach einigen Stunden wieder auf, sodass der Standort erneut überfallen werden kann.

LAUSCHEN, STEHLEN, SAMMELN!

Abseits dieser großen Baustellen gibt es aber auch unzählige kleine Aufgaben, die gerade Jäger und Sammler lange Zeit bei Laune halten. In Städten muss Edward beispielsweise Shantys, also Seemannslieder, einfangen. Sobald er sich ihnen nähert, beginnt im wahrsten Sinne des Wortes eine »Noten«-Verfolgungsjagd über abgesteckte Kurse. Nur wenn der Parcours-Künstler den Pfad korrekt läuft, holt er die fliegenden Noten ein. Ganz ähnlich verhält es sich bei sporadisch auftauchenden Taschendieben. Diese Bur-

Seebär oder Landratte ?

- +** Riesige offene Spielwelt mit Missionen zu Land und zu Wasser, unzählige versteckte Extras und Geheimnisse, wunderschönes Karibik-Setting, mysteriöse Geschichte, Abstergo spielt wieder eine Rolle
- Kämpfe sind insgesamt arg simpel, beim Schleichen fühlt sich »Black Flag« zu sehr wie seine Vorgänger an, Upgrade-System für Edward von Anfang an frei zugänglich – dadurch gibt es keine echte Entwicklung

schen klauen Passanten ihr Geld und nehmen dann Reißaus. Stellt Edward sie, sackt er die Prämie ein. Zudem verstecken sich in der gesamten Spielwelt Abstergo-Artefakte, mit denen Edward Bonus-Erinnerungen zusammensetzt. Neue Crew-Mitglieder sammelt Edward entweder auf hoher See ein oder rekrutiert sie in Kneipen. Allerdings muss er diese zunächst für sich und seine Sache begeistern. Und wie macht dies ein echter Halunke? Natürlich mit einer waschechten Schlägerei. Nachdem Edward einige Bösewichte verdröschen hat, sind die Tavernen zentraler Anlaufpunkt in jedem Hafen. Hier findet der Kapitän neue Besatzung, spricht aber auch mit dem Wirt oder betrinkt sich einfach. Selbst das ist im Spiel ein kleiner Erfolg. Etwas zielgerichteter kommen die Schatzsuchen daher: Kleine Truhen mit wenig Inhalt sind gleich auf der normalen Karte verzeichnet. Wertvolle Kisten entdeckt Edward nur über Schatzkarten, die er wiederum bei in der Karibik verstreuten Skeletten findet. Diese Stoffketzen zeigen die Koordinaten der Insel, sowie eine Zeichnung der Umgebung.

Die Landmissionen der eigentlichen Geschichte erinnern also stark an »Assassin's Creed 3« und beinhalten nicht selten kleinere Botengänge und natürlich das Belauschen von Zielpersonen. Dabei muss Edward in Hörweite seines Opfers bleiben, damit die Sequenz nicht als unvollständig gilt. Die Adlersicht ist dabei eine gute Hilfe. Mit ihr erkennt er sein Opfer – etwa den hochrangigen Templer Julien du Cassé – selbst durch Wände. Den Franzosen verfolgt der Vorzeige-Pirat dann sogar mit dem Schiff durch einige Meerengen, ehe er ihn schließlich an Bord einer Fregatte zur Strecke bringt. In solchen Momenten ist »Black Flag« wieder ganz »Assassin's Creed«. Aber wer in dem Piratenabenteuer ausschließlich durch die Missionen poltert, der verpasst womöglich den besten Teil des Spiels. Denn gerade die offene Welt ist es, die in »Black Flag« am meisten fasziniert. Finale Bewertung samt ausführlichem Test pünktlich zum 31. Oktober auf 360-live.de!

Olaf Bleich

360LIVE sagt...

Bereit zum Entern: Trotz kleiner Schwächen erwartet Konsolen-Freibeuter hier ein tolles Abenteuer voller HITPOTENZIAL Gold, Pulverdampf und Piraten.

9.0 von 10

Erhältlich | 25. Oktober 2013 System | Xbox 360 Status | 95% komplett



Jungbrunnen oder Altes Eisen?

- + Schöne Charakterentwicklung, düstere Action, acht Superschurken, Mehrspieler-Modus fügt sich prima ein, besonders knackiger »I Am The Night«-Modus mit nur einem Leben und ohne Speichermöglichkeit
- Wenig Gameplay-Innovation, wenig neue Elemente für die Kern-Spielmechanik



BATMAN: ARKHAM ORIGINS

kurz&knapp

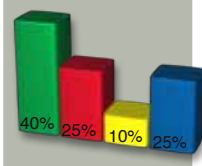
Hersteller |
WB Games
Entwickler |
Warner Montreal
Genre | Action-
abenteuer
Spieler | 1 - 8
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Die Lehrjahre eines Superhelden, bildgewaltig inszeniert und erstmals mit Mehrspieler-Modus.

das ist drin

- Prügelei
- Gadgets
- Heimlichkeit
- Charakterentwicklung



Mit Erfolgsformeln experimentiert man nicht!

Redakteure geben sich gerne abgebrüht. Da wird zynisch das neueste Medienprodukt beurteilt und gekonnt der Reich-Ranicki-Ton angeworfen: »Schon da gewesen, schon gemacht – bla, bla, bla.« Wenn aber ein heißersehnter Triple-A-Titel ansteht, der noch dazu eine der wichtigsten Comic-Lizenzen weltweit repräsentiert, dann kommt auch im hartgesottensten Kritiker der Fanboy hoch und selbst die souveränsten Schreiber rutschen unruhig auf den Kinositzen. Beim letzten Vorschau-Event für »Batman: Arkham Origins« jedenfalls ist diese pseudo-pubertäre Erregung deutlich zu spüren...

Der Fokus der 45-minütigen Präsentation liegt vor allem auf der Charakterentwicklung des Helden, dessen frühe Jahre im neuesten Teil der Reihe im Mittelpunkt stehen. Spielmechanik hat sich zu den Vorgängern – den »3 vs. 3 vs. 2«-Mehrspieler-Modus mal außen vor – nur wenig verändert. Bis auf einige neue Gadgets bleibt der neue Entwickler Warner Montreal der bewährten Gameplay-Rezeptur von Rocksteady Studios treu. Macht aber nichts, schließlich zählt vor allem deren »Batman: Arkham City« weiterhin zu den Referenztiteln im Genre.

Die Innovation und der Reiz von »Origins« dürfte eher im Weg des Protagonisten liegen. Das Spiel begleitet Batman in seiner Wandlung vom Selbstjustiz übenden Verbrecherjäger zum Superhelden mit ehrbarer Mission. Im ersten Abschnitt der Anspiel-Version steht entsprechend die Beziehung zu Butler Alfred im Zentrum, der als vorläufig einziger Verbündeter direkten Einfluss auf Master Bruce nimmt und ihn auf moralische Werte und soziale Verantwortung hinweist. So scheut der gute Geist auch nicht davor zurück, den Jungspund zu maßregeln, er solle die Polizei von Gotham lieber nicht zu brutal vermöbeln, diese sei schließlich prinzipiell auf Batmans Seite. Auf Story-Ebene wird die Entwicklung des Dark Knight also vor allem durch Dialoge vorangetrieben. Im zweiten Abschnitt dann zeigt sich, wie auch spielmechanisch eine Evolution der Figur gewährleistet werden soll. Die Kämpfe mit den acht Superschurken, die es auf das Leben der Fledermaus abgesehen haben und für die stellvertretend Death Stroke ins Preview-Duell geschickt wird, sind direkt an die Lernkurve des Spielers angepasst und fordern immer genau die Spielmechanik als notwendig für den Sieg, die zuvor neu erlernt wurde. Entsprechend muss

Batman Death Stroke durch gekonntes Blocken so lange hinhalten, bis sich eine Lücke in dessen Verteidigung ergibt. Gelingt dies, gibt's richtig Dresche!

Und so soll sich Batman über den Verlauf des Spiels, in dem es laut Entwickler doppelt so viel zu tun gibt, wie in »Arkham City«, vom egoistischen Rächer zum wahren Helden mausern. Wie gut dies wirklich gelingt, konnten wir vor Drucklegung der Ausgabe leider nicht mehr in Erfahrung bringen, da Warner nicht in der Lage war, rechtzeitig eine Testversion zur Verfügung zu stellen. Zur Veröffentlichung des Fledermaus-Spektakels am 25. Oktober findest du den Durchspiel-Test dafür in voller Länge auf www.360-live.de – inklusive Mehrspieler-Check!

Lars Schmeink

360LIVE sagt...

Die Innovation liegt in der Story begraben, das Gameplay war auch vorher schon top.

HITPOTENZIAL

8.5 von 10

Erhältlich | 15. November 2013 System | 360/One Status | 90% komplett



Superheld oder Klotzschurke?

- +** Extrem viele Marvel-Charaktere, knuffige Lego-Optik – vor allem auf Xbox One, spaßiger Couch-Koop-Modus, für Groß und Klein, abwechslungsreiche Rätsel...
- ... die für so manchen zu leicht sein könnten, bringt wenig wirklich Neues im Gegensatz zu den vorherigen Lego-Spielen

LEGO MARVEL SUPER HEROES

Invasion der Plastikhelden

kurz&knapp

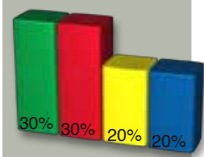
Hersteller |
WB Games
Entwickler |
Traveller's Tales Games
Genre | Action-
Abenteuer
Spieler | 1 - 2
Xbox Live | nein

kurz gesagt

Superhelden vermö-
beln Superschurken
in Super-Lego-Optik.

das ist drin

- Heroen
- Schufte
- Rätsel
- Lego-Blöcke



Als Kind wollte ich immer mit Marshall Bravestarr auf die Jagd nach Sci-Fi-Banden gehen, mit den Silver Hawks das Universum beschützen und einer der Star-Sheriffs neben Saber Rider werden. Heute sind die Helden der Kids andere. Eine große Rolle spielen die Charaktere des alteingesessenen Marvel-Universums, das momentan so beliebt scheint, wie nie zuvor. Spider-Man, Iron Man, Wolverine, Hulk und viele mehr stellen sich oft als Prototypen des Gutmenschen dem Verdorbenen in Form von Super-Bösewichten wie dem Grünen Goblin und Mysterio entgegen. Und weil es so viel Spaß macht, in die Haut von Tony Stark, Peter Parker und Co. zu schlüpfen, bedient das neue Lego-Abenteuer von TT Games genau diese Kinderfantasie. Mit über 150 Marvel-Helden und -Schuften aus dänischem Hartplastik, zieht man über 15 Story-Level verteilt in den Kampf gegen ein illustres Superschurken-Gespann aus Doktor Doom, Loki und Galactus. Die Geschichte basiert dabei nicht wie die der meisten vorhergehenden Lego-Games auf der Nacherzählung berühmter Filme, sondern wurde komplett neu für das Spiel geschrieben. Auch das Kauderwelsch-Gebrabbel älterer Klotz-Games ersetzt Hersteller WB Games durch eine echte Tonspur

mit deutschen oder auf Wunsch auch englischen Sprechern.

An der Spielmechanik ändert sich derweil kaum etwas. Eine aus Distanz aufs Geschehen blickende Kamera führt ein zuvor selektiertes Dreier-Gespann durch abgesteckte Umgebungen, in denen man Klotz-Bösewichte verprügelt, Lego-Steinchen als Punktewährung aufsammelt, einfache Schaltertaste löst und dergleichen durch die Gegend, was für andere Charaktere zu schwer ist und Tech-affine Zeitgenossen wie Iron Man hacken Computer-Terminals, um Türen zu öffnen. Auch Marvel-Erfinder Stan Lee und Comic-Fan-Liebhaber Deadpool feiern einige Cameo-Auftritte. Urkomisch! Auch wenn Erwachsene auf dessen typische Vulgarität verzichten müssen – soll ja alles kindgerecht bleiben.

Als besonders reizvoll gibt sich die zentrale Anlaufstelle Manhattan, welche frei erkundet werden kann und die oben erwähnten Story-Level miteinander verbindet. Über der Block-

stadt schwebt das aus »Marvel's The Avengers« bekannte, riesige S.H.I.E.L.D.-Flugschiff, das als Hauptquartier dient. Also Helden ausgewählt und hinabgestürzt in den bekanntesten Stadtteil von New York City. Spider-Man hangelt sich an seinen Spinnenfäden durch die Hochhaus-Schluchten, vorbei an Plätzen und Gebäuden der echten Welt – wie zum Beispiel dem Times Square und dem Central Park. Und auch Sehenswürdigkeiten aus den Comics, unter anderem der berühmte Stark-Tower, ragen im Lego-Manhattan majestätisch in den Himmel. Alles in allem wie immer ein sehr vielversprechendes Lego-Abenteuer für die ganze Familie, besonders im geselligen Couch-Koop-Modus.

Markus Würstle

360LIVE sagt...

Bringt nicht viel Neues, dafür macht's besonders Junggebliebenen und Klötzchen-HITPOTENZIAL Liebhabern einen Heidenspaß und sieht umwerfend aus!

8.0 von 10

360 – DAS SIND WIR

IMPRESSUM

VERLAG

Airmotion Games Verlags GmbH,
Tassiloplatz 7, 81541 München

HERAUSGEBER

Florian Petrich

PROJEKTLEITUNG

Sönke Siemens

PRODUKTION

Airmotion Games Verlags GmbH

CHEFREDAKTION (verantwortlich für den Inhalt)
Sönke Siemens

REDAKTION

Jan Heinrich, Markus Würstle, Nils Osowski,
Sabine Schischka

REDAKTIONELLE MITARBEIT

Nedžad Hurabasic, Olaf Bleich, Richard Löwenstein,
Benjamin Kratsch, Reinhard Fischer, Thomas Stuchlik,
Lars Schmeink

LAYOUT/GRAFIK

Tanja Gabler

LEKTORAT, TEXTKORREKTUR

Florian Strasser, Daniel Riedmüller

DRUCK

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

VERTRIEB

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

MEDIA- & MARKETINGBERATUNG

PRINT/ ONLINE

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

ABONNENTEN-HOTLINE

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

ZUSCHRIFTEN AN DEN VERLAG

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

ZUSCHRIFTEN AN DIE REDAKTION

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

WEB-ADRESSE

www.360-live.de

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



SÖNKE SIEMENS CHEFREDAKTION

LIVE-GAMERTAG | VG Sanka
GENRES | Ego-Shooter, Strategie, Action
SPIELT GERADE | »F1 2013«,
»GTA Online«
FREUT SICH AUF | »Mirror's Edge 2«,
»Plants vs. Zombies: Garden Warfare«



JAN HEINRICH REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | Neurotekk
GENRES | Koop-Action, Ego-Shooter, Rennspiele
SPIELT GERADE | »Assassin's Creed 4: Black Flag«, »GTA 5«
FREUT SICH AUF | »Watch Dogs«,
»Metal Gear Solid 5: Ground Zeroes«



MARKUS WÜRSTLE REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | slick 360live
GENRES | Rollenspiele, Shooter, Horror
SPIELT GERADE | »GTA 5«,
»Mount your Friends« (XBLIG)
FREUT SICH AUF | »Below«,
»Mirror's Edge 2«



SABINE SCHISCHKA FREIE REDAKTEURIN

LIVE-GAMERTAG | ZombieCat85
GENRES | Horror, Abenteuer, Rollenspiele
SPIELT GERADE | »Just Dance 2014«,
»Teenage Mutant Ninja Turtles«
FREUT SICH AUF | »Assassin's Creed 4: Black Flag«, »Lego Marvel Super Heroes«



MICHAEL FÖRTSCH FREIER REDAKTEUR

LIVE-GAMERTAG | AidedHydra8
GENRES | Ego-Shooter, Strategie, Rennspiele
SPIELT GERADE | »GTA 5«,
»Gone Home« (PC)
FREUT SICH AUF | »Wolfenstein: The New Order«, »Routine« (PC)



NILS OSOWSKI FREIER REDAKTEUR

LIVE-GAMERTAG | Blutdusche86
GENRES | Horror, Rollenspiele, Shooter
SPIELT GERADE | »GTA Online«,
»Diablo 3«
FREUT SICH AUF | »Dead Rising 3«,
»Thief«



ROBIN SCHWEIGER FREIER REDAKTEUR

LIVE-GAMERTAG | Keynwar
GENRES | Hack 'n' Slay, Horror
SPIELT GERADE | »Assassin's Creed 4: Black Flag«, »GTA 5«
FREUT SICH AUF | »Titanfall« (Xbox One),
»Dark Souls 2«



MARTINA STRACK MEDIA & COMMUNICATIONS

LIVE-GAMERTAG | Motorship2
GENRES | Aufbau-Strategie, Abenteuer
SPIELT GERADE | »Landwirtschafts-Simulator 2013«, »Diablo 3«
FREUT SICH AUF | »Watch Dogs«,
»Ryse: Son of Rome«

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



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



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



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

Wo finde ich was?

AUF EINEN BLICK

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

INFORMATION

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



UND AUSSERDEM

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

STANDPUNKT

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

Erhältlich | 30. Okt. (One) / 22. Nov. (360) System | 360/One

MEHRSPIELER
BETA-TEST!

kurz&knapp

Hersteller |

Electronic Arts

Entwickler | DICE

Preis | ab 60 Euro

Genre | Ego-Shooter

Spieler | 1 - 24 (360),
1 - 64 (One)

Xbox Live | ja

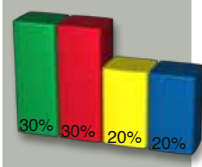
USK | ab 18 Jahren

kurz gesagt

Brillantes Karten-
design trifft
auf brutale Ego-
Shooter-Material-
schlachten.

das ist drin

- Panzer hochjagen
- Helis aus der Luft fischen
- Scharfschützen messern
- Städte fluten



BATTLEFIELD 4

Ein Spiel, tausend Möglichkeiten: Hier explodieren Gefängnistürme, bleiben Fahrstühle hängen und verwandeln sich friedliche Städte in ein chinesisches Venedig im Kriegszustand. Top auf Xbox One, Flop auf 360?

Diese Serie lebte schon immer von ihrer Dynamik. Von Betonwänden, die du mit C4-Plastik-Sprengstoff hochjagst, um dem Feind in die Flanke zu fallen. Von Schützenpanzern, die aus Transportflugzeugen abgeworfen genau dem Scharfschützen auf den Kopf fallen, der gerade deinen Kopf ins Visier genommen hatte. Doch »Battlefield 4« führt diese Serie jetzt in eine neue Ära. In ein Zeitalter der Überraschungseffekte. Denn wenn im Mehrspieler-Modus die Schlacht tobt, wenn Rauchsäulen dir die Sicht nehmen, Explosionen den Boden erschüttern und sich zwei Kampfhubschrauber über deinem Kopf gerade ein wildes Katz- und Mausspiel in den Wolken liefern, dann wirst du höchstwahrscheinlich nicht an diesen kleinen unscheinbaren Damm denken, der die gesamte Karte »Flood Zone« gleich verändern wird.

Eigentlich fühlt sich hier zunächst alles an wie immer: Enge Straßen führen zu größeren Plätzen im Zentrum; unterschiedlich hohe Häuser laden Scharfschützen zum Verweilen ein und Treppen nach oben ermöglichen der Infanterie, den Lausbuben das Handwerk zu legen. Die fiktive chinesische Kleinstadt wirkt ein bisschen schmutzig. Das hier ist weniger Shang-

hai, sondern vielmehr von Einschusslöchern geprägte Betoneinöde. Shooter-Standard eben und auch der kleine Wasserstrahl, der sich aus der mächtigen Schutzmauer im Norden der Stadt quetscht, wird dir kaum auffallen. Doch dahinter wartet die Gewalt der Natur schon darauf, entfesselt zu werden. Der Damm ist nicht nur Zierde, sondern eine echte Waffe. Versammelst du hier deine Panzereinheiten und Truppen mit Raketenwerfern, lässt sich die Schutzmauer sprengen. Je mehr Geschosse im Wasser einpfirschenden Wall einschlagen, desto schneller bröckelt die Architektur. Die Risse werden größer und schlussendlich zerbröckelt das Mauerwerk mit einem gewaltigen Schlag und zig Tonnen Wasser bahnen sich ihren Weg in die Altstadt. Ja, dieses kleine Marketingwörtchen »Levelution« ändert alles in »Battlefield 4«.

FLUTZONE: BITTE ALLE FAHRZEUGE ABSTELLEN!

Wenn die Flut kommt, erlebst du einen faszinierenden Wandel, der sich vom Leveldesign über das Geschwindigkeitsgefühl bis hin zur Taktik vollzieht. Wo du vorher mit einem Panzer auf das Gelände einer Chemieranlage gerollt wäret, bildet sich jetzt eine Art





Eine der praktischsten Neuerungen ist das Doppel-Visier: Hier nutzt 360 Live gerade den Scharfschützenaufsatz, direkt daneben warten Kimme und Korn.



✖ Neue Spielmodi im Check

DER SECRET SERVICE SCHÜTZT DIE BOMBE

Neben den Oldies wie Eroberung, Rush, Herrschaft und Squad-Deathmatch lässt DICE mit dem neuen Modus »Obliteration« das Spielspaßbarometer steigen. Die Idee dahinter ist simpel: Die Chinesen starten auf einem Flugzeugträger, die Amis auch und etwa in der Mitte der Karte taucht eine Bombe auf. Wer als Erster da ist, muss das C4-Paket sicher in die feindliche Basis tragen und zur Detonation bringen. Insgesamt drei Ziele wollen mit drei verschiedenen Bomben zerstört werden, das sorgt für richtig viel Pepp und Gaudi. Du musst alles dafür tun, den Bombenträger zu schützen, setzt dafür Scharfschützen, Infanterie-Bodyguards und Kampfhubschrauber ein. Der Träger wird zum VIP und du musst im Notfall dein Leben für ihn opfern. DICE möchte so den Teamgedanken stärken. Spaßig ist auch der »Defuse«-Modus, der auf zackige Fünf-gegen-Fünf-Matches ausgelegt ist. Der Clou: Jeder hat nur ein Leben, genau wie in »Counter-Strike: Global Offensive«. Das ist hart, pumpt Adrenalin und lässt dich schwitzen – wer einmal versagt, sorgt vielleicht für die Niederlage seines Teams.

Adaptives Camouflage: Du kannst Panzer, Helikopter und Boote entweder selbst andersfarbig lackieren oder das System entscheiden lassen was zur Karte passt.



Inselgruppe: Chemieanlage, Tankstelle, Depot und Stadtviertel waren zuvor durch Straßen verbunden, jetzt sind die Flaggenpunkte nur noch mit Kanonen- respektive Schlauchbooten zu erreichen. Das wirkt sich schon bald aufs Spieltempo aus: etwa weil Boote rar gesät sind. Du wirst also nicht selten von einem zum anderen Punkt schwimmen müssen oder versuchen, unter Wasser in eines der überschwemmten Häuser zu tauchen und es so, die Treppe hinauf schnorchelnd, aufs Dach zu schaffen. Von hier oben nämlich lässt es sich leichter kämpfen, auch sind die Häuser miteinander verbunden. Mit Boden unter den Füßen kommst du ergo recht flott von einem Flaggenpunkt zum anderen. Auf dem Wasserweg dauert das länger. Und natürlich braucht dein Team eine ganz andere Taktik: Die Kampfpanzer, Truppentransporter

und Jeeps saufen ab und werden nach ihrer Zerstörung durch Schiffe ersetzt. Dennoch bleibt es schwierig, größere Infanterie-Einheiten zum nächsten Flaggenpunkt zu bringen. Wohl dem, der einen exzellenten Helikopter-Piloten im Team hat, der mit ein paar Punktlandungen auf den schmalen Dächern Squads ausfliegt.

ES LEBE DIE VIELFALT

Spannenderweise finden sich diese Dynamiken im Leveldesign einer jeden Mehrspieler-Karte. Mal sind es Kleinigkeiten, die aber durchaus spielentscheidend sein können. So wie die Poller, die sich auf »Siege of Shanghai« hochfahren lassen, um die Brücke zum Wolkenkratzer für Radpanzer unpassierbar zu machen.

Immer wieder dürfen zudem Gebäudeteile gesprengt werden. So wie das Kommandozentrum auf der Karte »Operation Locker«: Das Gefängnisareal ist klar auf Infanteriegefechte ausgelegt und insbesondere Scharfschützen machen es sich gerne in dem mittleren Turm auf einer Empore gemütlich. Feuerst du mit einem Raketenwerfer auf die stützenden Träger, kippt die Plattform zur Seite, begräbt die Scharfschützen und versperrt gleichzeitig einen der Hauptzugangswege. Auch das ist ein interessantes Element:

Kopfschuss-Künstler oder Bombenopfer?



Exzellentes Kartendesign, dynamische Ereignisse sorgen immer wieder für Überraschungen und halten das Spiel lebendig, toller Sound, knackscharfe Texturen auf Xbox One



Xbox-360-Version hat mit Kantenflimmern, plötzlich auftauchenden Objekten und Detailarmut zu kämpfen



Liebe 360-Freunde, seid stark: »Battlefield 4« sieht auf der weißen Lady eher betagt aus und turnt mit Matschtexturen und plötzlich auftauchenden Objekten eher ab.



» Soll der Damm platzen? Der Gefängnisturm explodieren? Das Licht ausgehen? Du bestimmst wo es langgeht. «

Altbekannte Wege werden verschüttet, während sich neue öffnen. »Zavod 311« dreht sich um eine sowjetische Panzerfabrik, die noch aus dem Kalten Krieg stammt und von Farnen, Bäumen und Pflanzen überwuchert wird. Die Karte strahlt das Gefühl von »Crysis 3« aus, allerdings hat DICE einen noch immer aktiven Sprengkopf in einem der Keller versteckt. Wer es schafft, den zu aktivieren, pulverisiert den Schornstein. Die ganze Masse des turmartigen Backstein-Gebildes kippt dann spektakulär zur Seite, durchschlägt Brücken und Treppen. Die halbe Fabrik wird verwüstet, also ändern sich wieder große Teile des Kartenlayouts. In den Trümmern findest du leichter Deckung, verlierst aber auch schneller die Übersicht und nur Buggys und Jeeps können durch die engen Gassen fetzen, Panzer oder Truppentransporter bleiben einfach stecken. Wieder so ein kleiner Kniff, der das Gameplay lebendig hält.

SCHERBENHAUFEN

Die Soldaten fühlen sich auch diesmal sehr lebensecht an. Du siehst wenn deine Spielfigur sich mit verschrammten Armen an einem Vorsprung hochzieht oder die Beine nach vorne streckt, um sich über ein Auto zu schwingen. Das ist herrlich natürlich animiert und spielt sich noch eine Nuance dynamischer als in »Battlefield 3«, weil die Figuren nicht erst vor einer Mauer stehenbleiben und drübersteigen, sondern sich beim Rennen über das Hindernis schwingen. Überhaupt versprühen die Karten Dynamik pur: Auf »Rogue Transmission« entbrennt die Schlacht in und um ein riesiges Teleskop. Die Karte ist dabei in einen unteren und einen oberen Bereich unterteilt, der von einer Glaskuppel abgetrennt wird. Hier lungern gerne mal Scharfschützen herum oder Soldaten mit schwerem Maschinengewehr, die auf unvorsichtige Opfer im tropischen Garten des Observatoriums warten. Feuerst du auf die Glasflächen, brechen die Sniper aber ruckzuck ein, verlieren durch den recht hohen Sturz viel Lebensenergie und lassen sich mit einem weiteren Schuss leicht ausknipsen. Einen ersten Geschmack auf diese neue »Battlefield«-Zutat hast du vermutlich schon in der Beta erhalten: »Siege of

Shanghai« arbeitet sehr viel mit Glaselementen. Damit Scharfschützen auf den Vordächern kein Camping-Lager aufbauen und Wurzeln schlagen, zwingen DICE Designer sie, auf Glaspanelen zu liegen. Läuft unten einer lang und lässt Blei sprechen, hat es sich ganz schnell »ausgecampt«. Schön ist auch, wie wenig DICE eigentlich scriptet, also technisch vorausplant, sondern dir überlässt: Ob du bei Nacht mit deinem Team die Stromzufuhr für eine Villa kappst und den Feind im Dunkeln überraschst oder ganz normal bei flackerndem Licht spielst, bleibt dir und deinen Kameraden überlassen.

DER WAFFEN-EDITOR: ALLES KANN, NICHTS MUSS

»Battlefield 4« ist ein bisschen wie ein Süßwaren-Laden: In der Auslage warten tausend Sorten Schokolade und du pickst dir die Pralinen raus. Stark aufgewertet hat DICE vor allem die Scharfschützen-Klasse, die nun mit sehr viel mehr Zoom arbeiten darf. Gerade für Präzisionsschüsse von extrem hohen Gebäuden wie dem Wolkenkratzer in Shanghai bieten sich Hunter-Objektive mit 20-facher oder gar 40-facher Vergrößerung an. Außerdem richten die Pistolen deutlich mehr Schaden an, Sniper können sich damit auch im Kampf auf nahe Distanz mit ihrer Standard-Zweitwaffe besser verteidigen. Generell sind alle Bleispritzen sehr stark an die eigenen Bedürfnisse anpassbar: Vom Rot-Punkt-Visier, Laser-Zielsystem und Schalldämpfer lässt sich bis runter auf den Griff alles individualisieren. Komfortabel: Du siehst sofort wie

Und außerdem?

■ Zahlenmäßig liegt die Xbox One vorne: Die 32-gegen-32-Spieler-Partien fühlen sich schlicht epischer an als die Zwölf-gegen-zwölf-Scharmützel auf der Xbox 360 ■ Sieben Spielmodi: Eroberung, Rush, Herrschaft, Team-Deathmatch und Squad-Deathmatch kennst du bereits. Neu hinzu gesellen sich die Bombenatz Obliteration und Defuse, bei der jeder nur ein Leben hat ■ Zehn Mehrspieler-Karten: Siege of Shanghai, Paracel Storm, Zavod 311, Lancang Dam, Flood Zone, Rogue Transmission, Hainan Resort, Dawnbreaker, Operation Locker und Golmud Railway





sich deine Waffe in den Parametern Schaden, Präzision, Mobilität, Reichweite und Handlichkeit verändert. Schraubst du beispielsweise einen abgesenkten Griff an ein Sturmgewehr mit recht hohem Rückstoß wie die SCAR-H, wird sofort grafisch gezeigt wie sich die Waffe in den Disziplinen Präzision und Handlichkeit positiv entwickelt.

PANZER, JETS UND HELIKOPTER

Das Schadenssystem hat DICE für die Panzer stark angepasst. So wurde die Frontpanzerung von Kampfpanzern wie dem amerikanischen M1 Abrams, dem russischen T-90 und chinesischen Type 99 nochmal verstärkt, dafür aber die am Heck spürbar abgeschwächt. Die Panzerung ist hier sogar schwächer als bei einem Truppentransporter – das ist die Achillesferse der Stahlkolosse. Interessanterweise gibt's jetzt eine eigene Trefferzone für das Dach. Feuerst du von einer höheren Position wie einem Turm der Kettenwerfer, richtet das deutlich mehr Schaden an als Angriffe auf die Front- oder Seitenpartien. Auch hier sind die verrücktesten Situationen möglich. Zum Beispiel wenn ein Teamkollege mit dem SOFLAM einen Panzer per Laser markiert, dann ein Raketenbeschütze aus einem Heli springt, den Fallschirm öffnet, beim Gleiten zielt und sich den Abschuss aus der Luft holt? Alles schon erlebt!

Bei den neuen Stealth-Jets ist auffällig, wie viel stärker die Minigun neuerdings streut. Mit ihr ist es jetzt deutlich schwieriger, auf Infanterie-Jagd zu gehen. Dafür sind die Kampfflugzeuge sehr viel wendiger. Musstest du in Teil Drei noch recht große Kurven fliegen, spielt sich das jetzt alles etwas zackiger. Und in Sachen Upgrades gibt's vor allem bei den Helikoptern spannende Neuerungen: Dank Gyro-Stabilisator können Piloten die Maschine nun ruhiger halten, auch wenn der Vogel bereits bedrohlich nahe am Rotor-Tod nagt. Sehr praktisch ist auch der Umgebungscan,

insbesondere mit einem Späh-Hubschrauber kannst du so sehr schnell Truppenbewegungen und Angriffspläne des Gegners durchkreuzen.

AUF ONE TOP, AUF 360 MITTEL

360 Live hat beide Versionen ausführlich gespielt und das Fazit ist eindeutig: Wer mit einer Xbox One liebäugelt, sollte seinen »Battlefield 4«-Kauf auf den 22. November 2013 verschieben. Die Xbox-360-Fassung kann grafisch einfach nicht mehr mithalten: Texturen sind unscharf, mitunter sogar richtig vermatscht, Explosionen fehlt es an Wucht, Lichtspiegelungen wirken lahm. Nun ist Grafik nicht alles, aber die Xbox-One-Version liefert letztlich ein ganz anderes Spielerlebnis: Wenn sich Rauchfontänen gen Himmel schrauben, dir die Sicht rauben und neben dir ganze Gebäudeteile herabregnen, dann fühlt sich das schlicht atmosphärischer an. Die 360-Version ist technisch etwa auf dem Level von »Battlefield 3«. Das sah 2011 gut aus, hatte aber schon damals mit Texturschwächen zu kämpfen und bläst 2013 niemand mehr aus den Socken. Während Grafikreferenzen wie »Crysis 3« zeigen, wie sich auch aus der alten Hardware noch richtig viel rausholen lässt, scheint DICE die Versionen für die alte Generation auf den niedrigsten Nenner runtergebrochen zu haben. Lange Rede, kurzer Sinn: Die 360-Version ist okay und macht Spaß, weil die taktischen Elemente und die Dynamik der Karten große Klasse sind. Allerdings wird an allen Ecken und Enden deutlich, dass das schwedische Team die alte Konsolengeneration lediglich noch mitschleppt, und sich eigentlich voll auf die Neue konzentriert. Insbesondere auf riesigen Karten wie »Golmud Railway«, wo gewaltige Panzerschlachten rund um eine Bahntrasse in Qinghai, im Nordwesten Chinas entbrennen, schreit das Kartendesign nach 64 Spielern. Die Xbox One bietet das an, die 360 leider nicht. Wie schon in »Battlefield 3« funktionie-

ren die Karten auf Xbox 360 natürlich auch mit insgesamt 24 Spielern, also zwölf pro Fraktion, aber es fehlt dann die Epik der Schlacht. Dieser Moment, sich wie in einem Hollywood-Blockbuster zu fühlen, bei dem du selbst den Panzerkommandanten mimst. Das komplette »Battlefield 4«-Gefühl mit diesen wunderschönen Rauchschwaden, dynamischen Blendeffekten und super flüssigen 60 Bildern pro Sekunde bekommst du dieses Jahr nur auf der Xbox One!

Benjamin Kratsch

Warum keine Wertung?

360 Live hatte bis zum Redaktionsschluss leider noch keine Gelegenheit, die Kampagne ausführlich zu spielen, deshalb bezieht sich die Vorab-Bewertung von Grafik, Sound und Steuerung ausschließlich auf den Mehrspieler-Teil. Hier verzichten wir allerdings auf eine finale Wertung, weil wir noch nicht das schlussendlich fertige Spiel testen konnten.

Battlefield 4 Multiplayer

	Xbox One:	Xbox 360:
GRAFIK Atmosphärische Lichteffekte, 60 Bilder pro Sekunde auf Xbox One	9	6
SOUND Souveräner 7.1-Sound mit erstklassiger Abmischung	9	9
STEUERUNG Eingängig und durchdacht, auch bei Helikoptern und Jets	9	9

Wunderschön, atmosphärisch packend und mit 64 Spielern wahrlich episch – aber nur auf Xbox One. 360-Spieler müssen gewaltige Abstriche in Kauf nehmen.

?..? von 10

Erhältlich | 1. Oktober 2013



kurz&knapp

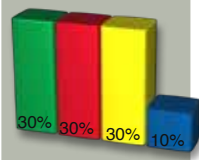
Hersteller |
Rockstar Games
Entwickler |
Rockstar North
Preis | gratis in
»GTA 5« enthalten
Genre | Action
Spieler | 1 - 16
Xbox Live | ja
USK | ab 18 Jahren

kurz gesagt

Theoretisch wundervoller, zum Start jedoch wegen Server-Problemen beinahe unspielbarer Mehrspieler-Sandkasten.

das ist drin

- Rennen
- Deathmatches
- Missionen
- Startprobleme



GTA ONLINE

Fehlerhafter Start mit Happy-End

Eine junge Frau schwebt über sündhaft teuren Villen, die sich prunkvoll an die Hügel schmiegen. Von den berühmten, an der Spitze des Gebirges thronenden »Vinewood«-Buchstaben bekommt die 21-jährige Katie nichts mit. Warum sie wie von Zauberhand in der luxuriösen Luft der guten Nachbarschaft schwebt? Ebenso unerklärlich wie das Herunterknallen auf den Asphalt, welches Katie im nächsten Augenblick durchleiden muss. Bevor sie sich aufrichten kann, durchlöchert sie ein Kerl mit seiner Neun-Millimeter und tritt Katies Leiche gemeinerweise noch mal in die blutigen Weichteile. Von wegen wohlhabende Gegend! Wäre die Dame nicht tot, sie wäre wohl mindestens ebenso verblüfft wie ihr Schöpfer, der Verfasser dieser Zeilen. Diese ersten Sekunden in der Welt von »GTA Online« sind symptomatisch für die Erfahrungen, welche Spieler weltweit in den ersten Tagen mit dem Mehrspieler-Sandkasten sammeln. An sich beginnt »GTA Online« nämlich nicht mit einer schwebenden Heldenfigur in den Vinewood Hills. An sich startet man das Online-Abenteuer mit einer stimmungsvollen Zwischensequenz, die dein vorher via Editor erstelltes Alter Ego im Flugzeug nach Los Santos zeigt. Bei dem geschilderten

Einstieg handelt es sich schlicht um einen der vielen, vielen Bugs, die zum Start des Online-Projekts präsent waren. Aber der Reihe nach...

WILLKOMMEN IN LOS SANTOS, SCHLAMPE

Beginnen wir mit der Erschaffung deines Charakters. 360 Live entscheidet sich für eine weibliche Heldin. Katie soll sie heißen, als kleine Erinnerung an eine der drei Damen aus dem allerersten »GTA« in der englischen Sprachfassung. Statt dich wie üblich Katies Nase, Mund, Stirn und Körperfülle von Hand einstellen zu lassen, wählt Rockstar einen originellen Ansatz: Anhand eines Stammbaums wählt man aus einer Palette von Müttern und Vätern, Omas und Opas. Aus dieser Wahl ergibt sich das Erscheinungsbild deiner Figur. Ob man mehr nach Mami oder Papi kommt, das ist modifizierbar. Macht Laune, mit den Möglichkeiten herumzuspielen – obwohl der eine oder andere sicherlich einen klassischen Editor bevorzugen würde. Nach Festlegung des Stammbaums selektierst du, wie deine Figur ihre Zeit einteilt. Treibt Katie Sport, arbeitet sie viel, oder verbringt sie den Tag lieber mit kleinkriminellen Machenschaften? 360 Live macht Katie zur Partymaus, lässt sie noch ein paar wenige





Besitz, Geld, Statussymbole: »GTA Online« macht dich zum oberflächlichen Materialisten mit riesiger Garage.



Und außerdem?

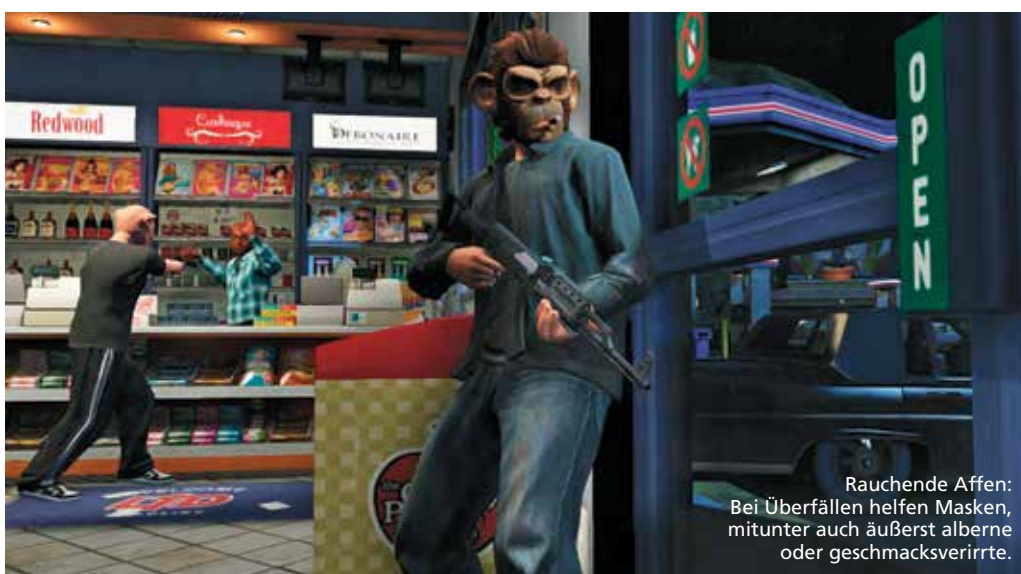
■ Mit Hilfe eines Editors kannst du eigene Missionen und Rennen erstellen, dieser ist jedoch nicht sofort verfügbar, sondern wird von Rockstar nachgereicht ■ Aufträge sind für unterschiedliche Spieleranzahl ausgelegt, viele Missionen darfst du auch allein angehen ■ Brüllst du während eines Raubüberfalls in das Mikrofon deines Headsets, schüchtert das den Kassierer ein und er packt dein Geld schneller ein ■ Bargeld tragen ist riskant, denn andere Spieler können es deiner Leiche stehlen; zahl es lieber an einem Bankautomaten auf dein Konto ein

✗ Wo ist mein Spielstand?

DIE SACHE MIT DEN SPEICHERSTÄNDEN

Einen der ärgerlichsten Fehler von »GTA Online« hat Rockstar bis Redaktionsschluss noch nicht behoben. Manchen Zockern kommen komplette Mehrspieler-Charaktere, Fahrzeuge, gekaufte Immobilien und Geld abhanden. Woran das liegt, weiß der Hersteller bislang selbst nicht genau. Rockstar gibt jedoch den Tipp, zum Wechsel zwischen »GTA Online« und »GTA 5« nicht das Charakterrad zu benutzen. Stattdessen sollst du dafür das Pausemenü des Spiels benutzen, wodurch ein Auftreten des Fehlers angeblich vermieden werden kann. Und siehst du beim Start von »GTA Online« die Fehlermeldung, Rockstars Server seien aktuell nicht erreichbar, drück nicht »Erneut versuchen«, denn davon rät der Hersteller ab. Spielern mit bereits verloren gegangenen Spielständen will Rockstar zudem nicht vergessen haben - könnte also sein, dass sie die Daten rekonstruieren.

Meine Gang! Via Rockstars Social Club erstellst du eigene Banden mit deinen Freunden.



Rauchende Affen: Bei Überfällen helfen Masken, mitunter auch äußerst alberne oder geschmacksverirrte.

Stunden arbeiten und schlafen und den Rest des Tages faul auf der Couch lümmeln. Wie du die 24 Tagesstunden auf die Interessensfelder verteilt, beeinflusst die Startwerte deines Online-Helden. Weil sie eine faule Socke ist, wenig schläft und viel feiert, hat Katie somit wenig Ausdauer und Augenringe vom Schlafentzug. Hätte 360 Live sie eher zum bösen Mädel erzogen, trüge sie blaue Flecke den Gesicht - lustige Idee! Bleibt unterm Strich aber auch Spielerei, denn deine Charakterwerte steigertest du durch Rennen, Schießen und Fahren in »GTA Online« ohnehin. Zum Schluss dürfen noch Alter und Frisur bestimmt werden - letztere natürlich wiederum im Spiel änderbar - und das Tutorial beginnt. Wenn es denn mal startet.

In den ersten Tagen von »GTA Online« war häufig keine Teilnahme möglich. 360-Live-Kollege Markus mühte sich geschlagene zwei Stunden um Zugang zur Einführungsmission. Ohne Erfolg. Zum Glück hat Rockstar jetzt, eine gute Woche später und kurz vor Redaktionsschluss, den Großteil der Anfangsfehler per Patch ausgebügelt.

MEIN BLOCK

Das Tutorial ist stimmig aufgezogen: Hast du eine weibliche Figur gebastelt, baggert Lamar - bekannt aus dem Solomodus und in diesem Fall als Abholer

am Flughafen von Los Santos anwesend- meine Katie plump an. Zwar dürften nur die wenigsten »GTA Online« angehen, ohne zumindest einige Stunden in den Solomodus investiert zu haben. Dennoch zieht Rockstar das Tutorial löblicherweise so auf, dass Einsteiger zurecht kommen. Selbstverständlich werden essenzielle Gameplay-Elemente - Schießen, Fahren etc. - vorgestellt. Möchtegern-Obergangster Lamar will wissen, ob du die »Eier... oder was auch immer« hast, um gegen ihn ein Straßenrennen zu fahren. Nun wird auch das »GTA Online«-Prinzip in den Fokus gerückt. Denn du

Online-Raubzug oder Offline-Messerstress?

- ➕ Riesige Auswahl an spaßigen und komfortabel modifizierbaren Aktivitäten, vielfältige Möglichkeiten bei der Charakter-Anpassung, komplette Karte aus dem Einzelspielermodus dient als Sandkasten, Modi reichen von kooperativ bis kompetitiv,
- ➖ Zum Start führen überlastete Server zu minutenlangen Wartezeiten und häufigen Verbindungsabbrüchen, »Story«-Missionen wirken leicht aufgesetzt, hohe Immobilienpreise verleiten zu Mikrotransaktionen, durch das Online-Konzept und die Lobbys wirkt das Spiel zerstückelt und nicht wie »GTA 5« aus einem Guss

✖ Das ist ein Überfall

TANKSTELLEN UND SCHNAPSLÄDEN AUSRAUBEN

Besonders denkwürdig in »GTA« bleiben für viele sicherlich die Überfall-Missionen. So groß aufgezogen, verrückt und abgefahren sind die in »GTA Online« nicht, trotzdem dürfen du und deine Gang-Freunde Schnapsläden, Tankstellen und andere Geschäfte unsicher machen. Dazu besorgst du dir am besten erst mal eine Maske und düst zur Strandpromenade, um bei »Vespucci Movie Masks« einzukaufen. Bist du nämlich nicht maskiert und überfällt denselben Laden mehrfach, wird dich der Kassierer erkennen und sofort die Bullen rufen. Ob du dabei nach »Freitag der 13.« oder wie ein alberner Schweinekopf-Maskenmann ausschauen willst, bleibt dir überlassen. Im Laden ziehst du allein oder mit Kumpels dann die Waffe und richtest sie auf die arme Thekenkraft, die zitternd Moneten in eine Tüte packt. Um noch mehr Verunsicherung zu schüren, baller doch mal ein paar Flaschen im Regal kaputt oder schrei ins Mikrofon deines Headsets – geht wirklich! Trotzdem kann dir Unvorhergesehenes passieren. Etwa, dass der Ladenbesitzer seine Shotgun unterm Tresen hervorzieht. Oder dir deine Gangster-Kollegen das Hirn rauspusten und ohne dich abziehen. Nach dem Coup wird die Beute entweder aufgeteilt – oder du streichst sie ganz allein ein. Das erntet dir aber ganz bestimmt den Hass deiner Miträuber, also überleg dir gut, was du tust.



» Die ersten Tage mit GTA Online gleichen einem Vergnügungspark am Wochenende. Theoretisch spaßig, doch mit ewigen Wartezeiten verbunden. «

landest in einer Lobby, die Mitspieler für das Rennen zusammenwürfelt. Haut das hin, rast du mit Lamar und ein paar Mitspielern um die Wette. Zu blöd nur, dass Spieler sich in den Anfangstagen an dieser Stelle in einer Dauerwarteschlange wiederfinden. Doch auch diesen nervigen Fehler hat Rockstar inzwischen behoben, also geht's problemfrei weiter: Dann entlässt dich Lamar mit dem Hinweis, wie mies deine Klamotten doch seien und empfiehlt dir den Kleider-Neukauf. Gesagt, getan. Um die Ecke beim »Binco« schlüpft Katie in ein wunderhübsches, schulterfreies Oberteil; eine bequeme Sporthose und entscheidet sich außerdem für eine schicke Cateye-Brille. Überall erspäht Katie Anziehsachen, die erst auf höherer Stufe freigeschaltet werden – klasse, das motiviert zum Dranbleiben. Auch im Fall von Tattoos oder Knarren bei Ammu-Nation ist vieles zu Beginn gesperrt. Für ausgefallene Drachennmuster-Sleeves oder eine fette Panzerfaust musst du viel Erfahrung durch Missionen sammeln.

Die Online-Missionen sind einfallsloser als die Aufgaben der Kampagne, ja. Aber das ist bei einem Online-Spiel dieser Größenordnung – noch dazu einer kostenlosen Dreingabe – kein ernst zu nehmender Kritikpunkt. Im Anschluss an die Einführung stehen dir die Metropole Los Santos, das idyllische Landeier-Refugium Blaine County sowie die Wüstenregionen zur freien Erkundung offen. Wie auch im Hauptspiel werden mit zunehmendem Fortschritt mehr und mehr Missionen und Aktivitäten freigeschaltet, beispielsweise Armdrücken.

EIN WAHRER VERGNÜGUNGSPARK

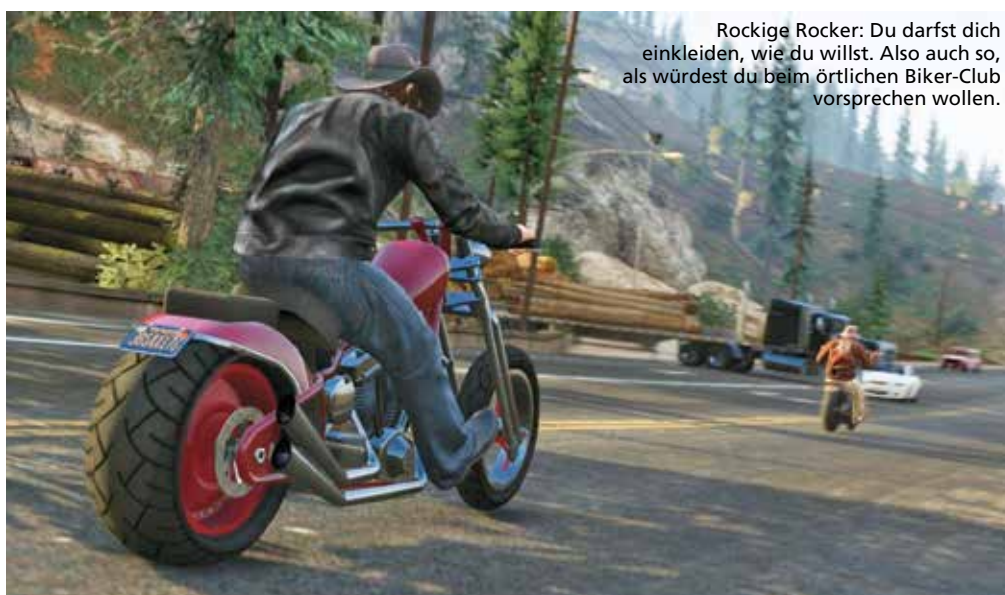
Die ersten Tage mit »GTA Online« gleichen noch einem Vergnügungspark an einem sonnigen Wochenende und waren mit ewigen Wartezeiten verbunden. Inzwischen kommen fixe Verbindungen zustande und du nimmst unkompliziert an Missionen und Rennen teil. Als Ausgangspunkt dient der »freie Modus«, in dem du durch die Welt läufst und verschiedene Missionspunkte oder Läden ansteuerst. Außerdem latschen noch andere Gamer auf der Karte herum, die du zu spontanen Autorennen heraus-

fordern kannst. Oder du knallst sie einfach ab und raubst fallen gelassenen Zaster. Damit Katie das nicht passiert, wechselt sie gegen die geringe Gebühr von 100 Dollar in den Passivmodus. So rennt und fährt sie durch den freien Modus, ohne dass menschliche Mitspieler sie töten können; umgekehrt gilt dasselbe. Was den Zeitvertreib angeht, da herrscht ähnlich viel Facettenreichtum wie im Solospieler-Modus: See-, Luft- und Autorennen, Tennispартien, Golfen, dazu noch Deathmatch, Team Deathmatch und Flaggenklau-ähnliche Modi, in welchem zwei Teams einer Bande Hippies ihr Koks stibitzen sollen. Gehst du eine der zahlreichen spaßigen Aktivitäten an, wechselst du vom freien Modus in eine Lobby, in welcher Spieler zusammenkommen und der Host komfortablerweise zahlreiche Anpassungen vornimmt. Etwa, zu welcher Tageszeit das Ganze abläuft, ob die Teams nach Level ausbalanciert sein sollen oder ob im Fall eines Rennens alle Teilnehmer das gleiche Gefährt benutzen müssen. Letzteres hat der Host in einer Zwei-Mann-Partie nicht festgelegt, die 360 Live in Angriff nimmt. Weswegen Katie auf einem pinken Seashark-Jetski zum Seerennen antritt, der Kontrahent jedoch in einem Schnellboot.

Die Wellen glitzern, während die Sonne über Los Santos brennt und Jetski gegen Boot antritt und aus den Radio-Boxen »Rhythm of the Night« von Corona dröhnt. Hier ist nämlich Musik drin, sprich der komplette Soundtrack aus dem Singleplayer-Modus. Trotz anpeitschender Rhythmen hat Katie die Nachsicht, denn der Jetski vermag dem Boot nicht die Stirn zu bieten. Vielleicht hätte die Jetski-Pilotin einfach ein paar Hundert Dollar auf ihren Kontrahenten setzen sollen. Das Platzieren von Wetten auf dich selbst oder andere Teilnehmer ist ein netter Zusatzverdienst abseits der Prämien für absolvierte Missionen oder gute

Das Spiel in Zahlen

4 Seerennen, 11 Radrennen, 7 Tennis-Plätze, 19 Landrennen, 19 ausraubbare Läden, 10 Armdrück-Aktivitäten, 3 Kinos, 7 Friseursalons, bis zu 16 Spieler, 14 Deathmatches, 15 Team-Deathmatches, 1 überspringbares Tutorial



Rockige Rocker: Du darfst dich einkleiden, wie du willst. Also auch so, als würdest du beim örtlichen Biker-Club vorsprechen wollen.



Offroad: Selbstredend finden Rennen auch in den ländlichen Gebieten statt, du darfst sogar selbst welche erstellen, sobald Rockstar den Editor freischaltet.



Platzierungen in Rennen. Doch wegen überlasteter Server bei Rockstar dauerte es in den ersten Tagen minutenlang, Partien beizutreten. Das ist zum Glück inzwischen nicht mehr der Fall und du kannst spielen, ohne als Nervenbündel zu enden.

GELD FÜR GELD

Die Aktivitäten sind wie im Solo-Modus fantastisch. Gelangst du mal in ein Checkpoint-Rennen mit mehreren PS-Süchtigen, genießt du die wahnsinnige Atmosphäre in Downtown Los Santos und das tolle Gefühl, gegen echte Menschen anzutreten, die allzu menschliche Fehler machen. Balgst du dich mal als Teil einer Verbrecherbande mit anderen Gangstern um ein Drogenpäckchen, wirst du nicht mehr aufhören wollen, »GTA Online« zu erkunden. Und die ganzen Möglichkeiten, den Zaster zu investieren: Verschwen- derisch teure Immobilien auf dem Land oder in den noblen Vierteln warten darauf, von dir bezogen zu werden. Luxuskarren oder Helikopter können wie im Solospiel einfach übers Netz geordert werden. 360 Live pumpt die ersten 10.000 Dollar in ein entzückendes Bauchtattoo, das Katies Körper um einen Schädel mit dem Schriftzug »Glaube« bereichert. Ungeduldige stecken sogar echtes Geld rein, denn Rockstar bietet für »GTA Online« Mikrotransaktionen

an. Echte Kohle gegen Los-Santos-Kohle. Okay, in den wirklich spaßfreien Anfangstagen wimmelte es in »GTA Online« nur so vor Fehlern. Klar, Rockstar hat noch kein Online-Projekt dieser Größe aufgezogen, erwartet hätte man trotzdem irgendwie, dass der Start reibungsloser abgeht. Doch muss man den Hersteller loben, nach einer guten Woche bereits eine Vielzahl der größten Fehler eliminiert zu haben. Mittlerweile findest du schnell große Lobbys, stürzt dich in launige Motorradrennen durch Kanäle und eine unzählbare Vielzahl anderer, origineller Routen oder genießt das großartige Fallschirmspringen mit einem Haufen anderer Zocker. Dass das Spiel von der Wertung her schlechter wegkommt als der Solo-Modus, liegt schlicht daran, dass hier das Gefühl einer persistenten Welt flöten geht. Durch die Lobby-Struktur wirkt das alles zerstückelt und die vielen, kleinen Details, die im Solomodus die Stadt vor Leben überquellen lassen, fehlen. Letztlich bleibt das bei einem Mehrspieler-Online-Game jedoch verzeihbar und liegt bis zu einem gewissen Grad sogar in der Natur der Sache. Dank inzwischen behobener Verbindungsfehler sei dir die Reise ins Online-Los-Santos deshalb unbedingt ans Herz gelegt.

Nils Osowski

Zweite Meinung

Sönke Siemens: Der Fehlstart von »GTA Online« zeigt's mal wieder: Mit einem öffentlichen Mehrspieler-Betatest wäre das wohl nicht passiert. Immerhin: Rockstar hat die größten Schnitzer behoben und jetzt macht's irre Laune. Ich gebe 9.1

GTA Online

GRAFIK

Entspricht der Optik des Einzelspieler-Modus

SOUND

Genialer Soundtrack im vollen Singleplayer-Umfang

STEUERUNG

Viele Funktionen, doch stets zuverlässig und sinnig

Nach dem Fehlstart doch noch die Kurve gekriegt: dank der Patches spaßige Offene-Welt-Action!

8
9
8
9.0 von 10

kurz&knapp

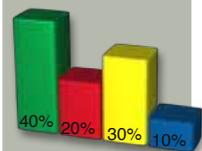
Hersteller |
Namco Bandai
Entwickler |
Codemasters
Preis | ab 50 Euro
Genre | Renn-
simulation
Spieler | 1 - 16
Xbox Live | ja
USK | ab 0 Jahren

kurz gesagt

Der F1-Zirkus von damals und heute: gelungener Fan-Service für Motorsportfreunde.

das ist drin

- F1-Lizenzen
- 1980er Jahre
- Windschatten
- Gummiabrieb



Erhältlich | 4. Oktober 2013



F1 2013

Nostalgie im Herzen. Benzin im Blut. Aber wenig Neues unter der Haube!



Rennen um die Spitze: Die Computer-Fahrer agieren diesmal aggressiver und setzen auch in Kurven zum Überholen an.

Nach zwei langen, harten Tagen im Young Driver Test ist es endlich soweit: »Okay, dies ist deine letzte Herausforderung. Wende das gelernte Wissen an und fahre die zwei Runden so schnell wie möglich.« Vor dem unerfahrenen F1-Testpiloten liegt der Kurs von Abu Dhabi. Eine anspruchsvolle Strecke mit einigen kniffligen Schikanen. Obwohl der Neuling alle Kurven und Geraden wie seine Westentasche kennt, ist er nervös. Die Hände sind, trotz Handschuhen, schweißnass. Schließlich hängt vom Ausgang dieser finalen Aufgabe die weitere Karriere ab. Erste Angebote aus der Formel 1 sind bereits in den Briefkasten geflattert. Weitere sollen noch folgen. Nach etwas mehr als drei Minuten sind die beiden Runden geschafft. Alles lief wie am Schnürchen. Jetzt werden die Angebote geprüft. Noch ist keines der großen Teams auf den Rookie aufmerksam geworden: Toro Rosso, Sauber, Caterham, Force India. Sebastian Vettel, Lewis Hamilton und Fernando Alonso müssen warten. Denn in »F1 2013« backt jeder zunächst ganz kleine Brötchen...

Auch wenn mal wieder Champagnerduschen, Boxenluder und ausschweifende Partys fehlen: Das Flair des F1-Zirkus wird im aktuellen Lizenzprodukt dennoch gut eingefangen. Ein Grund dafür: Codemasters verbindet Vergangenheit und Gegenwart des Rennsports charmant miteinander. Neben dem aktuellen Kader umfasst das Spiel auch einen separaten Classics-Fuhrpark mit eigenen Strecken, Fahrzeugen und Fahrern. Mansell, Schumacher und Fittipaldi sind nicht nur ein PR-Gag. Die Classics besitzen – trotz fehlendem Karrieremodus – ihre eigene Identität. Die Boliden steuern sich merklich anders. Sie verzichten auf Schnickschnack wie ABS, DRS oder KERS, kommen aber in Sachen Motorleistung durchaus an die aktuelle Fahrzeuggeneration heran. Diese Mischung aus Purismus und Kraft macht sich bemerk-

bar: Fegt der geneigte F1-Profi mit dem 2013er RB9 um die Kurven wie auf Schienen, bricht der 1980er Williams FW07 schneller aus als man »Niki Lauda« brüllen kann. Natürlich ist der Schwierigkeitsgrad auch in »F1 2013« anpassbar. Die Aggressivität der gegnerischen Computer-Fahrer, aber auch die Fahreigenschaften der Boliden gleicht jeder an das eigene Können an. Hilfsmittel wie eine farbige Ideallinie gibt es ebenfalls.

»F1 2013« ist ein forderndes Rennspiel. Wer hier Bestzeiten rausholen will, muss sich selbst und das Material an die Grenzen bringen. Bedeutet: Die perfekten Kurven finden und mit maximaler Geschwindigkeit über die Geraden preschen. Sollte es dabei doch einmal zu Zusammenstößen kommen, gibt es die für Codemasters-Spiele charakteristische Rückspulfunktion. Diese ist allerdings abhängig vom Schwierigkeitsgrad nur begrenzt einsetzbar. Trotzdem bleibt »F1 2013« jederzeit anspruchsvoll, auch wenn abseits der Classics die ganz großen Innovationen ausbleiben. Der Karrieremodus mit dem aktuellen F1-Kader wurde nahezu vollständig übernommen. Hier starten Neulinge als Rookies nach dem Young Driver Test und erhalten durch das Meistern bestimmter Aufgaben Vertragsangebote von immer höherklassigen Teams. Wer wenig Zeit für ausschweifende Sessions hat, kann nun jederzeit abspeichern – praktisch in

Pole Position oder Boxenstopp?

- ⊕ Gutes Renn- und Geschwindigkeitsgefühl, aktueller F1-Kader und klassische Fahrzeuge, anpassbarer Schwierigkeitsgrad für Anfänger und Profis, fordernde Fahrphysik, Rückkehr des Grand-Prix-Modus
- ⊖ Kaum Veränderungen im Karrieremodus, keine manuellen Boxenstopps, Klassiker kommen nur in separatem Spielmodus zum Einsatz, keine echten Tuning-Optionen, 90er-Jahre-Inhalte nur in Classics-Version



Die Classic-Fahrzeuge wie dieser 1988er Williams steuern sich merklich anders und erfordern mehr Fingerspitzengefühl bei der Durchfahrt von Kurven.



Trotz Jubelsequenzen: Die echten F1-Stars werden lediglich durch Namen und Fotos dargestellt. In den Filmchen tauchen sie dagegen nie auf – sehr schade.

Mammutrennen. Zudem machen die Bestzeiten einen realistischeren Eindruck als noch in »F1 2012«. Und dennoch fehlen hier einige Innovationen: Die Boxenstopps laufen noch immer automatisch in kleinen Zwischensequenzen ab. Und statt der Siegesfeier auf dem Podium wird lediglich im Parc Fermé gejubelt. Außerdem ist es weiterhin nicht möglich, mit den Stars der Formel 1 eine Saison zu bestreiten. Nur im Grand Prix oder den Zeitrennen steuerst du selbst Vettel und Konsorten. Ansonsten übernimmt dein selbst erstellter Avatar die Rolle der Hauptfigur.

Immerhin präsentiert sich »F1 2013« auf der Strecke von seiner besten Seite. Ruckler wie im Vorgänger gibt es nicht mehr. Stattdessen erstrahlen die Boliden in feinstem, etwas übertriebenem Metallic-Look. Grafikfehler sucht man ebenfalls mit der Lupe und das

Und außerdem?

■ Erweiterter Young Driver Test als Tutorial ■ Speichern ist jederzeit möglich, auch mitten im Rennen ■ Season Challenge und Karriere exklusiv für den aktuellen Kader ■ Szenarien, Grand Prix, Time Trial und Time Attack für Classics und den aktuellen F1-Roster ■ Race-Net-Funktionen ähnlich wie in »Grid 2« – also mit aktualisierten Herausforderungen und Ranglisten ■ 45 Erfolge, die Mehrzahl für Einzelspieler

Geschwindigkeitsgefühl überzeugt. Wer ein Mal mit Top-Speed auf die nächste Haarnadelkurve zurast und dann voll in die Eisen tritt, wird wissen, was gemeint ist. Technisch jedenfalls gibt sich »F1 2013« keine Blöße!

Abseits der etwas sterilen Karriere wartet zudem die Season Challenge, in der F1-Fans nicht nur gegen die Konkurrenz, sondern auch noch einen Rivalen antreten müssen. Nur wenn dieser hinter dir landet, ist das eigene Team restlos zufrieden. Trotzdem: Einen riesigen Unterschied zur Karriere gibt es spielerisch nicht. Abseits dieser Optionen stehen Szenarien für den aktuellen F1-Kader und die Classics bereit. Da müssen sich F1-Neulinge in Kurzmissionen beweisen und nach einem Boxenstopp Plätze gut machen. Oder nach einem schlechten Qualifying noch auf das Treppchen vorfahren. Einige der Aufträge haben es wirklich in sich und sind knackig schwer. Hier werden gerade Fortgeschrittene ihren Spaß haben. So ist »F1 2013« eine konsequente Weiterentwicklung des etwas störrischen Vorjahrestitels mit weniger Fehlern, mehr Nostalgie und bedeutend runderer Technik. Warum nicht gleich so?

Olaf Bleich

✖ Zweiklassen-gesellschaft?

CLASSIC- UND STANDARD-EDITION

»F1 2013« erscheint in zwei Versionen und bietet damit unterschiedliche Inhalte. In der Standard Edition gibt es den aktuellen Kader der Formel 1 und zusätzlich Fahrzeuge und Fahrer aus den 1980ern wie beispielsweise Nigel Mansell oder Gerhard Berger. Dazu kommen die Strecken von Brands Hatch und Jerez. In der Classic Edition sind dann noch Akteure aus den 1990ern dabei: Michael Schumacher, Jacques Villeneuve und viele weitere, sowie die Kurse von Estoril und Imola. Wer sich zunächst nur die Standard-Variante gönnt, muss sich nicht grämen. Codemasters veröffentlicht die 1990er-Jahren-Inhalte auch als separate Download-Erweiterung.

Zweite Meinung

Sönke Siemens: Meine Highlights abseits des Online-Modus und den hilfreichen »So fährst du eine optimale Runde«-Videos sind ganz klar die Retro-Rennen. Bei Starkregen mit Andretti ohne Technik-Gadgets über Brands Hatch flitzen ist Adrenalin pur! 8.2!

F1 2013

GRAFIK

Schöne, flotte Optik, gutes Geschwindigkeitsgefühl, super Wettereffekte

8

SOUND

Die Motoren röhren kräftig; die Zuschauer kommen etwas zu kurz

8

STEUERUNG

Handlich. Sehr direkt. Noch besser mit Lenkrad

8

Eine gelungene Fortsetzung mit allen wichtigen Lizenzen, auch wenn die ganz großen Neuerungen ausbleiben.

8.4 von 10

Erhältlich | 4. Oktober 2013



Monsterblock oder fieses Foul?

- +** Euro-Basketball auch endlich mit von der Partie, 14 Euro-League-Teams inklusive hiesiger Regeln und ALBA Berlin, täglicher Online-Abgleich der Spielerstatistiken mit denen der realen NBA
- Zuschauer sehen teils wirklich hässlich aus

NBA 2K14

Der Weg zu wahrer Größe?

kurz&knapp

Hersteller | 2K Games **Entwickler** | 2K Sports **Preis** | ca. 50 Euro **Genre** | Basketball-Simulation
Spieler | 1 - 2 **Xbox Live** | ja **USK** | ab 0 Jahren
Kurz gesagt | Mit Superstar LeBron James auf dem Court kann praktisch nichts mehr schiefgehen!

Basketball-Superstar LeBron James ist der Coverstar und Chef im Ring von »NBA 2K14«. Deshalb gibt es nicht nur den neuen Spielmodus »LeBron: Path to Greatness«, in dem du sieben Jahre Zeit hast, um den Ausnahmeathleten in die Hall of Fame zu führen.

Du hörst auch seine Lieblingsmusik, darunter Tracks von Daft Punk, Eminem oder Jay-Z. Der rechte Analog-Stick kommt als wichtigste spielerische Neuerung hinzu: Die ausgiebige Tutorial hilft dir, mit der feinfühligsten Steuerung klarzukommen. Diese Art der Ballkontrolle ist jedoch nicht Pflicht, auch mit dem bekannten Aktions-tasten-Setup klappt's prima. Aber die sogenannten Dribbelkontrolle verhilft zu mehr Ballgefühl, ohne auf die Tasten achten zu müssen. Gerade Tricks gelingen so intuitiver. 3.000 neue Animationen wurden speziell dafür eingespielt – Wahnsinn! Überhaupt ist die Präsentation ein sauberer Drei-Punkte-Wurf und sorgt streckenweise und aus größerer Distanz für echtes TV-Übertragungs-Feeling.

Nur die Darstellung der Figuren hinkt etwas hinterher. Teilweise wirken die Basketballer und vor allem Fans und Trainer ziemlich hölzernen und eckig. Das Spielgeschehen leidet darunter jedoch

nicht, gerade die Shots auf dem Court, die kleinen und großen Gesten, sind den realen Vorbildern vortrefflich nachempfunden. Wer wissen will, was der Titel grafisch wirklich zu leisten vermag, sollte dagegen auf die Veröffentlichung der Xbox-One-Fassung im November warten. Hier ist noch mal ein gehöriger Schritt nach vorn zu erwarten. Dagegen eher ein Schritt zurück: Pässe kommen teilweise trotz »Smartplay«, das auf Knopfdruck alle aktuellen Passmöglichkeiten zeigt, nicht an. Punkttabzug!

Fans freuen sich darüber, dass »Crews« ins Spiel zurückkehren – du kannst also eigene Teams zusammenstellen und online mit ihnen gegen andere Gamer antreten. Um hier wirklich erfolgreich zu sein, sollte man sich jedoch intensiv mit allen Features vertraut machen – die KI-Widersacher schenken einem weder Ball noch Sieg!

Nedzad Hurabasic

Wertung

Nutzt die momentane Lizenz-Lücke in der Basketball-Spielewelt und verwandelt den Freiwurf sicher.

8.5 von 10

Erhältlich | 2. Oktober 2013



Agent Orange oder Heckenschere?

- +** Umfangreicher, ordentlich modellierter Fluggeräte-Park, komplett eingedeutscht, Musik geht in Ordnung, Unterstützung für 3D-TV's
- Grafik und Soundeffekte sind kaum der Rede wert, auch über die Steuerung lässt sich herrlich fluchen

AIR CONFLICTS: VIETNAM

Noch ein verlorener Krieg

kurz&knapp

Hersteller | BitComposer Games **Entwickler** | Games Farm **Preis** | ab 35 Euro
Genre | Arcade-Flugsimulation **Spieler** | 1 - 8 **Xbox Live** | ja **USK** | ab 16 Jahren
Kurz gesagt | Technisch magerer Luftkampf gegen den Vietkong und immer wieder auch die Steuerung.

Die »Air Conflicts«-Reihe umfasst mittlerweile drei recht ansehnliche Titel, von denen insbesondere »Pacific Carriers« prima unterhält. Mit dem aktuellen Teil, der die Ereignisse des Vietnam-Krieges als Szenario nutzt, verliert die Serie jedoch rapide an Flughöhe. In vier Schwierigkeitsgraden sollen im Dschungelkrieg Dörfer und Landezonen feindfrei geschossen werden, dazwischen darf man feindliche Jets vom Himmel holen oder auch mal als Heli-Bordschütze Bodentruppen ins Fadenkreuz nehmen.

Auf der Startrampe eines US-Flugzeugträgers stehen dazu rund 20 Fluggeräte bereit: Neben Jets wie die F-4 Phantom und F-104 Starfighter auch Helis der Marke AH-1 Cobra oder Bell UH-1 Iroquois. Soweit so gut. Doch was dann folgt, steht dem Dschungeldebakel von Anno 1962 streckenweise in nichts nach. Fangen wir mal bei der Steuerung an, die sich bei Flugzeugen ja noch ganz passabel gibt, bei den Hubschraubern aber schnell einen Wutanfall provoziert. Problematisch wird es vor allem dann, wenn man den Vogel mit dem rechten Stick vorwärts bewegen möchte und gleichzeitig via Kreis- oder Dreieckstaste die Höhe ändern will – da ist ein Daumenkrampf vorprogrammiert. Ärgerlich, denn selbst bei »GTA 4« wurde das Problem schon eleganter gelöst. Wer den Dreh

dank mühsamer Startphase dann mal raus hat, wird sich trotzdem schnell nach dem Schleudersitz sehnen: aufploppende Gebäude und Bäume, flackernde Schatten, kaum Zerstörungseffekte, ein Cybergitter als Luftraumbegrenzung und Bodentruppen, die oft bewegungslos herumstehen und nur darauf warten, vom Spieler erlöst zu werden – das demotiviert selbst den abgebrühtesten Piloten. Der Sound – eine Mischung aus Standarteffekten und 1960er-Jahre-Country-Musik – gibt sein Bestes, kann die Grafik- und Steuerungsmacken jedoch nicht wieder wettmachen. Bleiben noch die Moralpredigten über die Sinnlosigkeit des Krieges, die zwischen den Einsätzen für etwas Atmosphäre sorgen könnten. Leider wirken sie extrem aufgesetzt und ohne Bezug, da es nämlich keine greifbaren Charaktere gibt, mit denen der Spieler mitfiebert und mitleiden könnte! Allein der Multiplayer-Part bringt mit Modi wie Flaggenklau oder Free-for-All etwas Spannung ins Spiel. Nur für Hartgesottene!

Reinhard Fischer

Wertung

Starterlaubnis wegen technischer Mängel und Steuerungsdefiziten vorerst verweigert!

4.9 von 10



Erhältlich | 27. September 2013



Commander oder Latrinenputzer?

- +** Multiplayer-Architektur birgt Langzeitmotivation, viel Freischaltbares, schier unendliche Individualisierungs-Möglichkeiten, Spielstand aus Teil Fünf kann importiert werden, spannender Command-Modus
- lange Einarbeitungszeit, verschachtelte Menüs, mäßige Grafik

ARMORED CORE 5 VERDICT DAY

Kolosse außer Kontrolle

kurz&knapp

Hersteller | Namco Bandai **Entwickler** | From Software **Preis** | ca. 50 Euro **Genre** | Action
Spieler | 1 - 10 **Xbox Live** | ja **USK** | nicht geprüft
Kurz gesagt | Erweiterung zum Vollpreis: Nur für professionelle Mech-Piloten einen Blick wert!

Hünenhafte Kampfroboter, die von Schubdüsen angetrieben wie überdimensionierte Bügel-eisen übers Schlachtfeld brettern verkommen auf Konsole langsam zur Seltenheit. Aber sei es drum: Wenn es nach Entwickler From Software geht, wird sich die Fanbasis der übergroße Waffen wuchtenden Killermaschinen auch sobald nicht vergrößern. Denn tatsächlich dreht »Verdict Day« gegenüber Teil Fünf von 2012 nur an sehr wenigen Optimierungsschrauben – wirkt wie eine nur halbwegs motivierte Erweiterung – und erstickt zunächst jede Art der Vorfreude mit seiner extrem unterkühlten Präsentation. Ein eingangs nahezu undurchdringliches Netzwerk aus Menüs, Bestätigungs-Abfragen und Kampfläufer-Konfigurationen macht hier unverhohlen deutlich, dass der Kern von Teil Fünf nicht nur im Ansatz um dessen Mehrspieler-Part gestrickt ist. Fast schon erschreckend die Tatsache, wie From Software die Solo-Kampagne als letzten Auswahlpunkt im Hauptmenü versteckt. Diese währt gerade einmal vier Stunden und dient mit ihren plumpen Missions-Anweisungen eigentlich nur als umfassender Lehrgang für die gewaltigen Mehrspieler-Konfrontationen für die »Verdict Day« augenscheinlich

konzipiert wurde. Dort musst du dich für eine von drei global operierenden Fraktionen entscheiden und daraufhin ihren kommenden Triumph oder Niedergang durch dein Zutun in einer Vielzahl von groß angelegten, team-basierten Schwermetal-Scharmützeln unterstützen. Diese beiden antretenden Teams bestehen immer aus vier Piloten und einem Commander, der das gesamte Schlachtfeld aus einer stark vereinfachten Draufsicht überblickt und nicht nur Zielvorgaben erteilen kann, sondern bei Bedarf auch Kontrolle über von ihm entsandte KI-Einheiten ergreift. Das klingt nicht nur extrem taktisch sondern bedarf tatsächlich leistungsstarker Teamkollegen und umfassender Teamabsprache via Voice-Chat – wollen wir also hoffen, dass die Server auch auf lange Sicht gut gefüllt bleiben...

Jan Heinrich

Wertung

Generell gut durchdacht, aber letztlich derart kompliziert, dass selbst Fans sich schwer tun könnten.

6.8 von 10

Erhältlich | 27. September 2013



John Travolta oder Johnny Depp?

- +** Gute Songauswahl, kunterbunt, solide Erkennung, Online-Multiplayer, Video-Upload, peppig präsentiert
- Keine Song-Favoritenliste anlegbar, Videoschnipsel-Aufnahmedauer zu kurz

JUST DANCE 2014

Zappeln bis der Arzt kommt

kurz&knapp

Hersteller | Ubisoft **Entwickler** | Ubisoft **Preis** | 50 Euro
Genre | Tanzspiel **Spieler** | 1 - 4 **Xbox Live** | ja **USK** | ab 0 Jahren
Kurz gesagt | Alljährliches Versions-Update, diesmal endlich mit Online-Mehrspieler-Modus.

Es gibt manche Videospiele nach denen kann man den Kalender stellen. »FIFA« zum Beispiel, das alljährliche »F1« und seit einiger Zeit Ubisofts Tanz-Vergnügen »Just Dance«. Auch 2014 karren die Franzosen pünktlich im Oktober eine neue Fassung mit über 40 größtenteils frischen Tracks und jeder Menge Detail-optimierungen an den Start. Vor den wachsamsten Augen des Kinect-Sensors darfst du allein oder mit bis zu drei Mitstreitern zu Christina Aguilera's »Feel This Moment«, Psys »Gentleman«, Nenas »99 Luftballons« und anderen weltbekannten Charthits in einem halben Dutzenden Spielmodi abtanzen bis der Parkettboden Risse bekommt. Oder die Nachbarn das Ordnungsamt rufen – je nachdem. Wer vor allem den Kalorien den Kampf ansagen will, ist zum Beispiel im treffend formulierten »Just Sweat Modus« hervorragend aufgehoben. Hier sind die künstlerisch sehr aufwändig inszenierten Choreografien so ausgelegt, dass der Schweiß im wahren Sinne des Wortes in Strömen fließt.

Cool: Dank praktischer Autodance-Funktion zeichnet das Game die Highlights einer jeden Performance auf und zeigt sie dir nach Songabschluss als lustigen Videoschnipsel, den du auf Wunsch auf Ubisofts »Just Dance TV«-Plattform laden kannst. Im Spiel selbst ist das auch im Webbrowser abrufbare Just Dance TV über einen eigenen Menüpunkt eingebunden und immer wieder für einen Lacher gut. Denn das System bringt besonders witzige, süße oder stylische Videos automatisch nach vorne in der Rangliste. Wie dir ein Video gefällt, kannst du mittels narren-sicherer Voting-Funktion festlegen. Wer mag, darf favorisierten Tänzern sogar Twitter-typisch »folgen«. Super: Erstmals in »Just Dance« darfst du bei jedem Lied zusätzlich mitsingen, so Zusatzpunkte einstreichen und dich obendrein mit Online-Gegnern messen, was verzögerungsfrei funktioniert. In Kombination mit der präzisen aber gleichzeitig verzeihenden Bewegungs-erkennung ein klarer Kauf Tipp! Der Hit auf jeder Party!

Sönke Siemens

Wertung

Großartiges Tanzvergnügen für Jung und Alt, Klein und Groß, Einzelpersonen und Gruppen.

8.2 von 10



Erhältlich | 25. September 2013



Kostenlos oder umsonst?

- +** Tausende Waffen und Rüstungen, abwechslungsreiche Zaubersprüche, spannende Opfer-Mechanik, innovativer Mehrspieler-Modus, schöner Soundtrack, Smartglass-Unterstützung
- Zu wenige Gegnertypen, grafisch schwach, zahlreiche Abstürze, viele Ladezeiten



ASCEND: HAND OF KUL

Microsoft klonst Diablo 3 – als Free-to-Play-Game

kurz&knapp

Hersteller | Microsoft Studios

Entwickler |

Signal Studios

Preis | gratis

Genre | Action-Rollenspiel

Spieler | 1 - 4

Xbox Live | ja

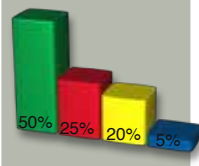
USK | ab 16 Jahren

kurz gesagt

Gratis Fantasy-Geschnetzel von den Machern des XBLA-Hits »Toy Soldiers«.

das ist drin

- Kerker durchkämpfen
- Ausrüstung verwalten
- Charaktere opfern
- Seelen farmen



Free-to-Play-Spiele haben einen schlechten Ruf. Zu oft sind sie geprägt von Spielmechaniken, die Käufer von virtueller Währung begünstigen. Wer nicht zahlt, der ist meist im Nachteil. »Ascend: Hand of Kul« möchte diesem Trend ein Ende setzen.

DIE QUAL DER WAHL

»Ascend« kommt auf den ersten Blick als altbekanntes Action-Rollenspiel aus Third-Person-Sicht daher. Nach der Charaktererstellung geht es ohne große Story-Einführung gleich zur Sache: Gegner niederstrecken, Dinge sammeln, Erfahrungspunkte einstreichen – die aus »Diablo 3« und Konsorten bekannte Suchspirale greift binnen Minuten. Wer dagegen gleich mit einem voll ausgerüsteten Krieger zur Tat schreiten möchte, der kann optional den jederzeit aufrufbaren Ingame-Shop besuchen. Dort kann man für einige Tausend Seelen, die einzige Währung im Spiel, zahlreiche Kostbarkeiten erwerben. Wichtig: Seelen lassen sich natürlich nicht nur für harte Euros kaufen. Wer dem normalen Spielverlauf folgt, Feindpack plättet und Quests abschließt wird ebenfalls regelmäßig mit Seelen entlohnt und hat höchstens einen zeitlichen Nachteil.

Wirklich interessant wird »Ascend« jedoch vor allen Dingen aufgrund seiner Mehrspieler-Mechaniken. Denn alle fünf Level kannst du deinen Charakter aufsteigen lassen, was einer Opferung gleichkommt. Du darfst einige Waffen und Rüstungen behalten,

davon abgesehen verlierst du den Charakter jedoch dauerhaft und spielst mit einem anderen weiter. Künftig terrorisiert der alte, nun von der künstlichen Intelligenz gesteuerte Held, dann andere Spieler und greift sie in ihren Welten automatisch an. Der Clou: Je besser die Figur zum Zeitpunkt ihrer Opferung ausgerüstet war, desto höher sind die Chancen, dass sie anderen Xbox-Live-Spielern Schaden zufügt und für dich auf diese Weise Seelen und sogenannte Kampagnen-Punkte verdient, die dich in den Bestenlisten aufsteigen lassen. Die Vasallen aus »Dragon's Dogma« lassen grüßen!

Nach der Opferung gilt es, sich einen neuen Charakter aufzubauen und fünf Level später wieder zu opfern. Wem das zu mühselig ist, der kann auch komplett auf die Mechanik verzichten und das hier wie ein traditionelles Action-Rollenspiel zocken. Dann jedoch verpasst man die Chance, Abzeichen zu verdienen, die allen eigenen Charakteren – egal ob aufgestiegen oder nicht – dauerhafte Boni verleihen. Diese Recken teilen dann beispielsweise im Nahkampf mehr aus, zaubern schneller und dergleichen.

TECHNIK-PATZER

Dass sich »Ascend: Hand of Kul« noch im Beta-Stadium befindet, merkt man in erster Linie an den technischen Schwächen: Regelmäßig stürzt das Spiel ab oder verliert die Verbindung zum Server. Tauchen mal mehr als ein Dutzend Gegner auf dem Bildschirm auf, bricht die Bildwiederholungsrate völlig zusammen. Die Umgebungen bestehen

zu Anfang vor allen Dingen aus grau-braunen Hügeln, erst nach einigen Stunden gibt es etwas Abwechslung. Ruhige Geigen- und Dudelsack-Klänge untermalen dagegen perfekt das mittelalterlich anmutende Setting. Auf jeden Fall mal reinspielen!

Robin Schweiger

Zweite Meinung

Sönke Siemens: »Ascend« macht Laune, gar keine Frage. Dass man hier potenziell Echtgeld einsetzende Nutzer als Beta-Tester für ein technisch halbgares Produkt einspannt, ist meines Erachtens jedoch ein No-Go. Ich gebe 6.8

Ascend: Hand of Kul

GRAFIK

Schwammige Texturen, Framerate-Einbrüche, schön modelliertes Rüstzeug

5

SOUND

Toller Soundtrack, Dialoge nicht vertont

7

STEUERUNG

Gut, nur wo ist die Sprungtaste?

8

Nettes Free-to-Play-Action-Rollenspiel. Technische Schwächen verhindern jedoch, dass es sich voll entfalten kann.

7.0 von 10

Erhältlich | 18. Oktober 2013



Skylander oder Skyloser?

- +** Charmante Präsentation, viel Abwechslung, extremer Umfang, technisch einwandfrei, hoher Wiederspielwert durch Figuren-Erweiterungen, alte Figuren sind kompatibel – neues Level-Cap ist 20
- Höchstwertung für einen Spielabschnitt nur mit einer Vielzahl von Skylander-Figuren möglich, Sprachausgabe nicht immer lippensynchron



SKYLANDERS: SWAP FORCE

Neues Abenteuer, neue Plastikkrieger...

kurz&knapp

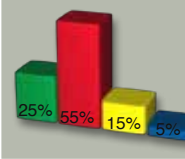
Hersteller | Activision
Entwickler | Toys for Bob
Preis | ab 70 Euro
Genre | Action
Spieler | 1 - 2
Xbox Live | ja
USK | ab 6 Jahren

kurz gesagt

Deutlich verbesserter dritter Teil, bei dem auch die alten Figuren genutzt werden können.

das ist drin

- Beutetruhen
- Koop-Spaß
- Bossgegner
- Versus-Kämpfe



Was »Diablo 3« für erwachsene Zocker ist, könnte für die kleineren Konsoleros schon bald das neue »Skylanders« sein. Der nunmehr dritte Teil der Plastikfiguren-Videospiel-Fusion bietet ausufernden Sammelspaß und ein kaum enden wollendes Aufgebot an virtuellen Herausforderungen. Alles dreht sich um die aus 16 Helden bestehende Spezialeinheit »Swap Force«, die auszieht, den magischen Vulkan des neuen Skylands-Abschnitts namens Wolkenbruchinseln zu retten. Ihr größter Widersacher ist erneut der garstige Pimpf Kaos, der die Superwaffe Fiesinator aus versteinierter Finsternis geschaffen hat und nun die heimtliche Knuddelwelt des Drachens Spyro auf Ewigkeit »fiesinieren« will. Doch die neuen Charaktere sind gewappnet: Sie bestehen jeweils aus zwei Hälften und lassen sich – in ihrer Plastikfigur-Form zusammengehalten von zwei winzigen Magneten – in Hüfthöhe zerlegen und in anderer Kombination neu zusammensetzen. Aus dem Torso von Fire Kraken und dem Unterkörper von Grilla Drilla wird so etwa Fire Drilla, der nun die beiden Elemente Feuer und Leben in sich vereint, und so bestimmte Abschnitte im Spiel öffnen kann, die anderen Figuren sonst verwehrt bleiben.

MOTIVATION OHNE ZUKAUF

Dem Spieler selbst wird nicht nur die Rolle des Skylanders zu Teil, den er gerade vor sich auf dem mitgelieferten, stets glühenden Plastiksockel parkt. Die neckisch vertonten

Nichtspieler-Charaktere begradigen ihn bald zum Portalmeister, der von einer friedvollen Zwischenwelt namens Holzhausen aus die Story weiterverfolgt, bereits entdeckte Levelabschnitte neu anwählen kann oder die Fähigkeiten seiner Skylanders in einer Vielzahl an zusätzlichen Modi auf die Probe stellt. Wie schon in den Vorgängertiteln gilt zudem: Das komplette Spiel kann mit einer Figur gemeistert werden, für einen hundertprozentigen Abschluss aller Aufgaben wird allerdings von jedem der acht Elemente je eine Figur benötigt. Hinzu kommen acht neue Fähigkeiten wie Turbo, Buddeln oder Schleichen, die nur die neuen Charaktere beherrschen und die zum Betreten von »Swap Zones« genannten Gebietsabschnitten nötig sind. Alles in allem kommt man sich aber angesichts des mächtigen Umfangs von »Swap Force« kaum verprellt vor, wenn man nicht alle der aus sich zumeist wiederholenden Renn- und andere Geschicklichkeits-Abschnitte bestehenden Zusatzzonen bestreiten kann.

BLICK IN DIE PLASTIKKUGEL

In fünf Kapitel unterteilt bietet die Story 18 sehr unterschiedlich thematisierte, grafisch wunderbar ausgearbeitete Szenarien, die insgesamt für mindestens zwölf Stunden Unterhaltung gut sind. Dazu kommen etliche freischaltbare Bereiche als weiterer Beleg dafür, dass Inhalt und Leveldesign im Vergleich mit den Vorgängerspielen extrem zulegen. Und dass die Figuren nunmehr springen können, steigert das Vergnügen noch mal deutlich.

Zusammen mit Kisten-Verschiebereien und listigen Schalterrätseln sorgen die nahezu überall versteckten Hüpf-Prüfungen ebenso für Abwechslung wie die Vielzahl an ulkigen Minigames. Obendrein glänzt »Swap Force« mit detaillierter Farbenfrohe-Grafik wie kaum ein Kinderspiel zuvor. Schön gemacht!

Jan Heinrich

Zweite Meinung

Sönke Siemens: Auch wenn ich die Marketing-Maschine hinter dem Ganzen etwas abschreckend finde, kann man dem gut austarierten Gameplay mit seiner liebevollen Präsentation seine Qualität nur schwerlich absprechen. Vor allem im Koop-Modus. Ich gebe 8.0

Skylanders: Swap Force

GRAFIK

Tolle Effekte, lebendige Umgebungen, putzige Charaktere

8

SOUND

Stimmungsvolle Musik, ambitionierte deutsche Sprecher

8

STEUERUNG

Stets leicht nachvollziehbar und präzise

8

Toller dritter Teil mit vielen Verbesserungen und massivem Freischalt-Wahnsinn.

8.3 von 10

Erhältlich | 2. Oktober 2013



A.R.E.S. EXTINCTION AGENDA EX

Robo-Retro-Download-Perle

kurz&knapp

Hersteller | Aksys Games **Entwickler** | Extend Games **Preis** | 14,39 Euro **Genre** | Action
Spieler | 1 **Xbox Live** | ja **USK** | ab 12 Jahren
Kurz gesagt | Roboter räumen auf einer Raumstation ordentlich Schrott aus dem Weg.

Schon auf den ersten Blick weckt der Retro-Side-Scroller »A.R.E.S.« wohlige Erinnerungen – zumindest bei älteren Semestern. Denn die Sci-Fi-Action hat so einiges gemein mit der berühmten »Metroid«-Reihe. Oder zumindest den frühen Ablegern davon. Wahlweise als Roboter Ares oder sein Kompagnon Tarus gilt es, menschliche Überlebende von der Raumstation Minos zu bergen und dem Robo-Schurken Zytron das Handwerk zu legen. So ballert man sich mit futuristischen Waffen von links nach rechts durch Horden von Maschinenwesen, rollt durch Fallen und unter Kisten hindurch, springt über Abgründe zum Level-Bossgegner und tut gut daran, nicht zu viele Kratzer in die Schutzrüstung zu bekommen. Leichter gesagt als getan, denn »A.R.E.S.« ist auch beim Schwierigkeitsgrad absolut retro und unbarmherzig. Vor allem, wenn mal wieder so viele Gegner gleichzeitig über den Bildschirm huschen, dass man sich nur noch im Mündungsfeuer der Widersacher selbst explodieren sieht. Hart! Im Laufe der Story gewinnt Ares immer mehr Spezialfähigkeiten hinzu, kann sich alsbald etwa mit eingesammelten Metallteilen und Druck auf die RB-Taste

selbst reparieren und räumt per Laser-Rundumschlag auch dicke Gegnerbrocken aus dem Weg. Extrem Laune machen darüber hinaus der flippig-funkige Soundtrack in Chris-Hülsbeck-Manier und die charmant-flüssigen Animationen von Held und Gegnern. Zwischendrin gibt's sogar hübsch gezeichnete Standbild-Videosequenzen, die die etwas fade Geschichte weiter erzählen. Allerdings bloß mit englischen Texten und komplett ohne Sprachausgabe. Immerhin geht's auch ohne Story-Hintergrund gut und actionreich voran. Schade bloß, dass die Gaudi nach nur sieben Levels – und bei findigen Spielern damit nach nur zwei bis drei Stunden – schon wieder vorbei ist. Langzeitmotivation bietet höchstens die Online-Highscore-Tabelle.

Sabine Schischka

Wertung

Eine Investition, die sich vor allem für Retro-Freunde lohnt. Aber für die dann so richtig!

8.2 von 10

LET'S SING AND DANCE

Tanz doch wie du willst!

kurz&knapp

Hersteller | Deep Silver **Entwickler** | Voxler Games **Preis** | 9,49 Euro **Genre** | Tanzspiel
Spieler | 1 - 3 **Xbox Live** | nein **USK** | ab 0 Jahren **Erhältlich** | 9. Oktober 2013

Deep Silvers »Let's Sing and Dance« nimmt sich das Spielprinzip von »Dance Central« und »Just Dance« und packt es in ein zehn Euro günstiges Arcade-Korsett. Die zwölf Songs umfassende Playlist besteht in erster Linie aus recht aktuellen Chart-Hits wie »Born This Way«, »Party Rock Anthem« oder »Moves Like Jagger«. Klassiker wie Queens »Crazy Little Thing Called Love« sind die Ausnahme. Im Vergleich zur großen Konkurrenz ändert sich wenig: Du imitierst die Bewegungen eines Tänzers – je akkurater, desto mehr Punkte gibt es. Leider erkennt »Let's Sing and Dance« die Tänze nur recht ungenau: Oft musst du nur ein wenig mit den Armen wedeln und wirst trotzdem gut bewertet. Da fällt es dann kaum mehr auf, dass ein Trainings-Modus leider komplett fehlt. Dass man dank Karaoke-Texten und Kinect-Mikro mitsingen und damit mehr Punkte sammeln kann, reißt da kaum noch etwas heraus. Lieber mit »Just Dance 2014« abzappeln!

Robin Schweiger



Wertung

Gute Idee, mäßige Umsetzung. Wer richtig abhotten will, geht lieber mit der Konkurrenz fremd.

5.8 von 10

ORC ATTACK: FLATULENT REBELLION

Was für ein Pups!

kurz&knapp

Hersteller | Gamemill Entertainment **Entwickler** | Casual Brothers **Preis** | 9,49 Euro
Genre | Action **Spieler** | 1 - 4 **Xbox Live** | nein **USK** | ab 0 Jahren **Erhältlich** | 9. Okt. 2013

Wer sich bei Fürzen und Rülpsen noch immer scheckig lacht, der wird mit »Orc Attack: Flatulent Rebellion« wohl sein zukünftiges Lieblingsspiel gefunden haben. Als einer von vier im Koop-Modus spielbaren Orks bekämpfst du die Menschen in diesem aus Third-Person-Sicht dargestellten Hack-and-Slash-Game nicht nur mit Schwertern und Äxten, sondern auch mit allerlei körperlichen Ausdünstungen. Bei so einem urkomischen Thema kann man dann ruhig mal über die indiskutable Bildwiederholungsrate sowie die Grafik auf Smartphone-Niveau hinwegsehen. Auch die träge Steuerung, das fehlende Treffer-Feedback und die furchtbare Kameraführung können dem Actiongame mit seichten Rollenspiel-Einflüssen nichts anhaben. Wenn du dich denn darüber amüsieren kannst, dass die Charaktere solche Namen wie »Lord Poop« und »Doc Turd« haben. Stinkt gewaltig! Finger weg!

Robin Schweiger



Wertung

Wärmste Empfehlung für Trash-Fans und alle, die sonst nichts zu lachen haben.

2.0 von 10

REISE IN DEN CASUAL-KOSMOS



Ihr Boom ist nicht aufzuhalten. Mittlerweile wuchern sie durch jedes Genre wie Unkraut durch den Kräutergarten. Autor und Branchenspezialist Jürgen Kroder wagt den Blick über den Tellerrand eines Sektors der Spiele-Industrie, den kaum einer so richtig einschätzen kann. Die einen lieben die dort noch immer herrschende Goldgräberstimmung, die anderen verteufeln den Verfall klassischer Konzepte – so richtig wegdenken mag das Phänomen jedoch keiner...



Bizzarr: Candy Crush Saga ist vor allem in Hong Kong ein Renner. Laut Medienberichten spielt es dort jeder siebte Bewohner.



Schweinisches Vergnügen: »Angry Birds Star Wars« greift das zu Grunde liegende Lizenzthema hervorragend auf und hat dem finnischen Entwickler Rovio nicht umsonst Millionen Downloads beschert. Am 1. November folgt die Xbox-360-Fassung.

Wenn man Konsoleros fragt, was ihre Top-Spiele sind, dann kommen mit ziemlicher Sicherheit diese Antworten: »Call of Duty«, »Battlefield«, »GTA«, »Need for Speed«, »FIFA«. Klar, sind ja auch alles Topseller, die den Herstellern fette Millionengewinne bescherten. Und dank den Massenmedien könnte man glauben, Jung und Alt würden nur noch in den virtuellen Krieg marschieren, Raubüberfälle durchziehen, um die Wette rasen oder sich Polygon-Bälle um die Ohren schießen. Doch weit gefehlt! Denn es gibt eine weitere Seite der Erfolgsmedaille. Frag mal deine Eltern oder Großeltern

nach ihren Lieblingsspielen, dann geben die dir wahrscheinlich ganz andere Antworten. Deren liebste virtuelle Freizeitbeschäftigungen hören nämlich womöglich auf Namen wie »Gardenscapes«, »Barn Yarn«, »Pet Rescue Saga«, »4 Elements«, »Fishdom« oder »Diamond Dash«.

Wie, das sagt dir alles nichts? Kein Wunder, handelt es sich bei diesen Zeitfressern doch um so genannte – jeder hat es schon mal gehört – Casual Games. Was sich per Definition hinter dem Branchenbegriff verbirgt, erklärt dir unser Infokasten ausführlicher. Vereinfacht kann man sagen: Casual Games sind Gelegenheitsspiele, oft auch als Mini- oder Fun-Games bezeichnet.

MILLIONEN SPIELER, MILLIARDEN DOWNLOADS

Die bekanntesten der meist als Mini-Games belächelten Vertreter kennst du sicherlich: »Angry Birds«, »Doodle Jump« und »Cut the Rope«, aber auch das

selige »Moorhuhn« gehört dazu. Ja, viele Klassiker wie »Pong«, »Pac-Man« oder »Frogger« kann man dazu zählen. Gemeint ist die Art Spiel, das jedermann schnell und einfach zocken kann. Games, die deine vierjährige Schwester genauso wie deine 80-jährige Oma beherrschen. Eben Mobil-, PC- oder Konsolenspiele, die von bekennenden Gamern nicht selten ob ihrer vermeintlichen Einfachheit und Monotonie verschmäht werden.

Doch der Hochmut vieler so genannter Core Gamer ist nicht nur den Casual Gamern gegenüber diskriminierend, sondern auch der Industrie dahinter. Denn die ist größer, als du denkst! Wenn man sich die Nutzer- und Umsatzzahlen anschaut, schlackern bei den meisten die Ohren. Oder ist dir bewusst, dass alleine das zuckersüße und fast zum blind werden bunte »Candy Crush Saga« vom international agierenden Hersteller King jeden Monat über 40 Millionen aktive Spieler hat? Dass die »Angry Birds«-Teile bislang zwei



Definitionsfrage

WAS IST DAS ÜBERHAUPT?

Die Frage klingt simpel, ist aber gar nicht so einfach zu beantworten. Denn bei Casual Games handelt es sich nicht um ein fest definiertes Genre, sondern um eine Gattung von Spielen über mehrere Plattformen hinweg. Wikipedia sagt dazu: »Casual Games [...] ist ein Modewort für einfache elektronische Spiele, die sich durch eine besonders leichte Zugänglichkeit, intuitive Eingabemethoden, das kooperative Gameplay sowie schnelle Erfolgserlebnisse auszeichnen. Die Spiele zielen insbesondere auf Personen ab, die eine kurzweilige Unterhaltung ohne langwierige Lernphase suchen.« Das ist eine sehr gute Definition. Ergänzend kann man noch sagen: Casual Games sind nicht an ein bestimmtes Alter gebunden. Jeder kann sie spielen, vom Kind bis zum Senior. Und das auf jeder Plattform, überall sind die kurzweiligen Spielchen zuhause: auf Smartphones, Tablets, auf unseren Konsolen und auf dem PC, offline wie auch online. Für jede Gelegenheit gibt's das passende Spiel. Auffällig: Casual Games werden hauptsächlich von Frauen gespielt. Je nach Genre und Titel sind es bis zu 80 Prozent und mehr!

KLEINER GEWINNSPIEL-SNACK!

Für diese Ausgabe haben wir uns ein ganz besonderes Gewinnspiel ausgedacht. Hier kannst du deine Xbox-360-übergreifenden Gaming-Kenntnisse unter Beweis stellen und eins von drei fetten »Angry Birds«-Fanpaketen abgreifen. Die Aufgabe ist simpel. Im Folgenden siehst du vier Screenshots bekannter Casual-Kracher mit einem kurzen Texthinweis dazu. Um beim Gewinnspiel mitzumachen, schicke einfach eine E-Mail mit dem Betreff »Screenshot-Rätsel« an redaktion@360-live.de und sag uns, welche vier Casual-Titel hier abgebildet sind. Außerdem bitte Name und Adresse angeben, damit wir im Falle eines Gewinns den Preis verschicken können. Mitarbeiter von Activision und der Airmotion Games Verlag sind von der Verlosung ausgeschlossen.



Spiel 1

Laut Aussage des Herstellers ist das hier eine der »populärsten Apps aller Zeiten« und verfügt über 500 Millionen Spieler weltweit.



Spiel 2

Der Urahn war kein Casual-Game, wurde für den Mobile-Markt dann aber entsprechend umgestrickt. Besonders wichtig: der virtuelle Hüpf-Knopf. Rennen tut der Held von selbst.



Spiel 3

Kam bereits in die Liste der zehn umsatzstärksten Spiele in 103 Ländern, sahnte ein knappes Dutzend Branchenauszeichnungen ab und fordert Hirn und Geschick. Laut Apple bestes Ipad-Spiel 2012.



Spiel 4

Nur soviel: Duke Nukem's Lieblingsgadget spielt hier die Schlüsselrolle. Hat allein auf Android bereits über 50 Millionen Downloads zu verzeichnen.



»Zuma«-Entwickler PopCap wird noch immer vorgeworfen, das beliebte Konzept vom japanischen Knobler »Puzz Loop« kopiert zu haben.



Verkehrskordinator gesucht: Das Zeitmanagement-Spiel »Roads of Rome« wäre als Konsolen-Download-Titel garantiert ein Renner!

Milliarden Mal heruntergeladen wurden und Hersteller Rovio damit über 150 Millionen Euro umsetzte? Andere machen sogar Heu zu Geld: Supercell, die Entwickler des Mobilspiels »Hay Day«, verdienen 1,5 Millionen Euro – pro Tag! In diesem Zweig der Gaming-Branche ist also mächtig Musik drin. Allein 2014 prognostiziert die amerikanische Casual Games Association, dass der Markt ein Volumen von 8,64 Milliarden US-Dollar erreicht. Wahnsinn!

WER SPIELT EIGENTLICH CASUAL GAMES?

Diese Frage ist einfach zu beantworten: Wir alle, früher oder später einmal! Ja, auch du wahrscheinlich, ohne dass es dir bewusst ist. Denn die meisten von uns haben doch schon mal das fetzige »Fruit Ninja«-Teil auf ihrem Smartphone installiert oder in der Kinect-Version geladen, ihre Mittagspause mit einer Runde »Zuma Blitz« auf Facebook verdaddelt oder Dutzende Moorbühner über den Jordan gebalgt. Das sind die Gassenhauer unter den Casual Games, die Top of the Pops, die jedermann wie Lara Croft oder »Tetris« – streng genommen übrigens auch ein Casual Game – kennt. Doch das ist nur die Oberfläche, die Spitze des Eisbergs. Darunter gibt es zwar weniger schillernde Namen, die aber nicht minder erfolgreich sind. Wir behaupten mal, du hast wahrscheinlich noch nie etwas von einem »Lawn & Order: Die Gartenprofis«, »Farm Frenzy 4« oder »Shadow Wolf Mysteries« gehört, geschweige denn »Royal Envoy«, »Big City Adventure« oder »My Kingdom for the Princess« gespielt, oder? Schade, denn damit scheinst du etwas zu verpassen. Millionen von Menschen laden sich derartige Spiele gegen einen kleinen Obolus von bekannten Download-Plattformen wie

Gamehouse, Deutschland-Spielt.de, RTL Games oder beim bereits genannten Marktführer Big Fish Games auf ihren PC herunter. Oder kaufen die verpackten Fassungen im Medien-Fachmarkt um die Ecke.

LANGER SPIELSPASS FÜR WENIG GELD

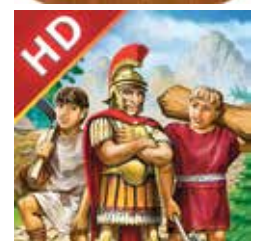
Viele greifen auch gerne beim Einkauf im Supermarkt zu. Irgendwo zwischen Duschgel, Salat, Windeln und Bier wird noch schnell ein Casual Game mitgenommen – einer noch stark von Spontankäufern geprägten Kundenschicht sei dank. Die meisten sehen irgendwo zufällig eine Verpackung die sie anspricht, schauen sich kurz die abgedruckten Screenshots und die Spielbeschreibung an und schwupps landet das Spiel im Einkaufswagen. Bei Kosten von fünf bis zehn Euro eines PC-Casualgames kann man schließlich nicht viel falsch machen, eine Fehlinvestition ist hier leicht zu verkraften.

Noch billiger geht es in den App Stores von Apple, Google und Microsoft zu. Dort herrscht seit einigen Jahren der totale Preiskrieg. Deswegen hat sich dort das Free-to-Play- oder Premium-genannte Prinzip durchgesetzt, was auch auf Konsole immer aggressiver vorangetrieben wird – siehe auch »Happy Wars«, »Spartacus Legends« oder »Ascend: Hand of Kul« für Xbox 360. Heißt: Herunterladen und spielen, beides ist erstmal für Umme. Wer aber schneller vorankommen will oder spezielle Ausrüstungsgegenstände benötigt, der muss zum Geldbeutel greifen. Von wenigen Cent bis hin zu 50 Euro und mehr – dem monetären Limit werden keine Grenzen gesetzt.

Gelegenheitsspiele fallen also in der Regel deutlich günstiger als unsere eingeschweißte, beziehungsweise digital zu beziehende Konsolenkost aus, bieten



Die beliebten Wimmelbild-Spiele haben sich in der letzten Zeit immer mehr in Richtung Point-and-Click-Abenteuer entwickelt und auch grafisch eine ganze Ecke zugelegt. Folgt nun der Sprung auf die neuen Konsolen mit Free-to-Play-Fokus?





Mehr auf www.360-live.de

* Geliebt oder verhasst? Mach mit bei unserer Casual-Games-Umfrage!

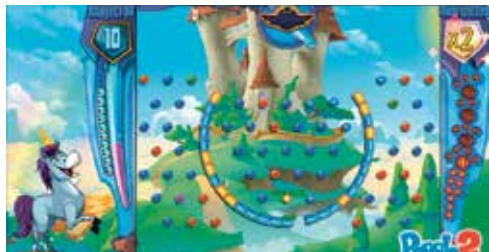
aber meist genauso lange Spaß und Unterhaltung. Fünf bis zehn Stunden sind locker drin, meist aber werden mehrere Wochen benötigt. Das liegt unter anderem daran, dass beim typischen Homo Casualis klassische, viele Stunden andauernde Durchspiel-Sessions dann doch eher die Ausnahme bilden. Die Zielgruppe ist, besonders im PC-Bereich, größtenteils über 40 Jahre alt, berufstätig und hat Kinder – da bleibt nicht mehr viel Freizeit fürs schönste Hobby der Welt.

Ein leichter Schwierigkeitsgrad und eine flache Lernkurve – das sind nüchtern betrachtet zwei Markenzeichen von Casual Games. Wer sich in »Aquascapes« virtuelle Aquarien erspielt, in »Green Valley« Obst sortiert und in »Farmerama« Felder anlegt, der macht das aus einem Grund: Er sucht seichte Entspannung vom stressigen Alltag! Das heißt aber nicht, dass derartige Games immer einfach oder anspruchslos ausfallen. Je nachdem, welches Genre man bevorzugt, müssen die grauen Zellen trotzdem ordentlich ran.

WELCHE GENRES GIBT ES?

So wie es für Xbox 360 eigentlich auch nur eine handvoll Genres gibt, die sich in der Masse wirklich durchsetzen konnten, sieht es ähnlich bei den Casual Games aus: Fünf bis sechs Spielprinzipien, die auf allen Plattformen bis zum Erbrechen wiederholt und ausquetscht werden, geben den Ton an.

Das sind einerseits 3-Gewinn-Spiele, bei denen du mindestens drei gleichartige Objekte in eine Reihe durch Vertauschen bringen musst. Das kennst du vielleicht aus den bekannten »Bejeweled«-Teilen, wo du Edelsteine hin und her schiebst. Fische, Obst, Süßigkeiten, Eiswürfel, Pilze, Felsen. Ja, es gibt fast keinen



Teurer Exklusiv-Deal?
Teil Zwei von Dauerbrenner »Peggle« kommt vorerst nur für Xbox One.

Gegenstand, der in »Match-3-Games« – so die englische Bezeichnung – noch nicht verwendet wurde. Die Dauerbrenner bleiben aber jede Art von blinkenden Klunkern. Da merkt man einfach die Nähe zur Zielgruppe: »Diamonds are a girl's best friend«, besang es ja bereits Marilyn Monroe. Das Genre des 3-Gewinn-Prinzips hat mittlerweile einige nicht minder beliebte Sub-Genres herausgebildet. In Bubble-Shootern schießt du beispielsweise farbige Kugeln auf eben selbige, um drei oder mehr miteinander zu verbinden, damit sie sich auflösen.

Auch sehr beliebt sind Time-Management-Games, im Deutschen meist Zeit- oder Klickmanagement genannt. Bei »Roads of Rome«, »Im Land der Wikinger«, »Pyramid Rising« und Konsorten gilt es, unter Zeitdruck Rohstoffe wie Holz und Stein einzusammeln, Häuser zu reparieren und Straßen zu bauen. Quasi Aufbaustrategie-Spiele light. Oder aber du beweidst dich als virtueller Besitzer eines Cafés, Bauernhofes oder Einkaufsladens, wo es dann im Rennen gegen die Uhr Kunden zu bedienen, Kühe zu melken oder Regale einzurichten gilt. Die perfekten Abläufe finden und

seine Klicks pro Sekunde zu optimieren, das steckt im Kern hinter diesem schweißtreibenden Genre.

Was auch gerne gespielt wird, sind Puzzle- und Brettspiele im Stil von »Mahjong« und »Solitaire«. Vor allem Letzteres gilt in Fachkreisen als die Mutter der Casual-Kost. Geschicklichkeitsspiele – ja, wir müssen nochmals das schon mehrmals zitierte »Angry Birds« erwähnen – dienen auch gerne als Pausenfüller. Doch alle hier aufgezählten Genres sind nichts gegen die Königsdisziplin, die alle in ihrer Popularität um Längen aussticht: Wimmelbild-Spiele, auch als »Hidden Object Games« bezeichnet.

Wenn man sich die Casual-Games-Charts für PC-Spiele anschaut, egal wo auf der Welt, sind in den Top 10 mindestens fünf bis sechs Wimmelbild-Titel dabei. Meist sogar mehr. Dieses Genre hat seinen Ursprung in den Wimmelbild-Büchern für Kinder. Doch die digitalen Vertreter bieten deutlich mehr als ein »Suche den Polizisten« oder »Finde die Feuerwehr«! Denn aus den anfangs einfach produzierten Suchbild-Spielen wurden mittlerweile exzellent und aufwendig inszenierte Hochglanz-Abenteuer, die mit Render-Intros, professionellen Synchronsprechern bekannter Hollywood-Schauspieler, hochauflösenden Grafiken und stundenlanger Unterhaltung auftrumpfen. Die Storys sind in der Regel im Mystery-Bereich angesiedelt, wo es seltsame Mordfälle zu lösen gibt. Und so komisch es sich anhört: Die Wimmelbilder werden in Wimmelbild-Spielen immer seltener. Die Entwickler mischen immer mehr Rätsel- und Abenteuer-Elemente mit rein, in denen Objekte gefunden, kombiniert und an geeigneter Stelle verwendet werden müssen.

SCHWAPPT DIE TRENDWELLE VOLLENDTS AUF KONSOLE ÜBER?

So viel zu Mobil- und PC-Spielen im Casual-Segment – aber wie sieht es auf Xbox 360 oder der Playstation 3 aus? Nicht so gut. Zumindest wenn man seinen Blick auf die Veröffentlichungen im Handel wirft. Da erscheint mal ein »Bejeweled 3« oder wie am 1. November »Angry Birds Star Wars« für so ziemlich alle Konsolen. Aber ansonsten geht nicht viel im Konsolenregal. Nur warum eigentlich? Ganz einfach: Der Preis spielt eine extrem wichtige Rolle: »Die Produktionskosten für Konsolenspiele liegen deutlich höher als beim PC. Das lohnt sich nur, wenn man mindestens 15 bis 20 Euro nimmt. Das gibt wohl kaum ein Konsolero für ein Gelegenheitsspiel aus«, sagt Felix Buschbaum, Geschäftsführer einer PR-Agentur, die auf die Vermarktung von Gelegenheitsspielen spezialisiert ist.

Folglich erscheinen die meisten Casual Games für Konsolen in den entsprechenden Download-Stores. Wer die virtuellen Ladentheken des Xbox Live Marktplatzes oder des Playstation Stores abklappert, findet unzählige Titel, die schnellen Spaß verheißen – und das meist für unter zehn Euro. Mit dem großen Unterschied, dass einige Casual-Genres fast nicht vorhanden sind. Auf unserer Lieblingskonsole dominieren Action- und Arcade-Spiele im Stil von »Worms«, »Feeding Frenzy« und »Joe Danger«. Zeitmanagement- oder gar Wimmelbild-Spiele suchst du hier vergeblich. Klar, mit einem Gamepad lassen sich actionlastige Spieler einfach besser zocken. Andererseits liegt's auch an der Zielgruppe, denn: »Wimmelbild-Spiele werden überwiegend von Frauen mittleren Alters gezockt. Und das sind nun mal nicht die primären Besitzer von PS3 und Xbox 360«, so Buschbaum. Diese Aussage unterstreicht Ralf Wetzels von Entwickler S.A.D., einem der größten deutschen Hersteller für Casual Games: »Reine Konsolenspieler sind für den Casual-Games-Bereich keine Kern-Zielgruppe«, sagt



der Fachmann, der unter anderem die pinkfarbenen verpackte, im Regal garantiert nicht zu übersehende »Purple Hills«-Reihe verantwortet. »Wer viel an Xbox 360, PS3 und Co. zockt, erwartet in der Regel auch aufwendige Storys und komplexe Spielwelten und eben kein Spiel für zwischendurch.«

AUSBLICK

Casual Games sind weder ein Nischenprodukt für Kids, Hausfrauen und Senioren, noch sollte man darüber spotten und lachen. Die »Spielesnacks« werden von allen Typen von Gamern gespielt. Dass sie auf Heimkonsolen eine immer prominentere Rolle einnehmen werden, merkt man daran, dass es zum Beispiel »Peggle 2« erstmals nur auf der Xbox One geben wird. Oder dass Microsoft, Sony und Nintendo derzeit ganz stark um die Gunst der Indiespieler-Entwickler buhlen, von denen sich viele im Casual-Kosmos bekanntlich bestens auskennen. Und auch das allseits beliebte, millionenfach verkaufte Adventure »The Walking Dead« von Telltale Game wird nicht zuletzt dank seines sehr benutzerfreundlichen Interfaces vom Wirtschaftsmagazin Forbes als neue Generation der Casual Games gehandelt. Casual Games sind also keine Nische, sondern mitten in der Gesellschaft angekommen. Und das, ohne dass es uns allen so wirklich bewusst ist.

Jürgen Kroder

Kurioses am Rande

EIN SPIEL, MEHRERE HERAUSGEBER

Während es in der »normalen« Spielebranche üblich ist, dass Game A von Hersteller B herausgebracht wird, gilt diese Gesetzmäßigkeit nicht im Casual-Games-Segment. Hier kommt ein Spiel oft von mehreren Firmen nahezu gleichzeitig auf den Markt. Als imaginäres Unterscheidungsmerkmal prangt dann hin und wieder ein namhafter Kooperationspartner, wie zum Beispiel das Logo einer Frauenzeitschrift, auf der Verpackung. Das Verwirrspiel findet seinen Gipfel darin, dass mancher Titel einen komplett neuen Namen erhält, sich dahinter aber das gleiche Game wie bei den Mitbewerbern befindet. So wird aus »Fishdom« die »Fisch-Oase« und aus »Gardenscapes« ein »Garten-Glück«. Verrückt, oder?



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

360 LIVE

COMMUNITY

Was tut sich
rund um
Xbox Live?

SCENE	DLC-TEST	XBLA GAMES	DER MONAT	ERFOLGE
Meckerecke, Szene-News, Interview	Metro: Last Light Magic 2014	Alien Rage, Girl Fight, Marlow Briggs, Pac-Man Championship Edition DX+	Neues aus der Redaktion...	Grand Theft Auto 5

✕ Consoles

VIER CUPS ZUM SAISON- START

Am 26. September ging das unter Online-Sport-Fans besonders beliebte »FIFA 14« endlich in die neue Saison. Passend dazu laufen in der Consoles Sports League bereits ein »1 on 1 Release Cup« und unterschiedliche »Warm Up«-Turniere für Eins-gegen-Eins-Spieler sowie Zwei-gegen-Zwei- und Vier-gegen-Vier-Mann-Teams – sowohl auf Xbox 360 als auch auf Playstation 3. Gespielt wird wie fast immer im Modus »Single Elimination«. Also schnell ab ins Trainingslager und

»Also schnell ab ins Trainingslager und FIFA 14 einwerfen.«

»FIFA 14« einwerfen, denn wer will schon wie VfL-Bochum-Trainer Peter Neururer am Ende zugeben müssen: »Das letzte Mal, dass ich so hoch verloren hab, war gegen meinen Bruder im Tipp-Kick.« Alle Regeln, alle Teilnehmer sowie die Anmeldung für kommende Ligen und Turniere findest du wie immer auf der unten genannten Webseite. Für die Angstgegner aus dem »PES 2014«-Lager werden momentan leider keine Cups angeboten. Bei ausreichendem Interesse dürfte sich das aber schon bald ändern.



www.consoles.net

Die Mecker-Ecke

MEDIENKRITIK UND WERTUNGS-ÜBERSCHUSS

Kürzlich habe ich mir eine hitzige Diskussion mit Kollege Förtsch rund um Rockstar Games' Offene-Welt-Epos »Grand Theft Auto 5« geliefert. Thema: Die Gesellschafts- und Medienkritik, die Rockstar mit »GTA 5« offensichtlich übt und an welchen Stellen genau dieser Ansatz flach fällt oder eben nicht funktioniert.

ALIENS UND WERTUNGEN

Nehmen wir zum Beispiel die Nebenmission, in der Michael zu Beginn des Spiels einen Pro-Cannabis-Aktivistin trifft, von diesem einen Joint angeboten bekommt und die kostenlose Sportzigarette nach kurzem Zögern nur zu gerne konsumiert. Wenige Sekunden später schlägt das Videospiel-Weed ein, wie eine »Mindfuck-Atombombe«. Michaels betäubte Wahrnehmung suggeriert ihm plötzlich, er werde von humanoiden Aliens angegriffen und dem Midlife-Crisis-Gangster bleibt kein anderer Ausweg, als die außerirdischen Horden mit einer Minigun zu bearbeiten. Grundsätzlich ja eine nette Idee, wären da nicht zwei Probleme: Aus einer späteren Mission von Franklin wissen wir, dass eben dieses Gras nicht mit irgendwelchen Psychopharmaka versetzt ist. Ganz im Gegenteil, Franklin hält das Marihuana sogar für extrem minderwertig. Auswirkungen dieses Grades sind bei so einem Rauschmittel also definitiv nicht zu erwarten – nicht einmal bei einem Menschen mit bipolarer Störung, so wie das bei Michael der Fall sein könnte. Zum anderen passt die äußerst überdrehte Darstellung in dieser Form nicht ins Game. In einem »Saints Row« kein Ding, in einem trotz seiner Überdrehtheit und Absurdität grundsätzlich realistischen Spiel wie »GTA 5« allerdings ein Problem – zumindest für mich. Oder soll es gar ein Augenzwinkern in Richtung der Konkurrenz sein? Ist es vielleicht eine verquere Anspielung auf die Horror-Visionen des Anti-Cannabis-Films »Reefer Madness« aus den 1930er Jahren?

EINES IST SICHER

Was ich mit Sicherheit weiß, ist dass dies nur einer der Gründe ist, warum das Gangster-Abenteuer für mich weit entfernt liegt von der perfekten Wertung, mit welcher große Teile der Fachpresse im Fall von »GTA 5« nur zu gerne um sich werfen. Zu dem Zeitpunkt, zu dem ich diese Zeilen schreibe, listet Metacritic 31 Medienvertreter, die dem Gangster-Game in welcher Form auch immer eine 100-Prozent-Wertung erteilen. Ehrlich Leute? Pop-Ups, Story-Durchhänger, teils sehr fragwürdige KI und mehr... und das Ding ist für euch perfekt? Ja, »GTA 5« hat mich Skeptiker eines Besseren belehrt und ich halte das Game für eines der besten Spiele dieses Jahres. 100% perfekt ist es aber nicht!



BIO

Name | Markus Würstle
Schon gewusst? Markus Würstle schreibt seit 2011 für 360 Live und hat ein Herz für Wade Hebert.

interview

UNTER VIER AUGEN MIT

Marius Glittenberg von
CallofDutySeries.de



Name | Marius Glittenberg Alter | 21
Wohnort | München Beruf | BWL-Student
Webseite | www.callofdutyseries.de

360 Live: Was ist CallofDutySeries.de?

Marius: CallofDutySeries.de ist die größte deutschsprachige Community rund um »Call of Duty«, welche Ende 2008 gegründet wurde und mittlerweile knapp 40.000 registrierte User zählt. Auch wenn unser Fokus eindeutig auf der »Call of Duty«-Reihe liegt, haben wir sehr aktive Unterforen zu anderen Spielen, wie zum Beispiel »League of Legends«, »Battlefield«, »GTA« und »FIFA«, alltägliche Themen, Hilfe zu Problemen mit Soft- oder Hardware und einen Bereich für Clans und E-Sport. Meine primäre Aufgabe ist das Knüpfen und Pflegen von Kontakten zu Herstellern sowie das Vertreten des Teams beziehungsweise der Website auf diversen Events. Dazu schreibe ich News rund um »Call of Duty« und allem was dazugehört.

360 Live: Was ist dein Lieblingsteil der Serie?

Marius: Eine schwierige Frage, vermutlich aber der erste Teil der »Modern Warfare«-Reihe, also »CoD 4«. »Modern Warfare« hat alle neueren Shooter geprägt, der Multiplayer-Modus war fast schon revolutionär und ist meiner Meinung nach der Grundstein für die aktuellen Titel.

360 Live: Du hast »Ghosts« bereits gespielt, was hältst du davon?

Marius: Es ist ein typisches »Call of Duty«, zwar mit einigen Neuerungen, aber das Grundprinzip ist gleich geblieben. Wobei auch niemand zu viele Änderungen erwartet hätte, das gewohnt flüssige »Call of Duty«-Gameplay ist geblieben, hinzugekommen sind neue Karten, Waffen und Spielmodi – mich hat es überzeugt.

360 Live: Auf was freust du dich bei »Ghosts« besonders?

Marius: Für die Xbox One und den PC wurden bereits dedizierte Server bestätigt, für mich war das eine der besten Nachrichten. Und als »Search and Destroy«-Fan freue ich mich total auf den neuen Spielmodus »Search & Rescue«, der das Prinzip von »SnD« übernommen und leicht verändert hat.

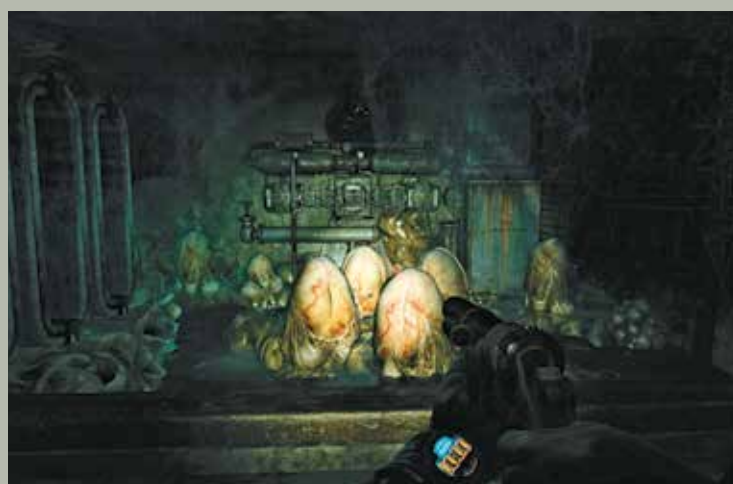
360 Live: Wie schätzt du die bisher vorgestellten Mehrspieler-Maps ein?

Marius: Die Karten »Chasm« und »Whiteout« haben mir jeweils sehr gut gefallen, beide sind größere Maps, die Möglichkeiten für die verschiedenen Waffenklassen bieten und nicht so sehr auf das schnelle MG-Gameplay ausgerichtet sind.

360 Live: Pro oder Contra »noob tube«?

Marius: Absolut Contra! Hierfür die richtige Balance zu finden, ist sehr schwer. In »Modern Warfare 2« war der Granatwerfer viel zu stark, in »MW3« nutzlos. Ich bin noch etwas skeptisch wie es in »Ghosts« wird, schließlich kehrt das Extra »Danger Close« zurück, das den Schaden von Explosionen erhöht. Im Gegenzug werden Granaten aber nicht mehr durch das Extra »Plünderer« aufgefüllt, was das »Herumgetube« in Grenzen halten dürfte.

✖ Brandneue Erweiterungen im Test



METRO: LAST LIGHT DAS ENTWICKLER-PACK

Preis | 3,79 Euro
Hersteller | Deep Silver

Mit dem »Entwickler-Pack« von »Metro: Last Light« begibst du dich erneut auf ein Abenteuer in die Moskauer Endzeit-U-Bahn. In einer von zwei neuen Umgebungen geht es zuerst einmal in eine Art Museum. Dort kann man sich einige der Charakter- und Monster-Modelle des Spiels aus nächster Nähe und ohne akute Gefahr ansehen, auf einer Schießanlage den Umgang mit seinen Waffen üben und von der KI gesteuerte Menschen und Monster in einer Arena gegeneinander antreten lassen. Nette Idee, die allerdings nicht allzu lange Unterhaltung verspricht. Richtig interessant wird die Sache erst in der Mission »Das Spinnennest«. Mit Feuerzeug, Fackel und dem brandneuen Flammenwerfer versuchst du aus einem Nest, voll mit tödlichen Riesenspinnen, zu entkommen. Kein Download für Arachnophobiker also! Als Belohnung winken vier Erfolge im Gegenwert von 60 Punkten. Für einen Preis von knapp vier Euro lohnt sich die Investition für Fans klaustrophobischer U-Bahn-Action also allemal. Besitzer des rund 15 Euro teuren Season Pass greifen ohne weitere Kosten zu.

Kaufen? **Fans**

MAGIC 2014: DUELS OF THE PLANESWALKERS ERWEITERUNG 1

Preis | 4,79 Euro
Hersteller | Microsoft

Echt magisch mag die erste Erweiterung für das Sammelkarten-Spiel »Magic 2014 – Duels of the Planeswalkers« zwar nicht sein, Fans der virtuellen Kartenduelle kommen für einen Preis von gerade einmal knapp fünf Euro aber definitiv auf ihre Kosten. Im Paket enthalten: Fünf neue Decks mit insgesamt 280 freischaltbaren, einzigartigen Karten. Zum Einsatz kommen die Monster und Zaubersprüche unter anderem in den sechs Levels einer kurzen neuen Kampagne. Für weitere Abwechslung sorgen fünf zusätzliche Puzzle-Herausforderungen, deren Lösungen mächtig Hirnschmalz von Konsolen-Zauberkünstlern verlangt. Neben neuen Portraitbildern für das Spielerprofil, kannst du dir 100 Punkte, verteilt über acht freispielbare Erfolge, verdienen. »Magic«-Profis sollten Letztere relativ schnell freischalten, gilt es doch vor allem Aufgaben zu erledigen, bei denen du unter anderem ein Spiel mit jedem neuen Deck gewinnen musst. Vom Umfang her kann man bei den gerade mal fünf Euro Anschaffungskosten nicht meckern, ausgefallene Inhalte findet man jedoch nicht im Paket.

Kaufen? **Fans**

✖ AKTUELLE CSL-CHARTS*

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

PLATZ	NAME	PUNKTE	MATCHES
1	iShowTime	1429	49
2	BNGR	1401	39
3	DreamZ OP	1290	28

* Auswertung erfolgte am 24.09.2013

FIFA 13 »10N1 5 STERNE LADDER«

PLATZ	NAME	PUNKTE	MATCHES
1	BERRY TuBa	1252	28
2	X3F Domi	1245	41
3	CuBe GonE	1096	212

360 LIVE MULTIPLAYER-EVENT

Auf vielfachen Wunsch der Community kündigen wir Mehrspieler-Events mit der Redaktion nicht mehr nur auf Facebook und im Forum, sondern auch an dieser Stelle im Heft an. Als nächstes steht »Battlefield 4« im Kalender. Der Blitzkrieg zwischen dir und den Redakteuren geht am Mittwoch den 13. November 2013 ab 22 Uhr in die Groß-offensive. Wer mitspielen will, schickt eine Freundschaftsanfrage an: Events 360Live. Am Eventtag laden wir dich dann in die Session ein.

LIVE ARCADE TOTAL

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

ALIEN RAGE

Preis | 14,99 Euro Hersteller | CI Games Schwierigkeit | mittel Spieler | 1 - 4

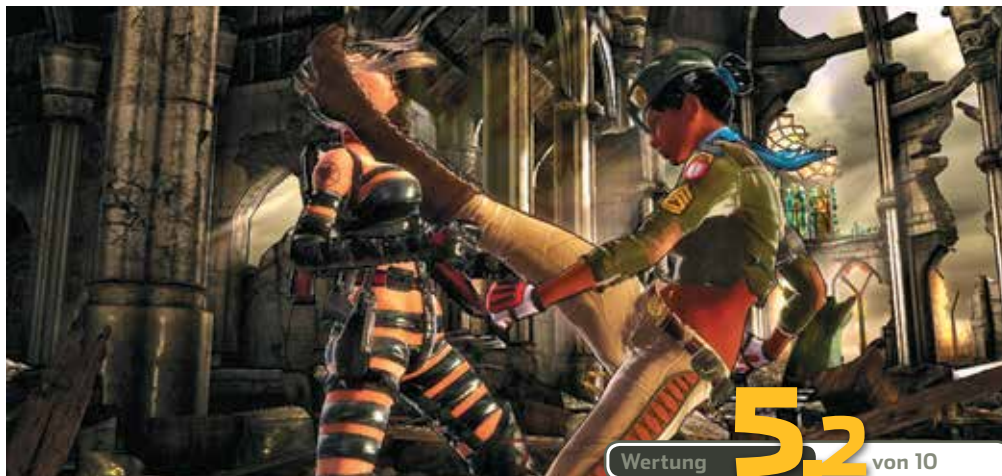
Wenig Geld in der Tasche und zu faul zum Denken? Dann ist dieser Ego-Shooter eventuell genau das Richtige: Als Space-Marine Jack soll der Spieler über 14 Abschnitte hinweg eine feindliche Alien-Armee erledigen. Je nach Trefferquote mit einem der zehn Schießprügel hagelt es Punkte, die später diverse Verbesserungen freischalten. Das war's eigentlich schon. Schalterrätsel? Versteckte Bonusabschnitte? Fehlanzeige! Das Gameplay ist so gradlinig wie die Gehirnwellen von Paris Hilton und verlangt allenfalls etwas Durchhaltevermögen, denn selbst auf dem einfachsten der drei Spielstufen wird es zeitweise heftig. Optisch kann sich die Low-Budget-Produktion aber sehen lassen: nette Explosionen, düstere Umgebungen und annehmbare Gegner. Auch die Steuerung ist okay, der Multiplayer-Modus für Deathmatch und Teamkampf dagegen bestenfalls eine nette Dreingabe. Alles in allem kein Meilenstein, aber ein leicht verdaulicher Shooter-Snack für Zwischendurch.



GIRL FIGHT

Preis | 9,49 Euro Hersteller | Kung Fu Factory Schwierigkeit | einfach Spieler | 1 - 2

Der Titel dieses Beat 'em Ups übt auf Männer vermutlich eine ähnliche Anziehungskraft aus, wie schlammcatchende Weibchen in knappen Hot-Pants. Doch das Game entpuppt sich als weitaus weniger sexy und lässt beim Gameplay ordentlich die Deckung unten. Als typischer 3D-Prügler stürzen sich in »Girl Fight« ausschließlich weibliche, leicht bekleidete Schlägerinnen in apokalyptisch angehauchte Arenen und wischen sich mit simplen Schlägen, Tritten, Kombos und seichten Psi-Kräften das Make-Up aus der Visage. Die Outfits der Prügelantinnen bleiben einem mit Over-Knees und Kampf-Bikinis noch am ehesten im Gedächtnis, denn in punkto Steuerung und Inszenierung bewegt sich »Girl Fight« bestenfalls im unteren Mittelfeld des Genres. Der leichte »Borderlands«-Look mit seinen schwarzen Umrandungslinien wirkt leider mehr gewollt als gekonnt. Für zwischendurch mit einem Kumpel – oder bei einen coolen Mädelsabend – okay. Als Einzelspieler locken einen höchstens die neuen, freischaltbaren Klamotten und Bilder der Heldinnen.



TEST

PAC-MAN CHAMPIONSHIP EDITION DX+

Preis | 9,49 Euro Hersteller | Namco Bandai

Schwierigkeit | mittel Spieler | 1 - 2

Pac-Man? Kennt doch jeder, oder? Falls nicht: Aufgabe des Spielers ist es, in einem Labyrinth alle Pillen zu fressen, ohne von den umherstreunenden Geistern erwischt zu werden. Schluckt Pac-Man eine der Powerpillen, wird der Spieß für wenige Augenblicke umgedreht. War 1980 ein Dauerbrenner in der Spielhalle und hat mehr Ableger als jeder Hamster hervorgebracht. Die letzte Version gab es 2010 mit frischer Grafik und peppiger Musik, mit dem aktuellen Upgrade karrt der Hersteller einige Neuerungen an den Start. Etwa die variable Geschwindigkeit, zwei neue Musikstücke oder eine verbesserte Online-Highscore-Anzeige. Wer noch ein paar Euros mehr springen lässt, darf sich zusätzliche Grafik-Sets von »Dig Dug«, »Rally-X« oder »Pac-Man and the Ghostly Adventures« herunterladen. Wer die normale »Championship Edition« bereits besitzt, kann sich den Download sparen. Alle anderen schwelgen in glückseligen Pillen-Fress-Erinnerungen.



MARLOW BRIGGS AND THE MASK OF DEATH

Preis | 13,49 Euro Hersteller | 505 Games

Schwierigkeit | mittel Spieler | 1

»Marlow Briggs and the Mask of Death« hört sich nicht umsonst wie der Titel eines schlechten 80er-Jahre-Action-Films an: Der »God of War«-Klon parodiert das Genre ganz bewusst und bietet völlig zusammenhangslose, übertriebene und abgefahrene Bombast-Action zum kleinen Preis. Spielerisch ist das Ergebnis entsprechend anspruchslos: Taktik ist selten gefragt, stattdessen können sämtliche Gegner durch wildes Hämmern auf die beiden Angriffstasten erledigt werden. Auch das Magie-System bleibt simpel, ist dafür aber wunderbar spektakulär. Der erste verfügbare Zauber ist direkt ein riesiger Meteoritenschauer. Während der Spielzeit von vier bis fünf Stunden bekommst du alle paar Minuten neue Szenarien, Gegner und Waffen präsentiert – glasklar, dass Marlow schließlich auch mit Engelsflügeln durch die Lüfte flattert. Die für einen Arcade-Titel sehr gute Grafik setzt das Spektakel dabei wunderbar in Szene. Geheimtipp!



DER DIREKTE WEG ZU DEN ERFOLGEN IN... GRAND THEFT AUTO 5

KEINE GRENZEN IN SAN ANDREAS



Du hast es also tatsächlich geschafft, dich von »Grand Theft Auto 5« loszureißen. Das kann nur einen Grund haben: Du willst mehr über die Erfolge des Open-World-Krachers wissen! Zunächst einmal musst du dir darüber bewusst sein, dass die kompletten 1.000 Punkte sehr, sehr viel Zeit

in Anspruch nehmen werden. Dafür sorgen Erfolge wie »Vielseitig talentiert«, wofür du in allen Hobbys und Freizeit-Beschäftigungen eine Gold-Medaille erlangen musst. Dieser enorme Zeitaufwand wird mit gerade einmal 30 Punkten belohnt. Auch »Zuhause in San Andreas« verlangt für 30 Gamer-

score echte Hingabe: Für den Erfolg musst du praktisch jeden Quadratmeter der Karte erkunden. Für das Abschließen der Story-Missionen bekommst du insgesamt elf geheime Erfolge im Wert von 200 Punkten spendiert. Doch ganz so leicht macht es dir Rockstar nicht mit den restlichen Einzelspieler-Herausforderungen. Für »Roter Nebel« gilt es, jede einzelne Randalie-Nebenmission abzuschließen, was deinen Gamerscore um weitere 20 Punkte aufpeppt. »Hoch hinaus« wiederum verlangt, dass du jeden der Monster-Stunts findest und erfolgreich absolvierst. Der Internet-Browser, den du im Spiel mit deinem Handy aufrufst, ist bei diesem Erfolg sehr hilfreich: Rufe einfach die Website »www.junkenergydrink.com« auf, antworte mit »JA« und klicke auf »Adrenalinjunkies« im oberen Bereich der Seite. Nun wird dir eine Karte mit jedem einzelnen Monster-Stunt im Spiel angezeigt. Um sie erfolgreich zu absolvieren, ist wichtig, dass du auf allen vier Rädern sauber landest. Die 30 Gamerscore-Punkte hast du dir dann redlich verdient. Für »Abfallbeseitigung« gilt es, die Umwelt zu schützen und sämtlichen Atommüll aufzusammeln – zuerst musst du dafür allerdings das alte Dock kaufen. Nachdem du Dutzende weitere Nebenmissionen erledigt und sämtliche Geheimnisse gefunden hast, warten mit »Berufsverbrecher« für das hundertprozentige Abschließen des Spiels 100 Gamerscore-Punkte auf dich.

GEMEINSAM DURCH LOS SANTOS

Seit dem 1. Oktober ist »Grand Theft Auto Online« am Netz und öffnet damit einen völlig neuen Spielmodus, mit dem du mit bis zu 16 Spielern gemeinsam durch San Andreas und seine vielen Regionen reisen kannst. 17 Erfolge sind nur in diesem Modus zu erlangen. 100 Ränge gilt es durch das Sammeln von Erfahrung zu erreichen, vier Erfolge und insgesamt 125 Punkte gibt es, sobald du Level 100 freischaltest. Rockstar lässt sich nicht davon abhalten, eine Referenz an ein anderes Spiel des Studios unterzubringen: »Der Midnight Club« und 20 Punkte werden dir gutgeschrieben, wenn du fünf Rennen mit einem getunten Fahrzeug gewinnst. Auch ein Horde-Modus hat es in die Online-Variante von »GTA 5« geschafft. Schließe alle zehn Wellen im Überlebenskampf ab und »Unnatürliche Auslese« sowie 20 weitere Punkte sind dein. Online lohnt es sich zudem, eine eigene Existenz aufzubauen: Nachdem du dir ein Apartment, eine Garage und ein versichertes Fahrzeug zugelegt hast, lebst du »den

amerikanischen Traum« und pimpst deinen Gamerscore gleich noch einmal um 10 Punkte.



ERFOLGE-ÜBERSICHT

Anzahl der Erfolge: 49
Anzahl der Online-Erfolge: 17
Anzahl geheimer Erfolge: 11
Zeitfaktor: Min. 100 Stunden
Schwierigkeit: 8 von 10

»Grand Theft Auto 5« ist nicht nur eines der besten, sondern auch eines der umfangreichsten Spiele des Jahres. Für alle Erfolge wirst du weit über 100 Stunden investieren müssen – nicht zuletzt im bombastischen Online-Modus.

SPASS MIT UFOS

»Grand Theft Auto 5« erzählt zwar eine ernste Geschichte, sorgt jedoch gleichzeitig für viele Lacher. Das überträgt sich auch auf die Erfolge: Für »Von jenseits der Sterne« musst du etwa alle Raumschiffteile sammeln und zurückbringen. Was ein Raumschiff in dem realistischen Szenario von »Grand Theft

Auto« macht, das wollen wir euch an dieser Stelle natürlich noch nicht verraten. Ernster wird es bei »Knappe Angelegenheit«: Für diesen Erfolg besteht die Aufgabe darin, alle Flugzeug-Herausforderungen der Kategorien »Unter der Brücke durch« und »Messerflug« abzuschließen.





✖ Nachgefasst

GRAND THEFT AUTO 5

Eine Milliarde Umsatz in gerade mal drei Verkaufstagen, Millionen begeisterter Fans, eine Metacritic-Durchschnittswertung von 9.8 – »GTA 5« bricht einen Rekord nach dem anderen. Bleibt die Frage: Ist die 360-Live-Community ebenso vom Hype erfasst oder lässt sie den Offene-Welt-Abraumer links liegen?

Im Forum stoßen wir zunächst auf nichts als pure Euphorie. Nach den ersten Minuten mit »Grand Theft Auto 5« sind viele unserer Nutzer fast sprachlos. ColonelKilg0re meint etwa: »Gott, es ist so sexy...« Slash fällt ein ähnliches Urteil: »Es gibt einen Gott, er hat dieses Spiel geschaffen.« ol CaRLiTo lo findet als Erster wieder seine Worte: »Die Grafik ist mal echt super! Gerade die Wasseranimationen sehen fantastisch aus. Auch die Unterwasserwelt sah für ein paar Atemzüge sehr ordentlich aus – und nicht nur bei Call of Duty schwimmen die Fische weg. Lichteffekte, Texturen, Charaktere und Automodelle sind super schick! Der Sound ist die Oberbombe des Spiels! Die Synchro ist klar und dynamisch. Donner, Regen, das Zwitschern der Vögel, Rasenmäher in der Umgebung, der Windzug beim Überholen von Autos... Wahnsinn! Hoffe, nach dem Marathon kommt mein Spielstand nicht zu Schaden, denn ich musste eben abbrechen, weil die Xbox nach meinem Tod eingefroren ist... allen anderen auf jeden Fall viel Spaß mit dem Game!« Auch Zamamee stimmt zu: »Habe nun auch ein paar Stündchen spielen können. Grafik ist für die Generation und die Größe der Map echt noch beachtlich. Nur das Kantenflimmern ist teilweise echt schon Augenkrebs gefährdend. Der Soundtrack ist der Hammer, Physik mal wieder brachial gut.« The Lyndge dagegen ist weniger euphorisch: »Meiner Frau kam's recht fix aus der Schnute – irgendwie erinnert GTA 5 so sehr wie noch nie zuvor an einen Remix mit anschließender Neu-

interpretation der Popkultur aus Film und Serie. Die Grafik ist tatsächlich ein wenig gewöhnungsbedürftig. Meiner Meinung nach, weil sie halt irgendwo zwischen GTA 4 und Max Payne 3 liegt. Gewöhnungsbedürftig finde ich allerdings das Fahrverhalten der Autos, weil meine Assoziationen noch immer beim Vorgängerspiel liegen – aber die Vehikel lassen sich ja mittlerweile wie bei Saints Row steuern. So mau das auch klingen mag: Ich mag das Spiel und würde am liebsten gleich weiterzocken, aber die Pflicht ruft in absehbarer Bälde. Anders ausgedrückt: Wäre meine Session gestern Abend eine längere gewesen, wäre ich nicht so hundemüde gewesen. Insofern passt mir der Euphoriedämpfer vor dem Hintergrund des bevorstehenden Arbeitstages eigentlich ganz gut.« oO Dobermann Oo ist da weniger kritisch: »So, hat mich auch mal eben bis um zwei Uhr an die Box gefesselt. Vier Stunden Schlaf mussten genügen! Bis jetzt finde ich es geil. Nur fett!« Auch Tischkante hält die 60 Euro für gut investiert: »Ich kann nur sagen: läuft. Die Karte ist ja mal echt groß. Habe mit allen drei Charakteren gespielt und Trevor gefällt mir echt am besten, das ist echt ein Freak. Ansonsten ist es alles wirklich cool gemacht, schöne Missionen, megageile Autos. Kann das Spiel nur wärmstens empfehlen.« Währenddessen erkundet oO Dobermann Oo fleißig San Andreas: »Was ich jedem raten kann, ist eine chillige Fahrt auf der Lok eines Güterzuges. Da kann man sich mal schön die ländliche Umgebung ansehen. Und als ich mit dem Zug am Fuße des

Mount Chiliad ankam, musste ich den natürlich hoch. Auto funktionierte nur am Anfang, also zu Fuß weiter. Meine Güte, das hat garantiert eine halbe bis dreiviertel Stunde gedauert bis ich oben war. Aber runter ging ganz schnell, weil ich nicht gepeilt habe, wie man den Fallschirm betätigt. Zack, Krankenhaus. Und wieder 4.000 Dollar ärmer.« Bambusknecht ist von den Erfahrungsberichten sofort angefixt: »Habe gerade einmal zweieinhalb Stunden gespielt. Wird Zeit, dass ich krank mache, wenn ich die Sachen hier so lese.« The Lyndge kann das absolut nachvollziehen: »Bin wohl nur unwesentlich weiter und ertappe mich auch schon bei dem Gedanken daheim zu bleiben. Wobei mir ja schon reichen würde, wenn die Kinder einfach brav durchschlafen oder zumindest so lange, bis ich die Konsole ausschalte. Zumal ja der geschmeidige Einstieg schon so dermaßen bockt, dass man die größeren Dinge kaum noch erwarten mag – so wie zum Beispiel Trevor endlich kennenzulernen!«

Robin Schweiger

Für viele Leser ist Zeitfresser »GTA 5« schon jetzt das beste Videospiel auf Xbox 360. Ob die Redaktion das genauso sieht?

Sönke:

Was! Für! Ein! Spiel! Die Tatsache, dass Rockstar Games den Online-Modus erst mit zweiwöchiger Verzögerung freischaltet, ist ebenfalls als brillanter Schachzug zu werten – nicht nur aus PR-Sicht. So kann man zunächst in Ruhe die Kampagne durchspielen und sich dann, gut vorbereitet, mit seiner Gang online austoben. Und glaubt mir: Die Xbox-One-Version wird kommen!

Jan:

Hier schlagen die frechen Sprüche auf, wie ein nicht enden wollender Bombenteppich! Die genialen Charaktere, die fesselnde Erzählweise aber insbesondere auch die umwerfende Inszenierung und die technische Perfektion machen Teil Fünf zweifelsohne zum bedeutendsten Action-Titel dieser Generation!

Michael:

Ich wusste, dass »GTA 5« gut wird. Aber gleich so gut? Nein, das hat mich echt überrascht. Alleine die fantastischen Charaktere und der Pool aus popkultureller Persiflage und gesellschaftlicher Satire: der Wahnsinn schlechthin. Dazu die gigantische und lebendige Welt. So geht Open-World richtig!

Nils:

Bahnbrechend, brilliant, unglaublich. »GTA 5« ist das beste »GTA«, das beste Offene-Welt-Action-Spiel und eins der besten Videospiele überhaupt. Da draußen gibt es kein anderes Spiel, was in einem so riesigen Maßstab derartig viel Liebe zum Detail bietet. Dafür habt ihr meine ewige Liebe, Rockstar!

Marius:

Ja, »GTA 5« macht wider Erwarten auch mir eine Menge Spaß. Hätte ich nicht gedacht. Meine ausführlichere Meinung findest du in der Mecker-Ecke auf Seite 70 dieser Ausgabe.



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

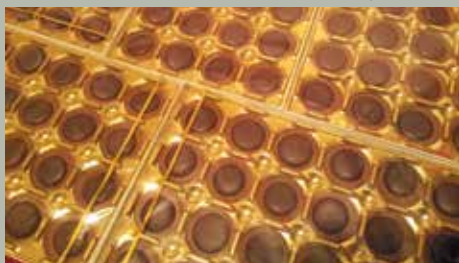
x Der Monat

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 gedanklicher Dünnpfiff, irrsinnig komische Situationen und gequirktes Kreativpüree. Hier das Oktober-Best-of!

TOFFIFEE-ATTACKE

Was tun, wenn zwei riesige Familientreffen in nicht mal vier Wochen aufeinander folgen und Kind und Kegel per Bahn, am besten im Kleinkindabteil, dorthin befördert werden müssen? Klar, Toffifee muss her! Dort nämlich findet man auf jeder Packung Rabatt-Codes. Hast du fünf beisammen, gibt's eine Mitfahrerfahrt gratis. Sönke ließ sich's nicht zweimal bitten und schleppte eines Tages 27 Packungen der Zahnwerkleber ins Büro. Na dann: Freie Fahrt! **Hat nun eine Karamell-Allergie: Sönke**



REDAKTIONS-WIESN

Mit ordentlich Freibiermarken im Gepäck – Danke noch mal an die Buchhaltung an dieser Stelle! – ging's am 1. Oktober zum größten Volksfest der Welt. Selbst Wiesn-Nörgler Michael konnte mit dubiosen Deals von einer Teilnahme überzeugt werden – und bereit's bis heute nicht. Schmachhafte Hendl für 9,40 Euro, die resche Riesnbrenz für 4,80 Euro, der Kaffee für 5,90, einmal Geldabheben für 6,50 Euro und noch mal 20 Steine für das Taxi zum Hauptbahnhof – Schnäppchen!

Geht jetzt hausieren: Michael



ZOCK-SOFA

Unverhofft kommt oft! Oder anders: Plötzlich stand sie da, unsere nicht nagelneue, aber umso edlere Zock-Couch aus abwischbarem Kunstleder. Wem wir sie zu verdanken haben? Der Nachbarredaktion, die gleich fünf Stück davon von einer ehemaligen Muttergesellschaft erbt. Seitdem ist's im fünften Stock beim Tassiloplatz 7 wie in einem Trendsofa-Showroom. Mit dem Unterschied, dass wir hier bald 'ne Xbox One haben! Und altes Toffifee!

Testet nur noch auf Leder: Nils



LOST IN LOS SANTOS!

Vor allem Jack schwärmt mittlerweile täglich in E-Mails über »GTA 5«. Hier ein Auszug: »Dieses Wasser! Dieses Gameplay! Diese Möglichkeiten! Diese Online-Nerds, die mir immer genau vor die Flinte laufen. Okay, den gestern habe ich nur aus reinem Übermut erschossen, danach sein Auto geklaut und für eine handvoll Dollars verscherbelt. Naja, fühle mich jetzt echt mies dabei, aber hey: Die freie Marktwirtschaft ist kein Ponyhof! Sollen sie doch Tetris spielen, diese Jammerlappen!«

Voll im GTA-Wahn: Jack

FOOD PORN, RUNDE 3

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



Wiesn-Kaiserschmarrn, 1237 Kalorien



4 Wiesn-Maß, 1880 Kalorien

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

Die Bundestagswahl ist gelaufen, eine Regierung steht zu Redaktionsschluss leider immer noch nicht. Dein Vorschlag, damit mal was vorwärts geht...



Martina: Egal, mit wem »Mutti« koalitiert, die Steuererhöhungen wollten ja die anderen...



Nils: Ich schlage eine Merkeldiktatur vor. Anhänger anderer Parteien werden ins Exil geschickt, jeder Bürger muss einen Kleinjungen-Topfschnitt als Frisur tragen und alle müssen mit diesem Ossi-Akzent quatschen. Außerdem wird die Helmut-Kohl-Religion jeden anderen Glauben ersetzen.



Markus: WD-40! Keine Lüge! Damit bekommt man alles wieder zum Laufen. Egal ob Papas Rasenmäher, Mamas Küchenmaschine oder die deutsche Regierung. Kräftig draufgedrückt und gut ist!



Jan: Ganz ehrlich? Mir wäre eine zahlreiche und möglichst breit aufgestellte Opposition wesentlich lieber, als ein stetig von vorn herein klares Machtverhältnis. Eigentlich war die FDP da als Koalitionspartner doch gar nicht so schlecht...

6,4 Millionen Besucher, 6,7 Millionen verkaufte Maß Bier – die Wiesn war ein voller Erfolg. Für dich auch?



Martina: Jeden Abend auf der Heimfahrt gratis »Show« in der S-Bahn. Jetzt wird's wieder langweilig.



Nils: Für mich war's eine tolle Zeit, denn ich war gar nicht dort. Dieser ganze Karnevals-zirkus inklusive ulkiger Hüte ist mir viel zu doof. Wenn ich niveaulose Leute in öffentliche Verkehrsmittel kotzen sehen will, verabrede ich mich lieber mit meinen zahlreichen essgestörten Freundinnen in der U-Bahn.



Markus: Absolut! Ich habe 'ne Woche Urlaub genommen und mich aus München verdrückt. Darum bin ich dieses Jahr auch nur zwei Mal in Pfützen aus Erbrochenem gelatscht, die irgendein völlig betrunkenen Tourist kurz davor in der Innenstadt gelegt hat, um artverwandte Weibchen anzulocken.



Jan: Erfolg hin oder her, ich hatte auch meinen Spaß, selbst wenn ich nicht daran verdient habe. Ansonsten habe ich dieses Jahr erstmals die »Oide«-Wiesn für mich entdeckt, wo's ganz besonders leckeres Essen gibt.

SPRUCH DES MONATS

Michael: »Das sind so Phasen. Das geht wieder weg!«

360 LIVE LESERPOST



Herbstzeit und Schmuddelwetter, das gehört einfach zusammen. Und wer wärmt sich an diesen nasskalten Tagen nicht gerne an der heißen Abluft einer laufenden Konsole? Wir jedenfalls haben schon mal ein paar Kisten Lebkuchen und Glühwein geordert und harren dem Next-Gen-November. Weihnachten wird dieses Jahr wohl etwas vorverlegt ...



DIABOLISCHER AUTODIEBSTAHL

Ich bin schon lange treuer Abonnent eurer Zeitschrift und finde euch echt super! Hätte da jetzt mal ein paar Fragen: Gibt es bei »GTA 5« und »Diablo 3« Überlegungen, diese auch auf der Xbox One zu veröffentlichen? Zu »Diablo 3« habe ich schon einen Verkäufer in einem Elektrogeschäft gefragt, der meinte Blizzard sei da sehr vorsichtig und wird erstmal die Verkaufszahlen der 360-Version abwarten. Aber ihr kommt da ja oft an Insider-Informationen ran und wisst vielleicht schon etwas. Und noch eine Frage zur Xbox One: Wird die Abwärtskompatibilität sicher kommen und wenn ja, dann nur über Cloud? Kann ich dann ohne Internetzugang der Xbox die 360-Spiele nicht auf der One spielen? Vorab schon mal danke für die Antwort.

Frederic Jacob, via E-Mail

Sönke: Obwohl zu »GTA 5« bereits kurzzeitig sehr glaubhafte Xbox-One-Packshots bei Amazon.de gesichtet wurden – die man schleunigst wieder entfernte –, äußerte sich Hersteller Rockstar Games nicht offiziell zu dem Thema. Inoffiziell herrscht hier in der Redaktion aber die einhellige Meinung, dass es mit großer Sicherheit Versionen für die neuen Konsolen-Generation geben wird. Nur eben später. Denn Hand aufs Herz: Würdest du dir noch eine »alte« Version holen, wenn du wüsstest, dass ein paar Wochen später eine für Xbox One und PS4 kommt? Wohl kaum, oder? Außerdem kannst du deinen Controller darauf verwetten, dass Microsoft und Sony in der Startphase der Geräte so viele Knaller-Games an die Front schicken wollen wie



irgend möglich. Und was würde im ersten halben Jahr nach dem 22. November mehr knallen als »GTA 5« und »Diablo 3«? Was die Abwärtskompatibilität betrifft: Sony geht mit Gaikai 2014 in die Beta-Phase. Dort ist die via Online-Inhalte-Streaming realisierte Abwärtskompatibilität also so gut wie sicher. Natürlich nur für ausgewählte Games, für die man wahrscheinlich auch noch mal zahlen muss. Microsoft wird's aller Voraussicht nicht anders handhaben, wenngleich hier tatsächlich noch überhaupt nichts spruchreif ist. Also besser die Xbox 360 nicht verscherbeln!

MEHR POWER BITTE!

Ich lese gerade euer neues Magazin – wie immer eine tolle Ausgabe. Aber zu meiner Frage: Ich finde die Xbox 360 ist besser als die

PS3, obwohl ich beide Konsolen habe und auch gern mal »FIFA« oder andere Spiele auf der PS3 zocke. Eigentlich war für mich klar, dass ich mir die Xbox One kaufe und später dann auch mal die PS4, aber ich habe vor Kurzem erst gelesen, dass die PS4 angeblich 50 Prozent mehr Grafik-Power hat als die Xbox One. Am Anfang soll man keinen Unterschied zwischen Xbox One und PS4 merken, aber bei späteren Spielen soll sich ein klarer Unterschied zeigen. Kann man das jetzt schon so sagen, wenn sie nicht mal auf dem Markt sind?

Daniel Benteinrieder, per E-Mail

Jan: Auch wir können das leider nicht sagen – wohl aber einige technisch versierte Hersteller, die schon längst Entwicklerkonsolen haben. Und eben jene Programmierer plaudern dann gerne aus dem Nähkästchen. Nach deren Aussagen ist die PS4 in Sachen RAM-Geschwindigkeit und bei speziellen Rechenoperationen tatsächlich angeblich um satte 50 Prozent schneller. Dafür hat die Xbox One bei Dingen wie Raytracing-Kalkulationen und Speicher-management die Nase vorn. Die angegebene Leistung der PS4 hat Microsoft aber anscheinend so eingeschüchtert, dass sie den Prozessor mittlerweile mit 1,75 Ghz statt mit 1,6 Ghz takten, was zumindest einen kleinen Schub bewirkt. Auch die Taktfrequenz der Grafikeinheit wurde leicht angehoben: von 800 auf 853 Mhz. Ob und wie sich das schließlich auf die Spiele auswirkt, muss sich erst noch zeigen. Tatsache ist aber, dass die Entwickler die Stärken und Schwächen sehr wohl kennen und ihre Produkte bestimmt entsprechend anpassen werden. Bei Dritthersteller-Titeln wahrscheinlich mit Fokus auf den kleinsten gemeinsamen Nenner, sprich der Xbox One. Allerdings kannst du sicher sein, dass die Spiele, die direkt von Microsoft und Sony kommen, die Funktionen der Konsolen bestmöglich nutzen werden und so nicht ohne Weiteres auf dem jeweils anderen System möglich wären. Für die nächste Ausgabe haben wir jedenfalls schon

✕ 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

Mir gefällt die neue Ausgabe wirklich sehr. Auch vom Covermotiv alles richtig gemacht, weil »GTA 5« wird wahrscheinlich jeder drauf haben und da hebt ihr euch dann ein bisschen ab. Aber ich finde das Cover dann doch irgendwie zu überladen. Wollt ihr nicht vielleicht ein bisschen weniger Text drauf machen?

Roselinho, aus dem Forum

Sönke: Was denn? Noch weniger Text? Wenn es nach den Redakteuren geht, müssten selbst ihre kleinsten Testberichte wenigstens in Goldlettern auf den Umschlag

geprägt werden. Aber mal Spaß beiseite: Natürlich ist es immer schwierig, die perfekte Balance zwischen Optik und Informationen zu finden. Nur das Heft-Logo und ein cooles Cover-Bild wären wohl das Optimum – ist aber leider wenig verkaufsfördernd. Und Klappern gehört nun mal zum Handwerk – wobei in der schreibenden Zunft eigentlich nur noch das Keyboard klappert. Allerdings werden wir uns die Kritik zu Herzen nehmen. Wie sieht das der Rest der Leserschaft? Mehr Bild, weniger Text? Oder doch lieber noch mehr Appetit-Themen? Oder ganz anders? Schreib's uns an redaktion@360-live.de

✕ UNSERE MOTZECKE

QUO VADIS, DUKE?

Hallo liebes Team der 360 Live. Ich habe versucht »Duke Nukem Forever« runterzuladen, doch mitten im Download kommt die Nachricht »Duke Nukem Forever konnte nicht heruntergeladen werden«. Doch was soll ich tun? Ich habe ja dafür bezahlt und Rückerstattung gibt es nicht. Bei dem Microsoft-Support steht, dass die Microsoft Points abgeschafft wurden und man keine Spiele mehr runterladen kann.

eine Doppelseite mit einer Gegenüberstellung der Technikleistung am Beispiel der fertigen Spiele geplant. Außerdem einen Screenshot-Vergleich von Multiplatform-Spielen um die Unterschiede zwischen Xbox One und Xbox 360 bei Titeln wie »Battlefield 4«, »Assassin's Creed 4« und so weiter zu verdeutlichen.

GELEGENHEIT MACHT LESER!

Ich lese euer Heft nun schon über einige Jahre hinweg. Allerdings nur sporadisch, das gebe ich zu. Mir fiel auf, dass ich noch nie eine Bewertung mit 9.5 oder höher fand. Wahrscheinlich habe ich sie nur verpasst. Neugierig bin ich dennoch: Welche Titel haben jemals eine solch legendäre Bewertung erringen können? PS: Macht weiter so!

Andreas Pals, per E-Mail

Markus: Aber sicher hat es schon Wertungen jenseits der magischen 9.5-Grenze gegeben. »Bioshock« zum Beispiel thront ganz oben auf der Wertungsskala, dicht gefolgt von »Batman: Arkham City« und »Mass Effect 3«. Topwertungen für Top-Titel eben. Und wenn du unser Heft nicht nur sporadisch lesen würdest, wüsstest du das natürlich auch. Aber so...

KALENDER-KATASTROPHE

Gibt oder gab es den »GTA 5«-Test zum Release eigentlich auf der Homepage? Wenn nicht, dann würde ich so etwas mal planen und in Angriff nehmen. Sichert bestimmt ein paar Klicks.

Sasha Ash, im Forum

Markus: Eigentlich eine super Idee – leider war der Kalender dagegen. Denn das Heft mit dem ausführlichen Test kam eben nur weniger Tage später raus. Und in so einem Fall hat das Print-Medium Vorrang. Insbesondere dann, wenn für die Print-Ausgabe eine Testversion vorlag. Dennoch: Leider nehmen viele Hersteller seit einiger Zeit nur noch wenig Rücksicht auf Erscheinungstermine von Print und legen ihre Sperrvermerke immer häufiger so aus, dass sie nur wenige Tage vor Erscheinen eines Spiels enden. Entsprechend verzögert erfolgt auch der Aussand von Testfassungen. Gute Beispiele sind »Batman: Arkham Origins«, »Assassin's Creed 4: Black Flag« und »Battlefield 4«. Zu allen drei

Bis 50 Prozent hat der Download noch funktioniert, jetzt hängt es sich ständig auf und lädt nicht mehr. Was kann ich tun, dass das Spiel korrekt heruntergeladen werden kann? Danke für die Hilfe!

Su Lowar, via E-Mail

Michael: Bedanke dich mal nicht zu früh, tatsächlich wissen wir trotz Nachfrage bei Microsoft ebenfalls nicht konkret, wo genau der Fehler liegt. Sollte der Download immer an



präsentieren wir daher ausführliche Online-Tests auf unserer Homepage, so dass du direkt zum Auslaufen des Hersteller-Sperrvermerks deine Kaufentscheidung treffen kannst.

LASS MICH REIN!

Eventuell habt ihr ja schon mitbekommen, dass es bei »GTA Online« massive Probleme mit Abstürzen gibt. Rockstar und Microsoft scheinen sich, zumindest offiziell, nicht besonders dafür zu interessieren. Unter Umständen muss einfach die mediale Aufmerksamkeit etwas erhöht werden. Anbei findet ihr einen Thread auf »gtaforums.com« in dem das bestehende Problem klar wird. Der Thread-Titel ist etwas irreführend, es geht nicht nur um die erste Mission. Vielleicht könnt ihr das Thema ja aufgreifen.

Michael Klumpp, via Facebook

Jack: Aus eigener leidvoller Erfahrung muss ich dir in einem Punkt recht geben: Der Onlinestart von »GTA 5« war alles andere als gelungen! Nicht erreichbare Server, erstellte Charaktere, die später kommentarlos gelöscht wurden – alles in allem Frust pur. Doch die Aussage, der Hersteller würde sich nicht dafür aussagen, ist auch nicht richtig. Ziemlich sicher haben im Hauptquartier sämtliche Alarmglocken geschrillt, der Pizza-Express hat Überstunden geschoben und Kaffee war schon nach wenigen Stunden Mangelware. Keinen Hersteller lässt so eine Krise kalt und die Profis von Rockstar haben eben gearbeitet statt gepostet. Und siehe da: Kurz darauf kam der Patch und seither jage ich in Los Santos mit wachsender Freude miese Drogendealer und korrupte Polizisten, fahre rasante Rennen oder messe mich mit anderen Xbox-Live-Gangstern beim Tennis, Golf oder einem blutigen Deathmatch. Abgesehen von kleineren Problemen zählt »GTA Online« mittlerweile zu meinen persönlichen Lieblingsspielen. War bestimmt kein schöner Start, aber am Ende zählt eben nur das Ergebnis.

der gleichen Stelle abbrechen, können wir nur mutmaßen. Festplatte voll? Hat dein Datenträger eventuell einen heftigen Stoß abbekommen, weist nun Sektorenfehler auf und muss womöglich ausgetauscht werden? Die Gemüsesuppe nicht brav aufgegessen? Aber zu deiner Beruhigung: Die Microsoft Points wurden zwar durch die Landeswährung ersetzt. Alte Codes oder Punktekarten können jedoch nach wie vor eingelöst werden, es entsteht dir also kein finanzieller Schaden. Daher gilt auch für dich: Wenn du das Spiel bezahlt hast, kriegst du es auch. Vor einem Anruf bei der Microsoft-Hotline empfehlen wir aber einen Blick auf die Support-Seite unter <http://support.xbox.com>. Dann klappt's bestimmt auch mit einem Date mit den Duke-Babes.

✕ SCHNIPSEL

Glaubt ihr, dass es eine Xbox-One- oder PS4-Edition von »GTA 5« geben wird?

Nils Scholz, via Facebook

Ja, und da der Glaube angeblich Berge versetzen kann, sollte es auch mit Spielen funktionieren. Warum und wieso haben wir in der Antwort auf den ersten Leserbrief auf der linken Seite bereits erläutert. So, und jetzt weiter mit der Berge-Versetzen-Meditation!

Ich bin Fanboy des Monats! Ich danke euch für diese Ehre. Im Übrigen: Dank euch wird »Diablo 3« demnächst bestellt.

Tiem Schetempel, via Facebook

Natürlich ist das eine große Ehre. Man munkelt, dass dagegen selbst das Bundesverdienstkreuz blass aussieht. Naja, sobald Sönke seines verliehen bekommt, wissen wir es mit Sicherheit. Kann sich nur noch um Tage handeln...

Auch wenn ihr damit vielleicht im Zeitschriften-dickicht ob der Uniformität untergehen würdet, aber: Warum nicht »GTA 5« auf dem Cover in groß? Stattdessen dieser Piraten-Assassine...

The Lyndge, im Forum

Hiermit distanzieren wir uns öffentlich von der brutalen Gewalt, die durch Spiele wie »GTA 5« plakatiert wird. So, jetzt ist es raus. Stattdessen stimmen wir für brutale Gewalt, die durch pseudo-historische Ereignisse wie »Assassin's Creed 4: Black Flag« vermittelt wird. Jawohl!

Oh, kein »WRC 4«? Schade! Oder habe ich das übersehen? Soll ja im Oktober rauskommen, da hätte ich schon gerne jetzt schon was drüber gelesen. Möchte gerne wissen, was Richard Löwenstein dazu sagt. Der liegt bei den Rennspielen ja meistens auf meiner Wellenlänge. Aber ihr habt wahrscheinlich noch kein Probespiel bekommen.

Santy8san, im Forum

Danke, dass du auch noch Salz in unsere Wunden reibst. Tatsächlich gab es keine Vorab-Version, weshalb sich Kollege Richard für Stunden schmolend in seinen Ford Focus zurückgezogen hat. Aber geteiltes Leid ist bekanntlich halbes Leid ... oder so.

✕ SPRUCH DES MONATS

»Ich eck' öfter an als Toblerone.«

Bambusknecht, aus dem Forum



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

AKTUELLE KAUF- UND SPARTIPPS



SÖNKE SIEMENS

SAINTS ROW: THE THIRD – THE FULL PACKAGE

Genre | Action **Hersteller** | Deep Silver
USK | ab 18 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 - 2
Aktueller Preis | 18 Euro, redcoon.de

Wem »Sleeping Dogs« oder gar »GTA 5« noch nicht schräg genug sind, darf mit dem dritten »Saints Row« in der »Full Package«-Variante liebäugeln. Neben dem Hauptspiel sind darin 17 Mini-Erweiterungen vereint, in aller Regel verrückte Kostüme wie Werwolf-Verkleidungen, neue Waffen und Fahrzeuge. Ver-rückt gut!

Wertung **8.4**

MARKUS WÜRSTLE

FALLOUT: NEW VEGAS – ULTIMATE EDITION

Genre | Rollenspiel **Hersteller** | Bethesda
USK | ab 18 Jahren **Xbox Live** | nein **Spieler** | 1
Aktueller Preis | 25 Euro, rakuten.de

Ohne Frage ist »New Vegas« eines meiner liebsten Rollenspiele der letzten Jahre. Dafür sorgen ein stimmiges Endzeit-Setting, schwarzhumorige Dialoge und einzigartige Charaktere. Wer's noch nicht gespielt hat, besorgt sich sofort die allumfassende »Ultimate Edition« und richtet Fisto schöne Grüße von mir aus.

Wertung **8.2**

JAN HEINRICH

SLEEPING DOGS

Genre | Action **Hersteller** | Square Enix
USK | ab 18 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1
Aktueller Preis | 19 Euro, buch.de

Schlafende Hunde soll man nicht wecken. Oder etwa doch? Die von Square Enix schon, denn »Sleeping Dogs« ist ein prima Offener-Welt-Titel mit beinharten Martial-Arts-Kämpfen, einem lebendig wirkenden Hongkong und reichlich spannenden Aktivitäten. Bist du mit »GTA 5« durch und darbst nach mehr? Greif zu!

Wertung **8.6**

SABINE SCHISCHKA

THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION – GOTY-EDITION

Genre | Rollenspiel **Hersteller** | Bethesda
USK | ab 12 Jahren **Xbox Live** | nein **Spieler** | 1
Aktueller Preis | 19 Euro, thalia.de

Nicht nur »Skyrim« ist ein grandioses Rollenspiel, sondern auch der Vorgänger »Oblivion«. Zusammen mit der Mini-Erweiterung »Knights of the Nine« und dem fantastischen »Shivering Isles« ist diese Spiel-des-Jahres-Ausgabe ein tolles Paket. Achtung: Zum Spielen der Zusatzinhalte brauchst du eine Festplatte!

Wertung **9.1**

MICHAEL FÖRTSCH

THE BUREAU XCOM DECLASSIFIED

Genre | Taktik-Shooter **Hersteller** | 2K Games
USK | ab 18 Jahren **Xbox Live** | nein **Spieler** | 1
Aktueller Preis | 27 Euro, Amazon.de

Böse grüne Männchen, Ballern mit einer Prise Hirnschmalz und die USA der 1960er-Jahre sind genau dein Ding? Dann schlaachte dein Sparschwein, klaub 27 Euro zusammen und freu dich auf einen außerirdisch unterhaltsamen Taktik-Shooter von dem Team, das auch »Bioshock 2« auf die Beine gestellt hat.

Wertung **8.3**

NILS OSOWSKI

FAR CRY 3

Genre | Ego-Shooter **Hersteller** | Ubisoft
USK | ab 18 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 - 14
Aktueller Preis | 27 Euro, Amazon Marketplace

Eine Insel mit zwei Bergen – und unzähligen Irren! »Far Cry 3« spielt in einem malerischen Ambiente, besteht im Kern aber natürlich aus erbarmungslosen Schießereien. Bei den atmosphärischen, spannungsgeladenen Hauptmissionen sieht man auch mal darüber hinweg, dass sich die Nebenaufträge häufig wiederholen.

Wertung **8.5**

SPECIAL EDITION

BORDERLANDS 2 GAME OF THE YEAR EDITION

Lässt Tiny Tiny durchdrehen – noch mehr als sonst

Genre | Ego-Shooter **Hersteller** | 2K Games
USK | ab 18 Jahren **Xbox Live** | ja
Spieler | 1 - 4 **Preis** | 60 Euro
Erhältlich | 11. Oktober 2013

Schon in seiner ursprünglichen Verkaufsversion ist »Borderlands 2« eine kleine Offenbarung für Koop-Fanatiker. Bis zu vier Spieler schießen sich in dem Ego-Shooter mit Rollenspiel-Elementen gemeinsam durch eine schräge Welt und gehen wie in »Diablo 3« auf süchtig machende Beutejagd. Nun haut Hersteller 2K Games die Spiel-des-Jahres-Ausgabe samt aller Bonusinhalte raus. Im Gegensatz zu vielen anderen Spielen, deren Download-Pakete eher mäßige Qualität vorweisen, sprühen die von »Borderlands 2« vor Originalität und Witz. Vier Kampagnen-Erweiterungen schlummern auf der Scheibe: »Captain Scarlett und ihr Piratenschatz«, »Mr. Torgues Kampagne des Metzeln«, »Sir Hammerlock auf Großwildjagd« und »Tiny Tinas Sturm auf die Drachenfestung«.

DIE REINSTE SUCHTMASCHINE

Zusammen mit der regulären, sehr umfangreichen Kampagne, stocken die vier Zusatzinhalte die Spieldauer nochmals massiv auf und du darfst unterm Strich durchaus mit einer Spielzeit von 100 Stunden und mehr rechnen. Vor allem dann, wenn du alle Charakter-Klassen ausprobieren willst. Neben Axton, Maya, Salvador und Zero – einem Soldaten mit Gefechtsturm, einer Sirene mit der Fähigkeit, Gegner in einem Stasefeld zu fixieren, einem Zwei-Waffen-Schwinger Muskelpaket sowie einem flinken Assassinen – freust du dich als Käufer der GotY-Fassung über die Zusatzklassen Mechromancer und Psycho. Ärgerlich, dass die Erhöhung der Level-Maximalbegrenzung von 50 auf 61 zwar im Umfang enthalten ist, nicht jedoch die zweite Anhebung auf 72 – diese gibt's nur im separat erhältlichen »Ultimate Vault Hunter Upgrade Pack 2«. Sei's drum, zudem auch noch weitere Kampfarenen und Kostüme in der Disk stecken. Wer's bisher verpasst hat: Pflichtkauf!

Nils Osowski

Kaufen? **JA**

AKTUELLE KAUF- UND SPARTIPPS

SPECIAL EDITION

SOUTH PARK DER STAB DER WAHRHEIT GRAND WIZARD EDITION

Kauf das, du Dildo!

Genre	Rollenspiel	Hersteller	Ubisoft
USK	Einstufung ausstehend	Xbox Live	unklar
Spieler	1	Preis	unklar
Erhältlich	12. Dezember 2013		

Der Neue an der Schule zu sein, ist nun wirklich alles andere als »voll Titte«, wie Fettarsch Cartman es ausdrücken würde. Dem rassistischen Mel-Gibson-Fanboy und selbsternannten großen Zauberer ist der »Stab der Wahrheit« entwendet worden. Um bei der Clique um Eric zu punkten, musst du als der Neue ran, um besagtes Zepter zurückzuholen. Und Kenny zu retten. Denn, wie Antisemit Cartman dir im neuesten Vorschauvideo dieses auf Klamauk getrimmten Rollenspiels befiehlt: »Lass sie bloß nicht Prinzessin Kenny vergewaltigen!«

EMPFOHLEN VOM SEXUELLE-BELÄSTIGUNGS-PANDA!

Über den Uplay-Store von Hersteller Ubisoft ist der politisch unkorrekte Rollenspiel-Spaß in einer besonderen Fassung verfügbar. Ob die »Grand Wizard Edition« Grund für ein dreifaches »Timmy!« ist? Alter, und wie! Da wäre zum einen die 15 Zentimeter große Replika-Figur von Cartman im improvisierten Zauberer-Outfit, mit der du seine Autorität respektierst und Gandalf glatt wie einen Volksfest-Scharlatan aussehen lässt. Und um Erics persönlich gezeichnete Karte des gesamten »South Park«-Königreichs nicht zu mögen, musst du schon ein Dutzend Unterhosenwichter in deiner Buchse haben! Hey, und vergiss nicht das »Ultimate Fellowship Pack«, um sie alle zu knechten, wie Cartmans Mama. Vier Kostüme erleichtern den Einstieg: Die Nekromanten-Robe erhöht Feuerschaden, Anlegen des Schurken-Outfits bringt Extra-Gold. Das Waldläufer-Kostüm verbessert deinen Schadenswert und die Paladin-Rüstung deine Verteidigung. Nur über den Preis weiß man noch nichts, aber zur Not klaust du Kyle eben das Säckchen voller Gold, das er stets um den Hals trägt. Ohne Scheiß, für das hier solltest du ein paar Wochen in die Zukunft reisen, weil du's nicht mehr erwarten kannst – also hör auf Jimmy und erfülle dein Schi... Schhhhihi... Scchhhhhhhhhhh...



Kaufen?

JA

DISHONORED DIE MASKE DES ZORNS SPIEL DES JAHRES EDITION

Zum Schleichen?

Genre	Ego-Shooter	Hersteller	Bethesda
USK	ab 18 Jahren	Xbox Live	ja
Spieler	1	Preis	ab 45 Euro
Erhältlich	11. Oktober 2013		

Dass »Dishonored: Die Maske des Zorns« ein Meisterwerk ist, solltest du mitbekommen haben – 360 Live vergab seinerzeit eine Traumwertung von 9.1. Jetzt bringt Hersteller Bethesda eine Spiel-des-Jahres-Edition in den Handel. Solltest du »Dishonored« verpasst haben: Hinter der Maske von Assassine Corvo wirst du zu Unrecht dem Mord an der Kaiserin bezichtigt und schleichst und schießt dich durch eine atemberaubend gestaltete Steampunk-Welt voller Wal-Öl-betriebener, fantastischer Technologie.

ENMAL SCHLEICHEN MIT ALLEM

Und was bringt die spezielle Ausgabe? Natürlich zunächst das Hauptspiel, das allein dank zahlreicher Lösungswege für die Attentate viele Stunden vor die Glotze fesselt. Bist du mit Corvos Hauptabenteuer durch, mach dich über die vier Zusatzinhalte her. Sämtliche Erweiterungen zu »Dishonored« wurden nämlich ebenfalls auf die Scheibe gepresst. Von dem Download-Inhalte-Quartett sind die »Dunwall City Trials« sowie das »Void Walker's Arsenal« vergleichsweise unspektakulär. Ersteres stellt dir eine Reihe an nicht Story-getriebenen Herausforderungen, Letzteres bringt einige Boni und zusätzliche Plätze für Knochenartefakte mit. Viel spannender und absolut auf Niveau des grandiosen Hauptspiels sind »The Knife of Dunwall« und »The Brigmore Witches«. Aus der Sicht des Assassinen Daud erlebst du hier für einige Stunden neue, atmosphärische Abenteuer in Dunwall, legst dich mit einem gemeingefährlichen Hexenzirkel an und meuchelst mit neuen Fähigkeiten und Waffen. Wer »Dishonored« noch gar nicht kennt, muss sich das wahlweise verstoßen tödend oder wild um sich ballender spielbare Steampunk-Meisterwerk unbedingt in dieser kompletten Version ins heimische Regal stellen.



Kaufen?

JA

DARK SOULS 2 COLLECTOR'S EDITION / BLACK ARMOUR EDITION

Dafür sterben Sammler

Genre	Rollenspiel	Hersteller	Namco Bandai
USK	Einstufung ausstehend	Xbox Live	ja
Spieler	1 - 4	Preis	100 Euro (CE) / 60 Euro (BAE)
Erhältlich	14. März 2014		

Öfter sterben als Kenny in den frühen »South Park«-Episoden: Was in den Ohren vieler Zocker befremdlich klingen mag, lässt der »Dark Souls«-Fanschar das Herz aufgehen. Mit Nachfolger »Dark Souls 2« sterben Spieler im März nächsten Jahres wieder mal mehr Tode als jeder Verliebte. Gleich in zwei Sonderausführungen kletterst du dabei hinab in düstere Rollenspiel-Verliese.

DU BIST TOT

Bei der »Black Armour« bekommst du für 60 Euro eine Erstkäufer-Scheibe für Vorbesteller. Wer sich »Dark Souls 2« im Voraus sichert, kriegt automatisch diese Version im obligatorischen Steelbook inklusive Soundtrack auf physischem Datenträger. Schwertschwinger mit 100 Euro im Inventar werfen einen Blick auf die Collector's Edition. Die bietet neben der gerade beschriebenen »Black Armour«-Version des Spiels einige Extras, welche Kenner von Sammlerausgaben nicht im Geringsten überraschen. Zur besseren Orientierung dient die beiliegende, auf Stoff gedruckte Karte. Ein düsterer Blickfang ist die 30-Zentimeter-Figur des Ritters, mit dem du im Spiel den Spießbrutenlauf erlebst. Impressionen aus der finsternen Welt von »Dark Souls 2« locken im Artbook. Digitale Zusatzinhalte, wie sie im Umfang vieler anderer Collector's Editions enthalten sind, bleiben hier leider Mangelware. Begrüßenswert wäre zudem mindestens ein Extra gewesen, welches nicht der absoluten Standard-Liste entspricht – so was wie ein auf Pergament gedruckter Totenschein für dich als »Dark Souls 2«-Spieler hätte doch beispielsweise was, oder? So bleibt eine anständige, aber nicht gerade originelle Spezialfassung des Titels, welche sich Fans gerne zulegen können. Für alle anderen bleiben die Extras zu gewöhnlich.



Kaufen?

Fans



SPIELETERMINE

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

HITVERDÄCHTIG? XBOX 360

XBOX FITNESS

Hersteller **Microsoft** Genre **Sport**



Rettungsreifen und Fettpolster aufgepasst: Noch 2013 kommt »Xbox Fitness«! Die im Startmenü der Xbox One abrufbare App stellt bei näherer Betrachtung eine interaktive Fitness-Video-Bibliothek dar, die laut Microsoft so umfangreich ausfällt, dass es möglich wäre »ein Jahr lang jede Woche ein anders Workout zu machen, ohne dass sich dabei ein Video wiederholt«. Gut für die Motivation: Der neue Kinect-Sensor analysiert das Training genau, gibt Feedback, misst die Herzfrequenz und kann so auch die verbrannten Kalorien ermitteln.

STRIDER

Hersteller **Capcom** Genre **Action**



Capcom legt einen seiner ersten Hits von 1989 endlich neu auf. Der junge High-Tech-Ninja Hiryu zieht darin in einer dystopischen Zukunft des Jahres 2048 gegen einen übermächtigen Diktator zu Felde. Mit neuem Grafikmotor soll die futuristische, aber auch überaus anspruchsvolle Plattform-Action aus klassischer Seitenansicht nicht nur für Xbox 360 erscheinen, sondern auch zeitgleich auf Xbox One. Ein bisschen gedulden müssen wir uns aber noch: Kommt erst im Sommer 2014 als Download!

SOUTH PARK: DER STAB DER WAHRHEIT

Hersteller **Ubisoft** Genre **Rollenspiel**



Stan, Kyle, Cartman und Kenny frohlocken! Ende September gab Ubisoft den Veröffentlichungstermin zum Rollenspiel-Schabernack »South Park: Der Stab der Wahrheit« endlich bekannt: Am 12. Dezember 2013 darfst du als »der Neue« alles daran setzen, dir einen Platz an der Seite der eingangs genannten Kultcharaktere zu sichern. US-Käufer werden bereits zwei Tage früher bedient. Alle Details zur sogenannten »Grand Wizard«-Edition findest du im Kaufberater, eine ausführliche Angespült-Vorschau im nächsten Heft!

TERMIN	TITEL
1. Okt.	Just Dance 2014
2. Okt.	Air Conflicts: Vietnam
4. Okt.	F1 2013
4. Okt.	NBA 2K14
11. Okt.	Spongebob Schwammkopf: Planktons Fiese Robo-Rache
18. Okt.	Skylanders: Swap Force
24. Okt.	Rocksmith: All-New 2014 Edition
25. Okt.	Batman: Arkham Origins
25. Okt.	Deus Ex: Human Revolution – Director's Cut
25. Okt.	Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 3 – Full Burst
30. Okt.	Battlefield 4
31. Okt.	Assassin's Creed 4: Black Flag
31. Okt.	Castlevania: Lords of Shadow Collection
Okt.	WRC 4 FIA World Rally Championship
1. Nov.	Angry Birds: Star Wars
1. Nov.	WWE 2K14
5. Nov.	Call of Duty: Ghosts
15. Nov.	Deadfall Adventures
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
28. Nov.	Phineas und Ferb: Suche nach Super-Sachen
Nov.	BandFuse: Rock Legends
12. Dez.	South Park: Der Stab der Wahrheit
2013	Adventure Time: Erkunde das Verlies und frag nicht warum!
2013	Bloodbath
2013	Das Schwarze Auge: Schicksalsklinge
2013	Raven's Cry
2013	Sherlock Holmes: Crimes & Punishments
2013	Truck Racer
2013	Zumba Fitness World Party
2013	Zumba Kids
4. Feb.	Earth Defense Force 2025
14. Feb.	Lightning Returns: Final Fantasy 13
21. Feb.	The Raven: Vermächtnis des Meisterdiebs
27. Feb.	Castlevania: Lords of Shadow 2
28. Feb.	Thief
Feb.	Fable Anniversary Edition
14. März	Dark Souls 2
Q1 2014	Plants vs. Zombies: Garden Warfare
Q1 2014	Rambo
Q1 2014	Titanfall
Q1 2014	Yaiba: Ninja Gaiden Z
2014	Das Schwarze Auge: Demonicon

TERMIN	TITEL
2014	Destiny
2014	Dragon Age: Inquisition
2014	Dying Light
2014	EA Sports UFC
2014	Enemy Front
2014	Fantasia: 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	Sacred 3
2014	Sacrilegium
2014	Sniper Elite 3
2014	The Evil Within
2014	The Lego Movie Videogame
2014	Tropico 5
2014	Ultra Street Fighter 4
2014	Wolfenstein: The New Order
unklar	Devil's Third
unklar	Duke Begins
unklar	Hellraid
unklar	Metal Gear Solid: Ground Zeroes
unklar	Prey 2
unklar	Project Spark
unklar	Trials Fusion

XBOX ONE

TERMIN	TITEL
21. Nov.	Assassin's Creed 4: Black Flag
21. 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)
22. Nov.	Powerstar Golf (DL)
22. Nov.	Ryse: Son of Rome

TERMIN	TITEL
22. Nov.	Skylanders: Swap Force
22. Nov.	Watch Dogs
22. Nov.	Zoo Tycoon
22. Nov.	Zumba Fitness: World Party
28. Feb.	Thief
Q1 2014	Plants vs. Zombies: Garden Warfare
Q1 2014	The Crew
Q1 2014	The Elder Scrolls Online
Q1 2014	Titanfall
2014	Child of Light (DL)
2014	Destiny
2014	Dragon Age: Inquisition
2014	Dying Light
2014	EA Sports UFC
2014	Fantasia: 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	Quantum Break
2014	Sniper Elite 3
2014	Strider (DL)
2014	The Evil Within
2014	The Lego Movie Videogame
2014	The Witcher 3: Wilde Jagd
2014	Tom Clancy's Rainbow 6: Patriots
2014	Tom Clancy's The Division
2014	Valiant Hearts: The Great War (DL)
2014	Wolfenstein: The New Order
2014	Wonder Flick
2015	2015
2015	Cyberpunk 2077
2015	Human Element
2015	Star Wars: Battlefront
2015	Warhammer 40.000: Eternal Crusade
unklar	D4
unklar	Doom 4
unklar	Fable Legends
unklar	Homefront 2
unklar	Kingdom Hearts 3
unklar	Metal Gear Solid: Ground Zeroes
unklar	Mirror's Edge 2
unklar	Neues Tomb Raider (Arbeitstitel)
unklar	Project Spark
unklar	Sunset Overdrive
unklar	Trials Fusion

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

360 LIVE NEU AB DEM 20. NOVEMBER!

IMMER MONATLICH!

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



BRANDAKTUELL

FORZA MOTORSPORT 5

Die Rennspiel-Hoffnung des Jahres rast fast zeitgleich mit dem Erscheinen der nächsten Ausgabe von 360 Live über die Ziellinie. Das Dargebotene wird vor allem Eines zeigen. Nämlich: Was kann die Xbox One? Wir bringen den neuen High-End-Boliden ans Limit und unterziehen sämtliche Strecken und Spielmodi dem ausführlichen Check. Test auf sechs Seiten plus Poster!

XBOX ONE – START FREI!

Pünktlich zur Geburt einer neuen Xbox-Generation liefert 360 Live alle Fakten: Egal ob »Dead Rising 3«, »Killer Instinct« oder »Ryse: Son of Rome« – wir testen und bewerten alle Disk- und Download-Starttitel der Xbox One und stellen weitere Kracher der Startphase vor. Zudem zerpfücken wir die Leistungswerte der Xbox One. Wie gut funktionieren die integrierten Video-Aufnahme- und Streaming-Funktionen? Wie rund läuft Xbox Live? Was kann Kinect 2.0? Das und mehr auf über 40 Seiten!

WATCH DOGS

Sind Hacker wirklich böse? Das spannende Szenario rund um kriminelle Quellcode-Infiltratoren wird im kommenden Offene-Welt-Hit »Watch Dogs« auf die Spitze getrieben. Allerdings ist hier schwer zu sagen, wer eigentlich der Böse ist: Als Aktivist Aiden Pierce nimmst du es mit einem hochgradig vernetzten Überwachungsstaat auf, dem fast jedes Mittel recht scheint, die auf seinen Servern lagernden Geheimnisse zu schützen. Eingelegt und reingehackt – Test!

PLUS!

CALL OF DUTY: GHOSTS

Mit grinsenden Totenköpfen bemalte Sturmmasken und ein mit High-Tech-Spielzeug bestückter Schäferhund sind die Markenzeichen der Spezialeinheit, die Activations nächstem Shooter-Spektakel seinen Namen verleiht. 360 Live geht mit der »Ghosts«-Testversion auf Tuchfühlung. Wir prüfen den Spannungsbogen der Kampagne, den Suchtfaktor des Mehrspieler-Modus, und stellen den direkten Vergleich mit dem großen Gegenspieler »Battlefield 4« an. Hat's der Genre-König drauf?

NEED FOR SPEED: RIVALS

Das Katz-und-Maus-Spiel zwischen Cops und Rasern hat uns schon etliche prickelnde »Need for Speed«-Duelle beschert. Und auch wenn »Rivals« dieselben Zutaten für seinen Adrenalin-Cocktail nutzt, so versucht es doch, durch das nahtlose Nebeneinander von Mehrspieler-Modi und Einzelspieler-Kampagne neue Akzente zu setzen. 360 Live jagt die Drehzahl der Testversionen für Xbox 360 sowie für Xbox One in den roten Bereich.

COMMUNITY

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

DIE BESTEN GAMES – ALLE HITS ... DEAD RISING 3, RYSE: SON OF ROME, KILLER INSTINCT, CRIMSON DRAGON, KINECT SPORTS RIVALS, FIFA 14, LEGO MARVEL SUPER HEROES, FIGHTER WITHIN, ZOO TYCOON, XCOM: ENEMY WITHIN, TITANFALL, PLANTS VS. ZOMBIES: GARDEN WARFARE, NBA LIVE 14 UND VIELES MEHR...

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

AM KIOSK AB MITTWOCH, DEN 20. NOVEMBER 2013!

Gleich abonnieren
Prämie abgreifen,
eher lesen:
Seite 11

» Was wir mit Xbox One machen konnten, hat mich selbst manchmal überrascht.«

Cevat Yerli, Crytek, Entwickler Ryse: Son of Rome

EINE EPISCHE GESCHICHTE DER RÖMISCHEN KRIEGSFÜHRUNG

TECHNIK-FEATURES

Ryse: Son of Rome versetzt dich in die Lage des jungen Marius Titus, dessen gesamte Familie bei einem Barbaren-Angriff getötet wird. Du beschließt daraufhin, den römischen Truppen beizutreten, beginnst als Legionär und lernst während deines Aufstiegs in der Armee die Künste römischer Kriegsführung, ausgerüstet mit Schwert und Schild wirst du zuerst in Britannien eingesetzt. Als geschicktem Schwertkämpfer steht dir eine große Karriere bevor. Doch je länger du im Kampf stehst, umso deutlicher erkennst du, dass die wahren Gefahren für das Römische Reich nicht bei äußeren Angreifern zu suchen sind, sondern eine andere, heimtückischere Bedrohung Rom verwundbar macht.

Nero, Herrscher in Rom, setzt zum Machterhalt auf seine Söhne Commodus und Basilis. Commodus herrscht gottgleich in Britannien, und Basilis ist ein ausgesprochener Liebhaber der Gladiatorenkämpfe im Kolosseum. Bei der Unterdrückung der römischen Herrschaft nicht länger nachgeben will. Und dann ist da noch Glott, der mysteriöse Anführer der nordischen Barbaren, der bereit ist, für seine Unabhängigkeit sowohl gegen Oswalds Königreich als auch gegen Rom zu ziehen.

Aber wem werden die unsterblichen Götter gnädig sein? Nicht nur Marius wird von der Wächterin der Menschheit geleitet, auch die Feinde Roms können auf spirituelle Unterstützung bauen...

- > **Wie im Kino**
Neu entwickelte Technologien auf Basis der Cry-Engine-3 für die Xbox One garantieren extrem detaillierte cineastische Eindrücke. Durch Performance Capture, das im Gegensatz zu Motion Capture nicht nur die Körperbewegungen, sondern auch gleichzeitig Mimik und Stimme aufnimmt, ist der Auftritt der Protagonisten im Spiel maximal wirklichkeitsgetreu.
- > **Kinect 2.0**
Befähige deine Soldaten optional mit der Sprach- und Bewegungssteuerung Kinect.
- > **Smartglass-Unterstützung**
Mit der Smartglass-App bewegst du dich im Game, wählst Levels aus, spielst verschiedene Add-ons, organisierst Multiplayer-Spiele im Kolosseum und veröffentlichtst deine Achievements. Außerdem erhältst du Tipps und Infos zum Game in deiner Timeline.
- > **Xbox One DVR-Funktion**
Die DVR-Funktion der Xbox One zeichnet deine besten Kampfszenen automatisch auf. Welche Clips gespeichert werden, hängt vom „Combinometer“ der Kämpfe ab. Über das Xbox-Live-Netzwerk können Spieler so die erfolgreichsten Kämpfe ihrer Freunde ansehen und miteinander konkurrieren.



Die Feinde Roms sind meine Feinde!

RYSE: SON OF ROME



ANZEIGE

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

Legendärer Rachefeldzug des römischen Legionärs Marius.
Action-Spektakel in nie gekannter Perspektive auf Basis der
Cry-Engine-3.

RYSE: SON OF ROME

SOFORT ZUM XBOX-ONE-LAUNCH

**Plus
Poster!**

360

LIVE

**GRÖSSTE
STREITMACHT
DER ANTIKE**
Vom Legionär zum Zenturio
DIVIDE ET IMPERA

TIMING IST ALLES!
FLÜSSIGES KAMPFSYSTEM
Intensiv, lebensecht, 3rd-Person

**MIT SCHNEID GEGEN
DIE ÜBERMACHT**
VIEL FEIND, VIEL EHRE
So überlebst du alle Angreifer

**XBOX ONE
MACHT'S MÖGLICH**
Ungeahnte Details, spektakuläre
Kamera, naturgetreue Mimik
DAS RICHTIGE TUN

**VIRTUOSE
KRIEGSFÜHRUNG**
Das Einmaleins der
römischen Kampfkunst

BRANDAKTUELL
Koop-Modus "Blood Brothers" für
spannende Arena-Kämpfe im Kolosseum!
Optionale Smartglass-Unterstützung

AUSSERDEM
Komplexe Mimik - Erlebe die Angst deiner Gegner
im Angesicht der Niederlage
Große Freiheit - Alle Moves zu jeder Zeit verfügbar
Gesundheit, Upgrades, Schlagkraft, Fokus

PROMOTION

XBOX 360/ONE