

360 LIVE

Exklusiv-Report
RÜCKKEHR DER SPIELMACHER
Garriot, Roberts, Fargo

MACHTWECHSEL
XBOX ONE

ALLE STARTTITEL UND HARDWARE-INFOs AUF
ÜBER 35 SEITEN! DAS MUSST DU WISSEN!



STELLUNGSKRIEG

CALL OF DUTY: GHOSTS VS. BATTLEFIELD 4

Shooter-Flaggschiffe im Testduell!

VON BATMAN BIS XCOM

360-TESTMARATHON

18 Games, 8 Kauftipps: Deine Alte
bringt's noch!

XBOX-ONE-GRAFIKREFERENZ!

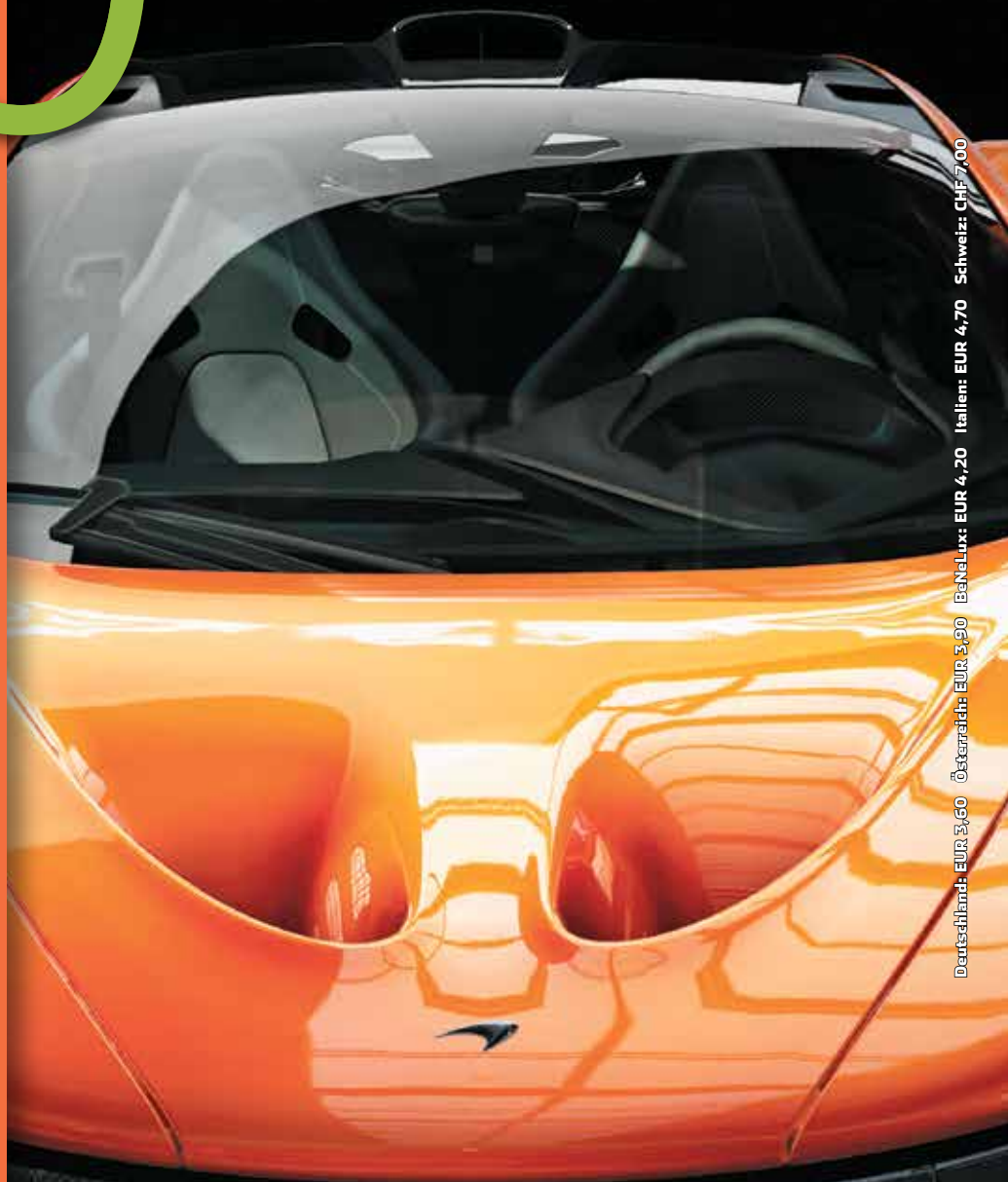
RYSE: SON OF ROME

BLUT, BARBAREN, BULLET-TIME:
GNADENLOSES METZEL-EPOS!



BRANDAKTUELL

Bioshock Infinite: Burial at Sea. Durchgespielt!
The Wolf Among Us Neues vom Walking-Dead-Team!
Geburstags-Verlosung: Seltene Schätzchen!



5 SEITEN FULL-HD-RACING!

FORZA MOTORSPORT 5

Plus Poster!

So muss sich Next-Gen anfühlen!

LIGHTNING RETURNS

13 Tage bis zur Apokalypse.
Und nur du kannst es richten!



NEED FOR SPEED: RIVALS

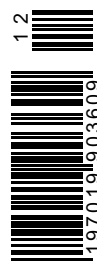
Klebt's Forza 5 am
Frontspoiler? Testfahrt!



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

www.360-live.de

AUSGABE 12 € 3,60



4 197019-903609



MIT XBOX ONE BEKOMMST DU MEHR

BLOCKBUSTER SPIELE

✓ BLOCKBUSTER-EXKLUSIVTITEL



✓ 111 AWARDS

Die auf der E3 mit den meisten Awards ausgezeichneten Exklusivtitel für eine Next-Generation-Konsole

✓ DIE GRÖSSTEN MULTIPLATFORM-SPIELE

Destiny	NBA 2K14
Watch Dogs	Madden 25
Assassin's Creed IV: Black Flag	FIFA 14
The Witcher 3: Wild Hunt	Battlefield 4
Elder Scrolls Online	Tom Clancy's The Division
Call of Duty®: Ghosts	

✓ NEXT-GENERATION GRAFIK

Bietet Kinoqualität mit 1080 Pixel/60 FPS

✓ LERNFÄHIGE KI

die sich deiner Spielweise und der deiner Freunde anpasst

✓ MEHR AUSWAHL

Kaufe, tausche, verkaufe oder verschenke deine Game-Disks – oder lade Spiele gleich nach der Veröffentlichung herunter.

✓ CALL OF DUTY: GHOSTS

ERSTZUGRIFF AUF ALLE INHALTE ZUM HERUNTERLADEN AUF XBOX ONE

✓ FIFA 14 ULTIMATE TEAM LEGENDS - NUR AUF XBOX

✓ BATTLEFIELD 4

SECOND ASSAULT EXPANSION PACK ZUERST AUF XBOX ONE

✓ TITANFALL

DIE EINZIGE NEXT-GENERATION-KONSOLE MIT TITANFALL



CLEVERER MULTIPLAYER UND ONLINEDIENST

✓ Der bewährte Multiplayer-Dienst Xbox Live wird getragen von über

300.000 SERVERN

✓ SPIELEN WÄHREND DER SPIELERSUCHE

Spielen, fernsehen und surfen im Web während Spiele eingerichtet werden

✓ KEINE NERVENSÄGEN

Ein neues Spieler-Bewertungssystem hält Spielverderber fern

✓ INTELLIGENTERE SPIELERSUCHE

mit Smart Match

GAMES UND ENTERTAINMENT

✓ skype MIT 1080P

Inklusive Gruppenchats mit bis zu 4 Teilnehmern*

✓ LIVE TV

Genieße Spiele, Fernsehen, Filme Musik und Sport

✓ ZWEI APPS NEBENEINANDER

Fernsehen und spielen

✓ NIE WIEDER ETWAS VERPASSEN

Multiplayer-Nachrichten bekommst du auch, während du fernsiehst

✓ UNGEHINDERT WECHSELN

Wechsle problemlos zwischen Fernsehen, Filmen, Musik und Sport

GEBAUT FÜR DIE ZUKUNFT

✓ DAS NEUE KINECT IST DABEI

Verbesserte Sprach- und Gestensteuerung, neue HD-Kamera mit 1080 Pixel – und ein 60 % größeres Sichtfeld

✓ FUNKTIONIERT MIT VORHANDENEN GERÄTEN

Steuerung über einen zweiten Bildschirm

Xbox SmartGlass

✓ GAME DVR

Zeichne die besten Momente auf, um diese mit anderen zu teilen

✓ DAS NEUE XBOX LIVE

Es wird immer besser

*1080 Pixel nur bei Einzelvideochats über Skype

Die verfügbaren Funktionen und Inhalte können je nach Land variieren. Technisch aktueller Fernseher erforderlich. Spiele, Add-ons und Medieninhalte sind separat erhältlich. Für die erste Einrichtung und einige Spiele und Funktionen ist eine Breitband-Internetverbindung erforderlich. Es fallen Gebühren des Internetanbieters an. Für Onlinemultiplayer, Game DVR, Skype diverse Apps auf Xbox One ist außerdem eine Xbox Live Gold-Mitgliedschaft (separat erhältlich) erforderlich und/oder es gelten zusätzliche Anforderungen. Lernfähige KI und Game DVR in unterstützten Spielen verfügbar. Die Erscheinungsdaten für Titanfall, Kinect Sports: Rivals, Halo für Xbox One, Sunset Overdrive, Quantum Break, Destiny, Watch Dogs, Assassin's Creed IV: Black Flag, Elder Scrolls Online und NBA 2K14 für Xbox One stehen noch nicht fest. Weitere Informationen unter xbox.com/xboxone.

Microsoft

DIE ONE-IST-FAST-DA-AUSGABE
Fast täglich kriegen wir E-Mails mit einer zentralen Frage: Wann benennt ihr 360 Live um? Auch wir haben uns Tage und Wochen darüber den Kopf zerbrochen, sind jedoch zu dem Schluss gekommen, dass es jetzt – trotz Xbox-One-Start – noch etwas verfrüht wäre. Das vor allem deshalb, weil die Menge an 360-Veröffentlichungen der nächsten Monate die für Xbox One noch deutlich übersteigt. Dennoch: Die Xbox One hat bei uns ihren festen Platz und wird ab sofort noch stärker in den Fokus rücken. Freu dich allein in dieser Ausgabe auf über 36 Seiten Next-Gen-Input!
XBOX-ONE-SPEZIAL AB S. 16, 360-TESTMARATHON AB S. 56, REPORTAGE AB S. 68

Willkommen bei 360 Live!



Holprig wie die Wanderpfade in den Rocky Mountains – so und nicht anders kann ich Microsofts Vorbereitungen zum Xbox-One-Start in Deutschland be-

schreiben. Diese Ausgabe von 360 Live ging zwei Wochen vor dem Xbox-One-Start am 22. November 2013 in den Druck. Eine Konsole für die Redaktion samt Testversionen aller wichtigen Starttitel? Konnte man zu diesem Zeitpunkt nicht zur Verfügung stellen. Schwache Vorstellung! Erst ab der zweiten Novemberwoche – und damit zu knapp für unseren Druckunterlagenschluss – sei man in der Lage, die so dringend für Tests benötigten Entwicklerkonsolen zu liefern. Nun muss man fairer-

» 360 Live ist gut vorbereitet: mit jeder Menge Baldrian-Pillen. «

weise sagen, dass Erzrivale Sony mit dem gleichen Problem zu kämpfen hatte. Entwickler-Konsolen ein bis zwei Wochen vor dem PS4-US-Start? So rar wie eine Privataudienz beim Papst in Rom. Schlimmer noch: Vielen kleineren Herstellern und PR-Teams geht es ähnlich. Keine Konsolen, auf denen sie ihre Spiele der Presse vorab zeigen können. Die Folgen liegen auf der Hand: Hat eine Print-Redaktion mit Redaktionsschluss Anfang November nicht ihre Seele verkauft oder sehr gute US-Kontakte, dann war es ihr fast unmöglich, fortgeschrittene Versionen der anrollenden Xbox-One-Software-Flut ausführlich anzuspüren, geschweige denn vernünftig zu testen. Zumindest ansatzweise immun gegen die grassierende Konsolen- und Next-Gen-Testversions-Knappheit schienen drei große Dritthersteller zu sein: Activision, Ubisoft und Electronic Arts. Hier fand man Mittel und Wege, 360 Live ausführliche Durchspiel-Sessions für deren Next-Gen-Kracher anzubieten. Kollege Jan reiste – bestens gerüstet mit einem Rucksack voller Energy Drinks – zu einem mehrtägigen Activision-Event nach London, um das fertige »Call of

Duty: Ghosts« auf Xbox One genauestens unter die Lupe zu nehmen. Shooter-Spezialist Benjamin düste kurz zuvor für mehrere Tage zu DICE nach Schweden, um »Battlefield 4« auf Xbox One in die Mangel zu nehmen. Und Fußball-Profi und Teilzeitfreibeuter Olaf verließ die EA- und Ubisoft-Büros erst wieder, als bei »Assassin's Creed« für Xbox One die Credits über den Bildschirm scrollten und er in »FIFA 14 Next Gen« wirklich jeden Unsinn ausprobiert hatte. Aber keine Sorge, was ausführliche Tests zu weiteren wichtigen Starttiteln wie »Ryse« angeht: Die findest du pünktlich zum 22.11. auf www.360-live.de.

Dennoch: Mit welcher heißer Nadel der Next-Gen-Start an mancher Stelle gestrickt ist, zeigt auch die Fülle an kurzfristigen Terminänderungen. Ubisofts vielversprechendes Offene-Welt-Hack-Epos »Watch Dogs«? Aus Gründen der Qualitätssicherung vier Wochen vor Release auf das zweite Quartal 2014 gewandert. Popcaps für den Konsolenstart geplanter Geschicklichkeitsspaß »Peggle 2«? Kommt nun irgendwann im Dezember. »The Crew«? Ursprünglich für Anfang 2014 im Kalender, nun ebenfalls geschoben. Die Liste ließe sich an dieser Stelle problemlos fortführen, die Kernaussage ist jedoch klar: Gut Ding will Weile haben. Entsprechend gespannt bin ich auf den Tag, an dem Hunderttausende One-Käufer weltweit ihre neuen Schätzchen ans Netz stöpseln, um den dringend benötigten Tag-Eins-Firmware-Patch zu laden. Und dutzende Software-Flicker noch dazu. Machen die Microsoft-Server das mit? Oder gibt's ein ähnliches Desaster wie beim EA-Online-Kick-Off von »Sim City«. 360 Live jedenfalls ist gut vorbereitet: mit jeder Menge Baldrian-Pillen, einer flotten 100-MBit-Leitung und einem neu eingerichteten E-Mail-Briefkasten für all deine Fragen und hoffentlich erfreulichen Launch-Erlebnisse. Zu erreichen unter next-gen-wahnsinn@360-live.de. Jetzt aber erstmal ganz viel Spaß auf den folgenden Seiten!

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

FORZA MOTORSPORT 5

Mit Vollgas auf die Next-Gen-Überholspur! Die Rennspiel-Sensation aus dem Hause 10 Turn schafft genau das mühelos, was so vielen anderen One-Starttiteln immense Probleme bereitet: Sie läuft in 1080p mit 60 Bildern pro Sekunde und sieht dabei einfach umwerfend aus. Doch auch unter der Haube und auf den Strecken hat sich einiges getan. Was Laserscanner und Pirelli damit zu tun haben, erfährst du ab Seite 22. Plus windschnittiges Poster in der Heftmitte!



360 LIVE
AUSGABE DEZEMBER 13

DAS STECKT DRIN

22 COVERSTORY Forza Motorsport 5	06 AKTUELL Neues zu Xbox 360 und Xbox One	14 VORSCHAU Spiele von morgen	22 TESTS Gespielt, geprüft und bewertet	72 COMMUNITY Live Arcade, Leserpost, Erfolge
--	---	---	---	--



ENDLICH IST SIE DA!

16 XBOX ONE

Alle Fakten zur neuen Microsoft-Konsole, die am 22. November in die Wohnzimmer stürmt!

AKTUELL

- 06 Der heiße Stuhl: James Mouat zu Need for Speed: Rivals
- 06 South Park: Der Stab der Wahrheit
- 08 Diablo 3: Reaper of Souls
- 09 Großes Geburtstagsgewinnspiel
- 10 Heiße Aussichten: Strider
- 12 Mitmach-Charts/Leser-Votings

VORSCHAU

- 14 Lightning Returns: Final Fantasy 13
- 16 Xbox One: Fakten und Features
- 20 Kinect 2.0
- 22 Forza Motorsport 5
- 27 NBA 2K14
- 27 Zoo Tycoon
- 28 Ryse: Son of Rome

TEST

- 30 FIFA 14 Next Gen
- 32 Call of Duty: Ghosts
- 36 Battlefield 4
- 40 Showdown: Ghosts vs. Battlefield 4
- 45 Killer Instinct
- 45 Crimson Dragon
- 46 Assassin's Creed 4: Black Flag
- 50 Need for Speed: Rivals (Vorabtest)
- 53 Lococycle (Vorabtest)
- 54 Xbox One: Der Rest vom Fest
- 56 Batman: Arkham Origins
- 60 Lego Marvel Super Heroes
- 61 Xcom: Enemy Within
- 62 The Wolf Among Us
- 63 WWE 2K14
- 64 Deadfall Adventures
- 64 Castlevania – Mirror of Fate HD
- 65 Spongebob Schwammkopf: Planktons fiese Robo-Rache



STELLUNGSKRIEG!

32 CALL OF DUTY: GHOSTS VS. BATTLEFIELD 4

Die beiden Shooter-Flaggschiffe im Test! Plus: So stehen die Fronten im direkten Vergleich!



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

80 KAUFBERATER | WWW.360-LIVE.DE

**Spartipps,
Termine**

**Forum, News
und mehr**

- 65 Rocksmith: All-New 2014 Edition
- 66 Final Exam
- 66 WRC 4
- 66 Teenage Mutant Ninja Turtles
- 67 How to survive
- 74 Hexodius
- 74 Blood Knights
- 74 Magrunner: Dark Pulse

POSTER

- 41 Xcom: Enemy Within
- 42 Forza Motorsport 5

REPORTAGE

- 68 Rückkehr der Spielmacher

COMMUNITY

- 72 Community-Interview mit Chris von Nippondreams.de
- 73 DLC-Test – Bioshock Infinite: Burial at Sea
- 74 Live Arcade Total
- 75 Erfolge leicht gemacht – Batman: Arkham Origins
- 76 Nachgefasst bei Battlefield 4
- 77 Der Monat – Neues aus der Redaktion
- 78 Leserpost

KAUFBERATER

- 80 Kauf- und Spartipps
- 81 Spieltermine

SERVICE

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

AB AUF DIE FULL-HD-PISTE!



22 FORZA MOTORSPORT 5

Heißer Ausritt mit Microsofts nächster Polygonschleuder. So muss sich Next-Gen anfühlen!



TOPSPIELE

28 Ryse: Son of Rome

- 10 Strider
- 14 Lightning Returns: Final Fantasy 13
- 27 NBA 2K14
- 30 FIFA 14 Next Gen



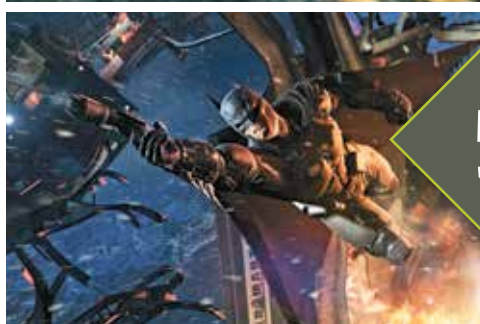
46 Assassin's Creed 4 Black Flag

- 45 Killer Instinct
- 60 Lego Marvel Super Heroes
- 61 Xcom: Enemy Within
- 63 WWE 2K14



50 Need for Speed Rivals

- 64 Castlevania – Mirror of Fate HD
- 65 Rocksmith: All-New 2014 Edition



56 Batman Arkham Origins

- 66 WRC 4
- 73 Bioshock Infinite Burial at Sea

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

360 LIVE AKTUELL

Was tut sich alles
rund um die Xbox 360?

DER HEISSE STUHL	DIABLO 3	JUBILÄUMS-GEWINNSPIEL	HEISSE AUSSICHTEN	DIE BESTEN GAMES?
James Mouat über Need for Speed: Rivals	Wann kommt der Sensenmann?	360 Live wird acht Jahre alt	Strider	Mitmach-Charts

× DER HEISSE STUHL James Mouat

Die »Need for Speed«-Serie ist eine der bekanntesten Rennspiel-Reihen überhaupt. Jetzt erscheint mit »Rivals« der neueste Ableger der Vollgas-Raserei. 360 Live hat Lead Designer James Mouat getroffen und sich mit ihm über die Spielbalance, Polizisten und Gummibänder unterhalten.

Als Leitender Designer des Projekts hat sich James natürlich viele Gedanken gemacht, in welche Richtung »Rivals« überhaupt gehen soll. Will man besonders die eingefleischten Serien-Fans ansprechen? Will man das nächste »Need for Speed« in Richtung realitätsnahe Simulation trimmen? Oder soll es vielmehr ein Rennspiel für Jedermann werden? Mouat hat diesbezüglich ganz klare Vorstellungen: »Wir wollen nicht, dass sich Rivals wie eine Art Super-Simulation anfühlt, bei der man direkt verliert, wenn man nur einen Fehler macht. Das wäre viel zu Hardcore. Wir wollen, dass die Spieler sich ein cooles Auto aussuchen können, mit dem Fahren von Rennen anfangen und sich mitten in der Action wiederfinden. Klar, wenn du eine Klippe hinab rauschst, musst du wieder aufholen, aber das ist nicht unmöglich. Wir versuchen eine gewisse Balance zu wahren.« Worauf der sympathische Spieldesigner anspielt, ist eine Art Gummiband-Effekt für die nicht von menschlichen Spielern gesteuerten Raser. Wer perfekt fährt, dem klebt die KI trotzdem oft am Heckflügel, aber auch Einsteigern passt sich die Künstliche Intelligenz an und lässt ihnen die oben erwähnte Chance, nach einem Crash Boden gutzumachen. Ein guter Weg also, um eine möglichst breite Zielgruppe anzusprechen. Wo sich »Rivals« besonders von seinen Mitbewerbern unterscheidet, ist beim Punktesystem. Wenn man an zufälligen Rasereien oder Herausforderung in der frei befahrbaren, offenen Welt teilnimmt, sammelt man Punkte für riskante Fahrmanöver und baut sich einen Multiplikator auf – auch wenn man nicht die ersten Plätze in einem Rennen belegt. Der Kniff: Während die

einen als Geschwindigkeits-Rowdies über die Highways und durch Haarnadelkurven brettern, werden sie nicht selten von anderen Fahrern in der Rolle der Polizei verfolgt – ob das nun menschliche Spieler oder Computerfahrer sind, variiert. Finden sich nicht genügend Online-Mitspieler, wird das Feld mit KI-Lenkern aufgefüllt. Die Punkte zum Freischalten neuer Wagen, Lackierungen und dergleichen behält aber nur, wer seinen Verfolgern entkommt und in einem der zahlreichen Basis-Camps Unterschlupf sucht. Wer erwischt wird, der verliert mühsam Gesammeltes. James erklärt die Überlegung dahinter so: »In Mehrspieler-Racern war meine Erfahrung immer so, dass man entweder Erster war, oder man hatte wenig Spaß an der Sache. Mit dem Multiplikator und dem Punktesystem ist nun diese gewisse Anspannung im Spiel. Dieses Gefühl von: Ja, ich habe nun meine Punkte, aber wenn die Cops auftauchen, dann könnte ich alles verlieren.« Auch wer Rennen einfach mittendrin beendet oder das Spiel verlässt, muss auf den Multiplikator und seinen Bonus verzichten. »Wir wollten sicherstellen, dass Spieler immer einen Anreiz haben, ein Rennen zu Ende zu fahren und dafür auch belohnt werden, selbst wenn sie nicht die weltbesten Rennfahrer sind«, versichert James. Ob dies und die Gratwanderung zwischen forderndem Gameplay für Profis und einem leichten Einstieg für Neulinge gelingt, verrät unser Vorabtest weiter hinten im Heft. Die finale Bewertung findest du zudem zeitnah zur Spielveröffentlichung auf www.360-live.de



BIO

Name | James Mouat
Firma | Ghost Games
Position | Lead Designer
Arbeitet gerade an | Need for Speed: Rivals
Schon gewusst? | James ist gebürtiger Kanadier und vor nicht allzu langer Zeit ins schwedische Göteborg gezogen, um dort für Ghost Games zu arbeiten. Das Studio war bis Herbst 2012 bekannt als EA Gothenburg.





» Dieses Gefühl von „wenn die Cops auftauchen, dann könnte ich alles verlieren“ kickt ungemein. «

James Mouat, Leitender Designer

SOUTH PARK: DER STAB DER WAHRHEIT

Nach nunmehr 17 Staffeln mit über 240 Folgen und etlichen Videospiel-Versoftungen beschert Ubisoft den Krawall-Kids aus »South Park« ihren ersten Xbox-360-Vollpreis-Titel. In »Der Stab der Wahrheit« kommst du als namenloser Neuling in das kleine Städtchen South Park, dessen Kinder gerade ein stadtübergreifendes Live-Action-Rollenspiel austragen. Neben Stan, Kyle, Cartman und Kenny gilt es viele weitere Freundschaften zu knüpfen und dazu innerhalb des imaginären Krieges zwischen den Halbstarken eine Vielzahl an Mutproben zu bestehen. Der Grafikstil wird nahezu identisch aus der TV-Serien-Vorlage adaptiert und erweckt die Welt in der bekannten Scherenschnitt-Optik zum Leben. Neugierig macht

zudem der eigentliche Spielablauf, der neben Point-and-Click-ähnlichen Erkundungsszenarien von vielen Dialogen und einem rundenbasierten Kampfsystem angetrieben wird. Hier sind selbst die fiesesten Tricks erlaubt, etwa Feuerwerksböllern auf Kinder werfen, mächtige Spezialattacken in Form angezündeter Darmwinde oder unfreiwillige Hinterpforten-Kontakte mit dem Dorfschwulen. Für den stilechten Einschlag sorgt eine enge Kooperation seitens Entwickler Obsidian Entertainment mit den »South Park«-Schöpfern Trey Parker und Matt Stone, die – wie auch in der TV-Serie – sämtliche Charaktere im Spiel selbst synchronisieren. Los geht der kein Blatt vor den Mund nehmende Schabernack im Frühjahr 2014.

klein- GEDRUCKT

FABLE LEGENDS

✖ Entgegen seiner Vorgänger wird das neueste Machwerk der Lionhead Studios ein reines Online-Rollenspiel, das du überwiegend kooperativ mit deinen Freunden bestreitest. Laut Spiel-Direktor David Eckelberry ist die Rahmenhandlung bereits jetzt über mehrere Jahre hinweg aufgeteilt und wird das Hauptspiel nach seinem Erscheinen 2014 episodentartig sukzessive erweitern.

ALIEN-FORTSETZUNG

✖ So wie es aussieht, probt Sega eine erneute Auslöschung der Xenomorph, den säurehäutigen Scheusalen der »Alien«-Saga. Im angeblich stark vom ersten »Alien«-Film inspirierten »Alien: Isolation« soll Ellen Ripleys Tochter Amanda die Hauptrolle übernehmen. Laut der Webseite Kotaku befindet sich der Titel bei Segas »Total War«-Studio Creative Assembly bereits in Arbeit.

MACHT 2K MARIN DICH?

✖ Hersteller 2K hat eine Entlassungswelle bei seinem kalifornischen Studio 2K Marin – den Machern von »Bioshock 2« und »The Bureau: XCOM Declassified« – bestätigt. Die Maßnahme scheint Teil einer Neustrukturierung des 2K-Entwickler-Netzwerks zu sein, aufgrund derer nicht ausgeschlossen ist, dass 2K Marin komplett eingestampft wird...

3 in 3 Sekunden

Schnipsel, die du zwischen zwei Atemzügen aufschnappst...



EINE VERLÄNGERUNG...

...auf unbestimmte Zeit verkündete Microsoft jüngst für die »Games for Gold«-Aktion, die Gold-Mitgliedern monatlich ein Gratis-Spiel beschert.

FREE-TO-PLAY-TITEL...

...werden auch auf Xbox One kostenfrei für Nicht-Gold-Mitglieder spielbar sein – darunter der Kreativ-Baukasten »Project Spark«.

SONY HAT...

...angemerkt, dass man sich beim Design des PS4-Controllers von den Analogsticks des 360-Controllers hat inspirieren lassen.

WINDOWS PHONE GAMES

ZOMBIE DERBY

Preis: Kostenlos | **Größe:** 35 MB

Mit der Redneck-Karre über staubige Pisten brettern und dabei Zombies umnieten – wer träumt nicht davon? In »Zombie Derby« dürfen Pick-up, Mähdrescher und Co. auch mit einem Maschinengewehr, neuen Reifen oder einem Turbo aufgerüstet werden. Der Werkstattbesuch kostet virtuelle Münzen, die man sich mit effizientem Zombie-Umfahren aus der 3D-Verfolgerperspektive verdienen kann. Alternativ greift man zu echten Euros – »Zombie Derby« ist ein klassisches Free-2-Play-Game.



RAIL RUSH

Preis: Kostenlos | **Größe:** 26 MB

142 Meter und elf gesammelte Gold-Nuggets – das ist die magere Ausbeute der ersten Lorenfahrt von 360 Live. Dieser »Temple Run«-Clone ist hübsch, mit stimmiger Musik unterlegt und die Nugget-Jagd motiviert. Die Steuerung flutscht fix: Ducken und Springen per Wischgeste, Neigen der Lore durch Neigen des Smartphones, während die Kamera im Rücken des Lorenfahrers sitzt. Im Shop stehen zahlreiche Charaktere, Glücksbringer und Verbesserungen zur Verfügung. Die Preise sind aber extrem: 26.000 Nuggets für den Feuerwehrmann, der Hindernisse mit seiner Axt zertrümmert? Autsch... Einige Items kosten zudem echtes Geld – meist zwischen drei und sechs Euro.



4 BILDER 1 SPORT

Preis: Kostenlos | **Größe:** 25 MB

Vier Bilder, die alle eine Sportart wie Eislaufen oder ein sportliches Großereignis wie die Tour de France anzeigen: Das ist die Basis dieses Quizspiels. Unter den Bildern: Bis zu 14 Buchstaben, die in Reihenfolge angetippt werden müssen, um die Sportart zu erraten. Als Belohnung winken fünf virtuelle Medaillen. Wer nicht weiterkommt, setzt den Joker ein, welcher allerdings Medaillen vom Konto abzieht. Fazit: Spaßig für Sportfreunde- und für zwischendurch.



✖ ERWEITERUNG ZU »DIABLO 3«



WANN KOMMT DER SENSENMANN?

Entgegen erster Ankündigungen bringt Blizzard die erste Download-Erweiterung zu »Diablo 3« mit dem Namen »Reaper of Souls« nicht nur für Playstation 4, sondern auch für PS3 und Xbox 360. Einen genauen Termin nennt der Entwickler allerdings nicht, sondern legt sich lediglich auf das Jahr 2014 fest. Das Add-on wird das Hauptspiel um neue Story-Inhalte, Charaktere, Monster und Gegenstände erweitern. So führt der enthaltene fünfte Akt in den bisher düstersten Abschnitt von Sanctuary, der vom Engel des Todes, Malthael, heimgesucht wird. Dieser reißt nun als nächster die Macht des schwarzen Seelensteins an sich. Um der Bedrohung gewachsen zu sein, bietet der Kreuzritter als neue Charakterklasse seine Dienste auf dem Schlachtfeld an. Laut den Entwicklern handelt es sich bei ihm um eine Art Neuauflage des Paladins aus »Diablo 2«. Aber auch die fünf bekannten Dämonenschlächter bleiben dank einer Anhebung des Level-Caps auf Stufe 70 nicht unberührt. So beinhaltet die neue Maximalstufe eine ganze Reihe neuer Heldenfertigkeiten und Kampfrunen für jeden Kämpfer. Zudem wollen die Entwickler einmal mehr berge- weise neue Ausrüstungsgegenstände implementieren – darunter auch speziell an das Update angepasste legendäre Objekte. Mit einem allzu frühen Erscheinen des Download-Inhalts in 2014 sollte man allerdings nicht rechnen, denn

gerade das Blizzard-Team ist bekannt dafür, dass es sich gerne Zeit mit seinen Projekten lässt, im Gegenzug aber auch immer höchste Qualität abliefern. Schade nur, dass der Hersteller weiterhin keinerlei Infos darüber preisgibt, ob und wann eine »Diablo 3«-Fassung auch für Xbox One erscheinen wird.



» Auch die fünf bekannten Dämonenschlächter bleiben dank einer Anhebung des Level-Caps auf Stufe 70 nicht unberührt. «

✖ HEADSET-FLAUTE

MANGELNDE UNTERSTÜTZUNG FÜR XBOX ONE

Die Testmuster kommen erst in der Redaktionschlusswoche, Ubisoft und andere Hersteller verschieben wichtige Starttitel zum Erscheinen der Xbox One in letzter Sekunde – nicht zu übersehen, dass der Konsolenstart mancher Orte mit extrem heißer Nadel gestrickt ist. Und dies geschieht nach jüngsten Erkenntnissen leider auch zum Leidwesen für Zocker, die auf hochwertige Headsets setzen, um in virtuelle Welten abzutauchen. Denn der von Microsoft versprochene Adapter, der zum Einsatz von Xbox-360-Headsets an der Xbox One benötigt wird, erscheint nun nicht wie erwartet zeitgleich mit der neuen

Konsole, sondern laut Hersteller erst 2014. In Anbetracht der Tatsache, dass hochwertige Gaming-Headsets mit Preisen von bis zu 350 Euro somit für Monate quasi nicht benutzt werden können, ist dies insbesondere für diejenigen ein herber Schlag, die sich soeben erst ein derartiges Stück High-Tech ins Wohnzimmer geholt haben. Aber auch der Kauf eines Surround-Headsets zusammen mit der Xbox One fällt flach. Denn die einzig beiden, bisher für Xbox One angekündigten Headsets – »XO Four« und »XO Seven« von Turtle Beach – sind von besagtem Adapter abhängig und somit ebenfalls nicht vor Q1 2014 verfügbar.

✕ BUNGIE GRATULIERT 360 LIVE!

GEBURTSTAG-GEWINNSPIEL

Mit Erscheinen dieser Ausgabe wird 360 Live acht Jahre alt – was wir natürlich gebührend feiern wollen. Und zwar mit einem coole »Destiny«-Gewinnspiel in Zusammenarbeit mit Hersteller Activision und Entwickler Bungie. Als Hauptpreis winkt ein topmodernes HTC One Smartphone im absolut seltenen »Destiny«-Design im Wert von knapp 500 Euro. Doch nicht nur das: Der Gewinner darf sich außerdem über extrem seltenen »Destiny«-Merchandise freuen. Mit dabei: Ein Notizbuch im »Vintage«-Look mit »Destiny«-Aufschrift, ein praktischer »Destiny«-Thermobecher für unterwegs, eine Leinentasche im »Destiny«-Design sowie ein todschickes, limitiertes, in einem Spezialrahmen eingefasstes »Destiny«-Artwork. Ach ja: Zwei weitere Pakete aus dem genannten Merchandise (ohne Handy) verlosen wir an zwei weitere Glückspilze.

Und es gibt noch mehr: Online unter www.360-live.de verlosen wir im Forum viele weitere Preise im Wert von über 1.800 Euro, darunter Spiele-Vollversionen, Merchandise und nützliches Zubehör.

Mitmachen lohnt sich also allemal! Teilnehmen kann jeder, der uns eine E-Mail mit dem Betreff „Bungie liebt die 7“ an redaktion@360-live.de schickt.

Wichtig: Bitte immer deinen vollständigen Namen samt Postanschrift angeben, außerdem dein Alter. Gerne kannst du uns auch eine Telefonnummer hinterlassen, damit wir dich im Fall von Rückfragen kontaktieren können. Außerdem würde uns natürlich brennend interessieren, wie dir 360 Live gefällt. Einsendeschluss für das Gewinnspiel ist der 7. Dezember, 07:07 Uhr. Die Gewinner werden dann zeitnah bei uns auf der Webseite und im Forum bekanntgegeben.

Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen. Mitarbeiter der Airmotion Games Verlags GmbH, von Activision, Bungie und anderen Preise stiftenden Firmen dürfen nicht teilnehmen. Viel Glück wünscht die gesamte Redaktion! PS: Was es mit Bungie und der Ziffer sieben auf sich hat, kannst du uns natürlich gerne verraten. Die offizielle Erklärung enthüllen wir im nächsten Heft. Wer am nächsten dran liegt, kriegt noch mal einen Spezialpreis.



ROCKSTARS NÄCHSTER STREICH



Dass Rockstar sich nach dem gigantischen Erfolg von »GTA 5« nicht auf die faule Haut legt, ist so sicher wie Trevors Zwangsneurosen. Anscheinend arbeitet die Spielschmiede derzeit parallel zur Weiterentwicklung an »GTA Online« und den Download-Erweiterungen zu »GTA 5« an der Fortführung einer bekannten Marke für die nächste Konsolengeneration. Dies geht aus dem Lebenslauf eines Senior Graphic Engineer bei Rockstar New England hervor. Ob es sich dabei nun um ein neues »Red Dead Redemption«, »Bully« oder gar den nächsten Teil von »GTA« handelt bleibt allerdings unklar und auch eine baldige Ankündigung seitens Rockstar ist angesichts der noch sehr jungen Lebensspanne von »GTA 5« äußerst unwahrscheinlich...

MACHINIMA AUF XBOX ONE

Direkt ab dem Erstverkaufstag der Xbox One am 22. November wird dir eine App der Video-Plattform Machinima gratis zum Download bereit gestellt. Über den simplen Sprachbefehl »Xbox, snap machinima« kannst du mitten im Spiel eine kleine Leiste am rechten Bildschirmrand aufrufen, die umfassendes Videomaterial zum aktuell gespielten Titel anzeigt. In einem ersten Trailer zur App versprechen die Macher umfassende Hilfestellung zum gespielten Game anhand einer Vielzahl von Lösungsvideos.



HEISSE
AUS-
SICHTENFAKTEN, ZAHLEN,
ZITATE DES MONATS

✖ **Fakt:** Entgegen vieler anderer Action-Titel mit Rollenspiel-Anleihen wird die kommende »Thief«-Neuaufgabe – erscheint am 28. Februar 2014 für Xbox 360 und Xbox One – keinen Charakterfortschritt via Erfahrungspunkte-System bieten, wie ursprünglich geplant. Dieses Umdenken beruht primär auf der Sorge der Entwickler, dass das Stehlen dadurch als wichtigstes Spielelement zu schnell an Reiz verlieren könnte.

✖ **Zahl:** Über 80.000.000. Diesen Meilenstein haben die internationalen Verkaufszahlen der Xbox 360 kurz vor Erscheinen der nächsten Xbox-Generation noch überwunden.

✖ **Zitat:** »Das macht Sinn«, äußerte sich zuletzt Microsoft-Manager Phil Spencer zu einer Interview-Frage der Webseite Ausgamers.com zum Thema Plattform-übergreifendes Gaming zwischen Xbox-One-Besitzern und PC-Usern. Damit ist wieder Raum für Spekulationen offen. Allerdings ist zu viel Optimismus unangebracht, denn Microsoft hatte auch bezüglich der Xbox 360 ähnlich Pläne, diese aber dann im Spätsommer 2010 wieder verworfen.

Wusstest du
schon, dass...

.....die Folge »Insecurity« der Fernsehserie »South Park« auf einer ungenutzten Spielidee für das demnächst anstehende »South Park: Der Stab der Wahrheit« basiert. Tatsächlich dreht sich Episode 10 von Staffel 16 der sozialkritischen Schabernack-Serie unter anderem um Cartman, der die Überwachungssysteme der Firma Wolf Sicherheitstechnik austrickst. Laut den Machern entstammt die Hintergrundidee, dass die »South Park«-Jungs in Häuser eindringen und dabei deren Alarmanlagen umgehen müssen, einem schnell wieder verworfenen Geistesblitz aus der Konzeptionsphase des bald erscheinenden Xbox-360-Titels. In der Serie ist dies als Verulkung an die übertriebenen Sicherheitsmaßnahmen in amerikanischen Haushalten angelehnt, die statistisch gesehen fast ausschließlich Fehlalarm ausgeben. Das geben Matt Stone und Trey Parker im Audio-kommentar zu besagter Folge preis, der beispielsweise auf Youtube zu finden ist. Und zugegeben: Aus spielerischer Sicht hätte dieses Format vermutlich lediglich als Rahmenhandlung für ein Minispiel funktioniert. Augenscheinlich war die Idee selbst für Matt und Trey zu lahm, um eine ganze Episode zu unterfüttern. Denn letztlich handelt die Folge primär davon, wie Zusteller von Amazon-Paketen zu einem echten Problem werden können.



STRIDER

In diesem Jahr feierte Entwickler Capcom 30-jähriges Bestehen. Zum Jubiläumsprogramm der japanischen Gameschmiede gehört auch die gezielte Neuaufgabe beliebter Titel der Ursprungszeit. Unter diesem Aspekt dürfte auch die für Anfang 2014 angekündigte Wiederbelebung eines der frühesten Erfolge des Unternehmens zu verstehen sein: ein Reboot der beliebten Figur »Strider«. Noch vor dem Riesenerfolg »Street Fighter II« versuchte sich Capcom mit »Strider« 1989 am Sidescroller-Genre und entwickelte eine Cyberpunk-inspirierte Story mit viel Laserschwert schwingender Action und einer ganzen Roboterarmee zum Zerlegen.

Ähnlich kurios geht es auch im Reboot zu, das als eigenständiges Spiel und nicht als einfache Neuaufgabe zu verstehen ist. Hiryu, ein Ninja-ähnlicher Auftragskiller des Elitesoldatenprogramms Strider zieht durch die russisch-futuristische Metropole Kazakh City und muss sich gegen die Armee von Grand Master Meio zur Wehr setzen, der die Erde versklavt hat. Dazu schnitzt er sich mit Hilfe seines Plasma-Cypher – eine Art Lichtschwert – durch Soldaten, Roboter, Panzer und alles andere, was sich ihm in den Weg stellt. Abseits von kämpferischem Können muss Hiryu auch Geschick beweisen, um die Plattformen der Militäranlagen sprintend, springend und hangelnd zu bewältigen.

Alles in allem ist »Strider« ein klassischer Sidescroller mit 2,5D-Optik, bei dem sowohl Plattform- als auch Hack-and-Slay-Elemente gefragt sind. Capcom hat sich redlich Mühe

gegeben, »Strider« mit allem nötigen Ernst als Hommage an die alte Zeit zu entwickeln und jegliche Ironie außen vor zu halten. Gut so, denn wie »Far Cry: Blood Dragon« beweist, kann eine ironische Haltung den Spieler schnell überwältigen und die Spielerfahrung ins Lächerliche kippen lassen. Dennoch ist auch »Strider« hart an der Grenze des 80er-Erträglichkeit: Der Sound scheppert blechern, die Grafik wirkt leicht gerastert und die Handlung ist wie bereits festgestellt etwa auf dem Niveau eines 80er Jahre Jean-Claude-Van-Damme-Films.

Genre-Liebhaber und vor allem Kenner des Originals wird es aber freuen, denn mit »Strider« holt Capcom ein fast vergessenes Genre in das 21. Jahrhundert. Die Steuerung ist einfach gehalten, die Kämpfe sind blitzschnell und die Gegner unerbittlich. Die Action pumpt massig Botenstoffe in die Venen und wird auch Profis vor einige Herausforderungen stellen – wie zu alten Arcade-Zeiten wird man als Spieler »Strider« nur bezwingen können, wenn man sich auf das System einlässt. Nur wer Gegnerwellen erkennt, die richtigen Moves zur richtigen Zeit einsetzt, unerbittlich die Aktionstasten zum Glühen bringt und bereitwillig den Frust einer steilen Lernkurve akzeptiert, wird hier zum Grand Master vordringen können. Ganz wie damals, vor 30 Jahren in der Spielhalle, als man sein gesamtes Taschengeld in Münzform dem Bildschirmgott geopfert hat.



JETZT ABONNIEREN!

DEINS! JETZT!

DAS DARFST DU NICHT VERPASSEN:

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



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



Iron Sky: Invasion,
USK ab 12.



Test Drive Ferrari
Racing Legends,
USK ab 0.



Air Conflicts
Pacific Carriers,
USK ab 12.



Dodonpachi
Resurrection
Deluxe Edition,
USK ab 12.



F1 2011,
USK ab 0.



PES 2012,
USK ab 0.

✱ JETZT GLEICH AUSFÜLLEN UND ABO-GESCHENK ABGREIFEN!

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



ONLINE
Besuch die Webseite mit der Adresse **www.360-live.de**, wähle deine Prämie und klick weiter zum vorbereiteten Bestellformular. Gib dort deine Daten ein – fertig!

Oder: Einfach eine E-Mail schreiben an **abo@360-live.de**. Du erhältst eine Antwort per E-Mail und gibst darin dann deine Adresse und alle weiteren Daten an.



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



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

Deine Abo-Postkarte

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

Name / Vorname

Straße / Postfach

Postleitzahl / Ort

Telefon-Nummer

Geburtsdatum

E-Mail-Adresse

Kontoinhaber

Kontonummer

Bankleitzahl

Datum / Unterschrift (bei Minderjährigen Unterschrift des gesetzlichen Vertreters)

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

Bitte mit
45 Cent
freimachen!

Leserservice
»360 Live«
Postfach 13 63
82034 Deisenhofen

GÜNSTIG!

Du sparst bares Geld: Die erste Ausgabe kommt kostenlos!

UNTERHALTSAM!

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

AKTUELL!

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

BEQUEM!

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

GRATIS!

Keine zusätzlichen Kosten: Das Porto übernehmen natürlich wir.

MITMACH-CHARTS

SO MACHST DU MIT

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

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

* Auswertung der Darauf-freu-ich-mich-tierisch-Charts rechts erfolgte am 08.11.2013

DIE MEISTVERKAUFTEN SPIELE

TOP 5

Powered by Amazon.de
Stand: Anfang Nov. 2013

Pos	Titel	Hersteller
1	Call of Duty: Ghosts	Activision
2	Assassin's Creed 4: Black Flag	Ubisoft
3	Grand Theft Auto 5	Rockstar Games
4	Battlefield 4	Electronic Arts
5	FIFA 14	Electronic Arts

TOP 5

Powered by Amazon.com
Stand: Anfang Nov. 2013

Pos	Titel	Hersteller
1	Call of Duty: Ghosts	Activision
2	Assassin's Creed 4	Ubisoft
3	Grand Theft Auto 5	Rockstar Games
4	Batman: Arkham Origins	WB Games
5	Minecraft	Microsoft

TOP 5

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

Pos	Titel	Hersteller
1	Battlefield 4	Electronic Arts
2	Call of Duty: Ghost	Activision
3	Grand Theft Auto 5	Rockstar Games
4	Saints Row 4	Spike Chunsoft
5	Rocksmith 2014	Ubisoft

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

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

CALL OF DUTY: GHOSTS

1 Hersteller | Activision
57% Tendenz ↑
Einschätzung | sehr gut



THE WITCHER 3 WILDE JAGD

2 Hersteller | Namco Bandai
57% Tendenz ↑
Seit 28. Oktober ist's offiziell: Namco Bandai veröffentlicht den in Europa bis dato Publisher-losen Titel. In USA übernimmt WB Games die Vermarktung.
Einschätzung | sehr gut



TITANFALL

3 Hersteller | Electronic Arts
57% Tendenz ↑
Endlich hat das Erstlingswerk von Respawn Entertainment einen Starttermin. Am 13. März 2014 heißt es: In die Kampfläufer, fertig, los!
Einschätzung | sehr gut



- 4 **Battlefield 4**
43% Einschätzung | 9.0
- 5 **Star Wars: Battlefront**
43% Einschätzung | nicht möglich
- 6 **Cyberpunk 2077**
29% Einschätzung | sehr gut
- 7 **Destiny**
29% Einschätzung | sehr gut
- 8 **Forza Motorsport 5**
29% Einschätzung | sehr gut
- 9 **Mass Effect 4 (Arbeitstitel)**
29% Einschätzung | nicht möglich
- 10 **Tom Clancy's The Division**
29% Einschätzung | sehr gut

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

BATTLEFIELD 4

1 Hersteller | Electronic Arts
40% Tendenz ↑
Alle Mehrspieler-Karten abgegrast? Freu dich, denn bereits im Dezember geht die Download-Erweiterung »China Rising« an den Start – für Vorbesteller der Limited Edition sogar ohne Aufpreis.
360-Wertung | 8.7



GTA ONLINE

2 Hersteller | Rockstar Games
40% Tendenz ↑
Noch in diesem Jahr soll die erste Download-Erweiterung an den Start gehen. Ebenso der »Content Creator« zum Entwerfen eigener Deathmatch- und Rennvarianten.
360-Wertung | 9.0



GTA 5

3 Hersteller | Rockstar Games
30% Tendenz ↑
Irre! Bereits nach sechs Wochen hat »GTA 5« die komplette Auslieferungsmenge des Vorgängerspiels übertrumpft. 29 Millionen stehen 25 Millionen gegenüber.
360-Wertung | 9.5



- 4 **Diablo 3**
20% Wertung | 9.1
- 5 **Remember Me**
20% Wertung | 8.0
- 6 **Resident Evil: Revelations**
20% Wertung | 8.5
- 7 **Assassin's Creed 4: Black Flag**
10% Wertung | 8.6
- 8 **FIFA 14**
10% Wertung | 8.9
- 9 **Halo 4**
10% Wertung | 8.3
- 10 **Killer is Dead**
10% Wertung | 8.5

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

GRAND THEFT AUTO 5

1 Hersteller | Rockstar Games

Leserwertung **10.0**
360-Live-Wertung **9.5**

DerSpieler187: »Es kam, sah und siegte... mit Worten kaum zu beschreiben... man muss es gespielt haben... ein passender Abschluss für die alte Lady 360.«



GTA ONLINE

2 Hersteller | Rockstar Games

Leserwertung **9.5**
360-Live-Wertung **9.0**



Psyconix: »Wer gedacht hat, dass es sich hierbei nur um einen obligatorischen Online-Modus handelt, liegt falsch. GTA Online bietet stundenlange Unterhaltung!«

FIFA 14

3 Hersteller | Electronic Arts

Leserwertung **8.9**
360-Live-Wertung **8.9**



Bambusknecht: »Geniales Menü-Konzept, deutlich verbesserter FUT-Modus, latente Gameplay-Verbesserung. Nur die Freezes im Pro Club Modus sind unerträglich.«

4 Assassin's Creed 4: Black Flag

Hersteller | Ubisoft

Leser-Wertung | 8.8

360-Live-Wertung | 8.6

Gamezone008: »Das neue Setting macht sehr viel Laune, die Schiffsmissionen spielen sich frisch. Es ist ein sehr guter Ableger der Serie. Aye, ab auf See!«

5 Flashback

Hersteller | Ubisoft

Leser-Wertung | 6.5

360-Live-Wertung | 7.8

DerSpieler187: »In den Neunzigern ein wegweisendes Spiel... heute nur noch ein Schatten seiner selbst... Remake verunglückt.«

✕ 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

OPEN-WORLD-SPATZÜNDER Was hältst du von der »Watch Dogs«-Verschiebung?

Finde ich gut. Wenn die Entwickler noch Zeit brauchen, sollten sie sich die auch nehmen.	58%
Mhmpf. Ich hätte es gerne früher gespielt, ein Problem habe ich mit der Verschiebung aber nicht.	19%
Doooo! Ich will jetzt sofort »Watch Dogs« spielen.	3%
Ist mir total egal. »Watch Dogs« interessiert mich kein Stück.	20%

GENERATIONSWECHSEL Holst du dir eine Xbox One zum Start?

Ich bin interessiert, warte aber erst einmal die Eindrücke anderer ab.	34%
Natürlich! Das Ding wird geil!	31%
Momentan habe ich leider kein Geld dafür, später hole ich sie mir aber!	16%
Die Xbox One kommt mir nicht ins Haus!	14%
Ich denke schon, bin mir aber noch nicht ganz sicher.	5%

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

SNIPER ELITE 3

1 Hersteller | 505 Games / 2014

Leser-Potenzial **9.0**
360-Live-Potenzial **n.eing.**

oX Rook Xo: »Teil Zwei hab ich gefeiert im Koop-Modus. Teil Drei ist für mich daher ein Pflichtkauf.«



FORZA MOTORSPORT 5

2 Hersteller | Microsoft / 22. Nov.

Leser-Potenzial **9.0**
360-Live-Potenzial **9.0**



StevenB3012: »Die Rennspiel-Simulation! Mit noch schärferer Grafik.«

DESTINY

3 Hersteller | Activision / 2014

Leser-Potenzial **8.5**
360-Live-Potenzial **9.0**



Gamezone008: »Könnte zum Überraschungshit werden. Die offene Welt macht Lust auf mehr. Hoffentlich verläuft diese jedoch nicht zu abgetrennt zur Story.«

4 Dead Rising 3

Hersteller | Capcom / 22. Nov.

Leser-Potenzial | 8.5

360-Live-Potenzial | 8.0

Psyconix: »Capcoms Zombie-Spektakel erlaubt es Fans, noch durchgeknalltere Waffenkombinationen herzustellen. Wir Deutschen greifen wie gewohnt zum Import.«

5 Need for Speed Rivals

Hersteller | EA / 21. Nov.

Leser-Potenzial | 6.5

360-Live-Potenzial | 7.5

Andy the X: »EA verkauft jedes Jahr das gleiche Spiel und hat Erfolg damit. Nicht mit mir. Dieser innovationslose Racer kann mir gestohlen bleiben.«

NUR HOCHSKALIERT?

Die Xbox-One-Version von »Ghosts« läuft nativ nur in 720p, während die PS4-Version 1080p bietet – wie denkst du darüber?

Stört mich sehr, ja. Deswegen werde ich mir »Ghosts« auf Xbox One auch nicht kaufen.	44%
Da hole mir die PS4-Version.	22%
Finde ich doof, aber wahrscheinlich kaufe ich es mir dann trotzdem.	17%
Pffft, den Unterschied sieht man doch sowieso nicht...	17%
Interessiert mich momentan nicht, habe es sowieso schon für 360 gekauft.	0%

Erhältlich | 14. Februar 2014 System | Xbox 360 Status | 85% komplett

kurz&knapp

Hersteller |

Square Enix

Entwickler | Square

Enix 1st Production

Department

Genre | Rollenspiel

Spieler | 1

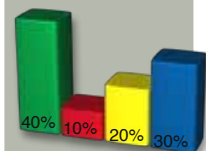
Xbox Live | nein

kurz gesagt

Aus eins mach drei – Abschluss der »Final Fantasy 13«-Trilogie.

das ist drin

- Welt retten in 13 Tagen
- Chocobos reiten
- Quests erfüllen
- Klamotten wechseln



LIGHTNING RETURNS: FINAL FANTASY 13

Nur noch mal kurz die Welt retten...

Nur weil man paranoid ist, heißt das ja nicht, dass das Universum nicht wirklich alles dran setzt, einen so richtig in den Arsch zu treten. Mal ehrlich, wie sonst sollte man sich Lightnings Situation im neuesten Teil von »Final Fantasy 13« erklären, der ironischerweise auch noch »Lightning Returns« betitelt wurde. Was für eine Rückkehr – 500 Jahre kristalliner Stasis liegen hinter Protagonistin Lightning und den Ereignissen aus »Final Fantasy 13« und »Final Fantasy 13-2«. 500 Jahre, in denen die Welt sich massiv verändert hat und aus ihr Nova Chrysalia wurde. Nicht nur, dass so ein langwieriger Schönheitsschlaf genug Komplikationen mit sich bringt, zu allem Überfluss musste es auch noch eine Gottheit sein, die Lightning weckt und sie zugleich mit einem Auftrag versieht. Sie soll die Seelen aller Einwohner von Nova retten, bevor die Welt in 13 Tagen endgültig untergeht. Na, schönen guten Morgen! Kaum aufgestanden und schon endet die Welt. Der zusätzliche Kick der apokalyptischen Prophezeiung: Lightning selbst wird angeblich das Ende herbeiführen.

Wenn man als Spieler – stellvertretend für Light-

ning – die Ereignisse verarbeitet und ein rudimentäres Verständnis der neuen Situation erlangt hat, bleibt einem also nichts weiter übrig, als Gottheit Bhunivelze zu glauben und als Retterin der Seelen in den nächsten nicht ganz zwei Wochen alles daran zu setzen, die Welt zu retten, bevor man sie zerstört – oder so ähnlich. Dazu erkundet man diesmal im Alleingang die vier neuen Landstriche von Nova, folgt dem Hauptplot und hilft nebenbei wie und wo man kann in persönlichen Nebenquests.

In der aktuellen Vorschauversion war von der Hauptstory selbst nur ein kleiner Ausschnitt zu erkennen. Dafür konzentrierte man sich auf die Vorstellung der neuen Gameplay-Elemente des dritten Teils der Lightning-Trilogie. Nach gemischten Reaktionen zu den ersten beiden Ablegern hat sich das Entwicklerteam zahlreiche Änderungswünsche von Fans zu Herzen genommen. Vor allem in Sachen westlicher Rollenspiel-Einfüsse sticht »Lightning Returns« aus der Reihe heraus. Das Spiel bietet eine offene Welt, die wie in Genre-Klassikern Marke »Skyrim« frei erkundet werden kann. In der Anspiel-Version rückte deswegen

der größte Landstrich, die Wildlande, in den Mittelpunkt. Spieler können hier zwischen Dörfern hin und her wandern, sich mit den Menschen der Gegend unterhalten und jede Menge nicht-linearer Aufgaben annehmen, die einem Land und Leute näher bringen, aber eben nur geringfügig mit dem Weltuntergang zu tun haben. Stattdessen geht es hier eher um Charakterentwicklung, Atmosphäre und eine detaillierte Fantasy-Welt. Die Aufgaben selbst schmecken dabei nach typischer Rollenspiel-Kost: Mal bekämpft man Monster, dann sammelt man wieder Gegenstände ein. Wie variabel das vom Spieler Abverlangte im Kampagnenverlauf sein wird und ob sich die Komplexität der Aufgaben mit dem Voranschreiten der Zeit

Und außerdem?

- Konzentration auf die Figur Lightning – keine Gruppe
- Abschluss von Teilen der Hauptstory erlaubt ein »Zurückschrauben« der Zeit
- Laut Gameplay-Direktor Yuji Abe dauert ein kompletter Durchspielvorgang circa. 50 Stunden
- Hat bereits eine USK-12-Freigabe

Westliche Neuauflage oder klassisch japanisch?

+ Neues Echtzeit-Kampfsystem, verschiedene Kampf-Outfits für unterschiedliche Strategien, das offene Welt-Design bietet große Variabilität weil Nichtspieler-Charaktere in Echtzeit auf der Karte agieren, ...

- ... führt aber auch zu Frust, weil Orte oder Personen nicht jederzeit verfügbar sind, Überblick im Kampf kann durch die ständigen Wechsel der Outfits verloren gehen

wandelt, bleibt noch abzuwarten.

Besonders spannend an der offenen Welt: Alle Figuren haben eine eigene Zeitperspektive. Überhaupt spielt der Faktor »Zeit« eine übergeordnete Rolle, denn während des gesamten Abenteuers läuft ein Timer ab, der im Weltuntergang endet. Nur durch das Voranschreiten in der Hauptstory kann Lightning diesen Countdown beeinflussen und somit mehr Zeit gewinnen, um weitere Seelen zu retten. Die vergehende Zeit wirkt sich aber nicht nur auf Lightning und die Hauptquest aus, sondern soll auch bei allen anderen Figuren spürbar sein. Die Nichtspieler-Charaktere bewegen sich innerhalb der Welt nicht nur geografisch sondern auch zeitlich, so dass Missionen nur zu bestimmten Zeiten angetreten oder gelöst werden können. In der Preview-Fassung war zum Beispiel der Zugang zu einem Ort durch ein Torsystem versperrt, das abhängig von der Uhrzeit im Spiel geöffnet und geschlossen wurde. Eine solche konsistente Zeitachse hält das Abenteuer spannend, kann aber auch frustrierend sein für alle, die dazu neigen, zur falschen Zeit am falschen Ort zu sein.

Ein weiterer Fokus der Anspielrunde lag im Kennenlernen des neuen Kampfsystems, das eine Mischung aus »Active Time Battles« und einem auf verschiedenen Rollen basierenden Outfit-System darstellt. Zentral für die Fähigkeiten und Angriffe, die Lightning in einem Kampf auslösen kann, sind ihre Kampf-Outfits, von denen es mehr als 20 vorgefertigte im Spiel geben wird – Details siehe Kasten. Drei kann man für Kämpfe selektieren und dann via Schnellauswahl mit den Schultertasten L1 und R1 durchschalten. Jedes Outfit darf zudem mit Zaubern, Fertigkeiten und Angriffen kombiniert werden, sodass unterschiedliche Werte für Kampf, Magie und Verteidigung entstehen. Manche größere Gegner, wie etwa der furchteinflößende Chocobo-Esser, sind sogar nur zu besiegen, wenn die Outfits vor der Schlacht entsprechend angepasst werden. Da jedes Outfit einen eigenen ATB-Wert hat, ist man gezwungen, ständig neue Klamotten und Fähigkeiten »anzulegen« – was in Sekundenbruchteilen geschieht und schon etwas surreal wirkt. Vorteil: Der Action-Anteil der Kämpfe wird deutlich hochgeschraubt und so an westliche Genrevertreter angepasst, die meist auf Echtzeitkämpfen basieren. Ein System mit viel Potenzial und neben der packenden Story die größte Stärke von »Lightning Returns«.

360 Live kann's jedenfalls kaum abwarten, mehr zu sehen.

Lars Schmeink

✕ Kampfoutfits

KLEIDER MACHEN KÄMPFER

»Lightning Returns« bietet ein gemischtes Kampfsystem, das neben Active Time Battle, kurz ATB, vor allem auf Kampf-Outfits setzt, die die fiesche Lightning im Kampf blitzschnell wechseln kann. Den Outfits sind Fähigkeiten und Zauber zugeordnet, die unterschiedliche Optionen bieten. Etwa 20 vorgefertigte Varianten gibt es im Spiel. Der Spieler kann jedoch jede Kluft in allen Details anpassen: Schild, Waffe, Ringe, Accessoires. Dazu kann man ihr je vier Zauber zuordnen, sodass Hunderte Varianten möglich sind. Die einzelnen Gegenstände für die Outfits, also immer neue Optionen zur Verbesserung, können während des Spiels bei Händlern oder durch das Abschließen von Missionen erstanden werden. Harald Glööckler würd's lieben!



Das Kampfsystem peppt das bekannte ATB-System durch stärkere Echtzeit-Einbindung gelungen auf.



Freche Göre: Die Mimik der Figuren in Zwischensequenzen ist sehr emotional.

Die kriegen die Clavis nur über meine Leiche. Was ist, Light? Hilfst du mir?

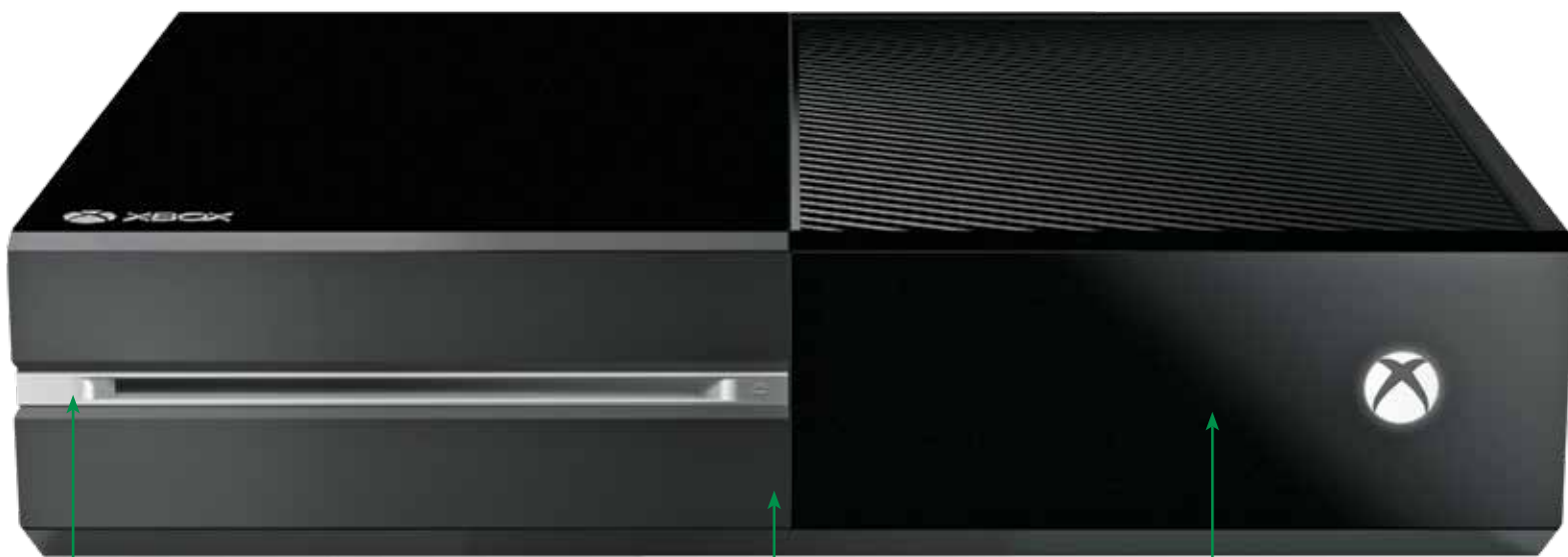
360LIVE sagt...

Die Mischung aus westlichem Rollenspiel und typischen »Final Fantasy«-Aspekten gefällt. Das HITPOTENZIAL Weltuntergangsszenario mit Timer ebenfalls.

8.0 von 10

XBOX ONE

Es ist so weit: Acht Jahre sind ins Land gezogen, seit die Xbox 360 in Europa an den Start ging. Am 22. November 2013 steht nach Xbox und Xbox 360 nun die dritte Microsoft-Konsole in deutschen Wohnzimmern. Falls du noch mit dem Kauf haderst oder einfach nur alles über deine zukünftige Highend-Konsole wissen willst: 360 Live hat auf den folgenden Seiten für dich alles Wissenswerte sowie kuriose und spannende Fakten rund um die dritte Box versammelt. Wie funktioniert Kinect 2.0, welche Entertainment-Angebote gibt's und wie wurde der Controller verbessert? Lies es hier!



ENDLICH BLU-RAY

Microsoft setzt auf Blu-ray-Technologie. Marktfähig gemacht hat diese bekanntlich Sony. Unangenehm für den Konzern, dass man für die Lizenz an Sony Geld abdrücken muss. Angenehm für dich, dass du auf Xbox nun endlich Blu-ray-Filme gucken darfst und Game-Entwickler massig Platz für aufwändige neue Projekte haben.

DESIGN

Ist es ein Videorekorder? Könnte man meinen. Das Design-Team hat sich bewusst für einen schlichten Look entschieden. Minimalismus ist wohl auch der Grund für die gewählte Farbe »Liquid Black«, das tiefste Schwarz, welches das Design-Team erreichen konnte. Simpel und unmerklich soll sich die Xbox One in dein Wohnzimmer einfügen und mit ihren rechteckigen Formen auch die Schlichtheit der Kachelstruktur der Bedienoberfläche widerspiegeln.

FESTPLATTE

500 Gigabyte, das mochte vor diversen Jahren noch nach viel geklungen haben. Das Fassungsvermögen der eingebauten, nicht wechselbaren Festplatte von Xbox One ist allerdings vergleichsweise knapp bemessen. Mehr dazu liest du im »Platzmangel«-Kasten auf der nächsten Doppelseite.



COMMUNITY-STIMMEN
WWW.360-LIVE.DE

Matthier77: Die Day-One-Edition ist vorbestellt. Aber wahrscheinlich ist es besser, sie ein Tag nach Release abzuholen, um Verletzungen und Überfällen auf dem Heimweg zu entgehen.

HDMI-EIN/AUSGANG

Die One gibt ihr Videosignal via HDMI aus, andere Anschlussformen wie Komponente erzielst du nur durch Wandlerkabel. Spannend: der HDMI-Eingang. Schließ daran einen Receiver an und wechsele im One-Menü zum TV-Glotzen. Sogar eine Playstation-4-Verbindung wird unterstützt. Oder willst du deine Xbox 360 anschließen? Ebenso kein Problem.

USB-3.0-ANSCHLÜSSE

Hast du ein Spiel- und Lade-Kit, lädst du über diese Anschlüsse deinen Akku. Wenn du denkst, deinen 360-Controller anschließen zu können: Pech gehabt, geht nicht. Genau wie die Verbindung externer Festplatten. Doch noch ist nicht alle Hoffnung verloren, Microsoft will diese Funktion irgendwann nachreichen.



LAN-ANSCHLUSS

Natürlich geht deine One auch verkabelt ins Internet. Eingebaut ist zudem ein WLAN-Empfänger mit Unterstützung der Standards a/b/g/n mit Dual-Band 2.4 Ghz und 5 Ghz-Frequenzen. Entgegen anfänglicher Pläne handelt es sich bei Xbox One aber nicht um eine Immer-on-Konsole, heißt du kannst auch entspannt offline zocken. Wichtig ist gleichwohl das Day-One-Firmware-Update.

VERTRAUT, DOCH NEU

Auf den ersten Blick ähnelt der One-Controller dem der Xbox 360 sehr. Die über 40 Design-Änderungen zwecks höherem Komfort stecken dabei im Detail. Das Steuerkreuz verfügt nun über eine klassischere Form, in den Trigger-Tasten sind vibrierende Motoren eingebaut. Die Unterseite weist mittig nun eine gerade Form auf, die Dashboard-Taste ist weiter hinauf gewandert.

START UND BACK, WO SEID IHR?

Ein Controller ohne Start-Taste? Für Veteranen irritierend, doch Start und Back gehen in Rente und werden ersetzt durch View und Menu. Die rechte Menu-Taste ruft dabei kontextspezifische Menüs auf den Schirm, bei einem Game also spielinterne Menüs, bei Apps wären unter anderem Videoplayback-Funktionen abrufbar. Auf View finden sich zusätzliche Informationen zu Anwendungen und Titeln, hier sind die Einsatzmöglichkeiten vielfältig – eine Karte in Rollenspielen etwa.



AKKU UND VERBINDUNG

Statt vier wie auf Xbox 360 kannst du nun bis zu acht Controller mit der Konsole per Funk verbinden. Auch cool: Dank Kinect 2.0 registriert deine Xbox One bei lokalen Mehrspieler-Partien außerdem, welcher Spieler welchen Controller hält. Aufgrund seiner Position vor dem Fernseher wird ihm dann so auch ein bestimmter Splitscreen-Platz auf dem Schirm zugewiesen. Der Akku sitzt nun im Inneren.

NEUE STICKS BRAUCHT DAS LAND

Die Sticks machen's wie magersüchtige Models und sind schmaler geworden. An den Rändern der Analogsticks befinden sich nun perforierte Gummi-Partien für spürbar mehr Grip. Und um nochmal die Magermodels aufzugreifen: Die Sticks brauchen nun ein Viertel weniger Kraftaufwand zur Bedienung. Perfekt für entkräftete Gamer!

XBOX ONE UND PLAYSTATION 4 IM VERGLEICH

PREIS, ABSPIELFORMATE UND REGIONALSPERRE

In Sachen Einführungspreis ist Sonys Neue attraktiver und mit 399 Euro in ihrer Standard-Ausführung satte 100 Tacken günstiger als die Xbox One. Bemerkenswert sei allerdings, dass bei Letzterer die technisch ausgefeilte Kinect-Sensorleiste im Paket enthalten ist, wenngleich sie jedem Kunden aufgezwungen wird. Sonys Äquivalent, die Eye-Kamera, ist separat für knapp 60 Euro oder aber in bestimmten Bundles mit dabei. Sowohl die Firma aus Redmond als auch Konkurrent Sony verzichten auf eine Regionalsperre für Spiele. Im Klartext, du kannst dir zum Beispiel das in Deutschland nicht erscheinende »Dead Rising 3« in jeder erhältlichen, ausländischen Fassung zulegen und problemlos auf deiner hiesigen One spielen. Nicht so klar ist die Sache bezüglich Film-Disks. Bei Sony hat man schon eingestanden, dass Blu-ray-Streifen auf PS4 an eventuelle Regionalsperren gebunden sind. Und Microsoft? Hat offiziell noch nichts verlauten lassen, weshalb befürchtet werden darf, dass es sich auf der One ähnlich darstellt. Dafür setzt der US-Konzern auf CD-Kompatibilität. Klar, ein veraltetes Format, jedoch schön zu sehen, dass die Scheiben auf Xbox One laufen. Bei Sony? Nichts da, eine PS4 gibt deine Audio-CDs nicht wieder.

CONTROLLER, ABWÄRTSKOMPATIBILITÄT, GEBRAUCHTSPIELE UND ONLINE-ZWANG

Hinsichtlich des Controllers ist Sony innovativer: Fürs Mitschneiden von Gameplay-Videos gibt's eine eigene Taste namens Share und zudem ermöglicht das Touchpad Steuerung per Fingerwischen. Dass auch der Dualshock-4-Controller auf nebeneinander statt versetzt platzierte Analogsticks schwört, bleibt gewöhnungsbedürftig. Sowohl an PS4 als auch an der One sind die Controller der jeweiligen Vorgänger nicht nutzbar, wobei Dualshock 4 kurioserweise eingeschränkt an der PS3 und PC funktioniert. Auf den viel diskutierten Online-Zwang verzichtet Microsoft genauso wie Sony. Allerdings überlässt es der US-Gigant den Herstellern, bestimmte Inhalte ihrer Spiele mit jenem Online-Zwang zu versehen – ob du das Spiel dann kaufst, ist dir überlassen, einen generellen Internetzwang hat Xbox One jedoch nicht. Nutzer der PS4 müssen allerdings wesentliche Funktionen der Konsole, etwa die Wiedergabe von Filmen auf Blu-ray, per Erscheinungstag-Patch aktivieren, komplett offline ist also auch auf der neuen Playstation schwierig. Tragischerweise fallen bezüglich Abwärtskompatibilität beide Geräte durch: Xbox One schluckt keine 360-Disks, PS4 keine PS3-Scheiben. Sony veröffentlicht Klassiker für ältere Systeme 2014 via Gaikai, einem Gaming-Streaming-Service – vorerst jedoch nicht in Europa. Ob Microsoft mit seiner Cloud ähnliche Wege geht? Technisch möglich, aber noch nicht bestätigt. Punkten können beide Konsolenriesen hinsichtlich des Gebrauchtspielhandels, der völlig uneingeschränkt ablaufen wird – so wie du es derzeit von Xbox 360 und PS3 kennst.

TECHNISCHE SPEZIFIKATIONEN DER PLAYSTATION 4

- BD/DVD-Laufwerk (schreibgeschützt): BD x 6 CAV, DVD x 8 CAV
- AV-Ausgabe: HDMI, Digitalausgabe (optisch)
- Hauptprozessor: Benutzerdefinierter Einchip-Prozessor, CPU: 8-Core x86-64 AMD Jaguar, GPU: 1,84 TFLOPS, AMD Radeon-Grafik-Engine
- Speicherkapazität: 500 GB Festplattenlaufwerk
- Speicher: GDDR5 8 GB
- Ein-/Ausgabe: Super-Speed USBx (USB 3.0)-Port x 2, AUX-Port x 1
- Kommunikation: Ethernet (10BASE-T, 100BASE-TX, 1000BASE-T), IEEE 802.11 b/g/n, Bluetooth 2.1 (EDR)



ZWEITER BILDSCHIRM

Zweite Bildschirme liegen voll im Trend. Nintendos bisher wenig erfolgreiche WiiU hat den zweiten Schirm gleich im Controller eingebaut. Doch Microsoft-Jünger müssen auf derlei Spielereien zum Glück nicht verzichten: »Smartglass« nennt sich die App für iOS und Android, die Interaktionen zwischen Tablet oder Smartphone mit der Xbox One ermöglicht. Welch schräge Früchte dieses Konzept mitunter zu tragen vermag, beweist der Zombie-Schlächter »Dead Rising 3«. So kommt es vor, dass Spieler, welche die Microsoft-App auf ihrem mobilen Gerät installiert haben, von »Dead Rising 3« angerufen werden. Auf diese Weise gelangt man an Missionen, welche innerhalb des Spiels sonst nicht zugänglich sind. Des Weiteren befehligst du via App Luftangriffe auf Zombiehorden – bombige Idee!



SKYPE

Das vorinstallierte Skype dient als Chat- und Video-telefonie-Dienst. Kinect dient dabei als Kamera und Mikrofon. Skype lässt sich auch per Snap-in-Funktion nutzen, während man beispielsweise spielt oder einen Film guckt. Bemerkenswert: Microsoft plant, Skype auf die Playstation 4 zu bringen. Gelingt das, wäre direkte Sprach-Interaktion zwischen PS4-Spielern und Xbox-One-Nutzern machbar.



FIFA FÜR ALLE!

An den Vorbestellerzahlen bei Online-Händler Amazon gemessen, hängt die PS4 die Xbox One derzeit ab. Microsoft haut deshalb noch schnell einige digitale Boni raus, die bis 1. Januar 2014 online aktiviert werden können. Wer noch dieses Jahr zugreift, freut sich über ein kostenloses »FIFA 14«, eine dreimonatige Xbox-Live-Goldmitgliedschaft sowie einen 20-Euro-Gutschein für Xbox-Live-Inhalte. Aber Obacht, wie gesagt gilt: All diese Extras sind digital und du brauchst deshalb zwingend eine Internet-Verbindung.



UND HIER DIE DER XBOX ONE:

- 8-Kern-CPU AMD Jaguar mit 1,6 GHz
- Voraussichtlich 768 GPU-Kerne
- 1,23 Teraflops
- 8 Gigabyte DDR3-Arbeitsspeicher; Speicherbandbreite: 68,3 GB/s
- Nicht manuell austauschbare 500 Gigabyte Festplatte
- drei USB-3.0-Anschlüsse
- HDMI-Ein- und Ausgang
- Optischer Sound-Ausgang
- DVD- und Blu-ray-Laufwerk (Slot-In-System)
- WLAN 802.11 b/g/n



WIEDERSEHEN MIT DEM TODES-RING?

Viele Erstkäufer der Xbox 360 werden sich erbost erinnern: Eine beträchtliche Zahl der zweiten Microsoft-Konsole aus den ersten Produktionsreihen starben den Hitzetod. Indikator dafür, dass dein Gerät wegen Überhitzung den Betrieb eingestellt hatte, war der gefürchtete »Red Ring of Death«. Drei von vier Leuchtsegmenten leuchteten dann an der Front auf und indizierten, dass es sich mit dem Spielen vorerst hatte. Doch das Unternehmen aus Redmond gelobt, dass der entsetzliche Todes-Ring höchstens in deinen Alpträumen, niemals aber auf Xbox One zurückkehren wird. Der Konzern behauptet gar, dass deine Xbox One zehn Jahre Dauerbetrieb aushält, ohne davon Schaden zu nehmen. Angeblich soll sich aufgrund der gewählten Größe die Wärme im Gerät besser verteilen. Und tatsächlich: ein Viertel des Innenraums wird schon allein vom Lüfter eingenommen. Ob der Hersteller zu viel versprochen hat, weißt du dann allerdings erst am 22. November 2023. Jedoch solltest du für diesen Selbsttest im Hinterkopf behalten, wie horrend deine Stromkosten explodieren werden, wenn deine One für zehn Jahre im Dauerbetrieb läuft. Zufrieden wären die meisten Nutzer wohl schon, wenn die Konsole nicht innerhalb der ersten zwei Jahre stirbt, wie es im Fall der 360 anfangs der Fall war. Aufgrund der Architektur ist Xbox One sehr leise. Gerade beim Abspielen von Filmen wirst du kaum noch was hören.



XBOX LIVE

Um an Xbox-One-Mehrspieler-Partien teilzunehmen, brauchst du wie gewohnt eine Xbox-Live-Gold-Mitgliedschaft. Accounts von Xbox 360 werden an der neuen Konsole einfach weitergenutzt, inklusive Gamerscore und Erfolge – Logindaten also gut merken! Jeden Monat erwarten dich darüber hinaus zwei kostenlose Spiele. Oder Spielchen, wie »A World of Keflings« und »Iron Brigade« im November. Neu: Deine Freundesliste fasst jetzt üppige 1.000 Mitglieder.



FILME STREAMEN

Lovefilm, Watchever und dergleichen sind in den nächsten Monaten sicher auch auf Xbox One verfügbar, sodass du mit Hilfe dieser Dienste Filme leihen und streamen wirst. Über sonstige Video-on-Demand-Services



herrscht noch Stillschweigen. Während Microsoft für die USA bereits jede Menge solcher Entertainment-Angebote bestätigt hat, gibt man sich wortkarg bezüglich Deutschland. Problematisch bleibt das Patent, welches dem Branchenriesen erlaubt, die Anzahl der schauenden Personen im Wohnzimmer per Kinect zu analysieren. Eventuell wird dieses dazu künftig genutzt, um den Preis eines Films an die Zuseher-Anzahl anzupassen. Guckst du neue Blockbuster dann mit Freunden, statt allein, könnte der Preis fürs Leihen steigen. Mitmachen dürften so eine Abzocke aber die wenigsten Kunden. Also abwarten, ob's wirklich kommt.

PLATZMANGEL

500 Gigabyte passen auf deine nicht austauschbare One-Festplatte. Die dürfte schnell voll sein: »Ryse« aus dem Hause Crytek fordert beispielsweise 47 GB. »Forza Motorsport 5« düst mit 35 GB auf deinen Speicher los, »Dead Rising 3« verschlingt gleich einem hungrigen Zombie weitere 35 GB. Pendeln sich künftige, technisch noch ausgefeiltere Titel bei Größen um die 50 GB ein, wäre das gerade mal Platz für zehn installierte Spiele. Und das auch nur, wenn keinerlei Demos, Xbox-Live-Arcade-Spiele oder sonstiges auf deiner Platte lagern. Support externer Festplatten? Laut Microsoft »irgendwann«.



4K-AUFLÖSUNG

Deiner Xbox One liegt ein für die Ultra-HD-Auflösung 4K fähiges HDMI-Kabel bei. Inhalte in dieser Pixeldichte sind theoretisch also auf One realisierbar. Problem: Film- und Games-Industrie setzen bislang so gut wie gar nicht auf 4K. Außerdem kommt die One nur mit HDMI-1.4-Port daher, nicht mit HDMI 2.0. Mit dem verbauten Anschluss sind 4K-Inhalte leider nur mit maximal 24 Bildern pro Sekunde umsetzbar. Das liegt unter den gewohnten 30 bei gängigen Spielen und dürfte problematisch werden.



DER NEUE KINECT-SENSOR



Im Lieferumfang jeder Xbox One enthalten ist Microsofts zweite Generation der Kinect-Kamera. Was es genau damit auf sich hat, kannst du hier nachlesen...

KINECT-ZWANG?

Der wohl wichtigste Fakt für alle, die nicht »ausspioniert« werden wollen: Die Kinect-Leiste wird zwar mit jeder Konsole ausgeliefert, muss aber nicht zwingend mit ihr verbunden sein, damit du an dem Gerät spielen kannst. Das neue Kinect erkennt Stimmen und Bewegungen und lässt dich deine Xbox One dadurch via Stimmorgan oder Herumzappeln steuern. Kinect 2.0 ist elaborierte Technik: Die Kamera zeichnet in 1080p auf und verarbeitet Bewegungseingaben praktisch verzögerungsfrei. Wegen eines eigens im Gehäuse der Xbox One verbauten Prozessors, ist die neue Kinect-Leiste um ein Vielfaches präziser als ihr Vorgänger. Dank der hohen Auflösung vermag es die Leiste gar, Knöpfe an Hemden und ähnliche Details auszumachen.



LICHT UND SCHATTEN

Kinect filmt das ganze Sichtfeld in scharfer Full-HD-Auflösung, gleichsam reagiert die Leiste sehr empfindlich auf Veränderungen der Beleuchtung. Deswegen hat Microsoft ein System namens »Active IR« konzipiert. In diesem speziellen Sichtmodus registriert dich der Sensor ohne Zicken auch in vollständiger Dunkelheit. Oder filtert eine Lichtquelle heraus, etwa eine, welche nah an deinem Gesicht ist und welche normalerweise deine Gesichtszüge wegen des Zuviels an Licht unlesbar machen würde. Denn ja, sogar deine Mimik liest das Gerät. Weiß also, ob du lächelst, grimmig dreinblickst oder die Augen schließt. Darin steckt viel Potenzial: Wäre es nicht toll, in einem Rollenspiel Konversationsverläufe auch durch deinen Gesichtsausdruck zu beeinflussen?



SCHÖNES SKELETT

Wie am Flughafen? Kinect beherrscht »Skeletal Tracking« – von bis zu sechs Personen gleichzeitig.



Im Grunde geht das so: Die Leiste filmt ein Bild der dreidimensionalen Umgebung ab, wertet deinen Körper aus und registriert die einzelnen Gelenke und Bestandteile deines Skeletts. Gruselig? Ja, ein wenig schon. Schulterzucken, Dehnen, Herüberlehnen – wird alles anhand der Bewegungen deiner Gelenke gelesen. Und das so präzise, dass sogar Verrenkungen deiner einzelnen Finger umgesetzt werden. Ob du in einem möglichen »Grand Theft Auto 6« nervigen Verkehrsteilnehmern den virtuellen Mittelfinger zeigen kannst? Denkbar! Zudem werden die Rotationen präzise aufgenommen, also die exakte Art, wie du deinen Kopf, deine Schultern und so fort drehst.

MUSKELKRAFT UND HERZSCHLAG

Du fandest das mit dem Skelett schon ein bisschen schaurig? Keine Sorge, es geht noch gruseliger weiter. Die Kinect-Leiste setzt deine Muskelkraft um. Verlagerst du dein Körpergewicht auf das linke Bein? Kinect merkt es. Übst du Kraft aus, beispielsweise durch einen Schlag in Richtung Fernseher? Kinect merkt es. Und nicht nur das, sondern auch, wie viel Kraft gerade angewandt wurde. Bei einem härteren Schlag mit ordentlichem Schwung wertet Kinect aus, dass eine dementsprechend hohe Kraft resultiert. Halt, eins hat Microsoft noch: Anhand von Mikrofluktion innerhalb deines Blutkreislaufes hat Kinect Einblick in deine Herzschlagfrequenz. Ruft Xbox One künftig also von selbst den Krankenwagen, wenn Spieler vorm TV einen Herzinfarkt erleiden? Wer weiß.



CONTROLLERTAUSCH UND STIMMERKENNUNG

Zwei Stimmen gleichzeitig erkennt Kinect und vermag sie parallel umzusetzen. Aufgrund moderner Filter versteht Kinect deine Stimme sogar problemlos, wenn deine Heimkino-Anlage voll aufgedreht ist und der Spielesound den Klang deines Stimmorgans eigentlich überlagert. Stehen oder sitzen mehrere Zocker vor der Konsole, kriegt Kinect mit, wenn Controller getauscht werden. Und meldet Spieler, die zuvor schon am Gerät angemeldet waren, dann automatisch am entsprechenden Eingabegerät an. Winken war gestern. Auch schön: Splitscreen-Positionen wechseln in kommenden Games abhängig davon, wo der Spieler auf der Couch sitzt. Gesammelte Daten werden laut Microsoft übrigens kaum gespeichert oder wenn, dann nur verschlüsselt. Nun ja, abwarten...



WO SIND DIE SPIELE?

Und was für Spiele gibt's? Nun, Steuerung mit komplettem Fokus auf Kinect bieten zum Start der Xbox One sage



und schreibe nur drei Games: »Just Dance 2014«, »Fighter Within«, »Zumba Fitness«. Obendrauf ist eine Demo der Sportspielsammlung »Kinect Sports Rivals« zum Start des Systems als Download erhältlich. Die Vollversion folgt im Frühjahr 2014. Sonst? Bieten zahlreiche Games kleinere, praktische Spielereien: »Killer Instinct« zum Beispiel wird zwar klassisch per Controller gesteuert, allerdings wird Kinect dazu benutzt, bei lokalen Mehrspieler-Partien die jeweiligen Spieler zu unterscheiden, sodass ihre Einstellungspräferenzen automatisch geladen werden, sobald sie an der Reihe sind. Komfortabel!



COMMUNITY-STIMMEN
WWW.360-LIVE.DE

Slowly: Was Microsoft die ganze Zeit mit der PR rund um die Xbox One so von sich gegeben hat, brachte mich zum Zweifeln. Zudem sind 500 Euro ein ordentlicher Batzen Geld und auch die Spiele lassen mich ziemlich kalt.

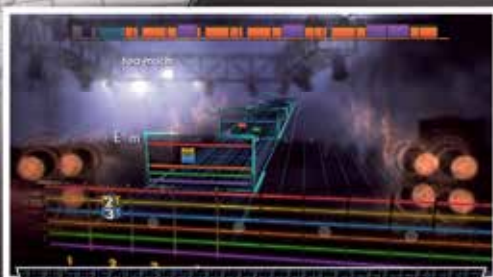
Rocksmith®

ALL-NEW 2014 EDITION

**DER SCHNELLSTE WEG,
GITARRE SPIELEN ZU LERNEN***

+50 NEUE TRACKS

AEROSMITH	WALK THIS WAY
ARCTIC MONKEYS	R U MINE?
BOB DYLAN	KNOCKIN' ON HEAVEN'S DOOR
FOO FIGHTERS	EVERLONG
IRON MAIDEN	THE TROOPER
MUSE	KNIGHTS OF CYDONIA
DASIS	DON'T LOOK BACK IN ANGER
R.E.M.	LOSING MY RELIGION
THE KINKS	YOU REALLY GOT ME
UND VIELE WEITERE...	



LERNE DEINEN LIEBLINGSSONG ZU SPIELEN



ROCKSMITH 2014 KOMMT MIT ÜBER 80 SONGS,
NEUEM RIFF-REPEATER UND VIELEM MEHR



JAMME MIT EINER VIRTUELLEN BAND
IM SESSION-MODUS



WWW.ROCKSMITH.COM

JETZT ERHÄLTlich

XBOX 360

XBOX LIVE



PS3



PlayStation Network



UBISOFT

© 2013 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Rocksmith, Uplay and the Rocksmith logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. XBOX 360, XBOX LIVE, PS3, PSN, and the PlayStation Network logo are trademarks of the Microsoft group of companies and/or its subsidiaries. "PlayStation" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "UPLAY" is a trademark of the same company.

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

TEST UND FINALE
NOTE AB 22. NOV.
AUF 360-LIVE.DE!

kurz&knapp

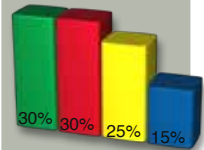
Hersteller | Microsoft
Entwickler |
Turn 10 Studios
Genre | Rennspiel
Spieler | 1 - 24
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Das größte Rennspiel auf Xbox One, wunderschön präsentiert in 1080p mit 60 Bildern pro Sekunde.

das ist drin

● McLaren
● Audi
● Ferrari
● Pagani



FORZA MOTORSPORT 5

Super schnell, super clever, super perfektionistisch: 360 Live spielt die fast fertige Disk-Version, flitzt im Formel-1-Auto durch Abu Dhabi und fachsimpelt mit Kreativchef Dan Greenawalt über Reifen- und Laser-Technologie...

Der McLaren P1 sieht aus, als hätte man eine dieser sanften Wellen des arabischen Golfs in Karbon gegossen. Es gibt keine Kanten, keine Ecken, das ganze Auto scheint von der Front bis zum Heck zu fließen wie Wasser. Allerdings mit der Geschwindigkeit einer Monsterwelle: von 0 auf 300 in unter sieben Sekunden. Damit könnte man eine startende Boeing 747 einholen, die hat nämlich auf dem Rollfeld nur 250 km/h drauf. Oder sich ein Wettrennen mit dem vierfachen Formel-1-Weltmeister Sebastian Vettel liefern. Dessen RB9 hat nur 750 PS, der P1 kann 150 Pferdestärken mehr entfesseln. Oder man könnte damit wunderbar in einem der reichsten Orte dieser Erde angeben: in Abu Dhabi. Es gibt wohl keinen perfekteren Ort für dieses Auto, denn auch das arabische Emirat wirkt wie ein Platz von einem anderen Planeten. Wer beim Anflug die rundliche Form des ALDAR HQ erblickt, wird entweder an den Flacon eines Parfums oder ein Regierungsgebäude von Alderaan aus »Star Wars« denken. »Es ist eine verrückte Welt, wir mussten den brandneuen Kurs Yas Marina Circuit Abu Dhabi unbedingt in Forza integrieren«, erzählt ein sichtlich aufgeregter Dan Greenawalt, Kreativchef bei Entwickler Turn 10. »Stell dir vor: Die Polizei von Abu Dhabi fährt Bugatti

Veyron. Und Lamborghini Gallardos. Sie würden vermutlich auch McLaren P1 fahren, wenn es davon nicht nur 360 Stück weltweit gäbe.«

FORMEL 1 IN DER WÜSTENOASE

Der Coverstar von »Forza Motorsport 5« ist ein guter Partner für Rennstrecken wie Laguna Seca. Einfach nur um mal zu sehen, wie bei entsprechenden Lichtverhältnissen sogar Teile des Armaturenbretts sowie die Hände des Fahrers und Lenkrads in der Windschutzscheibe spiegeln. Für einen virtuellen Proberitt auf der Rennstrecke von Abu Dhabi, bei einem ausführlichen Anspiel-Event in San Francisco, parkt 360 Live die 1,8 Millionen Euro teure Investition aber dann doch – und zwar vor einem der Hingucker von Abu Dhabi: dem Yas-Marina-Hotel mit seiner einzigartigen Fassade, die den Hotelbau ummantelt wie ein Fließ aus Wolken. Dann klemmt sich 360 Live hinter das Hightech-Lenkrad eines waschechten Formel-1-Boliden. Das Sahnehäubchen auf dem Fuhrpark von »Forza 5« bilden nämlich keineswegs nur Indy Cars und Grand-Prix-Klassiker, sondern außerdem der schwarz-goldene Lotus E21 von Kimi Räikkönen. Wer sich nun auf einen Start in der Dämmerung und eine Zieleinfahrt bei Nacht inklusive einer strahlend und

knallbunt funkelnden Fassade des Yas-Marina-Hotel freut, so wie beim letzten Formel-1-Grand-Prix Anfang November, den erwartet eine kleine Enttäuschung: »Forza 5« bietet ausschließlich Rennen bei Tag.

Sei's drum, an Herausforderungen mangelt es der Strecke auf ihren 5,5 Kilometern nicht. Die fünf langen Geraden verführen spürbar dazu, die Motoren ans Limit zu treiben und den Top-Speed von weit über 300 Sachen in der Hafenpassage auszukosten. Aber das wäre ein Fehler, die Kurven sind nämlich richtig scharf. Gleich die erste Biegung ist schwer einzusehen, hier ist es wichtig, den Lotus erst mal kennenzulernen und sich vorsichtig mit 150 Stundenkilometern im dritten Gang reinzutasten. Danach direkt wieder hoch schalten, ab in den Fünften und auf der Geraden ruhig auf 270 Sachen beschleunigen. Wichtig ist, das Auto kontrollieren zu können und sich die genaue Streckenführung einzuprägen. Auch die nächste Kurve ist wieder haarig, hier musst du mit 90 km/h durchschleichen, sonst drücken dich die Fliehkräfte von der Ideallinie weg. Es folgt eine Links-Rechts-Schikane, der E21 bleibt fast stehen, mehr als 70 bis 80 sind nicht drin. Entscheidend ist, aus der Kurve schnell wieder raus zu beschleunigen. Wer hier seinen Einsatz





»» Pirelli konnte nicht die nötigen Reifenwerte liefern, da musste ein eigenes Testverfahren her. ««



Oben: Neu dabei und richtig Spaßig: Der Lotus E21 von Kimi Räikkönen gibt in der Königsdisziplin auf dem Hightech-Kurs von Abu Dhabi Gas.

Unten: Das wohl leichteste Auto der Welt: Der 2013 Ariel Atom 500 V8 bringt gerade mal 550 Kilo auf die Waage und kann sich so unter den schnellsten Serienfahrzeugen platzieren.



verpasst, wird ruck zuck überholt. Du musst mit Vollgas aus der Kurve preschen und durch mögliche Verbremser verloren gegangene Zeit auf der einen Kilometer langen Geraden mit 300 km/h und Bleifuß wieder rausholen. »Gar nicht so einfach, oder?«, kommentiert Greenawalt den heftigen Verbremser von 360 Live kurz vor der nächsten Schikane. Ja, Abu Dhabi ist wirklich gnadenlos!

VÖLLIGER REIFENWAHSINN

Nur Bathurst – ein Kurs in Australien – ist noch fieser. Aber genau dieser Mix aus Rennklassen und unterschiedlichen Kursen ist es, der die Faszination von Rennsimulationen ausmacht. In Australien rollen V8 Supercars an die Startlinie. Die Tourenwagen fühlen sich tatsächlich ganz anders an als ein hochmotorisierter Sportler wie der McLaren P1 oder ein graziles Formel-1-Auto wie der Lotus. Viel bulliger, sie haben mehr Masse, ergo muss man viel mehr gegenlenken und das Fahrzeug auspendeln. Jede Serie verwendet außerdem ganz unterschiedliche Reifen. Und deren »Persönlichkeit« – wie Greenawalt es gerne nennt – wiederzugeben, ist Aufgabe von Turn 10s Ingenieurs-team. Überhaupt dreht der »Forza 5«-Chefdesigner erst richtig auf, wenn er merkt, dass sein Gegenüber

ein bisschen Ahnung von der Materie hat. Dann spricht er von Hinterradschwingen und inverser Kinetik, erklärt aerodynamische Testverfahren im Detail und grinst wie ein Kind unter dem Weihnachtsbaum, wenn er davon erzählt, wie seine Ingenieure ein besseres Verfahren entwickelt haben als Pirelli. Ja, richtig gelesen, er spricht durchaus von dem Reifenhersteller Pirelli, der aktuell die komplette Formel 1 beliefert. Mit verschmitztem Gesicht erinnert er sich an ein Gespräch mit deren Testingenieuren. Er wollte wissen, wie das Team die Abnutzung und den Druck auf den Radsturz berechne? »Das ist technisch nicht 100 Prozent akkurat möglich«, haben sie gesagt. »Schade«,

König des Asphalts oder Straßenkehrer?

- +** Echter Fotorealismus: Diese Supersportler sind kaum noch vom Original zu unterscheiden, sehr umfangreiche Auswahl an Kursen, große Karriere mit acht Disziplinen in je drei Genres
- Keine Nachtrennen, leider wieder kein Porsche im Startfeld – die Lizenz liegt exklusiv bei Electronic Arts, voller Umfang nur nach Installation eines gigantischen Day-One-Patches



Es muss nicht immer super kompakt oder exotisch zu gehen: In der sehr dynamischen Kampagne gibt's auch Klassiker wie die Tourenwagen-Meisterschaft.



dachte sich Greenawalt. »Dann müssen wir wohl ein neues Verfahren entwickeln«. Er flog zu Calspan, einer Firma, die das Testverfahren für Pirelli entwickelt und beauftragte die Ingenieure, zwei Wochen lang Tag- und Nacht zig unterschiedliche Reifen zu testen, bis das Ergebnis genau genug war für seine Ansprüche. »Es geht darum, die Persönlichkeit des Autos zu zeigen«, erklärt der Mann, der schon von »Motocross Madness« bis zum legendären »Project Gotham Racing« an etlichen Rennspielen mitgearbeitet hat. Du wirst es vermutlich schon mal bemerkt haben: Das englische Wörtchen »Personality«, also Persönlichkeit verwendet er sehr gerne und sehr oft. Alles hat bei ihm seinen ganz eigenen Charakter: Reifen, Felgen,

Motoren – jedes einzelne Teil eines Autos. »Wir haben dieses Mal einige super spannende Open-Wheel-Modelle durch die Kooperation mit dem Film Rush, in dem die Geschichte von Niki Lauda und James Hunt aufgerollt wird. Beispielsweise Laudas Ferrari 312 T und Hunts McLaren M23. Das ist der pure Wahnsinn, das ist Motorsportgeschichte. Diese Autos lassen sich gar nicht mit heute vergleichen: Das waren Raketen, quasi ohne jegliche Fahrhilfen und ohne Absicherung. Es ist unsere Aufgabe, dieses Fahrverhalten, die Bockigkeit der Autos, ihr Herz quasi auf die Strecke im Spiel zu bringen. Wir lassen diese Autos aus dem Jahr 1976 wieder aufleben – auf der Xbox One. Das ist schon verrückt«.

LASERSCHARFE KURVEN

Außerdem ist »Forza 5« das erste Rennspiel, das auf Laser-Technologie basiert. Das Team von Turn 10 hat alle Kurse digital gescannt. Bisher entstanden die Nachbildungen von Rennstrecken auf Basis von Fotos und GPS-Daten. Das neue Verfahren arbeitet präziser. Laut Dan Greenawalt sei dem Team aufgefallen, dass beispielsweise der Neigungswinkel einer Kurve in Silverstone zu scharf ist. Auch auf anderen Strecken soll es Ungereimtheiten gegeben haben. Über GPS-Daten lässt sich nämlich nur der Verlauf einer Strecke

Und außerdem?

- Alle Strecken und 120 neue Autos im Mehrspieler-Modus fahrbar
- »Forza 5«-Boni zum Start: Das Spiel bringt ein Bonusprogramm mit, welches besonders eifrige Spieler belohnt. Je nach Stufe werden neue Fahrzeuge sowie die Spielwährung Credits freigeschaltet: Ab Stufe 3 gibt's einen schicken Audi RS 7 und 20.000 Credits; ab Stufe 4 einen Ferrari F12berlinetta und 40.000 Credits. Wer mit dem edlen McLaren P1 losdüsen will, muss Erfahrungsstufe 5 erreichen und bekommt zusätzlich 80.000 Credits. Spannend: Wer sich auf der Forza-Website anmeldet, kann auch mit »Forza 4« bereits Punkte sammeln
- Jeden Monat ein Auto-Paket: Los geht's mit dem LaFerrari sowie neun weiteren Ferraris im November für zehn Euro





sehen, nicht aber die 100 Prozent akkuraten Winkel an jeder Stelle. Weiterer Vorteil der Lichtstrahl-Vermessung: GPS-Daten basieren auf GPS-Satelliten, die im All schweben. Laser-Scanner hingegen werden direkt auf der Strecke postiert, so kann auch der Untergrund korrekt erfasst werden. »Früher mussten wir kleinere Bodenwellen recherchieren und dann fotografieren«, erläutert Kreativchef Greenawalt. »Es war eine andere Zeit, aber eigentlich ist es schon peinlich, dass wir in Forza 4 möglicherweise zu hohe oder niedrige Bodenwellen hatten. Das verfälscht ja den Bremspunkt.« Egal ob Klassiker wie der Circuit de

» Drivatar ist viel mehr als eine K.I.! Es ist ein virtueller Mensch, der aus deinen Fehlern lernt. «

Spa-Franchorchamps in Belgien, die britische Legende Silverstone, der italienische Autodromo Nazionale Monza, das kalifornische Laguna Seca, der Nürburgring, der Indianapolis Motorspeed Way oder Neuankömmlinge wie eben der Yas Marina Circuit, der Mount Panorama Circuit in Bathurst, der Long Beach Grand Prix Circuit oder Le Mans – Circuit de La Sarthe: Jeder einzelne Kurs wurde von Turn 10 auf sechs Mil-

limeter genau vermessen. »Die Laserscan-Technologie ermöglicht es uns, vor allem Winkel, Gradunterscheidungen und kleinere Elemente wie Höhe von Grasnarben zu 100 Prozent ins Spiel zu integrieren.«

Wenn es nach dem in der Nähe von Seattle ansässigen Amerikaner geht, dann soll jeder Käufer mit jedem Auto seinen Spaß haben. Er hält das konventionelle System, erst lange mit langweiligen Serienautos durch die Gegend zu gurken, für veraltet. Deshalb hat sich sein Team ein neues Format ausgedacht. Statt der multidisziplinären Karriere von »Forza Motorsport 4« warten 42 Mini-Karrieren, die jeweils um die 90 Minuten dauern sollen und sich jeweils um eine Motorsportklasse drehen. So verwandelt sich die Sportkompakt-Kategorie später in eine ganze Serie von Kampagnen für Boliden der modernen, frühen Kompakt- sowie Sportkompakt- oder Rallye-Klasse. »Du kannst prinzipiell überall fahren, das passende Auto vorausgesetzt.« Eine schöne Idee: Man plant seine eigene Mini-Karriere individuell. Wer es vergleichsweise bodenständig mag, klemmt sich hinter das Lenkrad eines BMW oder Audi RS7 und misst sich in herstellereigenen Cups. Acht verschiedene Ligen werden angeboten: Vintage steht für Klassiker, zum Beispiel inklusive dem 1976er Lamborghini Miura P400. Tourenwagen sind aber genau so im Angebot, ebenso wie Grand-Prix-Autos und Exoten wie der Pagani Huayra.

42 KLEINE KARRIEREN

Größte Überraschung dürfte aber die Künstliche Intelligenz sein, die eigentlich keine mehr ist.



Könnte der Pagani vor 360 Live ein Drivatar sein? Entwickler Turn 10 verspricht die beste K.I. seit es Rennspiele gibt.

✖ 2013 Ariel Atom 500 V8

ABHEBEN AUF XBOX ONE

Eines der abgefahrensten Autos von »Forza Motorsport 5« ist definitiv der 2013 Ariel Atom 500 V8. Der kleine Flitzer ist komplett aus Karbon gebaut und der John-Hartley-Motor mit 500 PS – den die britischen Ingenieure auf 198 Pfund, also nur 89 Kilo abgespeckt haben – ein echter Renner. Die Reifen sitzen auf Dymag Magnesium-Felgen, auch das spart noch mal Gewicht. Die britische Firma Ariel baut unter anderem Motorräder und Ausgefallenes auf Reifen. Wie eben diese Sonderanfertigung. Der Atom wiegt 550 Kilo, also etwa so viel wie eine Kuh. Allerdings eine, die von 0 auf 100 in drei Sekunden beschleunigt. Eine echte Höllenmaschine ist der kleine Flitzer und sehr schwer zu bändigen, weil das geringe Gewicht den Ariel Atom leicht aus der Kurve trägt. Es mag zwar mehr aussehen wie ein großes Kart, hat aber in der Realität in einem Test des britischen Auto-TV-Formats »Top Gear« einen Porsche Carrera GT überholt und musste sich nur knapp dem Ferrari Enzo und dem schnellsten Serienwagen der Welt, dem Bugatti Veyron, geschlagen geben.



» Der Ferrari von Niki Lauda war eine Rakete, quasi ohne jegliche Fahrhilfen und ohne Absicherung. «

»Drivatar« analysiert, wie du Kurven nimmst. Ob du rein schneidest oder eher mit einem großzügigen Bogen hinein biegst. Bei letzterem Fall würde die K.I. versuchen, genau hier zu überholen, denn das wäre dann deine Schwachstelle. Das Besondere: Die Technologie lernt mit und kann etwas, was eigentlich nur Menschen vermögen: antizipieren. Normalerweise arbeiten Computerprogramme sehr spezifisch, sie ru-

fen ein gewisses Verhalten ab, was man ihnen vorher einprogrammiert. »Drivatar hingegen kann deinen Fahrstil, deine Tricks und Manöver auf andere Strecken übertragen«, erklärt Greenawalt. »Es nutzt dazu all diese Daten, die wir über die Tracks eingespeichert haben, gleicht sie ab und erkennt: Ah, da ist ja eine ähnliche Schikane wie auf dem letzten Kurs. Hier wird er höchstwahrscheinlich wieder versuchen reinzuschneiden oder einen langen Drift ziehen, wo wiederum die K.I. überholen kann.«

Wird »Forza 5« also so gut wie erhofft? Geht's nach dem ausführlichen Probespiel des fast fertigen Games, können wir festhalten: Das Fahrverhalten überzeugt, Turn 10 geht klar mehr in Richtung Realismus und bestraft stärker für Verbremser als in »Forza 4«. Dass das Team seinem Perfektionismus unberechenbare Regenrennen und spannende Duelle bei Nacht geopfert hat, ist ärgerlich. Dafür bewegt sich die Physik und die Struktur der einzelnen Kurse derart dicht am Original, dass so mancher Gastbetrachter eine Fahrt im Lotus für eine TV-Übertragung in Full-HD von RTL halten wird. Ausführlicher Test pünktlich ab dem 22. November auf www.360-live.de!

Benjamin Kratsch / John Gaudiosi



360LIVE sagt...

Fährt sich fantastisch, sieht umwerfend gut aus. Aber wo sind die Nacht- und Regenrennen?

HITPOTENZIAL

9.0 von 10

NBA 2K14

Mehr Physik für den Realismus

Für
Xbox One!



Hersteller | 2K Games **Entwickler** | Visual Concepts **Genre** | Sportsimulation
Spieler | 1 - 2 **Xbox live** | ja **Erhältlich** | 22. November 2013

Bereits seit dem 4. Oktober 2013 steht »NBA 2K14« für die aktuellen Konsolen in den Händlerregalen. Die Version für Xbox One und PS4 folgt – und bietet mehr als nur grafische Feinheiten der neuen Generation. Klar, es schaut schon fantastisch aus, wenn die Athleten über das Feld sprinten, dabei der Stoff der Trikots und Hosen flattert, in Nahaufnahme Schweiß auf Armen und Gesichtern zu sehen ist. Etwa bei LeBron James von Miami Heat, auf dessen Oberarm sich tatsächlich jedes Detail seines Tattoos erkennen lässt. Aber auch andere voll lizenzierte Spieler und Teams wie Dirk Nowitzki von den Dallas Mavericks oder Chris Kaman von den Los Angeles Lakers sind vor allem in den Wiederholungssequenzen kaum von TV-Aufnahmen unterscheidbar.

Doch auch auf den Spielfluss hat die neue Konsolenpower erheblichen Einfluss. Allem voran lässt sich damit ein komplexeres und realitätsnäheres Physiksystem simulieren. Während der Ball beim Dribbeln in der aktuellen Konsolenfassung mehr

oder minder stets steil nach unten federt, wird bei der Next-Gen-Fassung die Drehung mit eingerechnet. Ebenso bei Würfungen oder dem Auftreffen auf dem Ring des Korbs. Ein Ball, der sich quasi in letzter Sekunde noch ins Netz schiebt, da er den richtigen Drall hat? Hier keine Seltenheit – und Nervenkitzel pur!

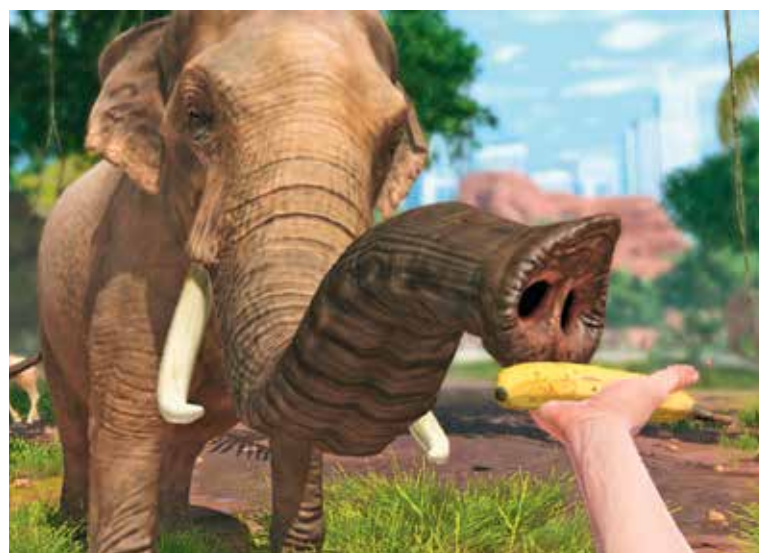
Obendrein wird das Gewicht und die Masseverlagerung der Dribbelkünstler nun wirklichkeitsnaher simuliert. Eine unbeabsichtigte Schulterramme sorgt dann schon mal dafür, dass ein zielicherer Spieler aus dem Gleichgewicht kommt. Dass jemand den Fuß falsch aufsetzt, dann stolpert und den Ball verliert, ist ebenfalls denkbar. Gleichzeitig gehören das merkwürdige »Schweben« der Basketballreken und sogenannte »Phantomschritte« der Vergangenheit an. Nicht zuletzt hat Visual Concepts die KI-Routinen deutlich aufgepeppt. Taktischere Entscheidungen und menschlichere Fehler begeht sie und entwickelt gar ein »Gefühl« für Raum und Timing. Spielt sich das alles damit besser? Geht's nach einem ersten Anspiel-Marahton bei 2K Games in München, dann auf jeden Fall.

HITPOTENZIAL | 9.0 von 10

ZOO TYCOON

Was sagt der Fuchs denn nun?!

Für
Xbox One!



Hersteller | Microsoft Studios **Entwickler** | Frontier Developments **Genre** | Wirtschafts-Simulation
Spieler | 1 - 4 **Xbox live** | ja **Erhältlich** | 22. November 2013

Mit »Zoo Tycoon« feiert die zwölf Jahre alte Serie ihr Konsolen-Debüt. Das grundsätzliche Spielkonzept hat sich dabei kaum verändert: Noch immer hast du das Ziel, einen möglichst erfolgreichen Zoo aufzubauen. Dafür errichtest du nicht nur neue Gebäude und hältst die Besucher bei Laune, sondern kümmerst dich auch um deine Tiere.

»Zoo Tycoon« gibt dir dabei konkrete Aufgaben in Form von verschiedenen Szenarien. Mal gilt es, in einer bestimmten Zeit den eigenen Zoo zu vergrößern, mal musst du ein schlecht gelauntes Tier aufheitern. Dafür wird jedes Gehege mit Erweiterungen wie Wasserlöchern, Kratzbäumen oder Futterstätten ausgestattet. Giraffen haben selbstverständlich andere Vorlieben als Tiger, weswegen es genau überlegt sein will, wie die Attraktionen erweitert werden. Neben diesen Szenarien darfst du dich in einer Kampagne und natürlich dem Genre-typischen »freien Spiel« austoben.

Auch die Parkbesucher haben gewisse Ansprüche, welche du unter anderem mit Hilfe von sanitären Anlagen, Dekorationen und Futterbuden befriedigst. Keines dieser Features ist wirklich neu – alle zeigen jedoch, dass mit »Zoo Tycoon« tatsächlich nicht nur ein »Kinectimals«-Klon, sondern eine vollwertige Wirtschaftssimulation ansteht. Schön: Wer doch mal etwas Abwechslung braucht, kann jederzeit in eine Dritte-Person-Ansicht wechseln. Dann läufst du als Zoowärter durch die selbst gebauten Gehege und beobachtest deine Schützlinge bei ihrem Treiben. Leider brach die Bildwiederholungsrate in der von uns gespielten Version in dieser Ansicht völlig zusammen und »Zoo Tycoon« wurde zur schwer ertragbaren Ruckelorgie.

Dank übersichtlicher Menüs funktioniert die Steuerung mit dem Controller reibungslos. Kinect wird in erster Linie bei optionalen Minispielen eingesetzt, in denen du deine Tiere etwa fütterst oder wäschst. Ultimativer Tierpfleger-Check plus finale Wertung ab dem 22.11. auf www.360-live.de.

HITPOTENZIAL | 7.5 von 10

Erhältlich | 22. November 2013 System | One Status | 100% komplett

**TEST AM 22.
NOVEMBER AUF
360-LIVE.DE!**

kurz&knapp

Hersteller | Microsoft

Entwickler | Crytek

Genre | Action

Spieler | 1 - 8

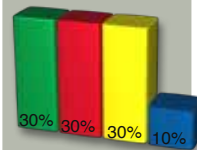
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Historisches Kombo-Gemetzel mit einem zwischen Loyalität und Rache schwankenden Centurio.

das ist drin

- Roms Legionen
- Britanniens Mut
- Barbarische Brutalität
- Politische Intrigen



RYSE: SON OF ROME

Für Rom. Für das Imperium. Mit göttlicher Kraft der Xbox One

Kennst du den Historien-Blockbuster »Gladiator«? »Ryse: Son of Rome« spielt sich genau so. Es ist die clevere Balance aus Brutalität und Eleganz, pures Können und unbändiger Wut, die den wohl optisch beeindruckendsten Titel auf der Xbox One vorantreibt. Technisch ist das hier der Wahnsinn und wirklich Next-Gen-würdig! Du kannst aus Third-Person-Ansicht genau beobachten, wie die Muskeln von Protagonist Marcus Titus kontrahieren, wie sie sich vor einem Schlag zusammenziehen und wieder ausdehnen. Und du spürst die Wucht, mit der der Centurio und Elitesoldat Roms sein Kurzschwert, das Gladius, in seine Gegner rammt. Mal ins Genick, mal in den Torso und mal von unten durchs Kinn. Ob man das wirklich sehen möchte und ob ein Spieleent-

wickler so weit gehen muss, steht auf einem anderen Blatt, optisch ist es aber eine ganz neue Liga. Im Gegensatz zur Konkurrenz arbeitet Crytek hier mit echter menschlicher Anatomie. Du stößt das Schwert in den Bauch des Barbaren, hältst den Angriffsknopf gedrückt und Titus presst es immer weiter rein. Wie gesagt: Das ist heftig, blutig und mitunter durchaus eklig inszeniert, aber eben auch authentisch. Denn nur wenn man die inneren Organe verletzt, stirbt der Gegner sofort. Außerdem spielt sich der Titel deutlich taktischer als so mancher Genre-Vertreter. Ähnlich wie im Mehrspieler-Modus von »Call of Duty: Ghosts« hast du zum Beispiel Zugriff auf diverse Perks, einige davon offensiv, andere defensiv ausgelegt. Vorbildlich: Perks lassen sich direkt aus dem Spiel heraus via D-Pad aktivieren, du musst also nicht umständlich im Menü rumfummeln. Das Kampfsystem kannst du dir im Grunde wie »Batman: Arkham Origins« mit Kurzschwertern, Langschwertern, Äxten und Speeren vorstellen. Es ist sehr flüssig, extrem direkt und baut ebenfalls auf Kombo-Mechaniken. Du stößt einem icensischen Soldaten mit leichter Rüstung dein Schwert in die Brust, schlägst mit deinem Schild nach hinten, um die Männer in deinem Rücken zu treffen. Dann ein Ausfallschritt, eine Rolle – schneller als der Glatzkopf mit der blauen Kriegsbemalung gucken kann,



Der Schild dient nicht nur zum Schutz, sondern auch als Waffe. Du presst damit diesen Icener gegen die nächste Steinwand, machst ihn so kampfunfähig und stichst zu.

Und außerdem?

- Mehrspieler-Modus mit elf römischen Arenen
- »Blood Brothers« genannter Koop-Modus, in dem man zu zweit gegen Wellen von Barbarenhorden bestehen muss
- Entscheide dich für eine von vier Gottheiten, die jeweils unterschiedliche Spezialfähigkeiten bereithalten
- Smartglass-Unterstützung: Zeigt etwa den Fortschritt innerhalb der Story an, wann Erfolge abgeschlossen sein werden und vieles mehr
- Digitales Comic zum Spiel zum Download auf www.xbox.com



✖ Zwei Götter, zwei Ziele

WIRD ROM UNTERGEHEN?

Nicht nur die Menschen führen Krieg, sondern auch die Götter. Eine noch namenlose Schutzgöttin schlägt sich auf die Seite von Protagonist Marius Titus, schützt ihn in Momenten, in denen es mal eng wird und erscheint sogar als wunderschöne Frau in menschlicher Gestalt. Aquilo ist ihr Gegenspieler, lässt die Mächtigen Roms dem Wahnsinn verfallen und will, dass die ewige Stadt untergeht. Auch er erscheint in Menschengestalt und unterstützt Roms Feinde, allen voran Glott, Anführer der Barbaren, der sowohl Rom vernichten als auch Britannien erobern und alleine herrschen will.



✖ Power der Xbox One

VIelfältige Schlachtplatte

1 Die Kombos flutschen nur so über den Bildschirm. »Ryse« wechselt kontinuierlich zwischen graziler Kampfchoreographie und brutalem Todesstoß. Auch das neue Kinect wird unterstützt: Wer mag, brüllt »Gebt mir Deckung!« ins Mikro und die verbündeten Bogenschützen tun genau das.

2 Wie Batman, nur mit Gladius, Pilum oder Axt. Es gilt, immer in Bewegung zu bleiben, einen Gegner zu attackieren und währenddessen mit Rundumschlägen und dem Schild andere Feinde auf Distanz zu halten.

3 Einfach nur Wow: Achte mal auf die feinen Poren der Haut, die Falten und den Schweiß, der bis zur Lippe runterfließt. Dieses Foto könnte auch vom Filmset eines Historien-Epos stammen.



stehst du hinter ihm und drückst ihm deine Klinge brutal durch den Stirnlappen.

»Ryse« wird definitiv das kontroverseste Spiel der Xbox One werden, denn Spieler und Industrie müssen sich die Frage stellen: Wie viel ist okay und ab wann wird es geschmacklos? Ist es noch okay, einem Mann respektive einer Polygonfigur, die von der Mimik, Gestik und dem Schweiß, der ihr über die Stirn rinnt sehr menschlich aussieht, einen Arm abzuhacken und zuzusehen, wie der leicht verlangsamt durch die Luft fliegt? Letztlich gab's all das auch in Filmen wie »300« und Konsorten, schlucken musste der 360-Live-Autor beim Probespiel dennoch. Schön ist allerdings zu sehen, dass dieser Marius Titus nicht einfach nur als

Maschine auftritt, die funktioniert, sondern sich seine Menschlichkeit erhalten hat. Als Centurio und damit Anführer der 14. Legion versucht er, seine Soldaten zu schützen, sieht oft fassungslos mit an, wie seine Männer abgeschlachtet werden. In einer Szene stürzt ein Soldat mit einem zentimeter tief im Augapfel steckenden Pfeil auf ihn zu, er spricht zu ihm – doch der junge Mann um die 20 hat zusätzliches Pech, wird von einem Speer von hinten durchbohrt und stirbt.

Was die Story betrifft, lassen sich die »Ryse«-Macher ganz klar von Ridley Scotts »Gladiator« inspirieren: Als Titus nach Hause zurückkehrt, findet er seine Familie brutal dahingeschlachtet im Atrium. Doch waren es wirklich die Barbaren, wie man ihm erzählt? Oder spielt der römische Senat eine Rolle, der von Korruption zerfressen ist und hier statt einer Regierung nur einen Moloch von gierigen alten Männern darstellt. Spannend: Crytek nutzt echte historische Persönlichkeiten wie Nero, der auch in der Realität unter Verfolgungswahn litt und berüchtigt dafür war, seine politischen Gegner auf Todeslisten setzen zu lassen. Sein Sohn Commodus hingegen sieht sich als Gott und die Britannier, die mittlerweile unter römischer Herrschaft stehen, als seine Sklaven. Seine Gegenspielerin verkörpert dagegen eine Britannierin namens Boudica, die mit ansehen muss, wie ihr Vater von Commodus brutal gefoltert wird. Sie will ihr Volk

von Roms Hand befreien und führt zusammen mit ihrem König Oswold eine Rebellion an. Auch Titus' alter Freund und General der 14. Legion Vitallion fragt sich, wie weit er als Soldat gehen muss, als ihm der Auftrag zuteil wird, Zivilisten hinzurichten. Titus und Vitallion stehen zwischen Commodus und Rom sowie den unterdrückten Britanniern – Stoff genug also für großartige Spannungsbögen und eine echte Chance für das deutsche Studio Crytek. Bislang kennst du sie nur als die »Crysis«-Grafikgötter, in »Ryse« scheint jetzt aber endlich auch erzählerische Substanz zu stecken. Ob wir mit unserer Prognose recht behalten, erfährst du ab dem 22. November im ausführlichen Test auf www.360-live.de

Benjamin Kratsch

Held Roms oder Verräter des Vaterlandes?

+ Neben »Battlefield 4« das technisch beeindruckendste Action-Spiel der Xbox One, zahlreiche Möglichkeiten Kombos aneinander zu ketten, drei römische und zwei britannische Protagonisten sorgen für geschichtliche Tiefe, Koop-Modus

- Oft zu explizit in seiner Brutalität, Umfang und Abwechslungsreichtum der Kampagne zu Drucklegung noch nicht abschätzbar

360 LIVE sagt...

Zackige Action, kantige Charaktere, wunderschöne Grafik – der hohe Grad der Gewaltdarstellung bleibt HITPOTENZIAL allerdings Geschmackssache.

8.0 von 10

kurz&knapp

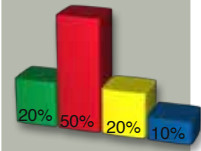
Hersteller |
EA Sports
Entwickler |
EA Sports
Preis | ab 65 Euro
Genre | Sport
Spieler | 1 - 24
Xbox Live | ja
USK | ab 6 Jahren

kurz gesagt

Schöner, flüssiger, besser: »FIFA 14« verdient den Titel Next-Generation!

das ist drin

- Torjubiläum
- Spaß am Ball
- Stadionatmosphäre
- Flüssigerer Spielablauf



Erhältlich | 21. November 2013 System | Xbox One



Mehr Stadionatmosphäre: Die Kamera schwenkt teilweise hinter die Fans und fängt die Emotionen wie hier im San Siro prächtig ein.

FIFA 14

Next-Generation-Power macht müde Kicker munter!

Das Duell um die Fußballkrone war in diesem Jahr knapper als je zuvor. Denn sowohl »FIFA«, als auch »Pro Evolution Soccer« überzeuhten zwar, erlaubten sich aber auch einige Schnitzer. So ging das Duell letztlich mit 8.9 zu 9.0 an Konamis »Pro Evolution Soccer 2014«. Ein hauchdünner Vorsprung also, noch ehe »FIFA 14« für die Next-Generation-Konsolen erscheint. Dort allerdings spielt EA Sports' Fußballsimulation ganz groß auf und beweist, dass nicht allein die Grafik zählt.

Doch gerade die Präsentation ist es, die einen beim Start von »FIFA 14« ins Auge springt. Die Kulissen – etwa die Münchener Allianz-Arena – profitieren immens von der neuen Hardware-Leistung. Auf den Rängen tummeln sich nun keine pixeligen Männchen mehr, die hampelnd auf ihren Sitzen auf und ab springen. Die Zuschauer sind eine lebendige Masse aus vielen verschiedenen Polygon-Modellen mit zu den Mannschaften passenden Outfits. Einige schwenken Schals, andere tragen Mützen. Diese kleine Neuerung fällt im eigentlichen Spielbetrieb kaum auf. Bei Toren allerdings inszeniert »FIFA 14« sein Publikum ganz ausgezeichnet. Sobald das Leder über die Linie kullert, springen die Fans auf, reißen die Arme in die Luft und die Hölle bricht los. Dabei setzt die Next-Gen-Version nun vermehrt auf TV-typische Kamerawinkel. So zeigt sie etwa die Entstehung von Toren aus der Sicht der Zuschauer auf Höhe der Mittellinie. Die Kamera ist dann hinter den Fans und offenbart spontane Reaktionen und Bewegungen. »FIFA 14« zieht in Sachen Publikumspräsentation knapp an »Pro Evolution Soccer 2014« vorbei, was sich ja mit Choreographien und mehr Leben auf der Tribüne hervor getan hat.

Aber entscheidend ist auch bei der Xbox-One-Version auf dem Platz. Und da liefert »FIFA 14« ganz

gewaltig ab. Denn hier gehen grafische und spielerische Verbesserungen brav Hand in Hand und sorgen für ein deutlich authentischeres und gleichermaßen flüssigeres Spielvergnügen als auf der Xbox 360. Bei den Einzügen und den Nahaufnahmen fallen zunächst die überarbeiteten Gesichtstexturen und Spielermodelle auf. Kontraste etwa an den Wangenknochen sind deutlicher, Details wie Bartstoppen sind besser erkennbar. Allerdings schwankt auch hier die Qualität der Gesichter stark. Sehen Stars wie Philipp Lahm oder Cristiano Ronaldo ihren Vorbildern inzwischen zum Verwechseln ähnlich, stammen viele Bankdrücker wie Claudio Pizarro oder auch die Kicker aus unteren Ligen weiterhin direkt aus dem Editor.

Seine ganz großen Stärken spielt »FIFA 14« auf der Xbox One allerdings aus, wenn der Ball dann endlich rollt. Denn der Kick läuft – ganz subjektiv – mit einer höheren Bildrate als auf Xbox 360. Dadurch sind die Bewegungen geschmeidiger und der Spielablauf insgesamt flüssiger. Zusätzlich haben die Entwickler weitere Animationsphasen in die Bewegungsabläufe der Stollenträger integriert. Das sieht nicht nur hübsch aus, sondern sorgt für eine merklich bessere Kontrolle über jeden einzelnen Fußballer. Die Stars reagieren nun viel unmittelbarer auf Richtungswechsel, führen schnelle Bewegungen auf kleinerem Raum besser

Volltreffer oder Vollpreis-Update?

-  Deutliche Verbesserung gegenüber Xbox 360: bessere Animationen, direktere Steuerung, schönere Stadionskulisse, exklusivere Inhalte, riesiger Umfang samt »Ultimate Team« und erweiterter Karriere
-  Keine virtuelle Bundesliga, arg pingelige Schiedsrichter, gelegentlich lustige Spielerkarambolagen, weiterhin nur durchschnittlicher Kommentar mit Manni Breuckmann und Frank Buschmann



Bei Jubelsequenzen und Nahaufnahmen fällt die gegenüber der 360-Version verbesserte Texturqualität auf.

Der Spielablauf profitiert maßgeblich von den besseren Animationen und der direkteren Steuerung.



✗ Oh, es knittert!

NETTE KLEINIGKEITEN

Manchmal muss man beim Spielen wirklich ganz genau hinschauen, um Neuerungen zu entdecken. Das ist gerade im Jahr 2013 eine notwendige Pflichtaufgabe. Beim Daddeln von »FIFA 14« auf Xbox One springen einem vor allem in den Wiederholungen und Nahaufnahmen kleine und gleichermaßen feine Effekte ins Auge. Bei einem Linksschuss von Philipp Lahm aus dem vollen Lauf heraus fliegt beispielsweise ein Stück Rasen mit durch die Luft. Als Lukas Podolski seinem Kumpel Mesut Özil nach einem Treffer auf den Rücken hüpfte, lässt sich beobachten, wie die Trikots abhängig von der Körperhaltung Falten schlagen. Ähnliche Effekte gab es zwar auf Xbox 360 und Playstation 3 auch, allerdings sind die oftmals in den etwas niedriger aufgelösten Texturen untergegangen.

aus. Die Steuerung fühlt sich im Vergleich zur 360-Fassung noch direkter an. So ist es nun problemlos möglich, Verteidiger nur mit einfachen Körpertäuschungen aussteigen zu lassen, ohne dabei auf den Trick-Stick zurückgreifen zu müssen.

Generell herrscht auf dem Platz hektische Betriebsamkeit. Die eigenen Spieler laufen sich nun flotter frei und müssen nicht mehr zwangsweise mit Doppelpässen über das Grün gezerrt werden. Den Rumpelfußball, den ich noch beim Test der 360-Fassung in Ausgabe 10/13 bemängelt habe, gibt es nun beinahe kaum noch. Stattdessen dominieren schnelle Passstafetten und direkte Dribblings die Partien. Folge: Die Unterschiede der Spieler werden besser spürbar. Ein Franck Ribéry oder ein Lionel Messi spielen und steu-

ern sich ganz anders als ein Mats Hummels oder ein Marcel Schmelzer. Nicht nur die pure Geschwindigkeit macht hier den Unterschied, auch die Bewegungsabläufe und Wendigkeit sind vollkommen anders und erfordern Umdenken, sobald die jeweiligen Spieler am Ball sind.

Flinke Dribbler sind aber trotz besserer Steuerung im körperlichen Zweikampf auf verlorenem Posten. Ein massiger Carles Puyol schubst Ribéry einfach aus dem Weg, wenn es sein muss. Allerdings kommt es in »FIFA 14« für Xbox One nicht mehr so oft zu Stolperern und ungewollt komischen Karambolagen. Die Kicker stehen deutlich fester auf ihren millionenschweren Füßen. Alles das addiert, lässt sich guten Gewissens sagen, dass »FIFA 14« den Titel Next-Generation wirklich verdient. EA Sports liefert hier nicht nur ein Grafik-Update ab, sondern verfeinert die Spielmechanik und merzt viele Schwächen wie den statischen Spielbau aus. Einen kleinen Wermutstropfen gibt es dann aber dennoch. Auf der Xbox One existiert keine virtuelle Bundesliga. Hier wollte EA Sports einfach die breite Masse erreichen und die spielt nun mal zum jetzigen Zeitpunkt noch Xbox 360 oder Playstation 3.

Olaf Bleich

Zweite Meinung

Sönke Siemens: Ich weiß nicht genau, ob's nun an der besseren Bildrate oder der präziseren Steuerung liegt, aber mich als Fußball-Muffel zieht »FIFA 14« voll rein. Zusammen mit der automatischen Highlights-Aufnahmefunktion ein denkwürdiger Next-Gen-Kick-off. 9.0!

FIFA 14

GRAFIK

Lebendige Fans, flüssige Animationen, authentische Gesichtstexturen

SOUND

Tolle Stadiongesänge, starker Soundtrack

STEUERUNG

Die Kicker reagieren unmittelbarer als auf 360, Dribblings sind handlicher

Das bessere »FIFA«: Die Next-Generation-Fassung profitiert von der besseren Atmosphäre, flüssigeren Animationen und klügeren Mitspielern.

9.2 von 10

Und außerdem?

- Bis auf die fehlende virtuelle Bundesliga inhaltsgleich mit der Version für Xbox 360 und Playstation 3
- Verbesserte Mitspielerintelligenz sorgt für flüssigeres Aufbauispiel
- »FIFA Legends«, also die Ergänzung 42 legendärer Retro-Superstars wie Pelé oder Effenberg, vorerst exklusiv für Xbox-Konsolen
- Bildschirmauflösung liegt zum Zeitpunkt des Tests leider unter Embargo von Microsoft – den Rest kannst du dir denken, siehe »Call of Duty: Ghosts«

Erhältlich | 5. Nov. (360) / 15. Nov. (One) System | 360/One

EXKLUSIVE
BILDER! NUR
IN 360 LIVE!

CALL OF DUTY: GHOSTS

Mit der zehnten Ausgabe der bis dato erfolgreichsten Ego-Shooter-Reihe wagen die Macher nicht nur den Schritt auf eine neue Konsolen-Generation, sondern eröffnen auch ein komplett neues Erzähluniversum. Feuer frei!

kurz&knapp

Hersteller | Activision

Entwickler | Infinity Ward

Preis | ab 65 Euro

Genre | Ego-Shooter

Spieler | 1 - 18

Xbox Live | ja

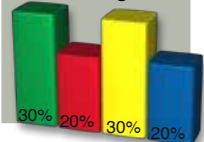
USK | ab 18 Jahren

kurz gesagt

Auch für Xbox One: Ego-Shooter mit massivem Umfang und Mehrspieler-Schwerpunkt.

das ist drin

- Online-Rivalen
- Story-Geplänkel
- Koop-Möglichkeiten
- Alien-Visagen



Der Totenkopf prangt auf ihren Sturmmasken wie ein Mahnmal des Krieges und der Vernichtung. Diese Kämpfer tragen die Masken aber weder zur Belustigung noch aus Scham. Vielmehr haben die unzähligen Gefechte der Vergangenheit ihre Gesichter gezeichnet. Doch darüber sind sie hinweg, denn was zählt, ist ihr Zusammenhalt. Die Ghosts sind ein Team, das dazu trainiert wurde, weit hinter den Frontlinien lodernder Konflikte verdeckte Operationen auszuführen. Sie sind der Schatten des Krieges, deren Einsätze nie in Geschichtsbüchern auffindbar sein werden und doch sind sie meist das Zünglein an der Waagschale zwischen Sieg und Niederlage...

Laut der fiktiven Geschichte von »Ghosts« sind die USA zudem nicht weiter Herrscher-Nation über die westliche Welt. Armut, politisches Versagen, Depression – die Zeit nach dem totalen wirtschaftlichen Crash, den schon so manch einer für die nächsten Jahre prognostizieren will? Das alles wird im Spiel nicht genau erklärt. Man erfährt in erster Linie von der Unbeugsamkeit der Ghosts und der Existenz eines gewaltigen Gegenspielers. Die Föderation hat sich aus einem Bündnis südamerikanischer Staaten formiert und treibt die USA bereits im ersten der 18 Kampagnen-Kapitel an den Rand der völligen Vernichtung. Diese schemenhaften Hintermänner bringen die im Orbit stationierte US-Massenvernichtungswaffe Odin

unter ihre Kontrolle und richten sie gegen ihren eigenen Schöpfer. Der monströse Satellit ist in der Lage, gewaltige Pfeiler aus einer Wolframlegierung auf die Erde hinabzufeuern, die nach ihrem Eintritt in die Atmosphäre wie Projektilen aus einer übergroßen Nagelpistole in das Erdenrund eindringen. Dumm nur, dass die Föderation den eigentlichen Sinn des Bolzenwerfers genau versteht und damit direkt auf die Brennpunkte der Lithosphäre – also der Erdkruste – abzielt. Kalifornien wird nach mehreren Treffern in die San-Andreas-Verwerfung umgehend von heftigsten Erdbeben erschüttert, bei denen ganze Landstriche quasi komplett umgekrempelt werden.

Dies erfährst du als junges Ghosts-Mitglied Logan Walker am eigenen Leib, als du, dein Bruder Hesh und euer Vater Elias vom Familien-Wohnsitz in San Diego in der Startmission nur knapp dem kinetischen Bombardement entkommst...

UNTERDRÜCKTE UNTERDRÜCKER

Das eigentliche Abenteuer beginnt zehn Jahre später – weiterhin in Kalifornien – wo ihr drei zusammen mit eurem Schäferhund Riley Guerilla-artige Operationen gegen die zu diesem Zeitpunkt weit verbreiteten Besatzungstruppen der Föderation planen und ausführen müsst. Die Ghosts bestehen nur aus wenigen anderen Mitgliedern und bilden mittlerweile die einzige effektive Verteidigungslinie der amerikanischen



Oft kommt es in der Kampagne zu überraschenden Wendepunkten, auch wenn man sich häufig besser ausgearbeitete Charaktere wünscht.

✕ Vom andern Stern!

ALIENS AUF DEM VORMARSCH

Kooperatives Vorgehen gegen eine feindliche Übermacht innerhalb eines Fantasy-Kontexts gibt's bisher nur in »Call of Duty«-Titeln aus dem Hause Treyarch in Form der Zombie-Modi. Mit »Extinction« erschafft Infinity Ward nun eine eigene abgedrehte Version der Massenvernichtung. Im Viererteam musst du darin gegen wellenweise ananschwellende Horden reptilienartiger Aliens vorgehen. Riesige Knollen aus unbekanntem, organischem Material versperren zumeist den Zugang zu neuen Teilbereichen der Spielwelt und müssen erst mit einem Bohrer entfernt werden. Mit eigenem Erfahrungspunkte-System und einem auf vier Kämpferklassen basierendem Ausrüstungssystem – Weapon-Specialist, Tank, Medic und Engineer – spielt sich »Extinction« überraschend eigenständig und abwechslungsreich. Doch wie schon bei den Zombie-Abenteuern von Treyarch gilt es, sich in die Materie hineinzufuchsen. Denn mit steigendem Spielfortschritt können zwar zunehmend stärkere Verteidigungsstellungen aktiviert werden, aber umso erbarmungsloser werden auch die Angriffe der Außerirdischen. Fetzt!



Die Städte Kaliforniens sind zehn Jahre nach dem Odin-Angriff nicht wieder zu erkennen. Die Natur hat weite Teile ziviler Strukturen zurückerobert.

Sturmmaske oder Knebelball?

- + Sehr düstere Erzählweise mit beeindruckenden Kulissen, viele neue Mehrspieler-Möglichkeiten, gewaltiger Umfang, spaßige Fahrzeug-Abschnitte, geniale Musik und Sprach-Darbietung, komplett auf Deutsch, Multiplayer mit extrem hohem Wiederspiel-Wert
- Kampagne mit etwa sechs Stunden recht schnell durch gespielt, läuft auf Xbox One nativ nur in 720p, O-Ton nur auf Xbox One mit auf der Disk

Bevölkerung, die von den Besatzern sofort hingerichtet wird, sobald sie Überlebende aufspüren. Bei einer Verschleppung des Ghost-Kollegen Ajax durch die Föderation, erfährt die Spezialeinheit schließlich von der Existenz eines tatsächlichen Gegenspielers aus Fleisch und Blut: Rorke war früher selbst mal ein Ghost, wurde aber von der Föderation mit menschenunwürdigen Indoktrinierungsverfahren korrumpiert. Er ist nun die Marionette der Föderation und von Anfang an ausführende Befehlshaber beim Schlag gegen die USA. Ab hier beginnt eine Hetzjagd um den ganzen Planeten! Doch die ist mit einigen heftigen Rückschlägen verbunden, insbesondere weil sich Bösewicht Rorke einfach nicht schnappen lassen will und seinem ehemaligen Team immer ein paar Schritte voraus ist. Leider fallen insbesondere in der ersten Spielhälfte Missionsbeschreibungen meist ausgesprochen spärlich aus. Quasi immer wirst du einfach in ein

Szenario hinein geworfen, musst zunächst Dutzende Fußsoldaten erledigen, bevor dir dann am Ende des Zielgebiets der eigentliche Sinn des Auftrags preisgegeben wird. Zwar sind die Kulissen ob der massiven tektonischen Verwerfungen und deren Auswirkungen auf Gebäude schlicht beeindruckend, doch wünscht man sich teils eine etwas stringenter Erzählweise, in der der Erklärung von Sinn und Zweck des stetigen Abschaltens von Feindestruppen mehr Raum gelassen wird. Am deutlichsten sind da noch die Missionen, in denen man nicht in der Haut von Protagonist Logan Walker steckt, sondern – wie für die Einzelspieler-Kampagnen der »Call of Duty«-Reihe typisch – aus der Perspektive eines anderen an den Rädern des Krieges dreht.

So beamt es dich zum Beispiel gleich zu Beginn des Spiels in den Erdenorbit, wo du versuchst, die Odin Raumstation aus der Sicht eines Astronauten so zu manipulieren, dass sie schnellstmöglich abstürzt und in der Erdatmosphäre verglüht. Aber auch die Szene aus der Sicht von Logans Vater Elias – in der er bei einer Invasion von Venezuelas Hauptstadt Caracas den einstigen Verbündeten Rorke zurücklassen muss, der darauf hin in Kriegsgefangenschaft gerät – ist storytechnisch sehr aufschlussreich.

Etwa ab der zweiten Spielhälfte werden die Aufträge zunehmend durchsichtiger: Eine Bohrrinsell muss versenkt, verschiedene Forschungseinrichtungen und Waffenlager infiltriert werden. Zwischendrin sind au-

Und außerdem?

- 50 Erfolge: etwa »Du hast sie dir verdient« für das Durchspielen der Kampagne auf dem Schwierigkeitsgrad Veteran
- Deutsche Version laut Hersteller absolut ungeschnitten. Die englische Tonspur befindet sich leider nur auf der Xbox-One-Disk
- Die »Call of Duty«-App erweitert die Mehrspieler-Möglichkeiten erheblich und ist zum Verkaufsstart des Hauptspiels für alle gängigen mobilen Betriebssysteme sowie auch als Browser-Applikation verfügbar
- Mittels Season-Pass können sich Spieler vorab einen vergünstigten Zugang zu allen kommenden Download-Inhalten sichern – der Preis stand zur Drucklegung noch nicht fest
- Ab 120 Euro gibt's die »Hardened«-Edition, die bereits besagten Season-Pass, Zugang zu einer dynamischen Mehrspieler-Karte, eine spezielle Verpackung, ein Paracord-Armband, den Soundtrack des Spiels sowie weitere Download-Goodies enthält
- Für 200 Euro bietet die Prestige-Edition zusätzlich zu den Inhalten der Hardened Edition eine stoß- und wasserfeste Digital-Minikamera mit 1080p-Auflösung und 170-Grad-Weitwinkelinse. Auch eine 4GB-Speicherkarte, Bearbeitungssoftware und Batterien sind enthalten

Berdem immer wieder Einsätze an vorderster Front auf der Agenda, etwa bei der Invasion der Föderation auf Santa Monica oder bei der Verteidigung der amerikanischen Flotte auf dem Flugzeugträger USS Liberator mitten im Pazifik. Garniert wird all das mit zwei Fahrzeug-Einsätzen – der eine am Steuer eines Panzers, der andere im Pilotensitz eines Apache-Hubschraubers. Beide sind technisch recht beeindruckend und können vor allem spielerisch überzeugen. Zwar könnte sich der Panzer etwas wuchtiger und damit auch realitätsnaher steuern lassen. Aber um weitere Abwechslung in die Kampagne einzustreuen, sind beide Fahrzeugschapsden allemal geeignet.

MEHRSPIELER-FLAGGSCHIFF

Nach einigen halbwegs überraschenden Wendepunkten und etwa sechs Stunden Spielzeit hat sich das Thema Kampagne dann leider schon erledigt und es wird Zeit für das Kernelement eines jeden »Call of Duty«: den Multiplayer-Modus. Hier versorgt Infinity Ward Shooter-Fans mit der üblichen, sofort wir-



✖ Squad-Modus

KOOPERATIV IN DEN KRIEG!

Anstelle des »Spezialeinheit« genannten Koop-Modus aus »Modern Warfare 3« rückt nun der aus vier verschiedenen Spieltypen bestehende »Squad«-Komplex. Das Besondere: Squad teilt sich den Fortschritt an Erfahrungsstufe und der Anzahl an gesammelten Freischalt-Tokens – genannt Squad-Points – mit dem Mehrspieler-Komplex. Nur eben, dass hier kooperatives Vorgehen gegen KI-Gegner im Fokus steht. Auch im Mehrspieler-Komplex konfigurierte Soldaten-Klassen können in die Squad-Modi transferiert werden, was den Übergang absolut fließend erscheinen lässt. So wird die Art, wie und mit welcher Besetzung man »Ghosts« im Augenblick spielen will gleichsam entlohnt – eine sehr positive Entwicklung! Außerdem beeindruckt die eigens für den Squad-Komplex neu angepasste Gegner-KI, die auf Basis des Spielverhaltens einer Vielzahl von »Call of Duty«-Spielern berechnet wird und sehr realitätsnah agiert. Somit eignen sich die Squad-Modi perfekt zum Training, wenn es einmal in den Mehrspieler-Listen zu heiß hergehen sollte. Eine witzige weitere Neuerung der Mehrspieler-Varianten ist übrigens auch hier zu finden: Über getöteten Gegnern schwebt manchmal ein blauer Aktenkoffer. Wird er eingesammelt, erhältst du einen Feldbefehl, der meist mit der Art des Ablebens deines nächsten Opfers zu tun hat. So werden etwa Kopfschüsse verlangt oder das Beleidigen mit dem Tanz auf der Leiche. Stirbst du vorher, verlierst du das Bonusziel. Erfüllst du es aber, bekommst du Extrapunkte und eine zufällige Abschusserie – netter Zusatzsporn!



Stirb, Scherge: Die Ghosts gehen zwar ungemein heftig gegen ihre Gegner vor, übertrieben brutal wie in manchem Vorgängertitel wird hier aber nicht agiert.



kenden Suchtstoff-Rezeptur: 14 kleine bis mittelgroße Karten und eine Vielzahl verschiedener Ausrüstungs-extras, die die Feldfähigkeiten der antretenden Infanteristen perfekt an den eigenen Spielstil anpassbar machen. Zu den neuen Modi gehören unter anderem »Blitz«, »Cranked«, »Search and Rescue«, »Grind« und »Hunted«.

»Blitz« ist mit Abstand einer der sportlichsten Modi der Reihe bisher: In jedem der beiden Teamlager ist ein kreisrundes Portal in den Boden eingelassen, durch das die Gegner sich fallen lassen müssen, um zu punkten. Das Vorgehen liegt auf der Hand: Wenig erfahrene Spieler des Teams bewachen das eigene Schlupfloch, während abgebrühte Recken in rasendem Tempo über die gesamte Karte ins Feindlager stürmen, dort jegliche Bedrohung im Handumdrehen ausknipsen, um sich schließlich selbst breit grinsend im Punktezirkel zu versenken. Echte Adrenalin-Explosion! Eine neue Bewegungs-Kombo macht das Eindringen ins gegnerische Zielgebiet zudem noch stillvoller und lässt jedes Mal das Gefühl eines Football-Spielers aufkommen, der kurz vorm Touch-down steht: Denn duckst du dich während eines Sprints, beginnt dein Charakter über kurze Distanz furios auf den Knien zu rutschen, wodurch du zum schwer zu treffenden Ziel wirst – oft die Rettung für die letzten Meter.

»Cranked« hingegen ist ein Pfeilschnelles Gemetzel, da man nach einem Kill zwar sämtliche Aktionen wie Nachladen und Rennen nahezu doppelt so schnell ausführt wie sonst. Dafür bleibt einem aber auch nur eine halbe Minute bis zum nächsten virtuellen Tötungsdelikt, sonst explodiert die eigene Spielfigur – heilloses Chaos eben, aber irgendwie auch sehr originell und kurzweilig. »Search and Rescue« ist eine gelungene Abwandlung des aus der »Call of Duty«-Reihe bekannten Search and Destroy. Wieder muss ein Team eine Bombe an einer von zwei Zielkoordinaten positionieren, während das andere diese verteidigt. Nur diesmal sind die Wiedereinstiegszähler der Teilnehmer nicht auf Null limitiert, sondern an das aus dem Modus »Abschuss Bestätigt« bekannte Mehrspieler-Konzept des Markenaufsammelns gekoppelt.

Das Spiel in Zahlen

18 Kampagnen-Abschnitte + 4 Schwierigkeitsgrade + 6 Stunden Kampagnen-Spielzeit + 10 Prestige-Plätze im Mehrspieler + 30 Köpfe + 38 Helmausrüstungen + 27 Uniformen + 556 Embleme + 72 Hintergründe + 10 Waffenklassen + 12 Karten + 12 Support-Abschussserien + 12 Angriffs-Abschussserien + 4 Squad-Modi + 4 Extinction-Klassen + 20 Spezialausrüstungs-Gegenstände

Wenn du also die Marken verstorbener Teammitglieder aufklaubst, ermöglichst du ihnen somit einen Neueinstieg; schnappst du die der Gegner, entfernst du diese bis zum Rundenende aus dem Spiel – fies, fordernd und jede Menge Fun!

»Grind« läuft ebenfalls nach dem Hundemarkenprinzip, nur dass sie keine Punkte bringen, bis sie in einer sicheren Zone im eigenen Lager abgeliefert wurden. Richtig spannend wird's dann mit »Hunted«, einer »Call of Duty«-Version der Hungerspiele. Mit extrem beschränkter Ausrüstung und Munition ist hier jeder auf sich alleine gestellt. Alle halbe Minute wird eine Ausrüstungskiste mit einer neuen Waffe auf der Karte abgeworfen. Ob du sie tatsächlich abgreifst, oder sie nur als Falle benutzt, bleibt dabei dir überlassen – Nervenkitzel pur!

Zusammen mit den beiden anderen Mehrspieler-respektive Koop-Varianten »Squad« und »Extinction« – mehr dazu siehe Kästen – liefert »Ghosts« wirklich





Die Fahrzeugmissionen sind gelungen, wenn auch die Steuerung im direkten Vergleich zu echten Simulationen stark vereinfacht wurde.



vielfältige Trainings- und Wettkampfmöglichkeiten. Obendrein gibt's noch Detailveränderungen gegenüber den Vorgängerspielen, die sich nicht nur auf die Abschußserien mit stark reduzierter Luftunterstützung beziehen, sondern auch die gesamte Freischalt-Politik extrem aufweichen. So ist das Freischalten einzelner Ausrüstung nicht weiter vom Stand der gesammelten Erfahrung abhängig sondern kann mit sogenannten Squad-Punkten quasi nach Belieben durchgeführt werden. Insgesamt hinterlassen jegliche Veränderungen und Neuerungen somit einen sehr durchdachten und vor allem Spielspaß-orientierten Eindruck – bravo!

SCHROFFE KANTEN, KLARER BLICK

Während sämtliche Charakter- und Fahrzeug-Modelle der Xbox-One-Version herrlich detailliert anmuten, so übertrönt vor allem eine als höchstens mäßig funktionierend zu bezeichnende Kantenglättung das Gesamtbild. Heftige Treppchenbildung ist somit quasi immer vorhanden – etwas, das man von der nächsten Konsolen-Generation sicher nicht erwartet. Dieses Problem hat allerdings auch die Fassung für Playstation 4, die dafür im Gegensatz zur One-Version in vollem 1080p läuft. Auf One wird nur von 720p auf Full-HD hochskaliert – schwach! Auch in Sachen Ausleuchtung und Partikeleffekte ist noch viel Raum nach

oben, wenngleich die Berechnung von Echtzeit-Schatten nun erstmalig so gut funktioniert, dass sie im Mehrspieler-Gefecht hervorragend bei der Ortung von lautlosem Gegnersocks hilft. Zudem fällt der direkte Grafikvergleich zwischen Xbox One und Xbox 360 sehr deutlich aus. Nicht nur die Auflösung der Texturen ist in der Version der auslaufenden Konsolengeneration stark heruntergerechnet, die 360-Fassung muss auch mit wesentlich weniger Polygonen bei Figurenmodellen und Objekten innerhalb der Spielkulisse zurecht kommen. Läuft aber ebenfalls mit 60 Frames – immerhin! Die Sounduntermalung könnte hingegen kaum treffender komponiert und mit kernigen Effekten angereicht sein. Die Leistung der englischen Sprecher ist hervorragend und geht unter die Haut. Die deutsche Synchro macht ebenfalls einen soliden Job, ohne die Brillanz des O-Tons zu erreichen.

Kurz gesagt: Das Abdriften in ein etwas fantastischeres und extrem düsteres Erzähluniversum ist den Machern mit »Ghosts« gut gelungen. Dass technisch vor allem auf Xbox One so viel Raum nach oben ist, enttäuscht. Ebenso die Tatsache, dass in der Kampagne teilweise immer noch Szenen mit endlosen Gegnerwellen vorkommen. Eine Krankheit, derer sich die »Call of Duty«-Reihe wohl nie entledigen wird.

Jan Heinrich

✖ Ein kleiner Aufpreis

WECHSEL AUF XBOX ONE

Um den Spielern den Umstieg von Current-Gen auf Next-Gen-Spielkonsolen so angenehm wie möglich zu gestalten, bietet Activision mehrere Möglichkeiten, an beide Versionen des Spiels zu kommen – aber nur für eine den vollen Preis zu bezahlen. Wer die Handelsversion vorzieht, kann bei Gamestop eine Xbox-360-Fassung gegen eine Xbox-One-Version bis 31. Dezember 2013 eintauschen, solange er erstere bis 5. Dezember bei selbiger Ladenkette erstanden hat. Zudem fallen für den Vorgang 19,99 Euro an. Bei vielen anderen Händlern bietet Microsoft zudem eine digitale Fassung von »Ghosts« an, deren Spielhülle Download-Vouchers zu beiden Konsolenfassungen enthält. Leider stand der Preis dieser Digital-Edition sowie ihr genaues Erscheinungsdatum zu Drucklegung noch nicht fest.



Zweite Meinung

Sönke Siemens: Schon irre, wie viel Content auch dieses Jahr im neuen »Call of Duty« steckt. Meine Highlights: Die Online-Modi »Cranked«, »Blitz« und natürlich das Alien-Blutbad. Ich häng mal wieder an der Nadel und gebe 8.9

Call of Duty: Ghosts

	Xbox 360:	Xbox One:
GRAFIK Viele Details auf Figuren und Objekten, Kantenglättung nicht optimal	8	8
SOUND Toller Soundtrack, kernige Effekte und geniale englische Sprecher	8	8
STEUERUNG Sehr präzise, diesmal klappt's auch mit der Fahrzeug-Steuerung	9	9

Xbox 360:
8.5
Toller Umfang für Mehrspieler-Jünger. Kampagne unterhaltsam, kämpft aber mit denselben Problemen wie die Vorgängertitel.

Xbox One:
8.6
von 10

BATTLEFIELD 4

Das ist endlich mal wieder richtig geile Action. Mitreißend und emotional, zwischen stürmischen Regen- und wunderschönen Sonneneffekten. Fair aber auch fordernd. Mal großes Blockbuster-Kino, dann wieder authentisch wie »Spec Ops: The Line«. Und zur Krönung gibt's den wohl besten Mehrspieler-Part im Shooter-Genre...

kurz&knapp

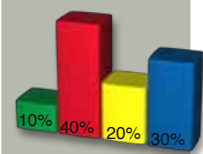
Hersteller | Electronic Arts
Entwickler | DICE
Preis | ab 60 Euro
Genre | Ego-Shooter
Spieler | 1 - 24 (360), 1 - 64 (One)
Xbox Live | ja
USK | ab 18 Jahren

kurz gesagt

Exzellenter Mehrspieler trifft auf eine fordernde Kampagne mit leichten dramaturgischen Schwächen.

das ist drin

- Gliedmaßen durchtrennen
- Bomben entschärfen
- Verräter jagen
- Fregatten retten



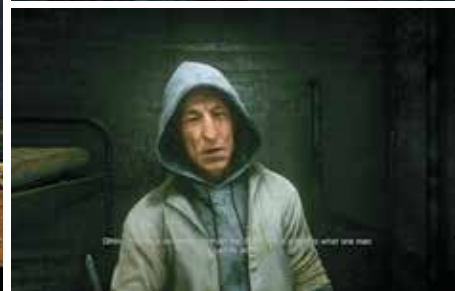
Ein Sturm zieht auf. Die Wellen schlagen Meter hoch gegen die Lúpu Dàqiáo-Brücke in Shanghai und du bist mittendrin. Das Getöse des Windes macht dir Angst, doch die Kugeln der chinesischen Elitesoldaten sind es, die du fürchten musst. Und Autos. Diese verdammten Volex-Kleinwagen, die wie Schachfiguren auf der mächtigen Brücke hin- und hergeschoben werden. Du musst dich konzentrieren, musst zielen, immer wieder Granaten ausweichen, hast keine Zeit auf deine Umgebung zu achten und schon steckst du erneut fest: zwischen dem Metall der Brücke und dem Aluminium einer mobilen Reischüssel. Das Ding zerquetscht dir beinahe die Beine, du willst schreien, doch musst dich zur Konzentration zwingen: Revolver zücken, anvisieren, dem ersten Chinesen eine Kugel zwischen die Schläfen pressen. Dann dem zweiten. Dein Team schiebt und drückt, im Kugelhagel versuchen sie dich zu retten. Plötzlich hörst du Hannah, eine burschikose Chinesin, die überlegt, dich zurückzulassen, doch Pac und Irish, die beiden Höllenhunde – die werden dich nie im Stich lassen! Denn sie sind wahre Marines. Sie sind mit dir von Shanghai bis Tibet, durch Orkane und Folter gegangen, um letztlich die Kameraden auf ihrem Schiff zu retten. Du bist Daniel Recker, Sergeant des US Marine Corps. Und das hier ist deine Geschichte...

BAND OF BROTHERS

So viel vorweg: »Battlefield 4« erzählt nicht den stärksten Plot. Das hier ist kein »GTA 5«, keine Charakterstudie, kein aufwühlender Thriller. Aber dieses Spiel reißt dich mit, weil dir die Protagonisten wirklich

ans Herz wachsen. Pac und Irish, mit denen du am meisten zu tun hast, sind nicht der Prototyp eines Elitesoldaten. Sie wissen wie man schießt, aber sie haben auch Gefühle. Wo die Helden in »Call of Duty« oft wirken wie perfektionierte Maschinen, die einfach nur von Auftrag zu Auftrag ziehen, wirken gerade diese beiden Helden oft sehr unsicher: Ihr Captain zum Beispiel stirbt in den ersten Minuten. Doch wer soll das eigentlich seiner Frau beichten? Entwickler DICE schafft es, einen erstaunlich authentischen Shooter abzuliefern, eben weil die Jungs nicht einfach nur funktionieren, sondern auch mal richtig Panik haben. Pac etwa drückt in Shanghai in einem Fahrstuhl vor lauter Aufregung den falschen Knopf, prompt landet das Team im obersten Stock und damit im Kugelhagel von Changs Soldaten. Womit wir auch schon beim finsternen Strippenzieher wären: General Chang hat einen politischen Führer Chinas verschwinden lassen, schiebt nun den USA den Mord in die Schuhe und will so einen Krieg zwischen den beiden entfachen – den nur du verhindern kannst.

Es mag grotesk aussehen wie viele Fehler Sergeant Recker und seine Jungs auf ihrem Trip machen, doch das rückt sie stark an den Spieler heran. »Battlefield 4« erinnert in solchen Situationen frappierend an die fantastische HBO-Serie »Band of Brothers«. Auch dort müssen junge Menschen lernen, Verantwortung zu übernehmen und vor allem mit ihren Fehlern zu leben. Ja, »Battlefield 4« ist in vielen Szenen ebenfalls viel zu patriotisch. Insbesondere der schon bald auftauchende CIA-Agent Kovic verkörpert das Pathos in Person und würde scheinbar nichts lieber tun, als für



Den kennt man doch! Das ist Dima, der russische Soldat, der in »Battlefield 3« versuchte, die schmutzige Bombe in Paris zu entschärfen.



Die Waffen in Zahlen

17 Sturmgewehre: AK-12, SCAR-H, M416, SAR-21, AEK-971, FAMAS, AUG A3, M16A3, CZ-805, QBZ-95-1, ACE 23, AKS-C, ACW-R, SG553, AKU-12, G36C, Type-95B-1 // 9 Maschinengewehre: U-100 MK5, Type 88 LMG, LSAT, PKP Pecheneg, QBB-95-1, M240B, MG4, M249, RPK-12 // 9 Scharfschützengewehre: CS-LR4, M40A5, Scout Elite, SV-98, JNG-90, 338 Recon, M98B, SRR-61, FY-JS

✖ Golmud Railway

VERFOLGUNGSJAGD MARKE FAST & FURIOUS 6

Zeit, die spannendste Mehrspieler-Karte zu küren: Golmud Railway. Der Clou hier: Ein Flaggenpunkt befindet sich auf einem Zug, der einmal durch das gesamte Areal fährt. Wer ihn zuerst einnimmt, der sorgt dafür, dass sich die Eisenbahn zuckelnd in Richtung der eigenen Basis in Bewegung setzt. Bis sie im gut geschützten Hinterland ankommt, ist es jedoch ein steinig und explosiver Weg. Denn IED-Bomben sind überall an der Strecke verteilt – einmal aktivieren, schon gibt's ein Feuerwerk, das selbst Panzer umhaut. Praktisch für Stealth-Krieger: Von den IEDs führen Kabel weg. Wer mag kann die tödlichen Pakete also auch aus sicherer Entfernung von einem Häuschen aus zünden. Was bleibt, ist die wohl taktischste Karte im Spiel, denn ein Team muss den Zug schützen, das andere mit Panzern und Helikoptern die Strecke absichern und ein drittes nach Möglichkeit die IEDs scharf machen, um dem Feind einen gebührenden Empfang zu bereiten.

sein Vaterland sterben. Doch die anderen Figuren dagegen agieren glaubhafter und menschlicher: Insbesondere Irish stellt immer wieder Kovics Befehle in Frage, rettet so unter anderem Hunderten chinesischen Flüchtlingen das Leben, geht dafür aber immer wieder auf Konfrontationskurs mit seinen Vorgesetzten.

STARK INSZENIERT UND DOCH POTENZIAL VERSCHENKT

»Battlefield 4« hat einige wenige Momente, die dir richtig nahe gehen werden. Dennoch spielt DICE seine Karten in der Kampagne nicht konsequent genug aus. Die meisten Szenen würden sich viel stärker ins Gedächtnis brennen, wenn du selbst entscheiden könntest, wie du vorgehen willst. Bist du bereit, die Mission, geheime Abschusscodes auf einem sinkenden Flugzeugträger zu lokalisieren, zu gefährden, wenn du dafür fünf Techniker retten kannst? Wohlgemerkt nicht irgendwelche Leute, sondern solche, die dir vor knapp einer Stunde noch in einer Missionsbesprechung begegnet sind. Sie winseln um ihr Leben, bitten dich, ihre Frau zu benachrichtigen – da läuft einem der Schweiß kalt herunter! Aber warum muss das alles so linear ablaufen? Es ist wirklich eine Schan-

de, dass du diese Szene nur als Zwischensequenz und völlig ohne Interaktionsmöglichkeiten erlebst. Viel cooler wäre es doch gewesen, hätte Entwickler DICE hier einen Countdown eingebaut: Wer schnell ist, kann die Techniker retten und seinen Auftrag erledigen – oder muss neu starten.

Auch »Battlefield 4« hat ein Problem mit seinem überproportionierten Cast: Es sind schlicht zu viele unterschiedliche Personen in die Geschichte involviert, was letztlich vor allem Verwirrung stiftet. Beispielsweise triffst du auf Dima, der in »Battlefield 3« als russischer Offizier der Eliteeinheit Spetsnaz versucht hat, die Atombombe in Paris zu entschärfen und seitdem an einer Strahlenkrankheit leidet. Sein Gesicht ist zerfressen und vernarbt, er weiß, dass er

Shooter mit Seele oder Hollywood-Klamauk?

- + Daueraction ohne nennenswerte Durchhänger, hervorragender Soundtrack, beeindruckende, stets flüssige Grafik auf Xbox One, nahezu perfekter Mehrspieler-Modus mit starkem Kartendesign
- Mitunter dezente Logiklücken, deutsche Synchronsprecher schwächer als im US-Original



sterben wird, will das aber in Freiheit tun. Er vegetiert vor sich hin in einem dunklen Loch – dem schlimmsten Gefängnis, das man sich vorstellen kann. Das Licht flackert, die dicken, feuchten Steinwände glänzen und der einzige Luxus in der Zelle ist ein Hochbett, eine versiffte Toilette und ein Waschbecken. Dahinter steckt Potenzial! Die Macher hätten Dimas Hintergründe erklären und seine Verzweiflung aufdecken können. Sie hätten einen Ausbruch inszenieren können, der an den Clint-Eastwood-Klassiker »Flucht von Alcatraz« erinnert. Stattdessen passiert nichts dergleichen. Recker hört Dimas kurzem Monolog nur zu und flieht dann in der wohl gestelltesten Fluchtszene seit es Ausbruchfilme gibt. Die beiden öffnen eine Luke und entkommen fast ohne jedes Hindernis. Schade drum, Chance vertan!

DYNAMISCH, ABWECHSELND, GUT

Die dramaturgischen Schwächen sind unnötig, dennoch geben die Schweden spielerisch Gas – drü-

Und außerdem?

- 42 Erfolge, die dich ordentlich auf Trab halten. Zum Beispiel zehn Gegner mit einem Treffer in Singapur ausknipsen? Lohnenswert, wenn auch zeitaufwendig: Schalte alle drei Enden der Kampagne frei ■ Der erste Download-Inhalt »China Rising« soll noch im Dezember online gehen und neue Karten im chinesischen Hinterland sowie frische Flugeinheiten bieten
- Die Kampagne ist mit rund sieben Stunden nicht all zu lang, dafür wirst du mit den acht Mehrspieler-Karten locker 100 weitere Stunden verbringen können

cken hier und da aber trotzdem auf die Bremse. DICE versteht es wirklich famos, zwischen langsameren Passagen und Adrenalin-geschwängelter Action zu wechseln. Wo in »Black Ops 2« im Sekundentakt Helikopter vom Himmel stürzen und Explosionen das Bild erzittern lassen, ist die Action hier sehr viel abwechslungsreicher. Gut, Standard-Passagen wie »VIP beschützen«, »Scharfschütze spielen« und »mit Raketenwerfern Helis aus dem Himmel fischen« sind auch dabei, insgesamt wirkt »Battlefield 4« aber weniger gehetzt als die Konkurrenz. Wo andere Shooter ihre Programmpunkte wie am Fließband abspulen, kostet DICE auch mal die bedrückende Atmosphäre aus. Etwa wenn du mit deinem kleinen Team durch einen Park schleichst und dabei von drei chinesischen Kampfpanzern gejagt wirst. Da geht einem nicht nur ganz schön die Muffe, sondern das Level-Design öffnet sich auch angenehm stark. Du entscheidest, ob du lieber Panzerminen auf dem Boden platzierst und schnell wieder weghuschst; oder in einem Wohnhaus vom Dach aus Haftminen auf die Stahlkolosse wirfst. Ganz Mutige können auch einen Pfad aus Minen legen, dann einen Panzer auf sich aufmerksam machen, im Zickzack davon rennen und die Biester in den Tod rollen lassen. Natürlich gibt's auch klassische Shooter-Passagen, bei denen du ganze Heerscharen eliminieren musst – mit immer wieder unterschiedlichen Argumentationsverstärkern versteht sich. Die Schrotflinte in engen Gängen; ein Granatwerfer fürs schwer bewachte Flugfeld oder ein Revolver, der mit einem Treffer tötet – wer clever Waffen wechselt, ist

klar im Vorteil! Nützlich auch das taktische Visier, mit dem du jederzeit eine Wärmebildkamera aufschalten kannst. Der Clou: Alle so sichtbaren Gegner werden auf Knopfdruck automatisch markiert. Willst du eine bestimmte Gruppe unter Sperrfeuer legen, gibst du den Befehl wieder über eine Taste an dein Team weiter. Das macht »Battlefield 4« nicht zum Taktik-Shooter, sorgt aber für jede Menge Abwechslung, vor allem weil viele Areale sehr viel größer und weitläufiger sind als im dritten Teil.

MEHRSPIELER-MODUS VOM FEINSTEN!

Die Multiplayer-Karten gehören wie schon immer in der Serie zu den großen Highlights: Wer auf beinhardt Infanterie-Schlachten und Häuserkampf steht, der wird zum Beispiel auf »Operation Locker« Freudentaumel erleben. Bunkertüren aus Stahl führen in enge Korridore und in einem Kommandozentrum lassen sich Gefängnistore schließen, um den Feind einzusperren oder ihm einen anderen Weg aufzuzwingen. Wer grafische Opulenz und Lichterfunkeln Marke Las Vegas will, zeigt seinen Kumpels am besten zuerst die Map »Dawnbreaker«. Unter der großen Brücke im Zentrum verlaufen Gasleitungen. Drehst du hier den Druck hoch, explodiert das Gas, zerreißt die Brücke und krempelt das Leveldesign binnen Sekunden um. Diese »Levolution« getauften Momente ändern auf vielen Karten immer wieder das Spielgefühl: Stürzt die Brücke ein, können Fahrzeuge nicht mehr von den Hauptbasen ins Zentrum vorrücken, ergo werden vor allem Helikopter wichtig, um Truppen ein-



✖ Xbox One oder Playstation 4?

WELCHE VERSION IST DIE BESSERE?

»Battlefield 4« feiert Premiere auf Xbox One und Playstation 4, aber welche Version hat nun eigentlich die Nase vorn? Grafisch sind beide nahezu identisch: edle Licht- und Schatteneffekte, satte Farben, scharfe Texturen – auf Xbox One wird das Ganze nativ leider nur bei einer Auflösung von 720p dargestellt, auf Playstation 4 dagegen bei 900p. Echtes Full-HD ist aber nur auf dem PC möglich. Wer keine Lust auf Tastenstreichen hat, schreit bei der Xbox-One-Fassung zudem Befehle wie »Gebt mir Deckung« oder »Sperrfeuer« ins Mikro des neuen Kinect-Sensors, die zügig umgesetzt werden. Und mit welchem Controller spielt sich's besser? Das ist wohl eine Glaubensfrage. Die Schultertasten des PS4-Pads fühlten sich während unseres Durchspiel-Marathons griffiger an als die des Xbox-One-Controllers, wo du stets etwas fester drücken musst. Sonst halten sich die Unterschiede in sehr engen Grenzen. Wichtig: Wer mag, kann die Version für die aktuelle Generation gegen eine Next-Gen-Fassung umtauschen. Den besten Deal bietet aktuell Amazon, die dir einen 50-Euro-Gutschein für die Xbox One respektive PS4-Version im Tausch aushändigen.

Die Lichtstimmung beeindruckt: Wie die Sonne vom Himmel herab brennt und die Schatten tanzen – das ist der Startschuss ins Xbox-One-Zeitalter.



zufliegen. Vom Lichtermeer ins Paradies entführt dich »Hainan Ressort«. Alles wirkt hier zunächst friedlich, doch überall an den Aufgängen zur gigantisch großen Hotelanlage sind Öllampen erkennbar. Wer hier C4 explodieren lässt oder Granaten einsetzt, der kann die Pfützen entzünden und ein sprichwörtliches Inferno verursachen. Der Ost- sowie der Westflügel können komplett einstürzen und die Feuersbrunst sorgt für so dichte Rauchschwaden, dass präzise Abschüsse kaum mehr möglich sind. Taschenlampen schaffen Abhilfe, verraten dich aber auch schneller.

Manchmal sind »Levolution«-Momente aber auch primär Show und ändern kaum etwas am Aufbau der Karten. Auf »Lancang Dam« bricht ein kompletter Staudamm, der jedoch nicht das Gelände flutet, sondern nur ein paar Betonblöcke durch die Gegend wirbelt. Oder ein Schornstein stürzt zu Boden und versperrt einen weniger wichtigen Eingang. Generell gilt: Je schwieriger es ist, den Levolution-Moment auszulösen, desto größer die Auswirkung. Auf »Rogue Transmission« müssen erst zehn Stahlseile durchgeschossen werden, ehe der Satellitenempfänger die Kuppel einer Forschungsstation durchschlägt und so nicht nur das Kartendesign ändert, sondern auch einen Punkt begräbt, an dem sonst Fahrzeuge stehen.

Auch spielerisch gibt's einige Änderungen, die erst nach einiger Zeit auffallen: Die Ausrüstung hat DICE komplett umgekrempelt. Anstelle von drei unterschiedlichen Raketensystemen hat der Ingenieur nun beispielsweise sieben zur Auswahl. Der im Lauf verkürzte MBT LAW macht nur wenig Schaden, verfolgt Panzer aber selbstständig bis ins Ziel. Durch das breitere Angebot musst du dich also mehr spezialisieren und stärker im Team arbeiten. Sehr gut!

TECHNIK-SCHUB UND FAZIT

Auch in visueller Hinsicht setzt »Battlefield 4« die Messlatte hoch. Nur selten hört man, dass Zwischensequenzen schlechter aussehen als das eigentliche Gameplay. Hier stimmt's aber. Über den vorab aufgenommenen Filmsequenzen liegt ein leichter Blur-Filter, der das Bild unscharf zeichnet. Manche Sequenzen fransen an den Kanten von Objekten sogar leicht aus. Ein Zeichen, dass das Material komprimiert auf der Blu-ray liegt. Die eigentliche Spielgrafik ist im Gegensatz gestochen scharf. Effekte wie Sonnenlicht und Spiegelungen in Wasserpfützen am Boden sind das optische Highlight. Explosionen haben richtig Druck, Rauch nimmt dir spektakulär die Sicht. In der ersten Rubrik kann es »Battlefield 4« auf Xbox One locker mit seinem PC-Bruder aufnehmen und das ist wohl die höchste Ehre, die einem Konsolenspiel zuteil werden kann. Auch Xbox-360-Besitzer dürfen nach der mäßigen Beta-Version aufatmen: Natürlich gibt's nicht die Prachtgrafik wie auf den neuen Konsolen, aber das Spiel sieht gerade in den Disziplinen Lichteffekte und Texturschärfe eine Stufe besser aus als der Vorgänger. Spielerisch gesehen bleiben auch keine Wünsche übrig: Tauchen durch einen sinkenden Flugzeugträger; Panzerschlachten im Zentrum Singapurs; Politiker eskortieren, Zivilisten retten, aus einem Gefängnis ausbrechen und Flugzeuge sabotieren – alles drin, alles spaßig, vor allem auch weil der Schwierigkeitsgrad im höchsten Modus durchaus auf Trab hält. Die KI ist zwar mehr auf »Call of Duty«-Ameisenschwarm-Niveau und nicht so gut wie in Referenztiteln wie »Crysis 3«, macht aber einen soliden Job. Die Charaktere sind gut geschrieben, die Synchronsprecher im Deutschen allerdings nicht so stark besetzt

wie im englischen Originalton, der mit auf der Disk schlummert. Zusammen mit dem nahezu perfekten Mehrspieler-Modus bleibt ein 9er-Titel, um den kein Weg herum führt. Wir sehen uns auf dem Schlachtfeld!

Benjamin Kratsch

Zweite Meinung

Markus Würstle: Spielerisch Bombe und ein absolutes Mehrspieler-Brett! Dass das Ganze aber nicht mal auf der Xbox One bei 1080p läuft, finde ich dann doch ziemlich ernüchternd. Spaß macht's trotzdem. Ich gebe 8.4

Battlefield 4

	Xbox 360:	Xbox One:
GRAFIK Leuchtende Farben, ausgezeichnete Lichteffekte, fette Explosionen	7	9
SOUND Exzellenter Waffensound, leider schwache deutsche Synchro	8	8
STEUERUNG Eingängig, sehr präzise – auch im Helikopter	9	9

Trotz dramaturgischer Schwächen spielerisch bärenstark. Mit Charakteren zum Mitfiebern. Und ein nahezu perfektes Mehrspieler-Erlebnis!

Xbox 360:
8.7
Xbox One:
9.0 von 10

In den beiden Tests zu »Battlefield 4« und »Call of Duty: Ghosts« haben wir bereits alles Wichtige zu Kampagne, Mehrspieler-Modi, Technik und zu so ziemlich allem anderen geschrieben. Aber wer von beiden würde bei einem direkten Duell im Morgengrauen eigentlich den Kürzeren ziehen?



BATTLEFIELD 4

VS.



CALL OF DUTY: GHOSTS

	Flugzeugträger brechen mit einem fiesen Grollen auseinander, Helikopter schmierern ab, Glasfassaden zerspringen in tausend Scherben. Zerstörungstechnisch ging aber in »Bad Company 2« mehr.	Totale-Zerstörungs-Faktor	Du bekommst zwar das Gefühl vermittelt, dass Teile der Welt buchstäblich unter dir wegbrechen. Aber das stammt eben alles aus dem Drehbuch – deine Aktionen selbst haben kaum Einfluss darauf.	
	US-Marine Pac ist dezent verplant und macht etliche Fehler. Das lässt ihn und Kollegen Irish ziemlich menschlich rüberkommen. Die Geschichte und Inszenierung sind aber eher düster, keine Zeit für Witze.	Slapstick-Faktor	Während die Kampagne mit erbittertem Ernst voranschreitet, sind es vor allem die blitzschnellen Online-Begegnungen, in denen immer wieder extrem unterhaltsame Situationen zustande kommen.	
	Wo du in »Call of Duty« im Sekundentakt ins Gras beißt, musst du hier im Mehrspieler gerne mal mehrere hundert Meter zum nächsten Flaggenpunkt joggen. Wenig Michael Bay, viel Usain Bolt.	Durchschnitts-Laufweite vor Tod	Nur wenige Sekunden nach Eintritt am Spawn-Punkt wird dir schon wieder die Rübe zersiebt? Warum probierst du's nicht noch mal? Und noch mal? Und noch...	
	Rauf auf den Wolkenkratzer auf Siegfrieds Shanghai, 16-faches Zoom-Objektiv aufs Scharfschützengewehr schrauben und schon schießt du fast über die ganze Karte. Beeindruckend!	Maximale Schuss-Reichweite	Die relativ kleinen bis mittelgroßen – und noch dazu meist extrem verwinkelten – Karten sind bis auf wenige Ausnahmen glücklicherweise nicht besonders für Camper geeignet.	
	Gering. Camper auf den Dächern nerven hier und da, insgesamt ist die »Battlefield«-Community aber deutlich professioneller aufgestellt und mehr an taktischem Vorgehen interessiert als das »CoD«-Lager.	Online-Nerv-Faktor	Wen die häufigen Wechsel des Spawn-Punktes bei Vorgängertiteln zuweilen zur Weisglut gebracht haben, dem wird's hier ähnlich gehen. Wer die Karten-Layouts kennt, ist auf jeden Fall klar im Vorteil.	
	Extrem hoch. Wer »Sani« schreit, der wird gerettet. Wer »Muni« schreit, bekommt eine Kiste vor die Füße geworfen. Und wer einen Heli als Mitfahrgelegenheit braucht, kann ihn via Funk anfordern.	Teamplay-Faktor	Wie immer ist insbesondere beim Häuserkrieg Absprache absolut Trumpf. Bei den Squad- und Auslöschungs-Modi brauchst du ohne überhaupt nicht erst antreten...	
	Eine halbe Stunde mit den Charlies um den letzten Checkpoint kämpfen? Keine Seltenheit. Da braucht's Ausdauer und Nerven aus Stahlbeton. Oder einfach nur extrem gutes Sitzfleisch...	Stellungskrieg	Geübte Kämpfer finden eigentlich immer einen Weg, um einen verschanzten Mob zu flankieren. Als Anfänger sollte man sich anfangs einfach mal zurückhalten und den Profis bei der Arbeit zuschauen.	
	Dieser Energy-Drink, der Flügel verleiht, rettet dich durch durchzockte Nächte. Insbesondere auf den großen Karten und im Eroberungs-Modus ist höchste Konzentration gefragt!	Koffein-Verbrauch pro Spielstunde	Die zackigen Matches sind dermaßen Adrenalin-fördernd, dass man quasi überhaupt keinen anderen Treibstoff mehr braucht. Vielleicht eher etwas zum Runterkommen zwischen den Matches...	
	Selten gibt's etwas zu fluchen. Wenn aber doch, dann richtig! Wenn zum Beispiel diese vermaledeiten chinesischen Panzerknacker wieder mit ihren RPG-7V2-Raketenwerfern um die Ecke kacheln.	Flüche pro Sekunde	Keine Frage, die »Call of Duty«-Unterhaltungen im Voice-Chat schäumen über vor Nächstenliebe. Wer Nachschub an putzigen Kosenamen braucht, wird hier vermutlich für die nächsten hundert Jahre fündig...	
	Die Partikeleffekte sind toll, der Sound der Oberhammer. Die Kampagne gewinnt zwar keinen Innovations-Preis, dafür ist der Mehrspieler-Modus der taktisch ausgefeilteste am Markt.	Hype-Erfüllt-Faktor	Eine Spezialeinheit, die aufs Ganze geht und überwältigender Umfang in Sachen Mehrspieler- und Koop-Modi: »Ghosts« wird bisherige »Call of Duty«-Jünger bestimmt glücklich machen.	

Abschließendes Fazit

Mit 38 zu 37 Punkten geht »Battlefield 4« knapp als Sieger vom Schlachtfeld. Dennoch muss eines klar sein: Letztlich ist die Wahl des Lieblingsspiels reine Geschmackssache, denn am Ende des Tages unterscheiden sich die beiden spielerisch dann doch signifikant. In diesem Sinne: nachladen und weiterkämpfen, dein Team braucht dich!

OW WITHIN



Microsoft



Microsoft
Studios



Xbox.com/Forza



FORZA
MOTORSPORT

5



XBOX ONE

XCOM

ENEMY



Erhältlich | 22. November 2013 System | Xbox One



Höhenflug oder Absturz?

- +** Farbenfrohes Artdesign, Budget-Preis, weckt Nostalgie-Gefühle
- Mäßige Optik, träge Steuerung, Zwischensequenzen nur langweilige Einzelbilder

CRIMSON DRAGON

Flügellahmer Feuerspucker

kurz&knapp

Hersteller | Microsoft Studios **Entwickler** | Grounding Inc. **Preis** | ab 19,99 Euro
Genre | Rail-Shooter **Spieler** | 1 - 3 **Xbox Live** | ja **USK** | ab 12 Jahren
Kurz gesagt | Träger Drachen-Rail-Shooter vom »Panzer Dragoon«-Macher mit 360-Optik.

Das Game »Crimson Dragon« hat eine lange Reise hinter sich. Zunächst als Kinect-exklusives Xbox-360-Spiel angekündigt, verschwand es für einige Zeit von der Bildfläche. Mittlerweile erscheint die Drachenhatz nicht nur exklusiv auf der Xbox One, sondern wird auch regulär mit einem Controller gesteuert. Seinen Ursprung merkt man »Crimson Dragon« jedoch jederzeit an. Technisch wäre das Gezeigte auf der Xbox 360 noch als »in Ordnung« durchgegangen, auf einer Next-Gen-Konsole erwartet man jedoch etwas anderes. An dieser Stelle ist es offensichtlich, dass das Spiel erst spät in der Entwicklung auf die Xbox One portiert wurde.

Spielerisch kommt das neue Spiel des »Panzer Dragoon«-Erfinders Yukio Futatsugi als klassischer Rail-Shooter daher. Während dein Drache auf fest vorgegebenen Bahnen durch die Level fliegt, kannst du einige Meter in alle Richtungen ausweichen, um gegnerischem Beschuss zu entgehen. Mit dem anderen Analog-Stick steuerst

du ein Fadenkreuz und nimmst alle Widersacher ins Visier, die nicht bei drei Fersengeld bezahlen.

Die Kamera wechselt dabei jedoch – insbesondere in Bosskämpfen – so häufig die Blickrichtung, das es kaum möglich ist, vernünftig zu zielen. Zwar sieht »Crimson Dragon« dadurch sehr cineastisch aus, was allerdings auf Kosten des spielerischen Überblicks geht.

Die Missionen sind in verschiedene Abschnitte aufgeteilt, die jeweils separat bewertet werden: Mal gilt es einfach nur alle Gegner zu erledigen, mal musst du den nächsten Boss innerhalb eines Zeitlimits erledigen oder auch herumerschwebende Leuchtfleuter einsammeln. Insbesondere letzte Aufgabe sorgte beim ausführlichen Anspielen für reichlich Frust: Die unberechenbare Kamera machte es häufig fast unmöglich abzuschätzen, ob man nun gerade auf die Feuer zufliegt oder sich doch einige Meter daneben befindet. Die sehr träge Steuerung macht das Ganze leider auch nicht einfacher. Finale Note ab dem 22. November auf www.360-live.de

Robin Schweiger

Vorab-Fazit

Optisch wenig auf Next-Gen gebürsteter Rail-Shooter mit verwirrender Kamera.

?..? von 10

Erhältlich | 22. November 2013 System | Xbox One



Mörder-Spaß oder Schlag ins Gesicht?

- +** Einzigartiges Kampfsystem, grafisch spektakuläre Spezial-Angriffe, läuft jederzeit pfeilschnell, preislich faire Bundle-Pakete
- Zum Start nur sechs Charaktere, zwei danach als DLC, wenig kreative Arenen

KILLER INSTINCT

C-C-C-Combo Breaker!

kurz&knapp

Hersteller | Microsoft Studios **Entwickler** | Double Helix Games **Preis** | 0 - 40 Euro
Genre | Beat 'em Up **Spieler** | 1 - 2 **Xbox Live** | ja **USK** | ab 16 Jahren
Kurz gesagt | Reboot zwischen Mut zu neuen und Respekt vor alten Spielmechaniken.

Die Ankündigung von »Killer Instinct« war die große Überraschung auf der E3 2013. Erste Free-to-Play-Gerüchte drohten, die gute Stimmung der Fans zu zerstören, bis eine Klarstellung Microsofts für Beruhigung sorgte: Zwar wird eine abgespeckte, kostenlose Version mit Jago als einzigem Kämpfer über Xbox Live erscheinen, wer jedoch auf das traditionelle Bezahl-System besteht, der greift zum »Combo Breaker Pack«. Dieses enthält alle acht Figuren der Startphase und kostet statt fünf Euro pro Einzelfigur-Download nur sparsame 20 Euro.

Auf den ersten Blick hat sich am Gameplay im Vergleich zu Versionen für N64 und Super Nintendo wenig geändert: Angriffsserien werden mit einem einfach durchzuführenden Kommando gestartet, anschließend reichen normale Angriffe, um sie weiterzuführen, während sie mit einem Spezial-Move grafisch spektakulär beendet werden. Mit einem »Combo Breaker« kann der Gegner jedoch jederzeit zurückschlagen: Dann wird die Angriffskombination des Gegners umgehend unterbrochen. Dieser

Konter muss allerdings zeitlich perfekt abgepasst werden: Wenn er misslingt, ist der eigene Charakter mehrere Sekunden lang völlig wehrlos. Dieses System sorgt dafür, dass sowohl Neulinge, als auch Profis auf verschiedene Arten Spaß an »Killer Instinct« haben. Während zwei sich duellierende Anfänger selbst durch gedankenloses Tastenhämmern spektakuläre Angriffs-Kombinationen vom Stapel lassen, werden Profis wohl ständig abwägen, welche Attacken zu anfällig für einen »Combo Breaker« sein könnten und ob eine kurze, schmerzhafteste Angriffsserie nicht vielleicht doch effektiver wäre. Das neue »Instinct Meter« füllt sich automatisch auf und sorgt für verschiedene Boni: Während Recke Jago zum Beispiel einen Teil seiner Lebensenergie regeneriert, hüllt sich Glacius in eine Eistrüstung. Die großartigen Partikel-Effekte kommen vor allen Dingen bei solchen Spezial-Manövern zur Geltung, während die Arenen grafisch weniger beeindrucken. Viel wichtiger jedoch: »Killer Instinct« läuft jederzeit flüssig mit 60 Bildern pro Sekunde und lässt sich entsprechend punktgenau steuern. Haut rein!

Robin Schweiger

Vorab-Fazit

»Killer Instinct« überzeugt mit seinem einzigartigen Kampfsystem und macht auch grafisch eine gute Figur.

?..? von 10



Erhältlich | 29. Oktober 2013

kurz&knapp

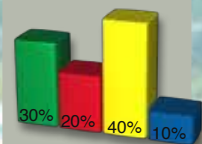
Hersteller | Ubisoft
Entwickler | Ubisoft
Montreal / Singapur
Genre | Action-
Adventure
Spieler | 1 - 8
Xbox Live | ja
USK | ab 18 Jahren

kurz gesagt

Spannendes
Piraten-Abenteuer,
dessen Stärken in
der offenen Spiel-
welt liegen.

das ist drin

- Schleichen
- Lästige Templer
- Zur See fahren
- Abstergo



ASSASSIN'S CREED 4 BLACK FLAG

Die Karibik. Für die meisten sind das weiße Sandstrände, raschelnde Palmen, Sonne pur und Erholung satt. Nicht so in »Assassin's Creed 4: Black Flag«. Hier weht die Totenkopf-Flagge im Wind und es wimmelt nur so vor Piraten. Ob »Black Flag« der erwartete Offene-Welt-Goldschatz ist oder aufgrund morscher Planken doch eher Schiffbruch erleidet, verrät unsere Test-Kaperfahrt...



Der weiße Jaguar ist ein besonders seltenes Exemplar seiner Gattung und sehr angriffslustig. Sein Fell bringt aber beim Händler viele Goldmünzen ein.

✕ Jäger oder Gekjagter

DER MEHRSPIELER-MODUS

Im Online-Modus wagt Ubisoft keine großen Experimente. Die größte Innovation ist das »Game Lab«. Mit diesem kann der Leiter der nächsten Runde die Spielregeln individuell einstellen: Welche Waffen und Extras sind erlaubt? Welche Charaktere sind auswählbar? Wie viele Punkte braucht ein Team zum Sieg und wie viele gibt es überhaupt für erfolgreiche Aktionen? Die Auswahl an Karten und Spielfiguren wurde selbstverständlich an das Piratenszenario angepasst, sodass nun leichte Damen, dubiose Doktoren und wüste Raufbolde auf Beutefang gehen. An den Spielarten hat sich dagegen kaum etwas geändert. Die acht Spieler agieren hier wahlweise allein oder in zwei Vierer-Teams. In Wolfpack beispielsweise arbeiten sie dynamisch ermittelte Aufgaben unter einem engen Zeitlimit ab. In Artefakt-Jagd dagegen müssen die Mannschaften ein Artefakt aus der feindlichen Basis stibitzen und anschließend sicher ins eigene Domizil zurückbringen. Viele der Modi glänzen weiterhin durch pure Spannung, da man nie genau wissen kann, von wo der nächste Angreifer zuschlägt. Doch trotz deutlich abwechslungsreicher Charakterentwicklung fehlen die Neuerungen im direkten Vergleich zum Vorgängerspiel.



Das Kampfsystem erinnert an »Batman: Arkham City«. Leider ist auch Edward ein echter Superheld und deutlich zu stark.

Heute kennt man Nassau als Hauptstadt der Bahamas, und sie ist mit gut einer Viertelmillion Einwohner recht dicht besiedelt. Anfang des 18. Jahrhunderts allerdings ist das Eiland ein wahres Piratenparadies. Damals war Nassau eher ein Aufgangbecken für Tagelöhner, Halsabschneider und Taugenichtse. Wer sich hier mit den falschen Leuten anlegte, hatte schneller ein Messer im Rücken als er »Ahoi« sagen konnte. Das muss auch Edward Kenway feststellen. Nach seinem ersten Ausritt mit der Jackdaw feiert er allein in einer heruntergekommenen Kneipe. Neben ihm spielt eine Band Seemannslieder. Kenway lehnt schon merklich angetrunken auf dem Tresen, als er plötzlich eine Stimme hört: »Ey, was willst du hier?« »Sprichst du mit mir?«, antwortet Kenway. »Ja genau, mit dir, Schönling mit dem weißen Mantel.« Es wundert wohl niemanden, dass die-

ser geistreiche Dialog alsbald in einer handfesten Schlägerei ausartet. Edward Kenway ist der neue, etwas andere Hauptcharakter aus »Assassin's Creed 4: Black Flag«. Er trinkt. Er prügelt sich. Er raubt und plündert. Aber dennoch ist er ein Assassine, der – zumindest meistens – das Herz am rechten Fleck hat. »Black Flag« erzählt seine Geschichte, spinnt aber auch den Konflikt zwischen Assassinen und Templern weiter. Nur wenige Stunden in der Kampagne des Action-abenteuers vergehen und schon macht Edward nämlich Bekanntschaft mit Gouverneur Torres – einem mächtigen Adelsmann und einflussreichen Templer. Die graue Eminenz ist auf der Suche nach dem Observatorium: einer magischen Maya-Maschine, die seinem Besitzer unvorstellbare Macht und Wissen garantieren soll. Edward dagegen will nur Reichtum und genau deshalb zog es ihn zur See. Er verließ England und seine Frau Caroline. In der Hoffnung nach Gold, Freiheit und dem einen großen Wurf.

GEALTERTER ASSASSINE

Zu Beginn der Story ist Edward Kenway jedoch ein noch unerfahrener Seemann. Und so gelingt es »Black Flag« gerade in den ersten zehn Stunden ganz ausgezeichnet, die Neuerungen innerhalb der Kampagne vorzustellen. Generell gilt: Das Game mischt gewohnte Traditionen der Serie gekonnt mit neuen

Elementen des Piratenszenarios. Edward Kenway ist ein Assassine und steht damit in einer Reihe mit Ezio Auditore, Connor und Altair. Diese Verwandtschaft zu den Weißkuttigen sieht man Edward entsprechend häufig an. Denn die Bewegungsabläufe – so geschmeidig sie auch sein mögen – wurden nahezu unverändert aus den Vorgängerspielen übernommen. Gerade die Schleich- und Landmissionen leiden unter diesem Rückgriff auf bewährte Tugenden. Edward kann weiterhin nicht aktiv in die Hocke gehen und sich so hinter niedrigen Mauern verstecken. Stattdessen stolziert er in verbotene Bereiche der Tempel aufrecht hinein und muss sich Hilfsmittel wie Bänke, Büsche oder Heuhaufen suchen, um nicht von Wacheleuten oder Zielpersonen entdeckt zu werden. Zudem tauchen alte Missionstypen viel zu häufig auf: Edward muss unzählige Male Zielpersonen zunächst verfolgen oder belauschen. Diese ruhigen Momente passen nur bedingt zu »Black Flag«. Zwar sind sie als eingestreute Unterbrechungen vom Piratenalltag eine nette Idee, aber als ständiges Zwischenziel innerhalb der Sequenzen doch arg antiklimatisch und langweilig. Immerhin hat Edward im Vergleich zu seinen Wegbereitern dazu gelernt. Mit dem Adlerblick markiert er nun bis zu zehn Gegner, sodass er deren Position anhand von farbigen Punkten auch durch Wände sehen kann. Trotzdem fehlt es gerade in den ruhigeren Missionen am Gefühl von Freiheit und Möglichkeiten. Stattdessen

Captain Jack Sparrow oder Captain Igo?

➕ Wunderschöne Karibikwelt mit Unmengen von Nebenaufgaben, tolle Seeschlachten, hohe Langzeitmotivation dank des motivierenden Upgrade-Systems der Jackdaw, sympathisch-kantiger Held

– Die Geschichte kommt mal wieder arg wirr daher, Landmissionen und Schleicherei kranken an zu vielen Altlasten, Edward ist im Kampf zu schnell übermächtig

Wie es sich für einen anständigen Piraten gehört, verfügt Edward Kenway in seinem Unterschlupf über eine Schatzkammer.



bekommt man den Eindruck, dass man die Fährte der Entwickler aufnehmen und dieser folgen muss, um den besten Weg durch die Einsätze zu finden. Gerade die Schleichmissionen um die Maya-Tempel von Tulum sind aufgrund fehlender Optionen ziemlich frustrierend und führen mit der unausgewogenen Computer-KI immer wieder zu seltsamen Momenten. Da reagieren Wachen nicht, wenn ihr Kollege zwei Meter weiter von Edward in den Busch gezerrt wird. Oder sie verlieren Edwards Spur binnen weniger Sekunden, nur weil sich dieser in einen Heuhaufen geworfen hat. Deutlich besser schlägt sich das Mammutprojekt in den Action-Passagen. Das Freerunning-System funktioniert insgesamt ordentlich, auch wenn gerade die

Sprints durch enge Gassen ein gewisses Fingerspitzengefühl erfordern. Denn wie Connor, Ezio und Altaïr vor ihm, klettert auch Edward bei gedrückter Sprint-taste auf wirklich alles. Egal, ob sinnvoll oder nicht. Das Kampfsystem orientiert sich weiterhin lose an »Batman: Arkham City«. Sobald ein farbiges Ausrufezeichen über den Köpfen der Wachen erscheint, ist es Zeit, auf die Kontertaste zu hämmern. Da es in »Black Flag« nur eine Handvoll verschiedener Gegnertypen wie etwa den schweren Axtkrieger, den Scharfschützen oder den Offizier gibt, sind die Kämpfe mit größeren Trupps nach einigen Stunden keine echten Herausforderung mehr. Denn Edward ist von Beginn an ein waschechter Assassine, der mit bis zu vier Pistolen und zwei Degen gleichzeitig agiert. So sehen die Duelle zwar wirklich hervorragend choreografiert aus, dennoch mangelt es ihnen an Tiefe und Abwechslung. Aufgrund der holprigen Schleich-Mechanik ist es daher häufig leichter, sich durch die feindlichen Armeen zu metzeln, als den Weg des Leisetreters einzuschlagen. Folglich wartet die rund 20-stündige Kampagne gerade dann mit vielen Wow-Momenten auf, wenn es hinaus aufs offene Meer geht. Die Schlachten und Fluchtpassagen mit der Jackdaw gehören zu den Höhepunkten der Spielerfahrung, kombinieren sie doch sympathisch krude Figuren wie Jack Kidd, Anne Bonnie und Blackbeard mit einer fabelhaften Präsentation der Schlachtschiffe sowie jeder Menge Explosionen und Pulverdampf.

DIE WEITE DES MEERES

Auf den Punkt gebracht: Wer »Black Flag« nur wegen der Kampagne, dem Freerunning und dem obligatorischen Türmchenklettern spielt, der wird ein solides, aber kein monumentales Actionabenteuer vorfinden. Dafür gibt es gerade in den Städten zu viel vom Alten





Und außerdem?

- Spannende Fischfang-Sequenzen, die durch die seltenen weißen Haie und Wale aufgewertet werden
- Viele versteckte Extras wie beispielsweise Rüstungen, Shantys (Seemannslieder), Abstergo-Bruchstücke, Kisten, Briefe und Schatztruhen mit Karten
- Müdes Upgrade-System für Edwards Ausrüstung
- Unterschlupf kann mit Läden aufgebaut werden und dient somit der Langzeitmotivation
- Sehr gelungene Unterwasser-Passagen zum Erobern von Elite-Bauplänen für die Jackdaw
- Rahmenhandlung bei Abstergo Industries nimmt Ubisoft Montreal aufs Korn und deckt einige Details zur Desmond-Trilogie auf
- Games Lab lässt dir im Mehrspieler-Modus die freie Kontrolle über alle Parameter der nächsten Partie

und zu wenig Neues und Erinnerungswürdiges. Der Reiz von »Black Flag« liegt vielmehr in der weiten, offenen Spielwelt und dem herrlichen, überall spürbaren Karibikflair. Einfach fantastisch, wie viel es auf hoher See und auf den mehr als 50 ansteuer- und begehbaren Inseln zu entdecken gibt. Die Jackdaw nimmt hier eine zentrale Rolle ein. Denn sie ist Fortbewegungsmittel und schwimmende Festung in einem. Anfangs noch ein ziemliches Wrack, motiviert Kenways Kahn mit seinem umfangreichen Upgrade-System zu immer waghalsigeren Kaperfahrten. Materialien wie Holz, Eisen und Tuch dienen dabei als Rohstoffe für Schiffererweiterungen. Verbesserte Kanonen, größere Lagerräume, stärkere Mörser, mehr Harpunen auf den Fischerbooten – das Angebot für Verbesserungen ist riesig und wird, im Gegensatz zu Edwards Waffen und Erweiterungen, erst Stück für

Stück freigeschaltet. So verwandelt sich sein treuester Gefährte mit jedem neuen Upgrade zu einer wirklich gefährlichen Waffe, der Fregatten und Kriegsschiffe auch in großer Zahl später kaum mehr etwas anhaben können. Die Gefechte sind dabei enorm schnittig präsentiert und spielen sich nach einiger Eingewöhnung handlich, aber gleichzeitig auch taktisch. Über die Zeit lernt man selbst Waffen wie die explosiven Fässer sinnvoll einzusetzen. Ist das gegnerische Schiff dann manövrierunfähig, schwingen sich Edward und seine Crew an Bord. Das alles geschieht ohne Ladebildschirm und Unterbrechungen. Der finale Kampf an Bord des Schiffs entscheidet schließlich über Sieg oder Niederlage. Ganz ähnlich laufen die Gefechte um Forts, also befestigte Küstenstellungen ab: Erst die Türme einreißen, dann den Schlüssel inmitten der tobenenden Belagerung stehlen und den Schatzmeister ausschalten. Ein erobertes Fort deckt sogleich einen Teil der Karte auf und attackiert gleichzeitig automatisch vorbeifahrende, feindliche Schiffe. Die Jackdaw ist zudem Vehikel für Expeditionen in der Karibik. So erledigt Edward Aufträge für den Maya-Assassinenführer Ah Tabai und sammelt auf diese Weise Schlüssel für eine eingesperrte Maya-Rüstung. Oder er sucht nach mystischen Maya-Statuen, richtet in kleinen Rätseln Lichtornamente zur Umgebung aus und erhält so eine Maya-Montur, die resistent gegen Feuer ist. Zudem gibt es Abstergo-Datenfragmente, Schatztruhen samt Karten, Briefe und weitere Kisten, die nur darauf warten, lokalisiert zu werden. Das Schippen über die Weltmeere wird aber – trotz Schnellreise-System – auch unterm Schwergewicht belohnt. Denn im Wasser treiben immer wieder Waren versenkter Fregatten oder sogar Schiffbrüchige, die Edwards Crew aufstocken. Darüber hinaus ist das Harpunieren von Haien und Walen sicherlich eine der spektakulärsten Nebenbeschäftigungen. Die Häute der Meeressäuger braucht Edward für Waffen-Upgrades. Hier erinnert das Spiel leicht an »Far Cry 3«. Häute sammeln, ab ins Menü, ein Klick, fertig ist die Laube. So wirklich schön ist das nicht, aber immerhin eine nette Ergänzung. Das Harpunieren wiederum präsentiert sich als prächtiges Mini-Spiel, in dem Edward mit vertauten Speeren auf die Könige der Meere Jagd macht. Diese greifen das Fischerboot auch an und versuchen, es kraftvoll umzuschleudern. Neben den Standard-Haien und -Walen

× Next-Gen-Vorteile

VERSIONSVERGLEICH

Inhaltlich sind die Versionen für Xbox 360 und Xbox One absolut identisch. Die Unterschiede liegen lediglich in der Technik. Hier muss die 360 einige Abstriche machen. Im Vergleich sieht »Black Flag« für Xbox One aufgrund der höheren Auflösung von 1080p schärfer aus. Außerdem läuft das Spiel gefühlt eine Spur flüssiger als auf der alten Konsolenreihe. Das Karibik-Setting wird zudem kontrastreicher dargestellt und die Texturen an Edwards Rüstung und der Umgebung sind detaillierter und feiner. Gerade das Buschwerk und die Bäume in den Dschungeln sind hübscher und weniger pixelig. Den größten Sprung macht allerdings die Wasserdarstellung. Gerade aufbrandende Wogen und Wellen sind beim Next-Gen-»Assassin's Creed« hübscher und realistischer. Bei Seeschlachten ist die Effektdichte zudem deutlich höher, Rauch und umher fliegende Splitter sind besser in Szene gesetzt. Plus: Die Sichtweite auf der One ist größer. Auf 360 verschleiert eine dünne Nebelwand die weiter entfernten Gebäude. Edwards Bewegungsabläufe sind dagegen auf beiden Versionen identisch.

gibt es auch noch die zufällig auf der Karte auftauchenden »weißen« Exemplare beider Gattungen. Sie sind besonders wertvoll und deswegen kann ihr Standort auch mit anderen Spielern über eine Online-Verbindung geteilt werden. Ähnlich zauberhaft fallen Edwards Tauchgänge aus. Denn ist der Pirat an Land ein schwer zu verwundender Tausendsassa, ist er unter Wasser nahezu ungeschützt. Haie und Muränen trachten ihm nach dem Leben. Der Sauerstoff ist knapp. Entsprechend fühlen sich die Unterwasser-Ausflüge wie knifflige Dungeon-Passagen mit einem Hauch von Überlebenskampf an. Unterm Strich ist es vor allem die offene Spielwelt und die wunderschöne Grafik, die »Assassin's Creed 4« über die 8.5-Wertungshürde hebt. Die Geschichte selbst hat interessante, aber leider auch viele langatmige Momente mit nebulösen Twists und zu vielen Figuren. Die Karibik dagegen könnte für viele Konsolen-Freibeuter eine zweite Heimat werden.

Olaf Bleich

Zweite Meinung

Sönke Siemens: Assassin's Creed und das Piraten-Setting passen für mich zusammen wie die raue Nordsee mit meiner Heimat und ein zünftiger Eierrogg. Aber auch vieles vom Drumherum wie die Tablet-App überzeugt. Beim Störtebeker, ich geb' ne 8.8

Assassin's Creed 4: Black Flag

GRAFIK	Xbox 360:	Xbox One:
Tolle Seeschlachten, schöne Karibik. Auf Xbox One einen Tick schärfer	8	9
SOUND	Xbox 360:	Xbox One:
Seemannslieder, Kanonenklänge und gute Sprecher	9	9
STEUERUNG	Xbox 360:	Xbox One:
Identisch mit dem Vorgänger: handlich, aber etwas unpräzise	8	8

Ahoi, Seemann! »Black Flag« hat zwar mit Macken zu kämpfen, schippert dank liebevoll ausgestaffierter, offener Spielwelt dennoch in hohen Wertungsgefilen.

Xbox 360:
8.6
Xbox One:
8.6
von 10

Erhältlich | 21. November 2013 (360/One) System | 360/One



NEED FOR SPEED: RIVALS

Der ewige Wettkampf zwischen Cops und Rasern geht in eine neue Runde. Start frei!

kurz&knapp

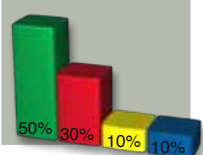
Hersteller | Electronic Arts
Entwickler | Ghost Games
Preis | 60 Euro
Genre | Rennspiel
Spieler | 1 - 6
Xbox Live | ja
USK | ab 12 Jahren

kurz gesagt

Das neue »Need for Speed« lockt Spieler mit offener Welt und dynamischen Verfolgungsjagden.

das ist drin

- Wettrennen
- Verfolgungsjagden
- Technik-Gimmicks
- Upgrades



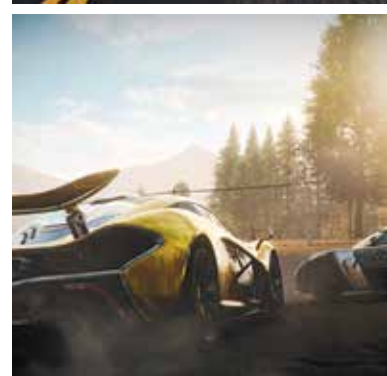
Bis vor einigen Jahren konnte man den Eindruck gewinnen, Electronic Arts wolle die »Need for Speed«-Serie ständig neu erfinden. Für »Hot Pursuit« wurden Verfolgungs-Jagdszenen erfunden, in »Shift« driftete die Reihe eher in Richtung Racing und Realitätsnähe. Doch diesmal wagen die neuen Entwickler keine Experimente. Das schwedische Studio Ghost Games ist zwar ein Serienneuling, hält sich aber für das diesjährige Update strikt an bewährte Stärken. Spieler rasen über ein offenes Streckennetz, nehmen überall Herausforderungen an und duellieren sich mit der Polizei. Allerdings darfst du in »Rivals« beliebig die Rollen zwischen Verfolger und Verfolgtem wechseln...

Im fiktiven Bezirk Redview County herrscht blanke Anarchie. Der idyllische Landstrich in den USA würde eigentlich ein wunderschönes Naherholungsgebiet hermachen. Hier schmiegen sich grüne Waldgebiete an schneebedeckte Gebirge, während am anderen Ende trockene Steinwüsten für großartige Aussichten sorgen. Hier geht es jedoch wahrlich nicht um Entspannung, sondern knallharte Action auf dem Asphalt. Bleifüße fühlen sich wohl auf weitläufigen Landstraßen, die sich durch sehenswerte Naturkulissen schlängeln. Da machen Vollgasausfahrten gleich doppelt Laune, lediglich der sporadisch auftretende Straßenverkehr behindert das schnelle Vorankommen. Wie zu erwarten, pfeift auch »Rivals« serientypisch auf eine realistische Fahrphysik. Wer bremsen verliert. Die Wagen lassen sich simpel auf der Strecke halten, mit ein wenig Übung gelingen langgezogene Drifts im Handumdrehen. Im Vergleich zum Vorgänger »Most Wanted« wirkt das Fahrmodell agiler und nicht mehr so schwerfällig. Die ausladenden Asphaltwege bieten dank standardmäßig eingebautem Nitro-Boost viel Gelegenheit das eigene PS-Monster auszu-reizen. Vor allem bei Wettrennen solltest du flugs Hindernissen ausweichen und in die korrekten Abzweigungen einbiegen. Dennoch fühlen sich Fahrpro-fis mit höheren Ansprüchen unterfordert. Für Spannung sorgen ganz andere Spielelemente.

Das Spiel verschmilzt Einzel- und Mehrspielermodi. Ein System namens »All Drive« vereint die Online- und Offline-Karriere zu einem großen Ganzen. Der Pilot und fünf Mitspieler zoomen unter Zutun von Computergegnern durch eine gemeinsame Kulisse. Niemand muss sich umständlich in Lobbys einwählen oder laufende Online-Partien suchen – jeder ist Teil der Welt, sobald er »Rivals« startet. Schnell finden sich deshalb allerlei – Achtung, fieses Wortspiel – Rivalen, die man auf Knopfdruck zu einem Duell bis zum nächsten Checkpoint herausfordert. Bei den Raserien lotet man zusätzlich an Blitzern die mögliche Höchstgeschwindigkeit aus, manchmal fordert das

OHNE LOBBIES UND WARTEREIEN

Das Spiel verschmilzt Einzel- und Mehrspielermodi. Ein System namens »All Drive« vereint die Online- und Offline-Karriere zu einem großen Ganzen. Der Pilot und fünf Mitspieler zoomen unter Zutun von Computergegnern durch eine gemeinsame Kulisse. Niemand muss sich umständlich in Lobbys einwählen oder laufende Online-Partien suchen – jeder ist Teil der Welt, sobald er »Rivals« startet. Schnell finden sich deshalb allerlei – Achtung, fieses Wortspiel – Rivalen, die man auf Knopfdruck zu einem Duell bis zum nächsten Checkpoint herausfordert. Bei den Raserien lotet man zusätzlich an Blitzern die mögliche Höchstgeschwindigkeit aus, manchmal fordert das



Und außerdem?

■ Keine ausmodellierten Cockpits, nur Nummernschild- und leicht über dem Heck schwebende Kamera ■ Wettersystem sorgt für Sonne und Regen ■ Dynamischer Wechsel von Tag zu Nacht ■ Vorbesteller-Edition mit speziell lackiertem Gratiswagen ■ Autolog-System regelt Online-Herausforderungen und zeigt unzählige Statistiken



✖ Tradition verpflichtet

FÜNF KURZE FAKTEN ZUR RASERREIHE

1 Die »Need for Speed«-Reihe besitzt ihren Ursprung auf der Flop-Konsole 3DO. 1994 erscheint darauf der erste Teil, der mit acht originalgetreuen Autos samt 2D-Cockpits auftrumpft. Wenig Umfang, aber für damalige Verhältnisse ausgereifte Technik.

2 Ihren Siegeszug tritt die Serie erst langsam auf PC und PSone an. Die ersten Teile halten Spieler vor allem durch Verfolgungsspielen mit der Polizei in Atem. Eine Tradition, die die neueste Episode abermals aufleben lässt.

3 Mit »Need for Speed Underground« läutet EA 2003 eine neue Raser-Ära ein. Nach dem Vorbild von »The Fast and the Furious« standen nun Tuning und illegale Rasereien durch nächtliche Stadtkulissen im Fokus.

4 Nachdem »Pro Street« von 2007 bereits das Geschehen auf Rennstrecken statt Straßen verlagert, wagen »Shift« (2009) und »Shift 2: Unleashed« (2011) den Schritt zum Realismus. Das gelungene Experiment macht »Forza Motorsport« und »Gran Turismo« Konkurrenz, Fans zeigen sich aber enttäuscht über die Entfremdung von den Wurzeln der Serie.

5 Bei Dreamworks Pictures entsteht aktuell ein Film zur Rennserie, der im März 2014 in die Kinos kommen soll. Die Hauptrolle übernimmt »Breaking Bad«-Star Aaron Paul, der sich ähnlich wie in »Need for Speed: The Run« mit Wettbewerbern ein Rennen quer durch die USA liefert.



Oben: Beim Duell mit der aggressiven Polizei geht's harsch her: Straßensperren erschweren die Flucht und sorgen für massig Blechschäden.

Unten: Raser und Cops erspielen sich mit der Zeit allerlei nützliche Aufrüstteile, vom Rammbock und Minen bis hin zu elektronischen Störgeräten.



Spiel auch eine Durchschnittszeit. Ebenso halten dich Rundenrennen mit mehreren Kontrahenten in Atem. Vorbildlich: Die engagierten Computergegner haben seit unserem letzten Studiobesuch einiges dazugelernt und liefern harte Rad-an-Rad-Duelle. Für jeden Sieg und jedes gelungene Fahrmanöver sammeln geschickte Raser sogenannte Speedpoints, die sich mittels Multiplikator vervielfachen lassen. Doch die Sache hat einen Haken: manchmal musst du mehr als nur die Kontrahenten besiegen...

DAS AUGES DES GESETZES

Schnell bemerkt die Polizei das illegale Treiben und nimmt die Verfolgung auf. Wie gut, dass auch »Rivals« auf ein simples Fahrmodell setzt, das nach einem Bleifuß verlangt. Allerdings agieren die Streifenwagen äußerst aggressiv und rammen den Spieler schnell von der Piste. Mit der Zeit steigt das Risiko, geschnappt zu werden: Ähnlich wie in »GTA« gibt ein Fahndungslevel an, wie versessen die Polizei hinter dir her ist. Die Ordnungshüter bekämpfen beständige Verkehrsrowdys dann nicht nur mit Streifenwagen, sondern auch mit Helikoptern und Straßensperren. Und wenn die Cops das eigene Vehikel schrottplatzeif rammen, ist ratzfatz Schicht im Schacht. Dann sind alle bisher verdienten Speedpoints verloren. Genau diese Tatsache sorgt für den größten Nervenkitzel, denn schon beim Aufheulen der Polizeisirenen

hast du hier gehörigen Respekt vor den Cops. Abhilfe schaffen die landesweit verteilten Garagen, die gleichermaßen als Stützpunkt zum Sichern der sauer verdienten Belohnung dienen. Einmal in »trockenen Tüchern« dürfen die Punkte umgehend ins Tuning oder in den Autokauf investiert werden. Mit genug Speedpoints peppt man das eigene Vehikel mit mehr Power, Beschleunigung oder verbessertem Handlingsskalen. Ein Einbau »echter« Tuningmodifikationen bekannter Hersteller ist leider nicht möglich. Ebenso gibt es Optiktuning hier nur in Form von vorgegebenen Layouts, weshalb das Werkstatt-Feature einen laschen Eindruck hinterlässt. Für ein wenig Trost sorgt der enthaltene Fuhrpark, der je nach Fahrerstufe frische Boliden freischaltet. Die Macher verzichten bewusst auf Billigkarossen und Kompaktwagen. Stattdessen kommen

Fahr Freude oder Kolbenfresser?

- +** Spannende Raserduelle, serientypisch simples Fahrmodell, offenes Streckennetz, fließender Übergang zwischen Einzel- und Mehrspieler, schneller Wechsel zwischen Cop und Raser möglich, auf Next-Gen technisch saubere Umsetzung
- Welt wirkt etwas klein, wenig Tuningmöglichkeiten, abseits der Tablet-Interaktion wenig Innovationen



nur die edelsten Renner unter anderem aus dem Hause Nissan, Porsche, Koenigsegg, Lamborghini, Ferrari oder Bugatti zum Einsatz. Hier scheint jeder angesagte Supersportwagen seinen Weg ins Spiel gefunden zu haben.

SEITENWECHSEL

Weitaus überzeugender ist »Rivals«, größte Neuerung: In der Garage wechselt man beliebig vom illegalen Raser zum Cop und wieder zurück. In der Rolle des Ordnungshüters kehren sich die Rollen um und man macht Jagd auf Raser. Das ist allerdings leichter gesagt als getan, denn die Sportwagen der Gegner stecken einiges ein, bevor man sie bis zum Totalschaden von der Straße fegen kann. Hier fällt vor allem das verbesserte Schadensmodell auf, das massig Scherben, Beulen und abgerissene Wagenteile verursacht. Wie gut, dass die Polizeiwagen deutlich stabiler gebaut und in drei Stufen ausbaubar sind. Auch hier dürfen sich Online-Spieler mit anderen zusammenschließen, um lästige Raser dingfest zu machen. Dennoch ist vollste Aufmerksamkeit gefragt, andernfalls entweichen die Verkehrssünder an der nächsten Kreuzung.

Zudem annullieren durchfahrene Tankstellen jegliche Fahrzeugschäden dank Schnellreparatur. Hilfe erhalten überforderte Spieler deshalb von elektronischen Hilfsmitteln, die mit genug Punkten erworben werden. Der Polizeiseite stehen Rammbocke, Reifenkrallen, EMP-Störsysteme sowie ein elektromagnetisches Feld zur Verfügung, welches Rammattacken noch durchschlagender macht. Allerdings dürfen Raser zurückschlagen und ihre Vehikel ebenso aufpeppen. Ihnen stehen Störgeräte zur Verfügung, mit denen sie unter dem Polizeiradar bleiben. Gleichzeitig nutzen sie Minen sowie Zusatzturbo. Mit aktivierbaren Schockwellen pusten sie sogar Straßensperren weg. Kurzum liefert »Rivals« auf beiden Seiten des Gesetzes viel spaßige Unterhaltung. Die serientypisch knallharte Rennaction verlangt nach Ellenbogen. Gleichwohl fehlt der fahrerische Anspruch ebenso wie eine vernünftige Tuningwerkstatt. Leider verfügt der Titel über ein relativ kleines Streckennetz – kein Vergleich zu »Forza Horizon« oder dem gigantisch großen – allerdings ziemlich toten – Spielgebiet von »Fuel«. Da punktet »Rivals« halt eher mit rasend schnellem Geschwindigkeitsgefühl und kurzweiligen

Verfolgungsjagden. Technisch zeigt sich das Ganze dank »Frostbite 3«-Engine von einer ziemlich starken Seite und zaubert optisch aufwändige Landschaften auf den Bildschirm. Viele Optikgimmicks wie Lichtstrahlen zwischen Bäumen oder Wellenbrecher an der Küste erfreuen das Auge. Selbiges muss sich zwar mit einem Bildaufbau von 30 Bildern pro Sekunde begnügen, was für die Spaßfahrten jedoch ausreicht. Schließlich sind langjährige Serienfans schon Schlimmeres gewohnt. Hilft aber alles nichts: Die endgültige Wertung müssen wir uns verkneifen. Denn für den Test stand uns lediglich eine Next-Gen-Fassung zur Verfügung, die wir im Rahmen einer Presse-Veranstaltung beim Hersteller spielen durften – zwar recht ausgiebig, aber nicht ausreichend zum Durchspielen. Den endgültigen Test mit Note gibt es pünktlich zum Erscheinen des Spiels auf www.360-live.de.

Thomas Stuchlik

Zweite Meinung

Richard Löwenstein: Mit den »Need for Speed«-Spielen habe ich mehr Zeit verbracht als mit jeder anderen Rennspiel-Reihe. Aber »Rivals« kickt mich nicht. Ohne echte Solo-Kampagne und mit zu viel Waffeneinsatz fährt das an meinem Geschmack vorbei. Ich gebe aktuell 7.3



Die Next-Gen-Grafik sorgt für hübsche Aussichten. Diesmal rasen Spieler weniger durch Städte als vielmehr durch Berg-, Wüsten- und Waldkulissen.

Need for Speed: Rivals

GRAFIK	Xbox 360:	Xbox One:
Überzeugende Landschaftskulissen, schicke Wagen, Bildrate mit Einbrüchen	?	8
SOUND	Xbox 360:	Xbox One:
Originalgetreues Motorröhren und passende Crash-Effekte	?	8
STEUERUNG	Xbox 360:	Xbox One:
Arcadelastiges Fahrverhalten geht flott von der Hand	?	7

Klassische Verfolgungsjagden verbinden sich hier mit durchdachtem Online-System und wechselnder Spielerrolle als Cop oder Raser.

Xbox 360:

?.?

Xbox One:

?.?

von 10

Erhältlich | 22. November 2013 System | One



Loco oder unzurechnungsfähig?

- + Schön schräge Grundidee eines sprechenden Motorrads mit Kung-Fu-Attacken, streckenweise sehr humorvoll
- Arg repetitives Gameplay, grafisch nicht besonders loco, keine Mehrspieler-Funktionen



LOCOCYCLE

K.I.T.T.s verrückte Schwester?

kurz&knapp

Hersteller | Microsoft
Entwickler |

Twisted Pixel Games

Preis | ab 20 Euro

Genre | Rennspiel

Spieler | 1

Xbox Live | ja

USK | ab 12 Jahren

kurz gesagt

Karate-Motorrad mit Gefühlen brettet sich pfeilschnell, doch grafisch schwach, durch.

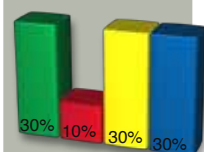
das ist drin

Empfindungen

Pablo

Karate

Knöpfchen-hämmern



Hast du dich jemals gefragt, was wäre, wenn Laber-Karre K.I.T.T. aus »Knightrider« eine durchgedrehte Schwester hätte? Okay, hast du bestimmt nicht. Der Xbox-Live-Arcade-Titel »Lococycle« für Xbox One und 360 hat eine ungefragte Replik parat: I.R.I.S. Steht für »Intelligent Reactionary Infiltration System« und ist ein streng geheimes, zu Empfindungen fähiges und – natürlich – sprechendes Motorrad. Eines Tages wird die Gute von einem Blitz getroffen und dreht ein wenig durch. Das Tempowunder entflieht daraufhin seinen Machern mit dem spanisch sprechenden Mechaniker Pablo im Schlepptau. Und hey, Schlepptau kannst du hier wörtlich nehmen. In Sachen Spielmechanik ähnelt »Lococycle« Rennspielen mit Kampfelementen, einem »Road Rash« etwa. So kommt's, dass Schrauber Pablo seitlich an I.R.I.S. abhängt und als Waffe aus Fleisch und Blut dient. Mit dem futuristischen Geschoss, den Rädern aus »Tron: Legacy« nicht unähnlich, schießt du durch staubige Täler, gemütliche Farmlandschaften oder sogar übers Wasser. Kein Wunder, dass das klappt, I.R.I.S. beherrscht pro Minute zwanzig Meilen. Und beherrscht sogar abgefahrne Kung-Fu-Angriffe.

HEISSER OFEN?

Jenseits der spaßigen und kuriosen Grundidee gibt »Lococycle« auf Ebene der Spielmechanik nicht übermäßig Gas. Denn in dem Mix aus Fahren und Kämpfen passiert nicht

viel anderes, als eben jene zwei Aktivitäten. Bei 200 Meilen pro Stunde wirbelt deine Karre herum, schlägt heransurrenden Kampfdrohnen das Vorderrad vors Gehäuse; wirft Pablo wie einen Bumerang in Richtung eines Jetpack-Angreifers in Master-Chief-artiger Rüstung, dreht sich und gibt dem Kerl mit den schweren Hinterrädern den Rest. Dabei ist leider meist nicht mehr als pures Knöpfchenhämmern gefordert. Übrigens schrottet du feindliche Fahrzeuge nicht ausschließlich im Nahkampf, sondern auch mit destruktiven Laserschüssen. Charmant, dass die Action dabei mitunter Erinnerungen an den N64-Future-Racer »Extreme-G« weckt. Wobei, mag darüber hinaus daran liegen, dass die Grafik, um das mal nett auszudrücken, ziemlich retro ist. Karge, blasse Texturen zieren sterile Autobahnen und sonstige Umgebungen. Ab und an zickt I.R.I.S. übrigens rum. Typisch Frau, würden böse Zungen sagen. Nachdem Pablo ein wenig an ihr rumgeschraubt hat, darf er sie wieder besteigen – keine Doppeldeutigkeit beabsichtigt. Leider beschränken sich die Reparatur-Aktionen am fühlenden Motorrad wieder nur auf simples Tastendrücken. Aufheiterung bringen da die humoristischen Elemente. Weil Pablo nur spanisch spricht, ist I.R.I.S. auf ihre Übersetzungseinheit angewiesen, welche jedoch nur fehlerhaft arbeitet. Auf einen verzweifelten Todesschrei des Mannes erwidert das Gefährt dann etwa: »Stimmt, das Wochenende war toll.« Trotz der mäßigen Technik sollten Fans

von Rennspielen mit Kampfelementen auf jeden Fall einen Blick auf dieses loco Arcade-Spiel der »Splosion Man«-Macher werfen. Auf Mehrspieler-Funktionen wurde bedauerlicherweise verzichtet.

Nils Osowski

Zweite Meinung

Sönke Siemens: Ich mag den Entwickler und ich mag »Lococycle«. Sicher, es haut mich grafisch überhaupt nicht aus den Socken, aber die Grundidee ist charmant schräg und der Humor überraschend treffsicher. Ich würde mindestens 7.5 geben!

Lococycle

GRAFIK

Visuell alles andere als abgefahren

6

SOUND

Stimmige Sounds samt vertontem Motorrad

7

STEUERUNG

Zugänglich und Gameplay-bedingt simpel

7

Charmantes Renn- und Klopfen-Spiel mit verrücktem Motorrad, doch mäßiger Technik.

?..? von 10

DER REST VOM FEST

Was ist eigentlich mit den Tests zu den restlichen Xbox-One-Starttiteln? Leider hatten viele Hersteller Schwierigkeiten, vor Redaktionsschluss testfähige Muster zur Verfügung zu stellen. Eine Ersteinschätzung möchten wir dir trotzdem nicht vorenthalten. Finale Tests direkt zum 22.11. auf www.360-live.de!



DEAD RISING 3

Genre | Action **Hersteller** | Microsoft
Entwickler | Capcom **USK** | ohne Kennzeichnung
Xbox Live | ja **Spieler** | 1 **Preis** | 70 Euro

Körperhälften fallen zu Boden, Köpfe platzen in einem Schwall aus Hirnmasse und Blut mitten in dein Gesicht. Deine Opfer: Horden über Horden an Zombies. Dass das Gemetzel nicht offiziell in Deutschland erscheint, war eigentlich von Beginn an abzusehen. Vorsicht: Indizierungs-Gefahr!

Einschätzung **8.0**



NBA LIVE 14

Genre | Sport **Hersteller** | EA Sports
Entwickler | EA Tiburon **USK** | ab 0 Jahren
Xbox Live | ja **Spieler** | 1 – unklar **Preis** | 70 Euro

Schon alleine grafisch kann die EA-Basketballsimulation nicht mit der Konkurrenz aus dem Hause 2K mithalten. Hoffnung macht hingegen das ausführliche Dribbling-System. Dass das Vorgängerspiel aus Qualitätsgründen direkt eingestampft wurde, könnte aber ein schlechtes Omen sein.

Einschätzung **6.5**



FIGHTER WITHIN

Genre | Kampfspiel **Hersteller** | Ubisoft
Entwickler | Daoka **USK** | ab 16 Jahren
Xbox Live | ja **Spieler** | 1 - 2 **Preis** | 55 Euro

Gamepad weggelegt und drauflos geprügelt! In diesem Kinect-exklusiven Fighter knüppelst du KI-Opponenten und Freunde direkt per Bewegungssteuerung nieder. Schön: In ersten Anspielsitzungen funktionierte das mit sehr viel weniger Eingabe-Zeitverzögerung als wir erwartet haben. Könnte reinhauen!

Einschätzung **7.0**



MADDEN NFL 25

Genre | Sport **Hersteller** | EA Sports
Entwickler | EA Tiburon **USK** | ab 0 Jahren
Xbox Live | ja **Spieler** | 1 - 6 **Preis** | 70 Euro

Die Xbox-360-Version der American-Football-Simulation konnte bei 360 Live eine Traumnote von 8.6 und einen Live-Tipp dank unzähliger Modi und einer grandiosen Präsentation abräumen. Hier legt die Grafik wie erhofft noch einen Steilpass drauf. Wird mit ziemlicher Sicherheit ein Touchdown!

Einschätzung **8.5**

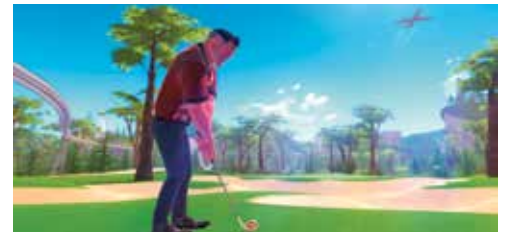


PEGGLE 2

Genre | Geschicklichkeit **Hersteller** | Microsoft
Entwickler | Popcap Games **USK** | unklar
Xbox Live | ja **Spieler** | 1 - 4 **Preis** | unklar

Neue »Peggle«-Meister mit frischen Kräften warten darauf, in dieser Mischung aus Flipper und Pachinko möglichst viele farbige Punkte auf dem Bildschirm zu treffen und dadurch ihren Highscore in die Höhe zu treiben. Eilmeldung: Popcap gestand kurz vor Redaktionsschluss, dass das Game erst im Dezember kommt.

Einschätzung **8.0**



POWERSTAR GOLF

Genre | Sport **Hersteller** | Microsoft
Entwickler | Zoe Mode **USK** | ab 0 Jahren
Xbox Live | ja **Spieler** | 1 - unklar **Preis** | unklar

Wer braucht schon Tiger Woods? Dieses arcadelastige Golfspiel erinnert dank seiner knallbunten Plastik-Optik und überzeichneten Charakteren stark an den alteingesessenen Playstation-Konkurrenten »Everybody's Golf«. Für zwischendurch sicherlich großartig, doch kann's auch auf lange Zeit überzeugen?

Einschätzung **7.0**



SKYLANDERS: SWAP FORCE

Genre | Actionabenteuer **Hersteller** | Activision
Entwickler | Vicarious Visions **USK** | ab 6 Jahren
Xbox Live | ja **Spieler** | 1 - 2 **Preis** | 70 Euro

Die kultigen Plastikmonster erobern zum Start auch die Xbox One und bekämpfen Bösewicht-Pimpf Kaos. Eine im Vergleich zur 360-Fassung (Wertung 8.3) nochmals verbesserte Grafik bringt die bunte Welt der Skylanders richtig zum Strahlen. Löblich: Wer bereits Figuren besitzt, kann diese auch hier verwenden.

Einschätzung **8.0**



ZUMBA FITNESS: WORLD PARTY

Genre | Tanzspiel **Hersteller** | 505 Games
Entwickler | Zoe Mode **USK** | ab 0 Jahren
Xbox Live | ja **Spieler** | 1 - 2 **Preis** | 50 Euro

Zu den Hits von Lady Gaga, Pitbull und weiteren Chartstürmen lernst du über 30 verschiedene Tanzstile und tanzst dir überflüssige Pfunde von der Hüfte. Exklusiv auf Xbox One lassen sich Freunde per Bestenliste herausfordern und Zumba-Gruppen in der Nachbarschaft ausfindig machen.

Einschätzung **7.5**



JUST DANCE 2014

Genre | Tanzspiel **Hersteller** | Ubisoft
Entwickler | Ubisoft **USK** | ab 0 Jahren
Xbox Live | ja **Spieler** | 1 - 6 **Preis** | 55 Euro

Das Wohnzimmer wird zur Disko. Zu über 40 aktuellen Hits und Evergreens schwingst du auch auf Xbox One das Tanzbein. Die 8.2-Note der 360-Version könnte dank besserer Kinect-Erkennung, erweiterter Video-Aufnahme-Funktionen und nun bis zu sechs simultanen Tänzern nochmals ein paar Prozentpunkte drauflegen.

Einschätzung **8.5**

360 – DAS SIND WIR

IMPRESSUM

VERLAG

Airmotion Games Verlags GmbH,
Tassilostraße 7, 81541 München

HERAUSGEBER

Florian Petrich

PROJEKTLEITUNG

Sönke Siemens

PRODUKTION

Airmotion Games Verlags GmbH

CHEFREDAKTION (verantwortlich für den Inhalt)
Sönke Siemens

REDAKTION

Jan Heinrich, Markus Würstle, Nils Osowski,
Sabine Schischka

REDAKTIONELLE MITARBEIT

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

LAYOUT/GRAFIK

Tanja Gabler, Xenia Sickinger

LEKTORAT, TEXTKORREKTUR

Florian Strasser, Daniel Riedmüller

DRUCK

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

VERTRIEB

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

MEDIA- & MARKETINGBERATUNG

PRINT/ ONLINE

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

ABONNENTEN-HOTLINE

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

ZUSCHRIFTEN AN DEN VERLAG

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

ZUSCHRIFTEN AN DIE REDAKTION

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

WEB-ADRESSE

www.360-live.de

Erscheinungsweise: Monatlich. Vertrieb: Im deutschsprachigen
Raum über Zeitschriftenhandel, Bahnhofsbuchhandlungen,
Computerfachgeschäfte. Urheberrecht: Alle im 360-Magazin
erscheinenden Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle
Rechte, auch Übersetzungen und Zweitveröffentlichungen,
sind vorbehalten. Jegliche Reproduktion ist nur mit schriftlicher
Genehmigung des Verlags gestattet. Das Copyright an
allen aufgeführten Namens- und Produktbezeichnungen
liegt beim jeweiligen Inhaber. Manuskripte: Nimmt die Redaktion
gerne entgegen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein.
Für unverlangt eingesandte Manuskripte, Muster und
Bildmaterialien wird keine Haftung übernommen.
Gesamtherstellung: Airmotion Games Verlags GmbH,
Tassilostraße 7, 81541 München
Covermotiv: »Forza Motorsport 5« von Microsoft
Bildmotive von www.pixello.de, www.aboutpixel.de



SÖNKE SIEMENS CHEFREDAKTION

LIVE-GAMERTAG | VG Sanka

GENRES | Ego-Shooter, Strategie, Action
SPIELT GERADE | »Grand Theft Auto 5«,
»WRC 4«

FREUT SICH AUF | »Fable Legends«,
»Metal Gear Solid 5«



JAN HEINRICH REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | Neurotekk

GENRES | Koop-Action, Ego-Shooter, Rennspiele
SPIELT GERADE | »Forza Motorsport 5«,
»Batman: Arkham Origins«

FREUT SICH AUF | »Titanfall«,
»The Division«



MARKUS WÜRSTLE REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | slick 360live

GENRES | Rollenspiele, Shooter, Horror
SPIELT GERADE | »Xcom: Enemy Within«,
»Eldritch« (PC)

FREUT SICH AUF | »Destiny«,
»Dark Souls 2«



SABINE SCHISCHKA FREIE REDAKTEURIN

LIVE-GAMERTAG | ZombieCat85

GENRES | Horror, Abenteuer, Rollenspiele
SPIELT GERADE | »Assassin's Creed 4:
Black Flag«, »Lego Marvel Super Heroes«

FREUT SICH AUF | »Plants vs. Zombies:
Garden Warfare«, »Thief«



MICHAEL FÖRTSCH FREIER REDAKTEUR

LIVE-GAMERTAG | AidedHydra8

GENRES | Ego-Shooter, Strategie, Rennspiele
SPIELT GERADE | »Grand Theft Auto 5«,
»Below«

FREUT SICH AUF | »Watch Dogs«,
»Wolfenstein: The New Order«



NILS OSOWSKI FREIER REDAKTEUR

LIVE-GAMERTAG | Blutdusche86

GENRES | Horror, Rollenspiele, Shooter
SPIELT GERADE | »Batman: Arkham
Origins«, »Batman: Arkham City«

FREUT SICH AUF | »South Park: Der Stab
der Wahrheit«, »Watch Dogs«



ROBIN SCHWEIGER FREIER REDAKTEUR

LIVE-GAMERTAG | Keynwar

GENRES | Hack 'n' Slay, Horror
SPIELT GERADE | »F1 2013«, »Nier«
FREUT SICH AUF | »Witcher 3: Wilde
Jagd«, »Forza Motorsport 5«



MARTINA STRACK MEDIA & COMMUNICATIONS

LIVE-GAMERTAG | Motorship2

GENRES | Aufbau-Strategie, Abenteuer
SPIELT GERADE | »Angry Birds: Star
Wars«, »Assassin's Creed 4: Black Flag«

FREUT SICH AUF | »Peggle 2«,
»South Park: Der Stab der Wahrheit«

So werten wir

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

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

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

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

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

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

Auszeichnungen



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



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



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



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



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

Wo finde ich was?

AUF EINEN BLICK

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

BATMAN: ARKHAM ORIGINS

Stille Nacht in Gotham City

Heiligabend, es regnet. In Gotham City ist der Weihnachtsmann nicht der Einzige, der sich still und leise durch die Nacht stiehlt. Es gibt viele dunkle Ecken und düstere Gassen, wo das Verbrechen regiert. Marodierende Straßengangs, korrupte Polizeibeamte und verbrecherische Geschäftsleute gehören in Gotham zum Alltag. Nur einer wagt es, sich ihnen entgegen zu stellen: Batman. »Batman: Arkham Origins« beginnt etwa fünf Jahre vor den Ereignissen von »Arkham Asylum«, das zu dieser Zeit noch eine verlassene Insel vor der Stadt ist. Batmans Alter Ego Bruce Wayne hat sich zwei Jahre zuvor dazu entschlossen, sein Lackleder-Outfit anzulegen und des Nächstens dem Verbrechen einen Riegel vorzuschieben. Bislang ist er nur ein Mythos, ein Angst einflößendes Flüstern in den Ohren der Schläger, Halsabschneider und Diebe der Stadt. Seine Gegner sind Einbrecher, Drogenschmuggler und Ganoven. Nichts Besonderes für Batman, der als einsamer Rächer für Selbstjustiz sorgt, weil er die Polizei für einen korrupten Apparat hält. Außer Alfred, seinem treuen Butler, hat er keine Verbündete, keine Helfer oder Freunde. Sein Auftreten ist grimmig und harsch. Schlag erst, frag später – das ist seine Devise, und bislang hat das gut geklappt. Doch ausgerechnet an Heiligabend gibt es einen Vorfall im Blackgate Gefängnis und der Mafioso Black Mask ist darin involviert. Bei seinen Untersuchungen stellt Batman fest, dass er den Bösewichten der Stadt einmal zu oft mit dem Lederstiefel in den Hintern getreten hat. Black Mask

hat ein Kopfgeld auf die Fledermaus ausgesetzt. Ergo wollen mehrere fiese Meuchelmörder dem schwarz gekleideten Recken an die Gurgel: Deathstroke, Deadshot, Firefly und noch fünf weitere. Nebenbei nutzen Gangs, korrupte Polizisten, aber auch Schurken wie Waffenhändler Pinguin oder Mediahacker Enigma die Gunst der Stunde, um ihre Geschäfte voranzutreiben. Es bleibt Batman also nichts anderes übrig, als Alfreds Weihnachtsbraten links liegen zu lassen. Er nimmt sich der Probleme von Gotham City an. Je näher er jedoch Black Mask und seinen Spießgesellen kommt, desto unübersichtlicher wird die Situation. Es scheint, als habe jemand anderes, jemand weitaus gefährlicheres die Finger im Spiel und ziehe die Fäden aus dem Dunkel. Batman steht vor der größten Herausforderung seines jungen Heldenlebens und schon bald muss der Rächer sich entscheiden, aus welchen Gründen er das Verbrechen bekämpft und wie er sich gegen die eskalierende Gewalt zur Wehr setzt.

DIE ERSCHAFFUNG EINES SUPERHELDEN

»Batman: Arkham Origins« ist eine Entstehungsgeschichte. Nicht die Geschichte des kleinen Bruce, dessen Eltern ermordet werden und der später beschließt, zur Fledermaus zu werden. »Origins« erzählt vielmehr die Geschichte, wie aus einem egozentrischen Millionär mit Bindungsängsten ein waschechter Superheld wird, der es sich zur Aufgabe macht, für das Gute in Gotham zu kämpfen und seine Stadt zu retten. Das

kurz&knapp

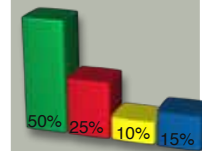
Hersteller | WB Games
Entwickler | Warner Games Montreal
Preis | ab 60 Euro
Genre | Action-abenteuer
Spieler | 1 - 8
Xbox Live | ja
USK | ab 16 Jahren

kurz gesagt

Action-Highlight mit viel detektivischer Finesse über die »Gesellenjahre« des dunklen Rächers.

das ist drin

- Bösewichte vernöbeln
- Verbrechen aufklären
- Gotham retten
- Verbündete gewinnen



Flattermann gegen Flugschrauber mit frontal montierter Gatling-Kanone. Wer genau hinschaut, sieht schon, wer hier den Kürzeren zieht.



Dumpler Prügler oder taktischer Schleicher?

- + Tolle Atmosphäre in einer großen offenen Stadt, viele unterschiedliche Aufgaben, detektivisches Geschick in den Fallakten, gekonntes Schleichen und Ausschalten von Gegnern mit schicken technischen Gadgets, packende neue Story für die Charakterentwicklung
- In Sachen Spielmechanik und Präsentation nur wenig Neues, kein Umschalten des Schwierigkeitsgrades im Spiel möglich, teils problematische Kameraführung, einige Logikfehler in den Umgebungen, etwas steife Darstellung der Nebenfiguren



Batmans Verhörtaktik ist legendär – alle seine Gegner überleben, aber dank sanfter Gewalt bekommt Batman immer die Information, die er gerade braucht.



Ausweichen, ablenken, überlaufen, verdreschen: Je nach Gegnertyp ist eine andere Herangehensweise gefragt.



Im Jägermodus muss Batman heimlich Gegner ausschalten. Hilfreich dabei sind seine zahlreichen Gadgets, wie die Fernlenk-Kralle, mit der man Gaskanister auf Gegner schleudern kann.

✕ Mehrspieler-Modus

DREI GEGEN DREI UND ZWEI

Unter dem Titel »Ganglängs« versucht sich »Batman: Arkham Origins« an einem Online-Komplex für bis zu acht Teilnehmer. Der von den britischen Mehrspieler-Experten von Splash Damage entwickelte Modus basiert auf einer dualen Spielmechanik. Zum einen können insgesamt sechs Spieler als Bandenmitglieder von Joker oder Bane in einem Flaggenklau-Modus gegeneinander antreten. Dabei gilt es, die Gegner zu verdreschen und so ihren Nachschub aufzubrauchen und Kontrollpunkte einzunehmen. Um noch mehr Spannung reinzubringen, kann man kurzzeitig in die Rollen der beiden Superschurken schlüpfen und mit deren Spezialfähigkeiten wüten. Parallel zum Bandenkrieg mischen sich aber noch zwei Spieler als Batman und Robin ins Geschehen ein und sorgen dafür, dass keine der Gangs die Oberhand gewinnt. Abgerundet wird der Online-Part von einem Erfahrungspunkte-System mit immer neuen, daran gekoppelten Freischalt-Objekten und -Fähigkeiten. Macht Laune und fügt sich erstaunlich gut ins Spieluniversum ein. Die Ähnlichkeit einiger Figurenmodelle mit denen von »Brink« desselben Entwicklers ist allerdings frappierend.

Spiel porträtiert Batman ungewöhnlich einsiedlerisch, es zeigt ihn blindlings handelnd und ohne Reflexion für das große Ganze – das ist eine Lektion, die er im Spiel durch die Konfrontation mit den Killern und durch die immer mehr außer Kontrolle geratenden Ereignisse des Abends erlernen muss. Batman lernt seine Grenzen kennen, er ist auf Hilfe angewiesen und muss sich erstmals in seiner Arbeit als Verbrechensbekämpfer in eine Kooperation begeben. Er braucht Alfreds Weisheit, Oracles Überblick und Informationen, Gordons festen moralischen Kompass, dessen Unterstützung und vieles mehr, was zu Spielbeginn jedoch alles fehlt. Aber genau hier liegt der Reiz von »Origins«, das wie ein Bildungsroman Batman erst ungestüm und impulsiv in die falsche Richtung rennen lässt. Eine Konfrontation im Gotham City Police Department gehört zu den ersten Levels des Spiels. Nach und nach entdeckt Batman Verbündete, die ihm helfen, den wahnsinnigen Mächenschaften eines Superschurken auf die Spur zu kommen. Und so wird aus dem Rächer ein Held.

ALTES BEWAHREN, NEUES ERGÄNZEN

Spielmechanisch steht »Batman: Arkham Origins« aus genau diesem Grund vor einem Dilemma. Denn in der Welt von Gotham darf sich nicht zu viel verändern, schließlich will das Spiel die Vorgeschichte zu

bestehenden Produkten sein. Batman muss Batman bleiben – ein radikaler Bruch würde die Fangemeinde der »Vorgänger« verschrecken. Und so hat sich Warner Games Montreal, die für Rocksteady Studios die Entwicklung übernommen haben, dazu entschlossen, an der grundlegenden Mechanik des Spiels nicht zu rütteln. Immer noch gleitet Batman sicher und leise über die dunklen Dächer, schnellst Fäuste schwingend zwischen zig Gegnern hin und her und prügelt diese bewusstlos, um sie dann der Polizei zu übergeben. Die Basis des Spiels ist und bleibt die Action – Kämpfe im Freeflow, unterschiedliche Kombos für die diversen Gegnerarten und jede Menge »Unsichtbarer Jäger«-Momente, in denen Batman die Bösen einzeln und heimlich durch Spezialattacken ausschaltet. Trotzdem will ein neues Spiel auch immer etwas Neues bieten. »Origins« soll ja nicht nur eine

Und außerdem?

- Original-»Dark Knight«-Stimmen für die Synchronisation
- Mehrspieler-Details siehe Kasten
- Drei Schwierigkeitsgrade: Leicht, Normal, Schwer
- Zusätzlicher »Story Plus«- und »Ich bin die Nacht«-Modus für Profi-Spieler
- 48 Herausforderungskarten in drei Modi: Jäger, Kampf, Training
- Offene Welt mit doppelt so viel Fläche wie Arkham City sowie Hunderten Aufgaben
- Erfolgs-Leitfaden siehe Community-Teil dieser Ausgabe



✖ Sherlock in Lederkluft

DIE FALLAKTEN

Im Verlauf der Geschichte muss Batman diverse Verbrechen aufklären, die nur durch detektivisches Gespür und logische Schlussfolgerungen zum Erfolg gebracht werden können. Hierfür nutzt das Spiel den neu überarbeiteten Detektivmodus. Am Tatort untersucht die Fledermaus Hinweise, die ihn auf die Spur des Killers bringen: Die Leiche muss identifiziert, der Tathergang rekonstruiert und die Beweise sichergestellt werden. Zusammen mit der Simulation des Verbrechens anhand vor- und rückspulfähiger Videoszenen entdeckt der findige Sherlock versteckte Indizien und kann so Opfer und Verbrecher identifizieren. Der vielleicht größte Unterschied zu den Detektiv-Elementen vorangegangener »Batman«-Games ist, dass sie nachvollziehbar mit dem Spielverlauf verknüpft sind. Indizien und Figuren bilden zusammen Teile eines Puzzles, dessen Lösung als Schlüssel zum weiteren Spielverlauf dient. Gerade der Mord in den Lacey Towers zeigt in dieser Hinsicht eine ganz neue Seite des Hau-Drauf-Inspektors Batman. Eine schöne Ergänzung zur Action!



Mafia-Boss Black Mask hat genug von Batmans Rechtschaffenheit und für die Fledermaus ein ganz besonderes Weihnachtsgeschenk: acht hoch motivierte Auftragskiller!

erweiterte Levelkarte für »Arkham City« sein. So umfassen die Kulissen gegenüber der Rocksteady-Produktion aus dem Jahr 2011 fast die doppelte Fläche. Und die füllt Warner Games Montreal mit neuen Inhalten. Man ergänzt ein Schnellreise-System, einige neue Gadgets wie die Elektro-Handschuhe oder die Fernlenkralle – Achtung, Logiklücke: Warum hat Batman dann später in »Asylum« keinen Zugriff auf diese Dinge? – sowie ein neues Trainingssystem und neue Herausforderungen. Auch in der Variabilität der Aufgaben Batmans wird das Spiel erweitert. Für die Action sorgen die Kämpfe, das Geschick ist in Sachen »Jägermodus« gefragt und Rätsel muss man dank

Enigmas Puzzle-Einlagen zuhauf bewältigen. Neu im Verbund ist der Ausbau des Adventure-Aspekts, bei dem Batman deduktiv Verbrechen aufklären muss. Die Fallakten von Verbrechen, die in Gotham begangen wurden, lassen sich mit Hilfe der Detektivsicht eindrucksvoll lösen – Details siehe Kasten. Neben der Spielmechanik fällt vor allem in Sachen Grafik auf, dass sich »Batman: Arkham Origins« allzu nah am Vorgängerspiel orientiert. Klar, die Stadt hat teilweise andere Gebäude, weil ja zum Beispiel Arkham noch gar nicht existiert. Aber was Atmosphäre und Texturen betrifft, trennt die beiden wenig – hier wäre mehr Differenzierung schön gewesen. Warum nicht



Gotham City wird auch in diesem Batman-Teil wieder als atmosphärisch dichter Handlungsort skizziert – der perfekte Spielplatz für den sich anbahnenden Konflikt mit Black Mask.



Bösewicht Anarky gehört zu den Extra-Aufgaben. Er hat sich vorgenommen, Gotham von der Korruption zu befreien, indem er Bomben zündet.



Gegen die Oberschurken wirken die zahlreichen Straßengangs, die durch Gothams Straßen hetzen geradezu harmlos.

zum Beispiel mal Passanten über die Straße scheuchen, wie das in einer »normalen« Stadt ja zu erwarten wäre? Das alles ist zwar in Hinblick auf die Stimmung nicht problematisch, aber das Potenzial der aktuellen Konsolengeneration schöpft das Ganze nicht aus. Auch das Sounddesign bleibt bewährten Konzepten treu. Wiederum sprechen mit David Nathan alias Christian Bale und Jürgen Thormann alias Michael Caine die bekannten Synchrosprecher der »Dark Knight«-Reihe die Rollen von Batman und Alfred. Das funktioniert für Fans natürlich blendend.

WO ES HAKT

Im Vergleich mit dem Höhepunkt, der »Arkham City« seit zwei Jahren zweifelsohne war und ist, fehlt allerdings der letzte Feinschliff. So bleibt die Steuerung zwar im Wesentlichen gleich, doch gerade bei Szenen in engen Räumen mit vielen Interaktionsgegenständen und Gegnern ist die Präzision nicht so gut wie im Vorgängerspiel. Auch und gerade die Kameraperspektiven, die automatisch wechseln, tun dies teilweise ungeschickt oder gar spielstörend. Die Leveldesigns sind sehr linear, was angesichts der offenen Welt Gothams irritiert. Manchmal sind die Enigma-Puzzle oder die Fallakten extrem einschränkend programmiert und der Spieler muss bestimmte, sehr willkürlich gesetzte Aktionen abwarten, bevor eine Handlung ausführbar wird. Das geht in einem Fall sogar so weit, dass Batman an einer langen Balustrade, die mit einem Gitter in zwei Abschnitte unterteilt ist, seine Batclaw rechts vom Gitter nutzen kann, links jedoch nicht. Solche Logikbarrieren findet man häu-

figer im Spiel. Auch hinsichtlich der Dialoge mit anderen Charakteren oder der Animationen von Nebenfiguren gibt es kleinere Unstimmigkeiten. Nichts Weltbewegendes und kaum den Spielfluss hemmend, doch es zeigt, dass hier in der Produktion respektive der Testphase die eine oder andere Abkürzung genommen wurde. Problematischer, zumindest für unerfahrene Spieler, ist der Schwierigkeitsgrad, der sich selbst in der Einstellung »normal« stellenweise schon ziemlich knackig präsentiert. Da »Origins« kein Umschalten der Herausforderungsstufe innerhalb des Spiels für bestimmte Szenen zulässt, kann es schon frustrierend sein, sich durch 50 Prozent der Story gekämpft zu haben, nur um dann an einem verflixten Bosskampf zu scheitern und nicht weiter zu kommen. Eine flexible Einstellung – zumindest zwischen »leicht« und »normal« – wäre hier freundlicher gewesen, statt Einsteiger zu zwingen, alles erneut durchspielen zu müssen. Könnern werden sich jedoch freuen, denn nebst der Einstellung »schwer« bietet das Spiel mit dem »Ich bin die Nacht«-Modus einen vierten, im wahrsten Sinne des Wortes brutal harten Schwierigkeitsgrad. Hier verfügt Batman nur über ein Leben. Speichermöglichkeiten sind nicht vorgesehen.

FAN-WELTEN

Am Ende entscheidet über den Unterhaltungswert eines Spiels aber nicht, ob eine Logiklücke oder ein neues Gadget das Spaßbarometer nach oben oder unten gedrückt haben. Viel wichtiger ist, dass »Batman: Arkham Origins« – wie auch seine Vorgänger – eine packende Geschichte zu erzählen weiß und einen von Anfang bis Ende nicht mehr los lässt. Wir Fans fiebern mit; wollen Firefly beim Zündeln erwischen; Deadshot ein Auge zudrücken und leise wissend in uns reinlächeln, wenn man Harleen Quinzel als schüchternem Jungdoktor begegnet. Wir lieben versteckte Hinweise auf Queen Industries, die auf einen Crossover hoffen lassen oder einfach nur dem Zweck dienen, eine falsche Fährte zu legen. Und wir sehen Batman gerne zu, wie er sich verändert und zu dem wird, den wir kennen und lieben. Das ist es, was den Kick von »Origins« ausmacht. Es bietet dem Fan-Herz genug Anknüpfungspunkte und verändert gerade soviel, dass wir begierig mehr haben wollen. Und das kriegen wir dann auch: eine zehn bis zwölf Stunden umfassende Story, die von etlichen Schurken berichtet und ihren Plänen zur Vernichtung von Gotham City. Dazu kommen unzählige Kampf- und Jägerhe-

rausforderungen, ein System zur Verbesserung der eigenen Fertigkeiten, Dutzende Puzzles, jede Menge aufzuklärende Fallakten und ein brandneuer Mehrspieler-Modus. Na dann: Frohes Fest!

Lars Schmeink



Zweite Meinung

Markus Würstle: Die leider oft vorhersehbare Geschichte weiß trotzdem zu unterhalten, ebenso wie das griffige Kampfsystem und der Multiplayer. Dennoch fehlen mir die eindeutigen Neuerungen gegenüber den Vorgängertiteln. Ich gebe 8.1

Batman: Arkham Origins

GRAFIK

Nicht unbedingt Hochglanz und Fotorealismus, aber immer noch atmosphärisch dicht

7

SOUND

Tolle Musikuntermalung, bekannte deutsche Synchronstimmen – hier stimmt alles

9

STEUERUNG

Praktisch unverändert, Serienkenner finden sofort rein

8

Auch der dritte »Batman«-Teil kann überzeugen. Tief greifende Veränderungen an der bewährten Spielmechanik sollte man allerdings nicht erwarten.

8.5 von 10



Erhältlich | 15. November 2013 System | 360/One



Pepper Potts oder Mary Jane?

- + Charmant unschuldiger Humor für alle Altersklassen, großer Umfang, unglaublich viele spielbare Charaktere, eingängige Steuerung, sehr guter Couch-Koop
- Technisch mit Durchhängern bei der Bildrate, wo sind die wirklichen Neuerungen?



LEGO MARVEL SUPER HEROES

Wenn Tante May mit der Iron Fist spielt...

kurz & knapp

Hersteller | WB Games
Entwickler | TT Games

Preis | ab 45 Euro

Genre | Action-
abenteuer

Spieler | 1 - 2

Xbox Live | nein

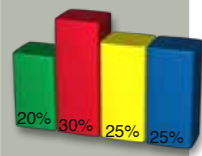
USK | ab 12 Jahren

kurz gesagt

Knuddel-Superhelden kloppen Knuff-Bösewichte, bis sie eckig sind.

das ist drin

- Rennen
- Hüpfen
- Rätseln
- Prügeln



In den dunklen Weiten des Internets gibt es die makabersten Seiten. In manchen Foren streiten sich zum Beispiel Leute darum, was die schmerzhafteste Erfahrung ihres bisherigen Lebens war. Und du wirst es nicht glauben: Oft liegt der barfußige Tritt auf einen Lego-Stein ziemlich weit vorne. Das Spielen von »Lego Marvel Super Heroes« gestaltet sich glücklicherweise keineswegs so qualvoll. Ganz im Gegenteil!

GIB' IHM!

Alleine oder zu zweit schlüpfst man an der Konsole in die Rolle zahlreicher bekannter Superhelden und Schurken des Marvel-Comic-Universums. Man streift aus der Draufsicht durch farbenfrohe Umgebungen, verknüpft Hundertschaften an Klotzgegnern und löst meist ziemlich leicht gehaltene Rätselabschnitte, die einem in den 15 Kampagnen-Levels immer wieder den Weg versperren. Die Avengers-Truppe, viele der X-Men, die Fantastischen Vier: Alle sind sie zu finden in einer sagenhaften Riege aus über 150 spielbaren Figuren. Die Weltretten-Story ist kind- und familientauglich und macht besonders durch den locker-flockigen Lego-Humor allen Altersklassen Spaß. Großartig eingängig spielt sich das, wenn Captain America Klötzchenkameraden mit seinem Schild vermöbelt, Iron Man quer durchs Bild fliegt und Mr. Fantastic sich versehentlich in eine Teekanne verwandelt. Besonders wenn man nicht von den Story-Levels vereinnahmt wird, sondern komplett frei das Lego-

Manhattan mit all seinen echten und fiktiven Sehenswürdigkeiten erkundet. Wer alle 250 goldenen Lego-Steine und sämtliche Charaktere freischalten will, der ist gut und gerne 25 Stunden und mehr beschäftigt. Gleichzeitig vermisst man aber besonders als älterer Spieler echte Neuerungen. Ja, die altbewährte Formel bringt Fun, doch so ziemlich alles hat man prinzipiell schon mal gesehen. Die Figuren und Umgebungen sind halt neu, das war's.

HIGHTECH-HEROEN?

Technisch gesehen sind Legos Superhelden leider nicht komplett auf der Höhe der Zeit. Vermehrt kommt es zu teils merkwürdigen Einbrüchen der Bildwiederholrate – sowohl im Spiel als auch in den Zwischensequenzen. Immer wieder begrenzen zudem unsichtbare Wände die meist schlauchige Levelstruktur. Zumindest erstes Problem konnten wir in einer Xbox-One-Vorabfassung aber zum Glück nicht feststellen. Dank der an sich durchaus hübschen und überbordend bunten Kulissen kann es zudem passieren, dass man das ein oder andere erst unwichtig erscheinende Objekt übersieht und längere Zeit suchen muss, um einem an und für sich einfachen Schalter-Puzzle auf die Spur zu kommen. So ist es uns zum Beispiel passiert, dass wir eine völlig unscheinbare Straßenlaterne übergangen haben, deshalb gut zehn Minuten wie der blinde Daredevil vor einem verschlossenen Tor standen und nicht weiter wussten. Des Rätsels Lösung ist hier in der

Praxis aber recht simpel: Zerlege alles, was dir in die Quere kommt! Was bleibt, ist ein technisch nicht ganz fehlerfreier, aber sonst fabelhafter Solo- und Koop-Spaß, für jeden, der etwas mit den Hartplastikklotzen respektive der Marvel-Riege anfangen kann.

Markus Würstle

Zweite Meinung

Sönke Siemens: Irre, wie viele spielbare Marvel-Helden TT Games hier auf eine Disk quetscht – und spaßige Ideen. Okay, auch »Super Heroes« erfindet die Lego-Reihe nicht neu, ist aber in jeder Hinsicht eine knuffig-klotzige Angelegenheit für Jung und Alt. Ich gebe 8,4

Lego Marvel Super Heroes

GRAFIK

Bunt, putzig, charmant aber mit Framerate-Problemen

7

SOUND

Etwas unauffällig, meist gute deutsche Sprecher

7

STEUERUNG

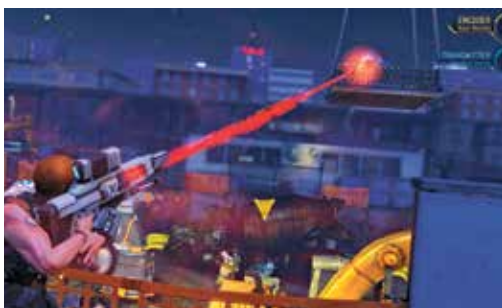
Leicht erlern- und ausführbar

8

Für Kids, Junggebliebene und Comicfans. Besonders im Couch-Koop eine Wonne.

8.0 von 10

Erhältlich | 15. November 2013 System | Xbox 360



Übersoldat oder Untermensch?

- +** Umfassendes Erweiterungspaket mit vielen Neuerungen, komplett auf Deutsch, alle Elemente des Grundspiels plus die beiden DLCs »Slingshot« und »Elitesoldat« auf einer Disk
- Einsteiger könnten sich ob des mächtigen Umfangs schnell überwältigt fühlen



XCOM: ENEMY WITHIN

Rekapitulation mit noch mehr Substanz...

kurz&knapp

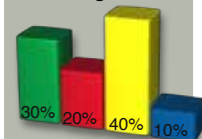
Hersteller | 2K Games
Entwickler | Firaxis Games
Preis | ab 40 Euro
Genre | Strategie
Spieler | 1 - 2
Xbox Live | ja
USK | ab 16 Jahren

kurz gesagt

Extrem umfangreiche Fortsetzung eines der beliebtesten Runden-Strategie-Spiele der letzten Zeit.

das ist drin

- Untertanen
- Basenbau
- Alienhatz
- Attribute-Aufstieg



Im Herbst des Jahres 2012 gab es für Fans des PC-Klassikers »X-COM: Ufo Defense« – und damit auch für anspruchsvolle Rundenstrategie-Liebhaber – einen Riesengrund zur Freude: Ihr Lieblingsspiel aus den Neunzigern wurde von Hersteller 2K Games und den Strategie-Spezialisten bei Firaxis Games neu aufgelegt. 360 Live vergab damals eine Traumnote von 8.7 und auch sonst wurde der Titel praktisch überall mit Bestwertungen und einer Vielzahl an Auszeichnungen förmlich überschüttet. Nach einem kurzen – zwar weniger erfolgreichen, aber dennoch beachtenswerten – Abstecher in Taktik-Shooter-Gefilde mit »The Bureau: Xcom Declassified« liefert 2K nun Endlich Xcom Schub in Form einer gewaltigen Erweiterung des Hauptspiels mit dem Untertitel »Enemy Within«. Der enorme Umfang ist auch der Grund dafür, weshalb das Upgrade nicht als übliche Download-Ergänzung angeboten wird. Vielmehr kommt »Enemy Within« als eigenständige Disk-Version unter dem Decknamen »Commander Edition« in den Handel und wird das Originalspiel »Enemy Unknown« ebenfalls enthalten – wunderbar!

GEWOHNTES NEU VERPACKT

Nach wie vor gilt es, sich ein aus verschiedenen spezialisierten Soldaten besetztes Team zusammenzustellen und es von der eigenen Geheimbasis aus auf noch geheimere Missionen zu entsenden. Dort muss sich dein Team dann in rundenbasierten Gefechten gegen teils sehr anspruchsvolle Gegnerkon-

stellationen behaupten. Besonderes Merkmal von »Xcom« bleibt zudem der sogenannte »Perma Death«, bei dem einmal verstorbene Soldaten nicht mehr wiederbelebt werden und somit für immer verloren sind. Dies gibt einen ganz besonderen Ansporn, zumal man den eigenen Trupp zwischen den Runden ausbilden, Mitgliedern neue Fähigkeiten antrainieren und sie mit hochwertigem Equipment ausrüsten kann. Während in den bekannten Missionen aus »Enemy Unknown« aufmüpfige Aliens von den Karten der Einsatzorte radiert werden müssen, gesellen sich nun menschliche Infiltratoren der Terrororganisation EXALT hinzu. Die Aliens erhalten zudem Unterstützung durch zwei besonders starke Gegnerklassen: den extrem schlagkräftigen Mechtoid sowie den verhüllten Schatten-Attentäter Seeker.

ZUVIEL AUF EINMAL

Im Vergleich zu »Enemy Unknown« gilt es nicht nur, neue Elemente beim Ausbau der eigenen Basis zu berücksichtigen. Neben einer üppigen Menge an neuer Ausrüstung und weiteren Modifizierungsmöglichkeiten der eigenen Soldaten, stehen ferner gänzlich neue Spielelemente, wie etwa die MELD-Kisten, auf dem Programm. Diese Container zerstören sich bei Einsätzen nach abgelaufenem Zeitgeber selber, müssen also vorher geborgen werden, bevor sie ihren kostbaren Inhalt preisgeben. Alles in allem ist »Enemy Within« ein famoses Gesamtpaket für bekennende Rundenstrategen – speziell wenn

sie das Hautspiel noch nicht kennen, in dessen Kampagne die Neuerungen direkt integriert wurden. Allen Genre-Grünschnäbeln sei dagegen gesagt: Ja, das hier ist trotz umfangreicher Einführungsmissionen anfangs zäh, wer dranbleibt, den klickt's später aber umso mehr!

Jan Heinrich

Zweite Meinung

Markus Würstle: Kudos an Firaxis Games, dass nicht nur die Kampagne, sondern auch der Mehrspieler-Modus drastisch erweitert wurde. Auch für die Beigabe von 47 neuen taktischen Herausforderungen ein doppeltes »gefällt mir«. Ich gebe 8.8

Xcom: Enemy Within

GRAFIK

Detailliert aber mit deutlichem Potenzial nach oben

7

SOUND

Spannende Kompositionen, zweckmäßige Geräuschkulisse

7

STEUERUNG

Zielführend und kontextabhängig – sauber!

8

Spannender Taktik-Nervenkitzel für fortgeschrittene Alienjäger. Anfänger sollten sich zuerst das Basispiel vorknöpfen!

8.5 von 10

Erhältlich | 11. Oktober 2013



Wolfs- oder Schafspelz?

- +** Mitreißende Story, ungewöhnliche Charaktere, obskure Situationen, trotzdem glaubhafte Dialoge, gute englische Sprecher...
- Keine deutsche Synchron- oder Untertitelspur, ab und an kurze Ruckler, mit zwei bis drei Stunden sehr kurze Spieldauer

THE WOLF AMONG US: EPISODE 1

Der Wolf in Menschenhaut?

kurz&knapp

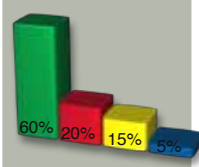
Hersteller | Telltale Games
Entwickler | Telltale Games
Preis | 4,79 Euro
Genre | Abenteuer
Spieler | 1
Xbox Live | ja
USK | ab 18 Jahren

kurz gesagt

Unterhaltsames Abenteuer, in dem der böse Wolf nach einem Killer sucht.

das ist drin

- Dialogen lauschen
- Charaktere kennen lernen
- Atmosphäre aufsaugen
- Gegend erkunden



Märchen sind angeblich was für Kinder. Doch oft behandeln sie bildreich und auf brutale Weise düsterste Thematiken. Wer kennt nicht die Geschichte von Hänsel und Gretel. Jene makabere Mär, in der eine böse Kannibalen-Hexe einen kleinen Jungen essen und seine Schwester als Haussklavin halten will. Oder was ist mit Heinrich Hoffmanns »Struwwelpeter«-Geschichten über eine bei lebendigem Leibe verbrennende Pyromanin und einen Buben, dem beide Daumen abgeschnitten werden? »The Wolf Among Us« schlägt in eine ähnliche Kerbe, nimmt sich das Abenteuer doch die unter Comic-Freunden beliebte »Fables«-Serie von Bill Willingham als Vorlage, die selbst auf berühmten Märchen und Sagen basiert.

ECHT ALTERNATIV

Der Comic, wie auch das gleichnamige Game – übrigens erst ab 18 Jahren freigegeben – spielen in einem alternativen, modernen New York, in dem sich Schneewittchen, die Schöne und das Biest sowie weitere bekannte Charaktere in einer Gemeinde mit dem Namen Fabletown zusammengefunden haben. Mit Hilfe eines Zauberspruchs nehmen sie ein menschliches Äußeres an und bleiben so unerkant gegenüber der Außenwelt. Bigby, unter den Fabelwesen besser bekannt als »der große böse Wolf«, wurde vor Kurzem zum Sheriff von Fabletown ernannt und prompt stolpert der bärtige Kettenraucher über einen blutigen

Mordfall. So entfaltet sich nach nur kurzer Zeit ein undurchsichtiges Story-Geflecht aus bunten Figuren, das in seiner Erzählweise durchaus an eine Mischung aus klassischer Detektivgeschichte und Thriller erinnert.

KEINE ZOMBIES

Das Spielgeschehen und die Aufmachung erinnern extrem an das »The Walking Dead«-Episoden-Abenteuer, das ebenso von den Kaliforniern von Telltale Games stammt und neben einer ganzen Reihe an Kritiker-Auszeichnungen auch jede Menge Lob der Fans einstreichen konnte. Klassische Rätsel wie in einem »Monkey Island« findet man eigentlich gar nicht in »The Wolf Among Us«. Auch durch die eigenwillig, aber ansehnlich gezeichneten Großstadtkulissen streift man nur selten. Und handfeste Auseinandersetzungen werden über einfache Quicktime-Reaktionstests bewältigt. Fordernd ist das Game also nicht, dafür konzentriert sich Telltale, neben der gelungen aus der Vorlage übernommenen, schwarzhumorigen Atmosphäre, besonders auf gut geschriebene Dialoge zwischen den Protagonisten. So gerät man immer wieder in absurde Situationen – etwa ein Wortgefecht mit einem vorlauten Froschmann, dessen Lügen man aufdecken soll, indem man ihn mit zuvor in der Umgebung gesammelten Beweisen konfrontiert. Nur drei Punkte stören das ansonsten gelungene Abtauchen in die fabelhafte Märchenwelt: Es gibt weder eine deutsche Synchro, noch eine entsprechende

Untertitelspur, ab und an kommt es zu kurzen Rucklern und mit gerade einmal zwei bis drei Stunden Spielzeit fällt die erste von fünf Episoden doch ziemlich kurz aus. Wer damit keine Probleme hat, der erlebt hier den Auftakt zu einer wunderbaren Krimigeschichte.

Markus Würstle

Zweite Meinung

Michael Förtsch: Eigentlich ist »The Wolf Among Us« genau das Gleiche wie »The Walking Dead«. Grafik, Spielgeschehen und so weiter sind nahezu identisch – Telltale hat nur die Geschichte und die Charaktere getauscht. Ich gebe trotzdem flauschige 8.0.

The Wolf Among Us: Episode 1

GRAFIK

Eigensinnige und bunte Comic-Grafik, ab und an Ruckler

8

SOUND

Sehr gute englische Sprecher, keine deutsche Synchro

8

STEUERUNG

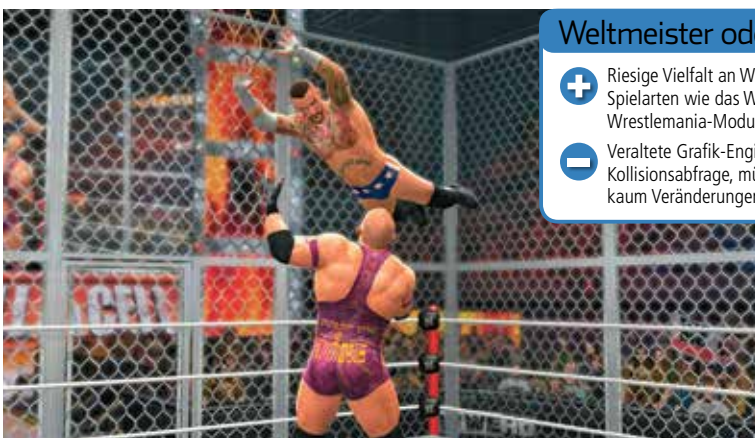
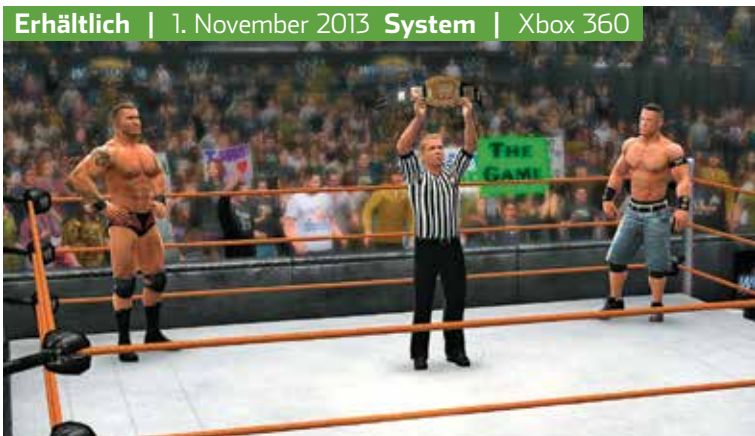
Simple und leicht erlernbar

8

Kurzes, aber unterhaltsames Krimi-Abenteuer mit ungewöhnlichen Charakteren. Märchenhaft!

8.2 von 10

Erhältlich | 1. November 2013 System | Xbox 360



Weltmeister oder Waldmeister?

- + Riesige Vielfalt an Wrestlern und Matches, tolle Spielarten wie das WWE Universum oder der Wrestlemania-Modus, vielfältige Editoren
- Veraltete Grafik-Engine mit schwacher Kollisionsabfrage, müder Kommentar, kaum Veränderungen im Kampfsystem



WWE 2K14

Das Wrestling-Herz jubelt. Die Spielerseele ächzt.

kurz&knapp

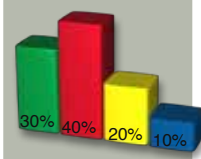
Hersteller | 2K Games
Entwickler | Yuke's
Preis | 60 Euro
Genre | Wrestling
Spieler | 1 - 6
Xbox Live | ja
USK | ab 16 Jahren

kurz gesagt

Hulk Hogan, Bret Hart, der Warrior – starker Fan-Service trotz Schwächen!

das ist drin

- Wrestlemania-Feeling
- Kampf und Krampf
- Freischaltbares
- Doofe Kommentare



Der Ultimate Warrior besiegt den unsterblichen Hulk Hogan bei Wrestlemania VI vor über 67.000 begeisterten Fans im Toronto Skydome. Echten Wrestling-Fans läuft allein bei dem Gedanken an einen solchen Moment das Wasser im Mund zusammen. Denn wo heute scheinbar glatt gebügelte Stars wie John Cena, Randy Orton oder Alberto Del Rio kämpfen, da gab es zu Hochzeiten von WWE wahre Wrestling-Ikonen wie Hulk Hogan, Bret »Hitman« Hart oder »Stone Cold« Steve Austin. Früher war eben nicht nur bei Videospielen vieles besser, sondern auch im Ring von WWE.

Auf dieser Nostalgiejeweile schwimmt auch »WWE 2K14« von 2K Sports. Im Wrestlemania-Modus erzählt es noch einmal 46 der monumentalsten Momente der Wrestling-Geschichte. Diese werden teils mit hübschen Trailern eingeleitet, aber auch innerhalb der Matches aufgegriffen. In so genannten Wrestlemania-Momenten – simplen Quick-Time-Events – werden die entscheidenden Augenblicke noch einmal wunderhübsch aufbereitet. Langzeit-Fans geraten hier wirklich ins Schwärmen, auch wenn gelegentlich Details nicht ganz stimmen. Wieso trägt Hogan bei Wrestlemania II etwa keinen Verband wie im Video angekündigt? Wo ist George »The Animal« Steele bei Wrestlemania III?

GLADIATOREN, FORMIERT EUCH

Wer keine Lust auf das Wrestling-Altersheim hat, darf sich mit dem aktuellen WWE-

Kader vergnügen. »WWE 2K14« bietet über 40 der aktuellen Stars, darunter so illustre Gestalten wie eben John Cena, Brock Lesnar, CM Punk oder Daniel Bryan. Zudem können freigespielte Legenden ebenfalls mit den aktuellen Kämpfern balgen. Im WWE Universum – also dem Liga-Modus – übernehmen Fans die Rolle von Firmenchef Vince McMahon. Sie legen Rivalitäten fest, stellen Shows zusammen und mischen dabei sogar Legenden mit dem aktuellen Roster. Wie wäre es also beispielsweise mit einem Traum-Match zwischen Eddie Guerrero und Daniel Bryan? Die Möglichkeiten sind auch dank der Editoren ungeheuer vielfältig. Kreative Köpfe bauen hier fehlende Stars nach, basteln eigene Einmarsch-Sequenzen oder – ganz neu – verändern die Outfits der bestehenden Stars.

ZUR SACHE, SCHÄTZCHEN!

»WWE 2K14« klingt auf dem Papier nach dem feuchten Traum jedes Wrestling-Fans. Doch all die Stars und all der Glamour täuschen nicht darüber hinweg, dass die Spiel-Engine hoffnungslos in die Jahre gekommen ist. Die Athleten – allen voran Hulk Hogan und Ric Flair – sehen inzwischen aus wie Plastik-Actionfiguren und bewegen sich arg hüftsteif. Immer wieder kommt es zu Grafikfehlern und seltsamen Kollisionsabfragen. Da gleiten Wrestler förmlich zum Ring oder berühren sich bei Aufgabegriffen kaum. Und auch die Interaktion mit den Seilen und anderen Objekten lässt immer wieder zu wün-

schen übrig. Ansonsten steuert sich »WWE 2K14« – bis auf kleinere Neuerungen wie Finisher aus der Luft – wie seine Vorgänger. Macht in der Summe einen Spielspaß-Bodyslam, an dem inzwischen aber vor allem technisch merklich der Zahn der Zeit nagt.

Olaf Bleich

Zweite Meinung

Michael Förtsch: Trotz Technik-Unzulänglichkeiten ist es schon eine fantastische Show, die »WWE« hier abliefern. XXL-Kämpferriege, elektrisierende Atmosphäre und spielerisch ausgewogen, dass es selbst Wrestling-Verächter packt. Ich gebe 8.3!

WWE 2K14

GRAFIK

Leicht verbesserte Animationen, trotzdem zuweilen hüftsteife Athleten

6

SOUND

Publikum reagiert besser, einige Kommentare wirken weiterhin gekünstelt

7

STEUERUNG

Sehr komplex. Kniffliges Konter-system, aber mit Übung erlernbar

7

»WWE 2K14« tritt auf der Stelle. Trotz Modus-Vielfalt krankt das Spiel an der veralteten Technik und unnötigen Limitierungen.

7.7 von 10

Erhältlich | 23. Oktober 2013 System | Xbox 360



Blut- oder Staubsauger?

- +** Spaßiges und präzises Kampfsystem, technisch deutlich besser als die 3DS-Version, schöner Soundtrack mit Anleihen an »Lords of Shadow«
- Spielzeit mit etwa sieben Stunden für ein »Castlevania« relativ kurz, die drei Charaktere unterscheiden sich kaum, magere Story ohne Überraschungen

CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW - MIRROR OF FATE HD

Schizophrener Blutsauger

kurz&knapp

Hersteller | Konami **Entwickler** | Mercury Steam **Preis** | ab 14,99 Euro **Genre** | Actionabenteuer
Spieler | 1 **Xbox Live** | ja **USK** | ab 16 Jahren
Kurz gesagt | Spaßige Mischung aus neuem Kampfsystem und altem Spielkonzept, jetzt auch in HD.

Nachdem »Castlevania: Lords of Shadow« der traditionsreichen Serie einen gelungenen 3D-Neustart bescherte, besinnt sich »Mirror of Fate« zurück auf die 2D-Ursprünge. In den Stiefeln von drei verschiedenen Charakteren kämpfst du dich durch Draculas Schloss und sammelst nach bewährtem »Metroidvania«-Konzept immer neue Upgrades und Gegenstände, mit denen du in bereits besuchten Arealen wiederum neue Pfade beschreiten kannst. So stößt du gleich zu Beginn des zweiten Abschnitts auf goldene Türen, die zunächst ein unüberwindbares Hindernis darstellen. Erst wenn du einige Stunden später die Fähigkeit erlangst, Protagonist Alucard in einen Wolf zu verwandeln, kannst du die versiegelten Durchgänge passieren und dort wertvolle Gesundheits-Upgrades finden. Wie schon »Lords of Shadow« legt auch »Mirror of Fate« großen Fokus auf die Kämpfe. Aus einer leichten und schweren Attacke resultieren zahlreiche Angriffskombinationen. Optionale Waffen und Zaubersprüche sorgen für weiteren Pepp innerhalb der Keilereien und stellen gleichzeitig die größten Unterschiede zwischen den Figuren Simon Belmont, Alucard und Trevor Belmont dar. Während Alucard für einige Sekunden die Zeit verlangsamt,

beschwört Simon wahlweise die Unterstützung eines defensiven oder aggressiven Geistes.

Wer mit einer ebenso epischen und wendungsreichen Geschichte wie in »Lords of Shadow« rechnet, wird enttäuscht: »Mirror of Fate« bietet wenige, aber immerhin hübsche Comic-Zwischensequenzen, die die simple Story schnörkellos darbieten. Dracula hat Simons Eltern getötet und Simon sinnt auf Rache – viel komplexer wird es nicht! Die im März veröffentlichte 3DS-Version litt primär unter der ungenauen Steuerung des 3DS-Analogsticks und häufigen Rucklern, die vielen Sprungpassagen unnötigen Frust einimpften. Beides gehört nun der Vergangenheit an. Die Grafik wurde ordentlich aufgehübscht, seinen Ursprung als Handheld-Titel kann »Mirror of Fate« trotzdem nicht verbergen.

Robin Schweiger

Wertung

Hat Biss und verbindet die Konzepte der Castlevania-Spiele zu einem unterhaltsamen, aber etwas unruhigen Abenteuer.

7.8 von 10

Erhältlich | 15. November 2013 System | Xbox 360



Bundeslade oder Butterdose?

- +** Tolle Atmosphäre, grafisch ansprechend, viele entdeckenswerte Boni, komplett eingedeutscht
- Klischees und Fallen lauern an jeder Ecke, Nazis als Bösewichte sind wenig innovativ

DEADFALL ADVENTURE

Indy? Du hier?

kurz&knapp

Hersteller | Nordic Game **Entwickler** | The Farm 51 **Preis** | ab 50 Euro
Genre | Ego-Shooter **Spieler** | 1 - 12 **Xbox Live** | ja **USK** | ab 16 Jahren
Kurz gesagt | Ego-Shooter, Rätsel und sexy Sidekick? Nehm ich!

Wer zur Hölle ist James Lee Quatermain? Hieß die berühmte Romanfigur von Henry Rider Haggard nicht Allan? Tatsächlich soll der Held dieses Spiels ein direkter Nachfahre des berühmten Afrika-Abenteurers sein. James indes streift in den 1930er Jahren durch Ägypten und lässt kein Klischee aus: bärtig, markig und immer einen flotten Spruch auf den Lippen. Sein neuester Auftrag: Das Herz von Atlantis finden, ein Artefakt, das dem Träger unbeschränkte Macht sichert. Mit einer hübschen Begleiterin an seiner Seite begegnet er dabei aber bösen Nazischergen, wird gejagt, beschossen, stürzt mit dem Flugzeug ab ... Ja, klingt wie eine Mischung aus Indiana Jones und »Uncharted: Drakes Schicksal« für PS3, allerdings erlebt man die Jagd rund um den Globus hier nur aus der Ego-Perspektive. Bewaffnet mit Colts, MP-38, Granaten oder was der Held sonst noch aufklauben kann, schießt man sich durch die weitläufigen Abschnitte. Dazwischen gilt es immer wie-

der knackige Rätsel mit Schaltern oder Spiegeln zu lösen, die Todesfallen deaktivieren oder Türen öffnen. Eine Mischung, die durchaus voranpeitscht, zumal es Abseits der Route stets einige Schätze zu entdecken gibt, um damit James' Fähigkeiten auszubauen. Etwa den Umgang mit seiner Taschenlampe, mit der er Mumien und andere Nachtmonster beim Kampf schwächt. Alles in allem ein schön gemachtes Abenteuer – wenn auch mit kleinen Schwächen: Die Animation des Charakters ist nur »ganz okay«, das Gleiche gilt für die teilweise etwas unmotivierten Sprecher. Dafür ist die Handhabung gut und die Optik sorgt in sandigen Tempeln ebenso für Atmosphäre wie im dampfenden Urwald von Guatemala oder der eisigen Arktis. Als Dreingabe warten noch etliche Multiplayer-Modi wie Flaggenklau, Deathmatch oder Schatzsuche auf schießfreudige Spieler. Pro und Contra aufaddiert, bleibt ein gutes Spiel, das knapp an der Hit-Skala vorbei schrammt, aber immer noch genug Potenzial für ein paar sehr unterhaltsame Stunden birgt.

Reinhard Fischer



Wertung

Selbst als Indiana-Jones-Kopie noch verdammt spielbar. Hat ne Anspiel-Chance verdient!

7.4 von 10



Erhältlich | 11. Oktober 2013 System | Xbox 360



SPONGEBOB SCHWAMMKOPF PLANKTONS FIESE ROBO-RACHE

Schwamm gegen Schwermetall

kurz & knapp

Hersteller | Activision **Entwickler** | Behaviour Interactive **Preis** | ab 40 Euro **Genre** | Action
Spieler | 1 - 4 **Xbox Live** | nein **USK** | ab 6 Jahren
Kurz gesagt | Spongebob und seine Freunde müssen die Krabbenburger-Formel wiederbeschaffen.

Es herrscht Chaos in Bikini Bottom: Der fiese Plankton hat sich einen überdimensionalen Mecha samt dazugehöriger Roboterarmee gebaut und die Krabbenburger-Formel aus der Krossen Krabbe gestohlen. Gut, dass Spongebob Schwammkopf und sein Pfannenwender zur Stelle sind! Denn gemeinsam mit Sandy, Patrick, Mr. Krabs und Thaddäus – oder anders ausgedrückt mit bis zu drei Freunden an einer Konsole – jagt der gelbe Zeichentrick-Schwamm in diesem Action-Plattformer der Formel hinterher; kindgerecht, charmant inszeniert, nur leider auf Dauer eintönig. Denn egal ob an Bord der Fliegenden Holländer oder in der Innenstadt von Bikini Bottom: Alle Levels sehen gleich aus, sind gleich auf gebaut, besitzen die gleichen Rätsel und die gleichen Gegner. So watschelt Spongebob aus der Verfolgerperspektive über texturarme Unterwasserböden, haut Holzfässer mit Münzen klein, verprügelt angreifende Roboter und klatscht seinen

Schwammkörper auf Schalterknöpfe, um irgendwo ein Hindernis zu beseitigen. Immerhin: Die Animationen der Figuren sind durchaus liebevoll gemacht und putzig anzusehen; wie Spongebob etwa seine Glubschaugen zusammenkneift und die Zunge herausstreckt, wenn er mit seiner Waffe auf Feinde zielt. Auch der Humor der TV-Serie wird dank originalgetreuer Waffen wie der Gürkchen-Kanone und der Kaugummi-Pistole, sowie den teilweise Originalsprechern gut eingefangen. Auch deshalb, weil bei manchen Wasserbewohnern – etwa Mr. Krabs – dann eben doch nicht der original Synchronsprecher zum Einsatz kommt. Schade. So geht es von Level zu Level, während zwischendrin immer wieder Plankton als Zwischrin- und Bossgegner beseitigt werden muss. Erwachsene Spieler könnten währenddessen auch Kaffee kochen, sich die Beine rasieren oder einer professionellen Zahnreinigung unterziehen, denn anspruchsvoll ist das Gehüpf und Geballere beileibe nicht. Für Kinder hingegen ist es genau richtig, um nicht die Motivation zu verlieren.

Sabine Schischka

Wertung

Für jüngere Schwammköpfe ideal, bei älteren Semestern nur eingefleischten Sympathisanten zu empfehlen.

6.2 von 10

Erhältlich | 24. Oktober 2013 System | Xbox 360



ROCKSMITH ALL NEW 2014 EDITION

Spiel's noch einmal, Ubisoft!

kurz & knapp

Hersteller | Ubisoft **Entwickler** | Ubisoft **Preis** | ab 66 Euro **Genre** | Musik
Spieler | 1 - 2 **Xbox Live** | ja **USK** | ab 6 Jahren
Kurz gesagt | Ubisoft zeigt dir, wo die Saiten hängen: mit dem virtuellen Gitarrenlehrer 2.0.

Ubisoft macht Ernst: In nur 60 Tagen soll man mit dem virtuellen Musiklehrer »Rocksmith 2014« das Gitarrenspiel lernen können. Wahlweise mit einer echten E-Gitarre oder einem E-Bass. Ob das klappt, sei mal dahingestellt. Doch Fortschritte erzielt man hiermit tatsächlich. Im Gegensatz zum Vorgängerspiel merkt man diesem Ableger an, dass Ubisoft viel stärker auf ernsthafte Musiklektionen setzt. Der Laie bekommt selbst die grundlegendsten Basisschritte vermittelt: Von »Wie halte ich meine Gitarre richtig« bis hin zu »Wie bringe ich den Haltegurt an« werden alle Fragen in kurzen Videos von echten Darstellern beantwortet. Wer das verinnerlicht hat, kann sich sogleich in die Einzellektionen begeben und lernen, wie man die Markierungen am Griffbrett liest oder wie Slides funktionieren. Dazu einfach die Gitarre mit dem mitgelieferten Chinch-zu-USB-Stecker an die Konsole stöpseln, den Anleitungen zum Stimmen der Gitarre folgen, zum

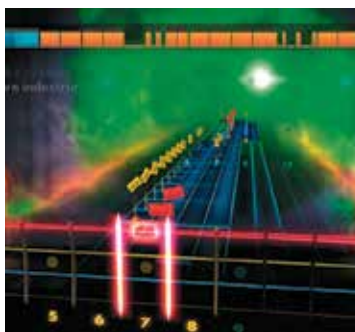
Plektron greifen und loszupfen! Alternativ stürzt man sich gleich auf einen von über 50 Songs aus allen Bereichen der Rockgeschichte und versucht, sein Spiel zu perfektionieren. Dabei werden den einzelnen Saiten Farben zugeordnet, den Bündeln eine Zahl – und dann gilt es, ähnlich wie bei »Guitar Hero« und Co., die richtige Saite im richtigen Bund zum richtigen Zeitpunkt zu spielen. Schön: Anders als im ersten »Rocksmith« sind Lags, also Verzögerungen, nun kaum noch ein Thema. Auch der eher schwach inszenierte Karriere-Modus ist passé und weicht dem ungleich cooleren Session-Mode: Zu zweit mit einem Kumpel oder mit einer KI-Band Jam-Sessions abhalten – das rockt! Überhaupt motiviert »Rocksmith 2014« trotz steiler Lernkurve – auch, weil sich der Schwierigkeitsgrad dynamisch dem eigenen Können anpasst und eine Überforderung so verhindert. Schade dagegen: Wer das erste »Rocksmith« besitzt, kann seine Songs trotzdem nur mit einem zehn Euro teuren Import in die neue Version herüberretten. Wucher, ick hör dir trappen!

Sabine Schischka

Wertung

Umfangreicher und solider Gitarrenlehrer, der alle Basics und einige Fortgeschrittenentechniken vermittelt.

8.6 von 10



Erhältlich | 25. Oktober 2013



Schotterkönig oder Staubfresser?

- +** Offizielle WRC-Lizenz mit allen Wagen, Fahrern und Rallyes dabei, spaßige Jagd nach Bestzeiten, gutes Fahrgefühl zwischen Arcade und Simulation
- Naturgemäß keine direkten Gegner, emotionslos präsentiert, einige Strecken etwas eintönig

WRC 4

Eine staubige Angelegenheit

kurz&knapp

Hersteller | Bigben Interactive **Entwickler** | Milestone **Preis** | 60 Euro **Genre** | Rennspiel
Spieler | 1 - 16 **Xbox Live** | ja **USK** | ab 0 Jahren
Kurz gesagt | Halsbrecherische Offroad-Zeitjagden über verschlungene Pisten in ganz Europa.

Beständig wie ein Uhrwerk: Bereits zum vierten Mal entwickelt das italienische Studio Milestone eine Offroad-Raserei rund um die Rallye-Königsklasse. In Sachen Umfang gibt's wenig zu bemängeln, denn »WRC 4« enthält alle Teams und WRC-Rallyes von 2013. So heizen geübte Raser in Deutschland, Argentinien oder Griechenland über verschlungene Kurzstrecken. Pro Land stehen sechs Etappen an, in denen man die Bestzeit der Konkurrenz schlägt. Das durchaus anspruchsvolle Fahrverhalten bietet mittelmäßigen Realismus. Gerade im Vergleich zum Vorgänger wirken die Boliden wuchtiger und lassen sich schwieriger um die Kurven zirkeln. Gleichzeitig sind die originalgetreuen Vehikel aus dem Hause Citroen, VW oder Mini etwas spurtreuer und bieten recht viel Grip. Rutschpartien oder langgezogene Drifts sind eher Mangelware, für Haarnadelkurven ist die Handbremse Pflicht. Die Fahrphysik erreicht nicht die Stärke der klassischen Rallye-Serie »Colin McRae« in Sachen

Fahrgefühl. Die verschiedenen Untergründe von Asphalt bis Schotter und Schnee unterscheiden sich fahrerisch einfach zu wenig. Allerdings erfordert die Kursführung volle Konzentration. Wie gut, dass der Beifahrer konsequent jede Kurve und jedes Hindernis rechtzeitig ankündigt. Wagenschäden passieren dabei schnell, denn die engen Pisten verzeihen kaum Fehler. So lädiert man sich recht flott Aufhängung, Auspuff oder Karosserie, die aber nur nach jeder zweiten Etappe repariert werden dürfen. Einsteiger oder vorsichtige Fahrer greifen deshalb zur Rückspulfunktion. Optisch überzeugen die Fahrzeugmodelle, die hässlichen Zuschauer dagegen nicht. Ebenso wirken die Strecken zu gleichförmig und wiederholen sich teils sogar, auch die langen Ladezeiten erfordern Geduld. Neben Einzelfahrten, Online-Rallyes und Meisterschaften treten Spieler zur umfangreichen Rennkarriere an. So finden WRC-Fans eine spaßige Beschäftigung, die sich zum Vorjahr leider nur wenig unterscheidet.

Thomas Stuchlik



Wertung

Routiniertes Rallye-Update mit verbessertem Fahrverhalten, aber wenig frischen Strecken und Drumherum.

7.0 von 10

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

Rutscht mir doch den Krötenpanzer runter!

kurz&knapp

Hersteller | Activision **Entwickler** | Magic Pockets **Preis** | ab 40 Euro **Genre** | Action
Spieler | 1 - 4 **Xbox Live** | nein **USK** | ab 6 Jahren **Erhältlich** | 25. Oktober 2013

Nein, mit dem kürzlich erschienenen Arcade-Game »Aus den Schatten« hat das hier nichts zu tun. Viel besser als das vermurkste XBLA-Werk ist dieses Machwerk auf Disk aber trotzdem nicht. Die auf Basis der Nickelodeon-TV-Neuauflage verjüngten Schildkröten-Ninjas Leo, Donnie, Raph und Mikey schlagen sich allein oder mit bis zu drei Offline-Freunden aus der Draufsicht durch 15 Level voller garstiger Fußsoldaten und Kraangdroiden. Meist ziemlich karg und düster sind wenigstens die Cel-Shading-artigen Charaktermodelle einigermaßen nett anzusehen.

Spielerisch gibt sich das Gebotene ungefähr so fordernd wie das Aufwärmen einer Schildkrötensuppe in der Mikrowelle – wobei man an Letzterer manchmal mehr Tasten drücken muss als hier. Richtungs- plus X-Taste reicht meist aus. Und selbst die Dialoge kommen teils peinlicher als jene aus der Live-Action-TV-Serie »Ninja Turtles: The Next Mutation« von 1997. Lieber zu »Donnie Saves A Princess« greifen, das man kostenlos auf www.nick.de spielen kann. Das punktet wenigstens mit Retro-8-Bit-Charme.

Markus Würstle



FINAL EXAM

Die letzte Highschool-Prüfung

kurz&knapp

Hersteller | Focus Home Entertainment **Entwickler** | Mighty Rocket Studio **Preis** | ab 10 Euro **Genre** | Action **Spieler** | 1 - 4
Xbox Live | ja **USK** | ab 16 Jahren **Erhältlich** | 8. November 2013

Diese Highschool-Party haben sie sich anders vorgestellt: Statt auf einer heißen Feier landen vier Teenager in eine Horrorstadt, gefüllt mit Untoten und anderen Monstern. In Gestalt von Quarterback Brutal Joe, der schlagkräftigen Cassy, dem Waffennarr Sean oder dem C4-Experten Nathan geht es durch acht seitliche scrollende Abschnitte, wahlweise als Solist, im Splitscreen-Duett oder als Vierer-Online-Team. Und das zündet richtig gut, denn die vier hacken, schlagen, treten und schießen sich äußerst brutal und effizient durch die 3D-Landschaften.

Als Belohnung für erledigtes Feindpack und gemeuchelte Bosse regnet es Erfahrungspunkte, die sich später in bessere Fähigkeiten oder Waffen-Extras investieren lassen. Zugegeben: Der Comicstil und die fetzige Rockmusik mögen nicht jedem gefallen, doch die Handhabung ist schnell erlernt und die Optik geizt nicht mit knalligen Effekten. Also genau das Richtige, wenn der Geldbeutel schmal ist und die echte Einladung zur hippen Uni-Party mal wieder auf sich warten lässt.

Reinhard »Jack« Fischer



Wertung

Klassische Koop-Schießbude mit effektreicher Präsentation und rockiger Mucke.

7.0 von 10

Wertung

Mit Teeny Tapsi Törtels spielen macht mehr Spaß!

4.3 von 10

Erhältlich | 23. Oktober 2013 System | Xbox 360



HOW TO SURVIVE

Spielbarer Überlebensratgeber

kurz&knapp

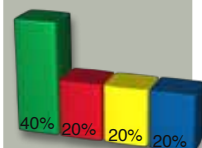
Hersteller |
EKO Software
Entwickler |
505 Games
Preis | 9,49 Euro
Genre | Survival-Action
Spieler | 1 - 2
Xbox Live | ja
USK | ab 18 Jahren

kurz gesagt

Gefühlt tausendster Zombie-Shooter mit ein paar Neuerungen.

das ist drin

- Schnetzeln
- Essen
- Trinken
- Schlafen



Dual-Stick-Shooter mit Zombie-Thema gibt es als Arcade- und Indie-Games zuhauf auf Xbox Live. Mit »How to survive« kommt ein weiterer dazu. Alles beginnt mit einem Schiffbruch vor einer Inselgruppe bestehend aus vier fiktiven Eilanden. Man steuert einen von drei mehr oder minder austauschbaren Helden. Aus leicht schräger Vogelperspektive marschiert man über Strände, durch Wald- sowie Sumpfgebiete und nimmt beim Versuch die Insel zu verlassen Tausende Untote und artverwandte Monstren aufs Korn. Das klingt zunächst so archetypisch, wie es nur geht. Aber »How to survive« unterscheidet sich von seinen Mitbewerbern in einem Merkmal: Die Überlebenskomponente beschränkt sich nicht einfach auf das Niedermetzeln der Zombiehorden. Stattdessen muss an Frischwasserlöchern der Durst gestillt werden. Hunger bekämpfen die Schiffbrüchigen mit gesammelten Pflanzen oder erlegtem Wild, dessen Fleisch jedoch zuerst einmal an einem Lagerfeuer zubereitet werden will, um Parasiten abzutöten. Auch Schlaf spielt eine wichtige Rolle, denn nur ein ausgeruhter Überlebender hat wirklich eine Chance im Kampf. Wie das alles genau von staten geht, veranschaulichen humorvoll in Bleistiftskizzen gezeichnete Survival-Guides.

MEINE WAFFE

Die Leitfäden bringen dir zudem ein relativ ausführliches Crafting-System näher. Sammelst man genügend Einzelbauteile und ent-

sprechende Anleitungen, lassen sich über 100 einfache bis ausgefeilte Heilgegenstände, Rüstungsteile und Waffen zimmern. Ein flexibler Ast und eine straff gespannte Schnur ergeben den ersten einfachen Bogen, Heilkräuter und ein Stoffetzen werden zu einer simplen Bandage. Dass du den Zombies schon bald mit Molotowcocktails und Heimwerker-Schrotflinten entgegen trittst, versteht sich da fast schon von selbst. Super: Ein relativ begrenztes Inventar fordert überlegtes Ressourcen-Management und unterstützt erneut den Überlebenscharakter des Spiels. Rollenspiel-Einflüsse runden »How to survive« gekonnt ab: Für erledigte Zombies und erledigte Aufgaben streicht du Erfahrungspunkte ein, die beim Levelanstieg Skillpunkte gewährleisten, die man dann – je nach Überlebendem – in unterschiedliche Fähigkeitenbäume investiert. Abby ist verdammt flink und ausdauernd, Jack langsam aber sehr zäh und Kenji der Treffsicherste der Truppe.

NIEMAND STIRBT ALLEIN

Grafisch bewegt sich das Gebotene auf gehobenem Niveau, wenngleich manche der Texturen und Umgebungsgrafiken ab und an ein wenig karg daher kommen. Dafür bleibt das Spielgeschehen stets flüssig, auch dank der anfangs gewöhnungsbedürftigen, dann aber gut funktionierenden und ziemlich genauen Steuerung. Kurze Ladepausen – die mit einem witzigen Survival-Quiz aufgelockert werden – gibt's nur beim Wechsel zwischen den Inseln. Wer glaubt, er kann nicht

Frischwasser oder Eigenurin?

- ➕ Überlebenseinschlag und Rollenspiel-Einflüsse gefallen, gutes Bausystem, stets flüssige Bildwiederholrate...
- ➖ ... ist davon abgesehen technisch wenig beeindruckend, Missionen wirken teils etwas einfallslos, Story bleibt Nebensache

alleine überleben, der holt sich einen Couch-Kumpel ins gekenterte Boot und stürmt zu zweit durch den Kampagnen-Modus oder erledigt acht Herausforderungen mit einem Online-Gehilfen – der favorisierte Modus der 360-Live-Survival-Experten!

Markus Würstle

Zweite Meinung

Michael Förtsch: So viel Spaß mir das actionhaltige Überlebensspielchen anfangs bereitet hat, so langweilig ist für mich das sich wiederholende Gameplay nach einer gewissen Zeit. Trotzdem: Als Zombie-Fan fühlte ich mich insgesamt gut unterhalten und gebe 6.8.

How to survive

GRAFIK

Stets flüssig, wirkt ab und an etwas karg

7

SOUND

Mittelpträgliche englische Sprecher, ansonsten eher unauffällig

7

STEUERUNG

Anfangs leicht verwirrend, danach flutscht aber alles

8

Zum Hobby-Bear-Grylls werden und die Zombie-Apokalypse überleben? Rockt!

7.0 von 10

Die komplexe Weltraumsimulation »Star Citizen« könnte neben PC später auch für Playstation 4 erscheinen. Schöpfer Chris Roberts träumt auch davon, Konsolenspieler und PC-Gamer in einem Online-Kosmos zusammenzuführen.



DIE RÜCKKEHR DER

Kaum ein Teenie kennt ihre Namen, doch von ihren Schöpfungen hat jeder schon gehört: Gemeint sind die altherwürdigen Spielentwickler, die Serien wie »Fallout«, »Baphomets Fluch« und »Wing Commander« erfanden. Lange war nichts von ihnen zu hören. Jetzt kehren sie zurück...

Es war einst der US-Horror-Autor HP Lovecraft, der schrieb: »Es ist nicht tot, was ewig liegt, bis dass die Zeit den Tod besiegt.« Und tatsächlich scheint vieles, was man einst als tot und begraben ansah, doch immer wieder zurückzukommen. Promis wie Boris Becker und Brigitte Nielsen graben sich regelmäßig mit kruden Aktionen und Aufmerksamkeitsscherereien ins Rampenlicht. Von Ex-Bundebanker Thilo Sarrazin mit seinen hirnrissigen Ausländerhass-Parolen ganz zu schweigen. Daneben existieren jedoch auch viele gern gesehene Wiedergänger: Der ehemalige Revolverheld Clint Eastwood macht als tiefsinniger Regisseur auf sich aufmerksam. »Knight-Rider« David Hasselhoff bespaßt als selbstironischer Comedy-Heroe in Streifen wie »Piranha 3DD«. Und nun kehren eben auch die Pioniere des Gamedesigns zurück: Chris Roberts, Brian Fargo, Richard Garriott und andere Altherren, die sich in den 1980er- und 1990er Jahren mit ihren Werken einen großen Namen gemacht haben. Seit etwa zwei Jahren scheint eine regelrechte Revival-Welle durch die Videospiel-Branche zu schwappen. Sie bringt Games mit sich, die im krassen Gegensatz zur sonstigen Stoßrichtung der Videospiel-Industrie stehen.



militärische Aufträge erfüllen, Schlachten bestehen, mit außerirdischen Imperien handeln und das Wohl ganzer Sternensysteme beeinflussen. Abseits dessen soll auch eine gigantische Mehrspieler-Welt entstehen, in denen Spieler alleine oder in Gruppen zwischen Planeten umher reisen, diese in Ego-Shooter-Manier erobern und kontrollieren. Und das nicht in einer amateurhaften, kantigen Simpel-Grafik, sondern angetrieben von der »Cry Engine 3« in einer Optik, die's mit aktuellen »Ego-Shooter«-Hits aufnehmen kann. »Es war verrückt«, erinnert sich Roberts, der sich eigentlich seit 2004 aus der Videospiel-Branche zurückgezogen hatte. »Es hatten sich schon 30.000 Leute auf der Seite angemeldet, bevor ich überhaupt gesagt hatte, was ich machen will.« Denn tatsächlich hat Roberts bevor er sein Projekt startete, lediglich eine ominöse Seite namens robertsspaceindustries.com ins Netz gestellt. Doch das war für viele Hinweis genug: Chris Roberts, der Erfinder der legendären PC-Weltraumslachten-Reihe »Wing Commander« aus den 1990er Jahren entwickelt ein neues Game, das diese Spiele wieder aufleben lassen wird. Ob's nun »Wing Commander« heißt oder nicht? Egal! Denn ähnlich wie »Bioshock« als spiritueller Nachfolger der »System Shock«-Reihe gesehen wird, betrachten viele »Star Citizen« als Comeback für Roberts' bisheriger Werke – wenn auch ohne Katzenmenschen und zunächst nur für PC. Dafür jedoch mit einem unglaublich komplexen Wirtschaftssystem und einem undurchsichtigen Geflecht unterschiedlicher Parteien, in das sich die Spieler über Wochen hineinarbeiten müssen. Eben wie einst bei den Games »Wing Commander: Privateer« und »Freelancer«. »Ich hatte immer wieder geschaut, ob jemand so ein Game entwickelt. Doch es kam über Jahre hinweg nichts. Dann habe ich mir solche Spiele

WENN NICHT DU, WER DANN?

Unglaubliche 25 Millionen US-Dollar – umgerechnet 18,5 Millionen Euro – investieren Fans in das neue Projekt des Spielentwickler-Veteran Chris Roberts. »Star Citizen« soll ein komplexer Mix aus Weltraum-Shooter, Handels- und Taktik-Game werden. Eines, das unabhängig von Herstellern wie Electronic Arts, Ubisoft und Co. entsteht und trotzdem unglaublich professionell und ambitioniert wirkt. In einer Einzelspieler-Kampagne wird der Spieler als Teil des United Empire of Earth verschiedene Raumschiffe steuern,





Die einstigen Macher der Abenteuer-Revolution »Myst« von 1993 wollen mit »Obduction« den Geist der Serie wiederbeleben. Auf einem fremden Planeten soll der Spieler herausfinden, wieso er von einer mysteriösen Kraft dorthin entführt wurde.

SPIELMACHER

Das Rollenspiel »Planescape Torment« zählt mit seinen schrägen Charakteren und der tiefsinnigen Story bis heute zu den meistgeschätzten Rollenspielen. »Torment: Tides of Numenera« will ein ähnliches Spielgefühl wiedererwecken, wenn auch in einer ganz und gar anderen Spielwelt als im Vorgängertitel.



im Kopf ausgemalt«, erklärt Roberts. »Irgendwann kam ich zu dem Entschluss: Okay, wenn niemand anders so etwas entwickelt, dann mach ich das eben selbst!«

DIE ALTEN HASEN

Damit ist Roberts nicht alleine. Viele ehemals große Namen der Spieleindustrie beleben einst bekannte Serien neu, starten neue Projekte und werden dabei nur zu gerne von den Fans unterstützt. Erst im Sommer hat das deutsche Studio Black Forest Games den »Super Mario«-Clone »The Great Giana Sisters« aus dem Jahre 1987 als wunderschönes Jump 'n' Run für Xbox Live Arcade, PSN und PC wiederbelebt. Am

4. Dezember veröffentlicht Abenteuerspiel-Legende Charles Cecil die erste Episode des von Fans mit 540.000 Euro geförderten »Baphomets Fluch: Der Sündenfall« für iPhone, iPad, Android-Geräte und Playstation Vita – und bei Erfolg auch später für Xbox Live und PSN. Die erste offizielle Fortsetzung von »Baphomets Fluch« und sein erstes neues Game seit fast sieben Jahren! Unter dem Namen »Mighty No. 9« belebt hingegen der Japaner Keiji Inafune seinen »Mega Man« neu – und das auch auf Xbox One und Playstation 4. Sogar Rollenspiel-Urgestein Richard »Lord British« Garriott schraubt nach sechs Jahren Pause mit »Shroud of the Avatar: Forsaken Virtues« an einem 3D-Rollenspiel, das an seine »Ultima«-

Reihe und deren Tugenden anknüpfen soll. Oder anderes Beispiel: Das Team hinter den Abenteuern der »Myst«-Serie will diese unter dem Namen »Obduction« in modernem Gewand wieder auferstehen lassen. Und 2014 möchte das für »Fallout: New Vegas« und »South Park: Der Stab der Wahrheit« bekannte Studio Obsidian sein Nebenprojekt »Project Eternity« veröffentlichen: ein klassisches Fantasy-Rollenspiel, das sich stark an die 1990er Jahre Meilensteine »Baldur's Gate« und »Icewind Dale« anlehnt. Hier hatten die Macher nach rund einer Million US-Dollar Anschubfinanzierung durch die Fans gefragt. Bekommen hat das 135-Mann-Studio genau 3.986.929 US-Dollar – rund 2,9 Millionen Euro –, zu-



Alles aber nicht vergessen: »Wasteland« erschien bereits 1988 für C64, Apple 2 und DOS. Der geistige Vorläufer von »Fallout« lag jedoch lange als Karteileiche bei Electronic Arts brach.



sammengetragen von über 70.000 Spendern. »Das ist Beweis genug: Die Leute möchten diese Art von Spielen. Sie wollen, dass sie wiederkommen«, sagt Chris Avellone, Story-Autor von »Project Eternity«. Warum das so ist, das glaubt hingegen ein anderer zu wissen. »Ich denke, es gibt gute Gründe dafür, warum das alles gerade passiert. Grund eins ist, dass die Hersteller, die Publisher, diese Spiele und ihre Spieler irgendwann ignorierten und damit ein Loch hinterließen«, erklärt »Fallout«-Schöpfer Brian Fargo. Er selbst entwickelt mit seinem Studio Inxile gerade mit »Torment: Tides of Numenera« einen spirituellen Nachfolger zum legendären PC-Rollenspiel »Planescape Torment«. Und schon im kommenden Jahr möchte er mit »Wasteland 2« eine Fortsetzung zum »Fallout«-Urahn »Wasteland« veröffentlichen. Beide vorerst für PC.

GUTE ALTE ZEIT

Wie Fargo sagt, stellen viele dieser Videospiele und ihre Macher »pure Nostalgie« dar. »Sie wecken mit ihrer Grafik, ihrem Spielgefühl, den Spielmechaniken und Designs Gefühle, die die Spieler hatten, als sie noch jünger waren. Sie erinnern an eine gute alte Zeit«, erklärt der Mitgestalter von Games wie »The Bard's Tale« und »Demon's Forge«. Eine Meinung, die auch »Baphomets Fluch«-Schöpfer Charles Cecil teilt. »Viele Menschen erzählen gerne davon, wie sie Spiele mit ihren Verwandten oder Freunden gespielt haben«, sagt Cecil, der mit seinem Spielestudio Revolution Software bereits seit 1990 im Geschäft ist.

× Neue Namen...

... FÜR BEKANNTE SPIELE

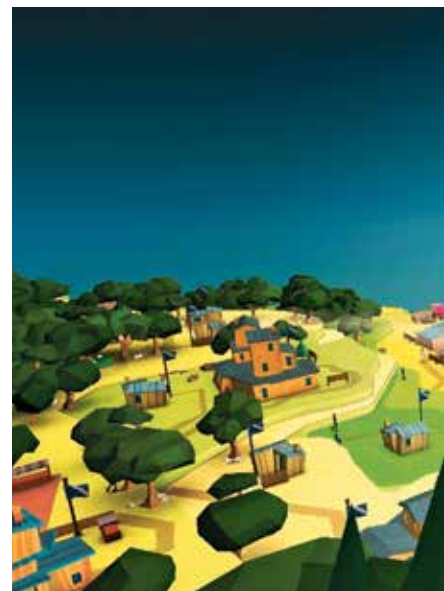
Wieso nennt Chris Roberts sein neues Weltraum-Game nicht »Wing Commander«? Wieso muss Keiji Inafune seine »Mega Man«-Wiederauf-erstehung mit dem Titel »Mighty No. 9« versehen und Richard Garriott auf ein »Ultima« in seinem Rollenspiel-Projekt »Shroud of the Avatar« verzichten? Das hat einen einfachen Grund: Weil sie nicht dürfen. Die Rechte an Namen wie »Wing Commander« oder eben »Ultima« gehören in vielen Fällen nicht deren Schöpfern selbst, sondern den Herstellern, die die Serien einst auf den Markt brachten. Nur in seltenen Fällen wird es den einstigen Erschaffern der Originalspiele ermöglicht, die Rechte zurück zu erwerben. So etwa geschehen bei »Wasteland 2«. In allen anderen Fällen müssen sich die Spieleveteranen auf ihren Ruhm, ihre Errungenschaften und den unverwechselbaren Stil verlassen. »Jeder, den dieses Game interessiert, der weiß, was sich hinter dem Titel verbirgt«, sagt Richard Garriott etwa über »Shroud of the Avatar«.



»So etwas ist dann immer schon eine ganze Weile her. Doch höre ich immer wieder Geschichten, wie etwa von jemandem, der Baphomets Fluch mit seiner Großmutter gespielt hat und er sie fragte, was er tun könne, da er nicht weiterkommt. Oder wie zwei Freunde es nach der Schule gespielt haben und heute noch über diese und jene Stelle im Spiel reden. Gemeinsam ein Puzzle zu lösen oder eine schwierige Passage zu meistern, das ist etwas Besonderes. Unsere Spiele haben Menschen zusammen gebracht.« Doch nicht alle, die etwa für »Project Eternity« spendeten oder auf »Wasteland 2« warten, sind jene, die schon deren Ahnen spielten. Im Gegenteil: Manch einer war zum Erscheinen von »Wasteland 2« im Jahre 1988 noch nicht mal geboren. »Die Sache ist: Selbst wenn manch einer diese Spiele nicht aus eigenem Erleben kennt, er hat gehört, was sie bedeuten. Welche Wirkung sie hatten und wie sie die Welt der Spiele voranbrachten«, glaubt Brian Fargo. »Vielleicht haben Freunde ihnen davon erzählt, vielleicht haben sie darüber gelesen oder ein Youtube-Video gesehen. Wie sich das Spiel anfühlt, das reimen sie sich in ihrem Kopf zusammen. Oder kurz gesagt: Der ein oder andere unterstützt eher eine Vision, als das Spiel an sich.«

ALLES OHNE HERSTELLER

Doch bleibt die große Frage: Warum kehren all jene Spiele und ihre bekannten Schöpfer gerade jetzt zurück? Was ist nun anders? Fantasy-Rollenspiel-Ikone Richard Garriott hat darauf eine kurze und prägnante





Im Jahr 2010 hat der »Mega Man«-Erfinder Keiji Inafune den Hersteller Capcom verlassen und sein eigenes Studio gegründet. Dort arbeitet er an »Mighty No.9«: Look und Spielfluss greifen eindeutig Elemente aus den Action-Jump-n-Runs der »Mega Man«-Reihe auf. Soll 2015 erscheinen, auch auf Xbox One und Playstation 4.

Antwort. »Wir können endlich direkt mit den Spielern sprechen«, sagt der 53-jährige Amerikaner, der 2008 mit seinem Flug zur Raumstation ISS auch außerhalb der Spieleszene bekannt wurde. Über das mittlerweile stets und ständig präsente Internet, Dienste wie Facebook und Twitter können Entwickler unkompliziert kommunizieren; und ihre Schöpfungen dann via Internet direkt an den Mann bringen. Electronic Arts, Ubisoft oder andere Publisher sind für solche Projekte überflüssig. Gut so. Denn laut Brian Fargo sind sie für das Verschwinden der jetzt wiederauferstehenden Spiele verantwortlich. »Es war niemals so, dass sich keiner mehr für große Rollenspiele oder Abenteuer interessiert hat«, analysiert Fargo. »Die Interessenten sind immer da gewesen. Doch die Zielgruppen waren zu klein, um für die immer größer werdenden Hersteller interessant zu sein. Die fixierten sich irgendwann lieber auf Games, die aus ihrer Sicht viel mehr Leute ansprechen und damit auf einen Schlag größere Gewinne abwerfen.« Ähnlich sieht dies auch »Baphomets Fluch«-Macher Charles Cecil: »Das Problem für uns Entwickler war, dass sich die Publisher irgendwann nicht mehr an den Interessen der Spieler orientierten, sondern an den Interessen der Händler«, meint Cecil. Doch dank dem Internet können Entwickler ihre Software nun direkt an jene vertreiben, die sie wollen: über Spiele-Download-Dienste wie Steam, Desura oder über eine eigene Website.



Und mit den neuen Konsolen, der Xbox One und Playstation 4, haben Microsoft und Sony zumindest angekündigt, dass es für kleine Entwickler einfacher und vor allem günstiger werden soll, ihre Games auch dort anzubieten. Denn bisher sind viele der Videospiel-Wiederauferstehungen und ihre Macher auf den PC und Apple Mac fixiert. Technisch sind Umsetzungen und Portierungen vieler aktueller Projekte der Videospiel-Veteranen auf PC aber kein großes Problem. Die Grafik-Motoren mit denen gearbeitet wird, sind vielfach darauf abgestimmt, sowohl von Computer als auch Konsolen unterstützt zu werden: So setzt die »Myst«-Rückkehr »Obduction« auf die »Unreal Engine 4«, »Wasteland 2« auf »Unity« und »Star Citizen« auf die besagte »Cry Engine 3«. Außerdem: »Die Xbox One und Playstation 4 sind doch eigentlich nur kleine PCs«, meint »Star Citizen«-Schöpfer Chris Robert, der zumindest eine spätere Umsetzung seines Projektes für Playstation 4 andeutet.

Viele Games der Kult-Entwickler und alten Videospiel-Haudegen sind bislang noch nicht erschienen. Ob sie's wirklich immer noch drauf haben? Das müssen sie natürlich beweisen. Dennoch ziehen ihre Projekte viel Hoffnung auf sich. Hoffnung, Games und Genres wieder zurückzuholen, die viele Spieler seit langer Zeit vermissen. Und sollte auch nur der ein oder andere Geniestreich gelingen, dann dürfte die Wiederkehr der Videospiel-Veteranen und ihrer Visionen kaum noch aufzuhalten sein!

Michael Förtsch



BIO

Name | Charles Cecil
Beruf | Designer »Baphomets Fluch: Der Sündenfall«
Ludografie | »Beneath a Steel Sky«, »Baphomets Fluch«-Reihe

✕ Unter vier Augen mit...

CHARLES CECIL

360 Live: »Der Sündenfall« ist der erste Teil der »Baphomets Fluch«-Reihe seit sieben Jahren. Hat tatsächlich erst das Geld von Fans und die Crowdfunding-Plattform Kickstarter dieses Game ermöglicht?

Charles Cecil: Zumindest in seiner jetzigen Form, ja. Wir hatten schon einige Rücklagen über den Vertrieb des »Director's Cut« von »Baphomets Fluch« via Apples iTunes- und Googles Play-Store angesammelt. Dieses Geld ist dann in eine erste Vorabfassung geflossen, die wir auf Kickstarter zeigten. Wir fragten dort: »Schaut! Das haben wir bisher gemacht. Wollt ihr uns helfen, das Game fertig zu entwickeln?« Die Antwort waren großzügige Spenden, die uns helfen, etwas Größeres und Besseres abzuliefern, als es uns sonst möglich gewesen wäre.

360 Live: Warum denkst du, sind die Fans so großzügig? Warum spenden sie?

Cecil: Das ist eine schwierige Frage. Die Motivationen sind wohl sehr, sehr unterschiedlich. Viele möchten tatsächlich einfach ein neues »Baphomets Fluch« sehen und spielen – außerdem bekommen die Spender Prämien. Andere möchten an der Schaffung dieses Games beteiligt sein. Denn wir binden jene, die uns unterstützen ein: einige grafische Effekte, wie Schatten der Spielfiguren und die plastischeren Charaktere existieren zum Beispiel nur dank des Feedbacks der Community. Aber es gibt auch die, die sagten: »Baphomets Fluch« interessiert mich nicht so sehr, aber ich mag »Beneath a Steel Sky« und möchte, dass die, die dieses Spiel gemacht haben, weiterhin Games entwickeln. Doch egal wieso: Ich bin sehr dankbar, für all diese Hilfe!

360 Live: »Baphomets Fluch: Der Sündenfall« erscheint geteilt in zwei Episoden. Die erste kommt am 4. Dezember für alle möglichen Plattformen (iOS, Android, PC, Mac OS und PS Vita). Aber noch nicht für Xbox One und Playstation 4. Wie steht's damit?

Cecil: Ich würde es lieben, »Der Sündenfall« auf Playstation 4 zu sehen und auch auf Xbox One. Wir arbeiten eng mit Sony – aber ich mag auch die Jungs von Microsoft. Doch wir haben da noch keinen festen Plan.

360 Live: Und wie steht's mit der Zukunft. Markiert »Der Sündenfall« den Startpunkt für eine ganze Reihe neuer Games von Revolution Studios und Charles Cecil?

Cecil: Ganz ehrlich? Ich habe viel darüber nachgedacht. Aber ich weiß noch nicht, was ich oder was wir als Studio als nächstes machen. Ob ein weiteres »Baphomets Fluch«, ein neues »Beneath a Steel Sky« oder etwas ganz anderes. Es ist bisher noch nichts entschieden.

360 Live: Wir danken für das Gespräch und drücken die Daumen.

[Das komplette Interview findest du auf www.360-live.de]

✕ 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	Bioshock Infinite: Burial at Sea – Episode 1	Hexodius, Magrunner: Dark Pulse, Blood Knights	Neues aus der Redaktion...	Batman: Arkham Origins

✕ Consoles

SCHIRI WERDEN!

Auf die Frage, was er nach seiner Fußballer-Karriere anstellen wolle, antwortete Lothar Matthäus einmal: »Schiedsrichter kommt für mich nicht in Frage, schon eher etwas, das mit Fußball zu tun hat.« Du glaubst allerdings, dass das Schiedsrichter-Dasein sehr wohl etwas mit dem beliebten Ballsport zu tun hat? Warum wirst du dann nicht Unparteiischer bei der CSL? Die Liga sucht nämlich neue Admins für den »FIFA 14«-Bereich. Deine Aufgabengebiete würden allerhand organisatorische Themen umfassen. Proteste und

»Verantwortungsbewusstsein, Zuverlässigkeit und Teamfähigkeit.«

Ligenbeiträge bearbeiten, Nutzern mit Hilfe zur Seite stehen und vielleicht sogar einmal frische Cups mit auf die Beine stellen. Was du für den Admin-Posten mitbringen musst? Neben Motivation sind besonders Verantwortungsbewusstsein, Zuverlässigkeit und Teamfähigkeit gesucht. Du solltest mindestens 16 Jahre alt sein und über gute Deutsch- sowie umfangreiche Kenntnisse zum Spiel verfügen. Das Bewerbungsformular findest du auf unten genannter Webseite:



www.consoles.net

interview

UNTER VIER AUGEN MIT

Christian Corre
von Nippondreams

Name | Christian Corre Alter | 37
Wohnort | München
Beruf | Betreiber eines Spieleladens
Webseite | www.nippondreams.com



Endlich ist es soweit. Die nächste Konsolengeneration steht in den Startlöchern und viele freuen sich darauf, eine Xbox One in den Händen halten zu können. 360 Live hat hinter die Kulissen geschaut und sich mit Christian Corre vom Münchner Spieleladen Nippondreams über Microsofts und Sonys neue Konsolen unterhalten.

360 Live: Erzähl doch bitte kurz etwas über dich und Nippondreams.

Chris: Nippondreams ist ein unabhängiger Videospiele-Shop in München, den es nun seit ziemlich genau acht Jahren gibt. Ich bin der Ladeninhaber und vor allem tief verwurzelt in der ganzen Retro-Geschichte, weil ich einfach damit groß geworden bin – zwar auch mit Super Nintendo und Mega Drive, aber meine absolute Liebe war immer die PC Engine und irgendwann der japanische Dreamcast. Die aktuellen Veröffentlichungen zahlen mir meine Miete und den Mitarbeiter. Aber den wirklichen Spaß, den ich am Laden habe, den bringt mir zum Beispiel, dass ein Kunde ein Spiel sucht und ich ihm das in Japan oder Amerika ausfindig mache und besorge.

360 Live: Wie läuft's mit den Xbox-One- und Playstation-4-Vorbestellungen?

Chris: Als langjähriger Ladenbesitzer weiß man aus Erfahrung, dass man bei mehreren Großhändlern vorbestellen muss. Denn wenn man 30 Geräte bestellt, dann bekommt man oftmals nur zehn. Ich habe ungefähr doppelt so viele Xbox-One-Konsolen vorbestellt, wie ich momentan an Reservierungen habe. Irgendwann habe ich Stop gesagt. Ich hätte zwar locker auch 50 Geräte und mehr verkaufen können, aber mir war klar, dass die Ware nicht kommen wird. Von zwei Lieferanten, die eigentlich die größten in Deutschland sind, bekomme ich keine einzige Konsole, denn die werden von Microsoft gar nicht beliefert. Von einem anderen Lieferanten bekomme ich gerade mal fünf Geräte. Diese fünf Exemplare liefere ich aus und die restlichen Vorbesteller sind unglücklich, weil zu wenige Konsolen zur Verfügung stehen. Bei der Playstation 4 ist es ähnlich, da sind's momentan sogar noch mehr Reservierungen. Auch hier habe ich die Bremse reingehauen. Sonst hätte ich sicher zwei Mal so viele wie von der Xbox One verkauft. Zum Start bekomme ich zwölf Geräte, aber auch nur, weil ich trickse und selbst bei Amazon, im Saturn und im Media Markt vorbestellt habe. Was auf Deutsch gesagt auch gequirelte Kacke ist, denn eigentlich kaufe ich anderen Leuten die Ware weg, um sie selbst bei mir im Laden zu verkaufen. Und Gewinn mache

ich genauso wenig daran, denn ich verkaufe die Konsolen für die normalen 399 Euro.

360 Live: Ärgerlich...

Chris: ... oh ja. Was mich aber besonders aufregt ist, dass du deine eigenen Abnehmer vergraulst. Die einen, weil ich ihre Vorbestellungen nicht mehr annehme und die anderen, weil ich nicht alle beliefern kann, obwohl sie schon bestellt haben. Das bei einem Gewinn von nicht mal fünf Euro pro Konsole. Das ist das Bitterste: Du hast den ganzen Ärger und verdienst nicht mal was dran. Ich bin auch besonders davon genervt, dass die Industrie die kleineren Händler vernachlässigt, die immer den Support bieten. Bei uns rufen die Leute als Erstes an und fragen nach, was sie machen müssen, wenn ihre Xbox 360 kaputt gegangen ist. Auch wenn der Kunde die Konsole gar nicht bei uns gekauft hat, wir beraten ihn trotzdem. Und genau diese Geschäfte bekommen jetzt einen Arschtritt und keine Geräte zum Verkaufen.

360 Live: Wie hat zum Beispiel die ehemals geplante Gebrauchtspielsperre der Xbox One alles beeinflusst?

Chris: Es gab einfach keine Reservierungen – bis auf zwei Kunden, die ich recht gut kenne und die sowieso alles neu kaufen. Denen war es egal. Wobei es sowieso bezeichnend ist, wie viel mehr Absatz die PS3 bringt, gerade jetzt bei »GTA 5«. Wir haben grob 25 bis 30 Prozent an Exemplaren für die Xbox 360 verkauft, den Rest für die PS3. Deutschland ist halt ein ziemliches Playstation-Land, außer es geht um Uncut-Ego-Shooter, da hat Microsoft die Nase vorn. Aber auch bei den Kunden merkt man: Wer einmal lügt, dem glaubt man nicht. Microsoft wollte die Leute anfangs, meines Erachtens nach, nach Strich und Faden verarschen. Und sie sind erst zurückgerudert, als keiner die Konsole kaufen wollte. Ich habe aber auch jetzt noch Kunden, die reinkommen und sagen: Xbone kaufe ich mir genau deswegen aus Prinzip nicht mehr.

360 Live: Und wie sieht's bei den Next-Gen-Games aus?

Chris: Eigentlich nimmt jede Playstation-Vorbestellung auch ein »Killzone: Shadow Fall« dazu. Auf der Xbox One sind's dafür entweder »Forza Motorsport 5« oder dieses in Deutschland nicht offiziell erhältliche Zombie-Spiel. Das sind die Brecher-Titel, die jeder haben will. Ich denke, dass ein »Knack« oder »Zoo Tycoon« sich nicht so gut verkaufen werden. Pack aber ein Game vom Kaliber eines »Gran Turismo 6« mit ins Paket und die Dinger fliegen dir einfach nur so davon.

360 Live: Wobei »Gran Turismo 6« nur für Playstation 3 erscheint...

Chris: ... und genau darum wird es sich auch nicht verkaufen. PS3-Spiele interessieren dann keinen mehr. Die Leute, egal ob Xbox- oder Playstation-Fans wollen jetzt etwas Neues. Du merkst das einfach. Dann gibt's natürlich die, die sich quasi jetzt erst kürzlich eine 360 oder PS3 gekauft haben, aber diejenigen besorgen sich in der Regel sowieso nur gebrauchte Spiele und keine neuen.

360 Live: Ganz herzlichen Dank für deine interessanten Hinter-den-Kulissen-Eindrücke!

✖ Brandneue Erweiterung im Test



BIOSHOCK INFINITE BURIAL AT SEA - EPISODE 1

Preis | 14,39 Euro

Hersteller | 2K Games

Es ist schon fies. Der Beginn der ersten Episode des »Bioshock Infinite«-Download-Inhalts »Burial at Sea« müsste eigentlich mit einer ellenlangen Aufschlüsselung des Endes des Hauptspiels erklärt werden. Daher wird jeder, der sich nicht durch »Bioshock Infinite« gekämpft hat, zwangsläufig ein »Hä?« hervorstoßen, wenn Booker DeWitt in seinem Detektivbüro in der Unterwasserstadt Rapture hockt und plötzlich eine gestriegelte Elizabeth im engen Bengaline-Rock herein stolziert. Deswegen sagen wir einfach mal vorweg: Dieser Downloadinhalt erzählt eine neue Geschichte rund um den Ex-Soldaten und das geheimnisvolle Mädchen. Und die beginnt damit, dass Booker der kessen Dame in bester Film-Noir-Manier eine Zigarette ansteckt und sie ihm einen Auftrag erteilt. Ein Kind namens Sally soll er finden, das wie viele Mädchen in Rapture verschwand. Was folgt, das erinnert erstmal stark an »Infinite«. Ständig gefolgt von Elizabeth geht's für die Ermittlungen durch Rapture – als dieses noch in voller Blüte stand. Hier ist die Unterwasserstadt ein Art-Deco-Paradies, das von Boutiquen, Promenaden und gut gekleideten Menschen bevölkert wird. Licht und Farben überall. Hier ist nichts vom bedrückenden Zerfall aus dem ersten »Bioshock« zu spüren. Schön schaut das aus. Auch, da die Grafik gegenüber »Infinite« noch mal um einige Lichteffekte, Filter und andere Spielereien erweitert wurde. Und auch die klangliche Untermalung schmeichelt mit Geigenklängen und Jazz-Musik, die die Gespräche mit Elizabeth begleiten. Denn die hat viel zu erzählen. Immer wieder deutet sie an, »von woanders« zu kommen und stellt auch Bookers Anwesenheit in Rapture in Frage. Jene, die das Ende des Hauptspiels kennen, werden hier viel zum Nachdenken bekommen. Faszinierend! Der Spielfluss selbst ist leider weniger bemerkenswert. Ein größerer Hol- und Bring-Auftrag will erfüllt werden, der jedoch Anlass gibt, die herrlichen Kulissen zu bestaunen, Gespräche über die Diktatur von Andrew Ryan zu belauschen und letztlich via einem bizarren Kunstclub zu einem alten Bekannten führt: Sander Cohen! Wenn man anschließend in einem Untergrundgefängnis mit ziemlich rar gesäter Munition gegen entstellte Splicer kämpft, kommt tatsächlich ein Gefühl wie in Teil Eins auf. Aber auch das Tommy-Gewehr aus dem Ur-»Bioshock« und ein Gefrier-Plasmid namens »Väterchen Frost« kommen zum Einsatz. Natürlich unterstützt Elizabeth hin und wieder mit Munition, Heiltränken und dem Herbeizaubern eines Samurais sowie motorisierten Patrioten! Ein schöner

Mix zweier Spiele, keine Frage. Leider ist die Story dann nach nur etwa zwei Stunden, einem fordernden Endkampf und einem bizarren Ende vorbei. Für Fans jedoch eine befriedigende Zeit, die den Preis aber nicht ganz rechtfertigt.

Kaufen? **Fans**



✖ AKTUELLE CSL-CHARTS*

CALL OF DUTY: BLACK OPS 2 »3ON3 S&D LADDER«

PLATZ	NAME	PUNKTE	MATCHES
1	Team.Unreality.Vitality	1187	13
2	xTreme Legion!	1184	8
3	Team.Exquisit	1150	11

* Auswertung erfolgte am 22.10.2013

FIFA 14 »1ON1 LADDER«

PLATZ	NAME	PUNKTE	MATCHES
1	dNA x Vegeta	1240	42
2	BERRY T u B a	1209	26
3	CuBe Beastmode	1122	7

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 »Call of Duty: Ghosts« im Kalender. Die Straßengefechte zwischen dir, der Community und der Redaktion gehen am Mittwoch den 12. Dezember 2013 ab 22 Uhr an den Start. 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!

MAGRUNNER: DARK PULSE

Preis | 9,49 Euro Hersteller | Focus Home Interactive Schwierigkeit | schwer Spieler | 1

Die Produktion aus dem französischen Hause Focus mutet auf den ersten flüchtigen Blick wie ein schlichter »Portal«-Klon an: In sterilen Testräumen gilt es, immer komplizierter werdende Rätsel zu lösen, bis das Experiment schließlich eskaliert und die Flucht aus der Anlage zur einzigen Alternative wird. So weit, so bekannt. Man tut sich jedoch keinen Gefallen damit, »Magrunner« als simple Kopie abzustempeln. Der Action-Puzzler hat viele eigene Ideen zu bieten, auch wenn er deren Potenzial nur selten voll ausschöpft.

Im Mittelpunkt von »Magrunner: Dark Pulse« steht der sogenannte Magtech-Handschuh. Mit ihm kannst du verschiedene Objekte in der Spielwelt positiv oder negativ aufladen – Gegenstände mit der gleichen Ladung ziehen sich an, umgekehrt stoßen sie sich ab. »Magrunner« schafft es in seinen 39 Levels kontinuierlich, neue Anwendungsmöglichkeiten für dieses Konzept zu finden. Mal gilt es, Plattformen einen diagonal verlaufenden Kreis entlang zu führen, indem man sie von einer Schaltfläche am Boden abwechselnd abstößt und anziehen lässt. Ein anderes Mal lädst du die vier Seiten eines riesigen Würfels so auf, dass sie sich gegenseitig abstoßen und die untere Seite so zu einer Art Aufzug wird. Leider scheitert die kreative Lösungsfindung häufig an der Ausführung: Gelegentlich muss schnell reagiert und die Polarität verschiedener Gegenstände in Sekundenbruchteilen geändert werden – dank der trägen Steuerung nicht ganz einfach. Zudem wird »Magrunner« zu oft zu einem Suchspiel nach diesem einen Miniaturwürfel, der für die Lösung des Rätsels nötig ist, sich jedoch in irgendeiner Ecke des Levels versteckt hält.

Zwar kommt die Geschichte mit einem netten Twist daher, leider wird dieser bereits durch das Cover des Spiels verraten – das also wenn möglich schnell weg klicken. Zudem nimmt sich »Magrunner« im Angesicht der sehr abgefahrenen Story etwas zu ernst: Hier hätte ein bisschen mehr »Portal«-Verquertheit tatsächlich gut getan. Grafisch wird derweil reichlich Abwechslung geboten, insbesondere die farbenfrohen Magnetfelder geben dem Titel eine unverwechselbare Identität. Auf jeden Fall mal ausprobieren!



TEST

HEXODIUS

Preis | 9,49 Euro Hersteller | Namco Bandai

Games Schwierigkeit | einfach Spieler | 1

»Hexodius« reichert das altbekannte Spielprinzip von Twin-Stick-Shootern mit einigen Rollenspiel-Elementen an – und wird dadurch leider verschlimmbessert. Auf einer Karte wählst du zwischen Überlebens-, Verteidigungs- und Zerstörungs-Missionen. Diese dauern meist nicht länger als ein bis zwei Minuten und finden in den immer gleichen Umgebungen statt. Je besser man sich schlägt, desto mehr Punkte gibt es, mit denen aktive und passive Fähigkeiten gekauft werden können. Etwa ein Geschwindigkeits-Schub oder ein sekundäres Geschütz.

Die Ballerei selbst ist okay, sieht in Konkurrenzprodukten wie »Geometry Wars« aber deutlich effektreicher aus, hört sich besser an und macht dank abwechslungsreicherer Gegnervarianz sehr viel mehr Laune. Da können auch die ausgelutschte »Halte die verrückte KI auf«-Story und die aufgesetzten Rollenspiel-Elemente den Karren nicht mehr aus dem Durchschnittssumpf ziehen.



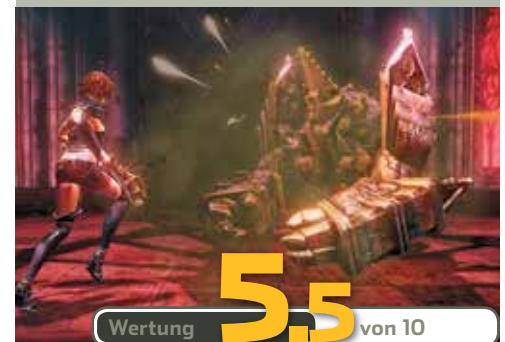
Wertung **5.0** von 10

BLOOD KNIGHTS

Preis | 14,99 Euro Hersteller | Kalypso Media

Schwierigkeit | normal Spieler | 1 - 2

Das neue Konsolensgame der »Venetica«-Macher möchte das Spielprinzip von »Diablo« übernehmen und mit Vampir-Fertigkeiten anreichern, stolpert dabei jedoch über technische Probleme und spielerische Enttäuschungen. Mit seinen zwei Hauptcharakteren ist das hier darauf ausgelegt, im Koop-Modus gespielt zu werden. Dann ergänzen sich Nahkämpfer Jeremy und Armbrust-Schützin Alysa durchaus. Beide Figuren können ihren Gegnern das Blut aussaugen und sich so heilen. Stirbt ein Spieler, muss der andere ihm lediglich ein wenig Lebenssaft überlassen, um ihn wieder auf die Beine zu bringen. Alleine wird »Blood Knights« dagegen dank fehlender Möglichkeit zur Wiederbelebung und mieser Verteilung der Kontrollpunkte schnell zu Frust. Da der Koop-Modus nur lokal spielbar ist und ein Online-Modus fehlt, ist das besonders ärgerlich. Die Technik liegt auf Xbox-1-Niveau, die schlecht erzählte Story und uninteressanten Umgebungen tun ihr Übriges.



Wertung **5.5** von 10

DER DIREKTE WEG ZU DEN ERFOLGEN IN... BATMAN: ARKHAM ORIGINS

FLATTERMANN IM SAMMELWAHN



Der dunkle Ritter fliegt mal wieder durch die Straßen Gothams. Im Hightech-Anzug von Bruce Wayne machst du nicht nur zig Bösewichten den Garaus, sondern sammelst währenddessen auch 50 abwechslungsreiche Erfolge. So viel vorweg: Um die sechs geheimen musst du dir keine Gedanken machen. Sie sind Teil der Geschichte. Für das Durchspielen allein kannst du also schon mal 110

Punkte auf die Checkliste setzen. Die restlichen Erfolge sind jedoch nicht ganz so einfach: Gotham ist vollgepackt mit Sammel-Gegenständen, allen voran den Enigma-Objekten. Nachdem du Enigma in seinem Hauptquartier im südlichen Teil der Stadt besucht hast, findest du überall in Gotham seine Helfer, die du an ihrer grünen Aura erkennst. Nach einem kurzen Verhör markieren sie die Enigma-Objekte des

jeweiligen Distrikts auf deiner Karte und machen das Abgreifen der 15 Gamerscore-Punkte für den Erfolg »Enigma entschlüsselt« so wesentlich einfacher. Das gilt übrigens auch für belastendes Material, das du für den 10-Punkte-Erfolg »Gegenspionage« finden musst. Für »Abgeschaltet« folgst du dagegen lediglich den gelben Punkten auf deiner Karte und zerstörst die besagten Türme durch einen gut gezielten Batarang-Wurf – 10 wirklich einfach verdiente Zähler. Während du dich durch Gotham bewegst, stößt du zudem immer wieder auf Tatorte, deren Ereignissen du mit Batmans Detektiv-Modus auf die Schliche kommst. Schließt du all diese sogenannten Fallakten ab, ist der Erfolg »Spurensicherer« dein und 10 Zähler wandern auf deine Gamerscore-Anzeige. Natürlich neutralisiert Batman nicht nur Untergrund-Abschaum, sondern hilft auch Zivilisten. Für »Verbrechensbekämpfer« musst du 20 Verbrechen vereiteln. Gelingt's, schickt das Spiel 10 Punkte postwendend hinterher. Die Verbrechen sind komplett zufallsbasiert – sobald eines im Gang ist, wird es dir durch einen roten Pfeil und eine Radiodurchsage mitgeteilt. Aber es muss nicht immer Gewalt sein, die dich weiterbringt! Wenn du regelmäßig in der Bat-Höhle vorbeischaust und dort mit Butler und Vaterfigur Alfred plauderst, gibt es als Belohnung nicht nur reichlich Erfahrung, sondern obendrauf auch noch den 10-Punkte-Erfolg »Vielen Dank, alter Freund«.

GEMEINSAM SEID IHR STÄRKER

Als erster Teil der Reihe verfügt »Origins« über einen Mehrspieler-Modus. Zwei Dreier-Gangs treten im klassischen Deathmatch- und Flaggenklau-Modus gegeneinander an – wenn da nicht die zwei Hüter von Recht und Ordnung wären. Batman und Robin versuchen, den Schurken wann immer möglich dazwischenzufunken. Für »Inbegriff eines Jägers« heißt es, als einer der beiden Helden alle sechs Gegner auf sechs verschiedene Weisen zu erledigen. Wer sich geschickt anstellt, erlangt gleichzeitig den Erfolg »Kenne deinen Feind«, für den du alle sechs gegnerischen Spieler im gleichen Match mindestens einmal besiegen musst. Macht zusammen noch mal satte 50 Punkte. »Gegen jede Wahrscheinlichkeit« verlangt von dir, dass du als Held vier Gegner innerhalb von 40 Sekunden ausschaltest, ohne Nahkampfangriffe zu nutzen – hier bietet sich vor allem das Explosions-Gel an, um die daran geknüpften 25 Punkte auf deinem Konto zu sehen. Letztgenannten Erfolg abgeschlossen ist es außerdem nur noch

eine Frage der Zeit, bis du mit beiden spielbaren Fraktionen Level 30 erreichst und damit die Achievements »Kein Witz«, »Gefallener Ritter« und »Gotham All-Star« sowie zusammen weitere 50 Punkte einsackst.



ERFOLGE-ÜBERSICHT

Anzahl der Erfolge:	50
Anzahl der Online-Erfolge:	11
Anzahl geheimer Erfolge:	6
Zeitfaktor:	ca. 50 Stunden
Schwierigkeit:	8/10

Die Mehrspieler-Erfolge sind teils recht anspruchsvoll und sollten so früh wie möglich aus dem Weg geschafft werden – anschließend kannst du dich entspannt den fast unzählbaren Sammel-Objekten im Einzelspieler-Modus widmen. Am besten mit Schützenhilfe von Youtube-Videos.

FLEDERMAUS MIT STIL

Während du dich durch die Geschichte kämpfst, solltest du auf zwei Erfolge besonders achten: »Tadellose Vorstellung« und »Ausgekontert« beziehen sich beide auf jeweils einen spezifischen Kampf, den du anschließend nicht mehr wiederholen kannst – es sei denn, du startest ein neues

Spiel. Wenn du im Duell mit Shiva nicht getroffen wirst und gegen Deathstroke keinen Konter vermasselst, sind jeweils 10 Punkte dein. Profi-Tipp: Solltest du einen Fehler machen, kannst du während des Kampfes ganz einfach den letzten Kontrollpunkt laden und es noch einmal versuchen.





✕ Nachgefasst

BATTLEFIELD 4

Dass »Battlefield 4« ein großartiges Spiel ist, wird kaum jemand anzweifeln. Doch zu welcher Version greift die 360-Live-Community nach dem Beta-Test? Wie wichtig sind Grafik und Bildwiederholrate? Wir haben im Forum nachgefragt!

Bereits beim Start der Beta auf Xbox 360 macht Zamamee deutlich, dass man auf der acht Jahre alten Xbox 360 keine grafischen Wunder erwarten sollte, was dem Spielspaß aber keinen Abbruch tut: »Nach dem Schock der ‚Grafikpracht‘, den man zuerst einmal erleidet – Texturen sind so gut wie kaum vorhanden – ist man eigentlich sehr schnell wieder drin. Die Animationen sind detaillierter und flüssiger. Der Wolkenkratzer ist als erstes eingestürzt, weil alle draufgebolzt haben und ich war gerade im Erdgeschoss als es passierte. Auf der Xbox 360 sah es bei Weitem nicht so spektakulär aus wie im Trailer. Spielerisch finde ich es aber auf jeden Fall besser als Battlefield 3 und solange GTA Online nicht läuft, kann man sich da sehr gut beschäftigen.« Gamezone008 bestätigt seinen Eindruck: »Man darf sich nicht erschrecken: Die Grafik ist wirklich nicht schön. Sehr kantige, verwaschene Texturen. Ich hatte trotzdem sehr viel Spaß mit der Beta und werde sicher noch einige Stunden mit ihr verbringen. Doch ich werde mir Battlefield 4 erst mit der Xbox One holen.« Bei dieser Version sehen die Reaktionen dann auch ganz anders aus, wie man etwa bei Roeselinho merkt: »Verdammt, sieht das Hammer auf den Next-Gen-Konsolen aus! Die ganzen Partikel und Funken, die Details, wow, wow, wow!« Doch die Meinung scheint einhellig zu sein: Grafik ist nicht alles, wie etwa KJ Locke klarzumachen versucht: »Grafik hin oder her. Das fixt an, ich will mehr. Klar, genau darf man nicht hinsehen, das tut

schon ein wenig weh. Was mir besonders gut gefallen hat, war ja das vertikale Gameplay. Ich habe mich bei Battlefield 3 schon gerne auf hohe Positionen gelegt und als Scharfschütze meine Punkte gesammelt, das könnte jetzt noch mal einen Tick spannender werden.« Auch Bambusknecht hat spielerisch wenig auszusetzen: »Ich finde die Beta ganz geil, das Spielen mit dem Scharfschützen macht wieder sehr viel Spaß. Die Grafik ist nicht der Rede wert. Das ist aber egal, weil wir uns sowieso alle die Xbox One holen werden.« Tatsächlich konnte er sich dann aber doch nicht so lange gedulden und lässt uns einige Tage später wissen: »Habe mir den Spaß jetzt bestellt. Ich wollte nicht mehr warten bis November.« Eine gute Entscheidung, denn für zehn Euro lässt sich die Xbox-360-Version ganz einfach auf die Next-Gen-Version upgraden. Auch shark302 wollte nicht mehr bis zum 22. November warten: »Habe jetzt knapp vier Stunden gespielt und es macht schon eine Menge Laune. Was mich ein bisschen stört, ist die neue Art von Medi- und Ammo-Kits, aber da muss man sich halt dran gewöhnen. Freue mich schon soooo auf die Next-Gen-Version!« Goaly099 stimmt kurz und bündig zu: »Das Game und die neuen Karten machen Bock.« Ollimanns Ersteindruck ist aufgrund der schwachen Technik eher durchwachsen: »Habe jetzt drei Stunden im Mehrspieler-Modus verbracht und es macht extrem viel Spaß. Vor allem die Sniper-Klasse gefällt mir wirklich gut. Aber die Grafik ist ja richtig schlimm teil-

weise. Keine Texturen, Pop-Ups, Clipping-Fehler und die Wasser-Effekte sehen aus wie auf der Playstation 2. Also wer sich Battlefield 4 holen will und sowieso eine Next-Gen-Konsole zum Start kauft, der sollte noch drei bis vier Wochen warten. Der Mehrspieler-Modus ist meiner Meinung nach grafisch nicht gerade berauschend und an manchen Stellen echt eine Frechheit«. Shart302 relativiert dieses Urteil ein wenig »Grafik kann man eigentlich mit Battlefield 3 vergleichen. Manche Bereiche sehen echt fett aus und manchmal schüttelt man nur den Kopf. Aber egal, die Action ist da und es bockt ohne Ende.« StevenB3012 ergänzt: »Ich glaube, es hat keiner mehr wirklich erwartet, dass die Grafik sich noch groß steigert auf der alten Generation.« Matz40 gefällt ein etwas untypischer Aspekt des fertigen Spiels auf: »Ich muss sagen, dass mir der Einzelspieler sehr, sehr gut gefällt. Erinnert schon sehr an Call of Duty, weil es dieses mal sehr kracht. Dagegen ist Battlefield 3 echt langweilig.« Du willst auch mitreden? Dann direkt im Forum anmelden und in die Diskussionen einklinken!

Frostige Baller-Einöde oder ultimativer Kugelhagel dank »Frostbite Engine 3«? Hier die ganz subjektiven Meinungen der Redaktion

Jan:

Die Kämpfe sind aufgrund der vielen Fahrzeuge und anderer Spielelemente extrem abwechslungsreich. Nur dass die Grafik auf der auslaufenden Konsolengeneration im Multiplayer-Modus zuweilen derart karg aussieht, hinterlässt für mich einen faden Nachgeschmack.

Nils:

Ich weiß nicht, was Menschen an dieser Reihe finden. Fahrzeuge in Mehrspieler-Shootern nerven, große Karten, auf denen ich ewig latschen muss, auch. Und realistische Kriegsszenarien sind zum Einschlafen. Ich bleib bei »Metro: Last Light« und Konsorten.

Markus:

Wow, ich kann es kaum glauben. »Battlefield« war noch nie so wirklich meine Serie, aber Teil Vier macht selbst mir Spaß. Gut, die Kampagne kann man getrost ignorieren, aber die meisten Zocker holen sich das Game ja sowieso für den Mehrspieler-Part. Schlägt ein wie 'ne Ladung C4!

Michael:

Was »Battlefield 4« grafisch auffährt, das ist einfach der Wahnsinn. Schade nur, dass sich Spielfluss, Szenarien und Mehrspieler-Part insgesamt eher nach einem »Battlefield 3.5« anfühlen, als nach einem komplett neuen Teil einer sonst sehr differenzierten Serie.

Sönke:

Ich. Liebe. Dieses. Spiel! Mit 64 Leuten auf einem Server im Heli Jagd auf Panzer machen – das haben Konsoleros in der Form noch nicht erlebt. Ok, klappt nur auf Next-Gen, ist für mich aber schon Anreiz genug, das Spiel zu kaufen. Zusammen mit der Bombast-Optik auf Xbox One mein Shooter-Favorit 2013!



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 gedankliche Grüte, irrsinnig komische Situationen und gequirktes Kreativpüree. Hier das November-Best-of!

SIEH MAL EINER AN...

Haben wir dir schon jemals erzählt, dass wir hier in der Redaktion seit mittlerweile über einem Jahr nach einem verschollenen PS-Vita-Ladekabel gesucht haben? Wie sich nun herausstellte, befand sich der mythenumwobene Stromzulieferer in einer unscheinbaren Box nebst Dutzenden seiner Kollegen – nicht im Büro, sondern zuhause bei Chef-Verschlamper Sönke. Wir dachten schon, das Ding hätte sich dem anonymen Kabel-Schutzprogramm angeschlossen.

Angeblich war seine Tochter schuld: Sönke



FLEDERMAUSLAND

Yüah! Freitag Nacht ist unser romantisches Arschloch Nils mit seinen U-Bahn-Schläger-Kumpels im Backstage eingeritten, um auf seinem ersten »Trailerpark«-Konzert mächtig Randle zu machen. Zwar treibt er es immer so weit bis einer weint, aber ob der sympathische Partycrasher sich auf den Dancefloor erbrochen hat? Dazu schweigt er bis heute und zeigt uns lieber seine Pokémon-Karten.

Macht alles für ein Shirt: Nils



SCHNACK & ZOCK

Die lieben Leute von 2K Games luden kürzlich zur gemütlichen »Schnack & Zock«-Runde ein. Geschnackt wurde über Münchner Mietpreise und katholisches Ministrantentum und per »WWE 2K14« gab man sich kräftig auf die Rübe. Fürs leibliche Wohl ward natürlich auch gesorgt. Kannenweise Kaffee, kastenweise Bier und kartonweise übrig gebliebene Twix-Riegel von einem Event aus dem Vorjahr. Gut, dass nicht mehr Raider auf der Packung stand.

Hat immer noch zu knabbern: Markus



STINKIGES LEUCHTFEUER

Damit uns in der finsternen Halloween-Nacht kein Unheil widerfährt, hat das symbolträchtige Entflammen eines »Dark Souls 2«-Lagerfeuers auch in der Redaktion stattgefunden. Namco Bandai war so freundlich, uns einen ausgehöhlten Kürbis mit eingeschnitztem Schriftzug des kommenden Düster-Rollenspiels zur Verfügung zu stellen. Coole Sache! Blöd nur, dass das Ding schon nach dem Wochenende zu stinken begann und eklige Schimmel-Brühe heraus suppte.

Wischt jetzt noch gammelige Kürbissuppe weg: Jan



WEISHEIT, MUT UND KRAFT

Hast du mal die Chance, ein Nintendo-Event zu besuchen, dann nimm sie unbedingt wahr. Nicht nur gibt es dort tolle Spiele zu bestaunen, nette Leute zu treffen und leckeres Essen zu verdrücken... manchmal gibt's auch etwas zu gewinnen. So geschehen bei der letzten Veranstaltung. Seither läuft Michael mit einer massiven »Zelda«-Gürtelschnalle mit Triforce-Logo herum, die fast größer ist, als er selbst.

Sieht jetzt total Porno aus: Michael

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

Wie hast du Halloween 2013 verbracht?



Martina: Zuhause. In aller Seelenruhe



Markus: Halloween ist doof. Ich brauche doch keinen festgelegten Tag, um mich in meinem Keller einzuschließen, mich von oben bis unten mit Schweineblut zu beschmieren und dunkle Messen mit Nils zu feiern. Das kann ich auch so tun. Digger, wann haste das nächste mal Zeit?



Jan: Der kleine Horror-Filmabend mit »Evil Dead« und »The Conjuring« war eigentlich ganz nett...

Nur noch wenige Wochen, dann ist Weihnachten. Dein ultimativer Geschenk-Geheimtipp 2013?



Markus: Essbare Unterwäsche. Mal ganz ehrlich: Es gibt kein besseres Geschenk als Schlüpper, an denen man rumknabbern kann, wenn man mal wieder Hunger hat. Ich habe eigentlich immer ein Dutzend zu Hause. Nur nicht vergessen, die Dinger im Kühlschrank zu lagern!



Jan: Ich hab die Jahre zuvor mit Brettspielen wie »Carcassone« gute Erfahrungen gemacht, weil dann nach der Bescherung meist noch stundenlang gezockt wird – einfach herrlich so was!



Martina: Mini Factory 3D-Printer – zum Beispiel zum Drucken realistischer Kürbiszähne.



360 LIVE LESERPOST



Weltwirtschaftskrise? Globale Klimaerwärmung? Benzin wird teuer? Interessiert keine alte Sau: In wenigen Tagen steht die neue Konsolen-Generation im Regal – und eventuell auch im Wohnzimmer der Käufer. Doch bis die ersten Spiele über den Bildschirm laufen, hier noch schnell ein Schwung Leserbriefe. Die haben zwar eine miese Grafik und elend schlechten Sound, kosten dafür aber auch nix.



DIE FARBE BRAUN

Liebe Redaktion, lieber Markus, ich hole gerade die neue Ausgabe aus dem Briefkasten und mir stehen die Haare zu Berge. Die Thematik der »Wolfenstein«-Spiele ist allein für sich schon heikel: Nazis, Okkultismus, Genmanipulation, et cetera und alles zu einem wirren Cocktail vermischt. Ja, ich habe selber auch schon zwei »Wolfenstein«-Titel gezockt und mich bestens dabei unterhalten. In Ausgabe 11/13 ist euch aber eine Formulierung gründlich daneben gegangen. Im Artikel über »Wolfenstein: The New Order« heißt es: »Wahrscheinlich für irgendwelche abartigen Experimente von Dr. Wilhelm Strasse, dessen genmanipulierte Supersoldaten die realen Übergriffe Josef Mengeles aussehen lassen wie aus einem Biologie- und Chemie-Baukasten aus dem örtlichen Spielwarenhandel.« Es gehört ja in den Texten von 360 Live zum Stil des Hauses, Vergleiche möglichst witzig zu formulieren, indem sie übertrieben oder einigermaßen unpassend sind. Aber in einer Spielvorschau die furchterlichen Kriegsverbrechen Josef Mengeles zu verharmlosen, indem sie zu einem völlig abwegigen Vergleich mit Versuchen aus Chemiebaukästen aus dem Spielwarenladen herangezogen werden, das ist vollkommen unakzeptabel. Mengele entzieht sich aufgrund seiner unmenschlichen Verbrechen auch jeder humoristischen Darstellung. Ich nehme zu Markus Würstles Gunsten an, dass diese Entgleisung unbedacht und aus Unachtsamkeit und nicht etwa aufgrund rechtsradikaler, national-

sozialistischer Gesinnung geschehen ist. Und auch nicht, um Mengeles zahllose Opfer zu beleidigen. Jeder macht mal Fehler! Aber trotzdem solltet ihr diese vollkommen verunglückten Zeilen nicht so stehen lassen. Nein, so könnt ihr diesen Vergleich unmöglich stehen lassen! Ich schlage euch vor, dass ihr in der kommenden Ausgabe Stellung zu dieser scheußlichen Entgleisung bezieht und euch dafür entschuldigt.

Claudius Zieber, via E-Mail

Markus: Hallo Claudius, wie du am Schluss deiner E-Mail richtig vermutest, wollte ich Mengeles Experimente nicht verharmlosen und sie erst recht nicht gutheißen. Auch die Opfer des Naziarztes – oder deren Familien – wollte ich damit natürlich nicht, wie du sagst, »beleidigen«. Nichts liegt mir ferner als ein solches Gedankengut, was ich glaube mit Formulierungen wie »Der brutalen Weltherrschaft der braunen Brut« durchaus zu verdeutlichen. Sechs Mitarbeiter des Verlages haben den Text gelesen, bevor er veröffentlicht wurde, und keiner scheint ähnliche Schlussfolgerungen wie du gezogen zu haben. Ansonsten wäre der Artikel nicht in dieser Form erschienen. Besonders geschmackvoll war der Vergleich vielleicht nicht, aber wo zieht man die Grenzen? Darf man Witze über Naturkatastrophen, Behinderte oder sexuelle Vorlieben machen? Wie sieht es mit Religions- und Hitler-Karikaturen aus?

Um zu diskutieren, ob es Menschen oder Ereignisse gibt, die sich komplett einer »humoristischen Darstellung« entziehen, fehlt es hier leider an Platz. Mich beschleicht aber das Gefühl, dass wir bei dieser Thematik unterschiedlicher Auffassung wären. Nichtsdestotrotz: Hiermit entschuldige ich mich bei dir und bei jedem anderen, der sich durch den völlig überzogenen Vergleich angegriffen, verspottet oder auf eine sonstige Weise angegangen fühlt.

TECHNIK-FEIND 1

Seit ungefähr vier Jahren besitze ich nun eine Xbox. Seit ich jedoch versucht habe, mich irgendwie per Internet auf der Webseite von Xbox anzumelden, habe ich ein riesiges Problem. Irgendwie wurde ich nicht mit meinem Gamertag verbunden. Er existiert jedoch, da ich ihn bereits bei der Suche gefunden habe. Ich heiße »Giant zock fan«, werde aber auf der Seite als »SuchenderFarn56« angemeldet. Ich kann also nicht die automatische Verlängerung der Goldmitgliedschaft ändern, was sehr problematisch ist, da ich das Konto einerseits nicht mehr besitze und noch nicht weiß, ob ich mir das künftig leisten kann. Jedes mal wenn ich versuche, bei dem User »Farn« aufs Konto zu kommen, wird mir ein Systemfehler angezeigt und die neuen Nutzungsbedingungen muss ich immer wieder akzeptieren, um mich anzumelden

✕ KONTAKT

E-MAIL

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

INTERNET

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

BRIEF

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



✕ ACHTUNG! ACHTUNG! FANBOY DES MONATS

Hallo Leute. Ihr macht ein tolles Heft. Da muss auch nix verbessert oder geändert werden! Ich als gefühlter Altzocker habe mal eine Frage, da ich mir die One erst nächstes Jahr holen kann: Kann man ein Multiplayer-Spiel auf zwei Konsolen gegeneinander spielen? Sprich ein Spiel, was auf beiden Konsolen rauskommt: Ich spiele es auf der 360 und mein Kumpel auf der One?
Thorben Kahnke, via Facebook

Markus: Die Antwort ist leider kurz und schmerzhaft: Nein! Im Moment ist kein sogenanntes Cross-Play zwischen neuer und alter Konsole in Planung. Grund dafür ist die verbesserte Netzwerk-Struktur der Xbox One, die aktuell nicht mit der 360 kompatibel ist. Allerdings haben wir hier im Büro schon eine fette Wette laufen, wie lange es wohl dauern wird, bis ein gewiefter Indie-Programmierer genau dieses Kunststück in seinem heimischen Keller zustande bringt. Willst du noch einsteigen?

✖ UNSERE MOTZECKE

KNOPF-KONFUSION

Im neuen Magazin steht ein Bericht über »Air Conflicts: Vietnam«, bei dem ihr die Steuerung von Hubschraubern kritisiert. Mir als ausschließlich 360-Spieler kam es etwas befremdlich vor, dort was von Kreis- oder Dreieckstaste zu lesen. Auf dem 360-Pad wären diese Tasten aber B- oder Y-Taste. Ist ja soweit Okay, wenn ihr die 360-Version nicht zum Testen bekommt, aber dann bitte dazu schreiben: Getestet auf PS3 da keine 360 Testversion bekommen oder so ähnlich. Patrick Steil, via Facebook

und sie dann wieder zu akzeptieren und das immer wieder. Beim Support auf der Seite steht auch keine Hilfe und ich weiß einfach nicht mehr weiter. Ich hoffe, ihr könnt mir helfen, damit ich meinen Gamertag auch mit dem Konto verbinden kann. Zirpfel95 per Mail

Jan: Tja, jetzt ist es also endlich soweit: Wir sind an einem Punkt angekommen, an dem die Technik zu einem Feind geworden ist, den man nicht bekämpfen kann. Denn gegen einen falsch deklarierten Xbox-Account helfen leider weder Kugeln, Flüche noch rohe Gewalt. Hier also unser ganz untechnischer Tipp: Nimm einen echten Telefonhörer in die Hand, wähle die echte Nummer der Service-Hotline und rede mit einem echten Menschen. Der wird dir dann eventuell erklären, was schief gelaufen ist und wie man die Sache wieder einrenkt.

TECHNIK-FEIND 2

Ich lasse auch kein Heft von euch aus, immer schön geschrieben eure Berichte und Tests. Jetzt zum Thema: Microsoft hat für mich die Suppe verbrannt und ich denke für viele andere auch. Das wird Microsoft zum Launch zu spüren bekommen, davon gehe ich fest aus. Ich spiele in einem kleinen Zockerzimmer, wo Kinect einfach nichts verloren hat, und ich auch keine Lust auf Hampelen habe. Ich möchte bequem auf meiner Zocker Couch daddeln, ohne Sprachbefehle oder Handzeichen von mir zu geben. Wenn ich meine Hand vom Controller weg bewege, dann nur um nach Bier oder Kaffee zu greifen. Für mich hat sich die Anschaffung erledigt, solange die Kinect-Leiste dabei ist. Würde Microsoft zum Launch eine Konsole ohne Kinect für 350 Euro hinstellen, wäre ich sofort dabei, ansonsten ist der Zug erstmal abgefahren. Ihr dürft das auch gerne an Microsoft weiterleiten. Eine Idee wäre auch, beim Kauf die Kinect-Leiste beim Händler zu lassen und 100-150 Euro gutgeschrieben zu bekommen.

Jumatic per Mail

Sönke: Lass mich an dieser Stelle mit einem Zitat von Jean-Jacques Rousseau antworten: »Die Freiheit des Menschen liegt nicht darin, dass er tun kann, was er will, sondern dass er nicht tun muss, was er nicht will.« Kurz: Du hast es selbst in der Hand, ob du dir die neue Konsole holst oder nicht. Und auch, ob Du den Kinect-Sensor überhaupt in Betrieb nimmst, denn mittlerweile ist der Anschluss ja keine Systemvoraussetzung mehr. Ich persönlich freue mich ja auf »Kinect Sport Rivals« – Hampelen inklusive. Ich hoffe einfach mal, dass die weite

Reinhard (Jack): Mea Culpa, wie der Lateiner sagt. Zum Test lagen uns tatsächlich beide Versionen vor, doch da die Xbox gerade von einem Kollegen in Beschlag genommen wurde, wanderte eben zuerst die PS3-Version in den Schacht. Danach wurde ganz einfach bei der Übernahme geschlampt. Haben wir schon versprochen, dass das nie wieder passieren wird? Wahrscheinlich schon mehr als einmal, aber wir sind, kaum zu glauben, eben doch nur Menschen. Und »Air Conflict: Vietnam« eben immer noch ein schlechtes Spiel.

Verbreitung von Kinect auch neue Möglichkeiten eröffnet, um noch tiefer ins Spiel eintauchen zu können. Die Geschmäcker sind eben verschieden.

ICH ZITIERE ...

Es ist doch jedes Mal aufs Neue eine Wonne, sich selbst zu lesen – und dann auch noch mit ziemlich ungekürzten Zitaten. Was mich derweil zu folgenden Fragen treibt: Gibt es einen Preis für die längsten übernommenen Zitate? Und braucht ihr noch einen Redakteur in euren Reihen?

The Lyndge aus dem Forum

Michael: Preise will der Herr also? Grenzenloser Ruhm und weltweite Anerkennung sind wohl nicht mehr gut genug, was? Na, ich werde mal nachsehen, ob in der Rumpelkammer noch ein seltener Preis liegt, für den es bisher keinen Abnehmer gab. Und was den Posten als Redakteur betrifft: Sende uns doch mal ein paar Arbeitsproben, eventuell klappt es ja – und dann kannst du selber in der Rumpelkammer nachsehen.

KONTO-KONFLIKT

Ich wende mich mit einem Problem an euch: Ich bin stolzer Besitzer einer Xbox 360, nun habe ich in Erwägung gezogen, mir die Xbox One zu kaufen. Alles schön und gut soweit. Nun erzählt mir aber bitte mal, wie sich das verhält, wenn ich trotz der One die 360-Spiele nicht aufgeben möchte. Wie geht das mit meinem Profil beziehungsweise Gamertag. Da steige ich nicht durch. Also bitte erklärt mir die Möglichkeiten. Die jungen Leute mögen das alles mit Links machen, aber mir fehlt da das Verständnis für. Ich bedanke mich jetzt schon mal ganz doll für eure Mühe. Euer Heft ist übrigens sehr, sehr gut.

Tobias Phol per E-Mail

Markus: Zum Systemstart will die Xbox One einen Account anlegen. Dort hast du dann die Wahl: Du kannst ein »neues« Spielerleben mit einem frischen Account beginnen oder du gibst einfach deinen bestehenden 360-Account samt Passwort an. In diesem Fall werden Erfolge, die man auf beiden Konsolen holt, auf einem gemeinsamen Konto gespeichert. Das Gleiche gilt für Freundeslisten und so weiter. Bleibt nur zu hoffen, dass du dir das Passwort auch wirklich gemerkt hast, denn einige Kollegen durchwühlen bereits seit Tagen ihre staubigen Akten nach dem Codewort, um für den 22. gerüstet zu sein. Wichtig: Da der Account immer nur einmal online sein kann, gibt es auch kein Durcheinander bei den Erfolgen, die du auf 360 oder One freispielt.

✖ SCHNIPSEL

Zum dritten Mal in Folge im Heft erwähnt worden und zum dritten Mal mit falsch geschriebenen Forennamen, nämlich mit einem »t« zu wenig.

Mattcher77, aus dem Forum

Jan: Wusstest du eigentlich, dass Donald Duck und Konsorten nur vier Finger haben, weil das Zeichnen eines fünften Fingers zu viel Geld gekostet hätte? Dann rechne dir mal aus, was es kostet, noch ein zusätzliches t zu drucken. Noch Fragen, Mat7?

Ich bekomme nun schon seit Ewigkeiten euer Heft und freue mich immer wieder auf die geballten Seiten voller Unterhaltung. Da ich zukünftig vorhabe, mir die PS4 zu kaufen, würde ich gern erfahren wie das Magazin heißt, was vom gleichen Verlag stammt wie die 360 Live und sich rund um die Playstation kümmert.

Philipp Rieger per Mail

Sönke: Wir haben Gigabytes an Daten gesichtet und mussten zum Schluss sogar die allwissende NSA befragen, um zu klären, welche Magazine wohl sämtliche Fragen zum Thema Konsolenspiele klären können. Und die Antwort lautet: 360 Live und PS3M. Das sollte eigentlich die »42« als philosophische Standard-Antwort auf alle Fragen in diesem Universum ablösen – hat nur noch keiner gemerkt.

Habt ihr irgendwelche Informationen, ob ein Baseball-Game für die One in der Mache ist? Ich weiß, es interessiert sonst keinen, aber ich bin schon seit Monaten auf der Suche in diversen amerikanischen Foren, wo lediglich spekuliert wird. 2K scheint die Serie nach »Master League 2K13« nicht mehr weiterzuführen, EA war im Gespräch, habt ihr da etwas Genaues?

Bambusknecht, aus dem Forum

Michael: Ausgerechnet Baseball soll es sein? Na, da hast du dir ja eine Nische ausgesucht, die hierzulande kaum noch unterstützt wird. Tatsächlich haben wir bisher kein einziges Baseball-Spiel für die Xbox One am Horizont ausmachen können. Für dieses spezielle Genre bist du auf der Playstation besser aufgehoben. Oder: Dürfen wir an dieser Stelle vielleicht ein Fußball-Spiel ans Herz legen? Da stehen die Chancen, lass uns kurz nachrechnen, ja, ziemlich genau bei 100 Prozent!

✖ SPRUCH DES MONATS

» Der größte Videospieleheld? Der lange Stab bei Tetris! «

Mattcher77, mit doppeltem t und aus dem Forum



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

AKTUELLE KAUF- UND SPARTIPPS



SÖNKE SIEMENS

PROTOTYPE 2 RADNET EDITION

Genre | Action **Hersteller** | Activision
USK | ab 18 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1
Aktueller Preis | 11 Euro, amazon.de

Ein Virus-infiziertes New York, Mutanten, ein neuer Protagonist – ach, wen interessiert's? Was hier zählt, ist die rohe Action. Und die Superkräfte, dank derer du böseartige Tentakel schießt oder dein Arm zur Riesenklinge mutiert. Spaßiges Schlitzeln in offener Welt, leider hierzulande geschnitten.

Wertung **8.5**

MARKUS WÜRSTLE

CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW COLLECTION

Genre | Action **Hersteller** | Konami
USK | ab 16 Jahren **Xbox Live** | nein **Spieler** | 1
Aktueller Preis | 30 Euro, amazon.de

Gleich drei Spiele in einem? Die Kollektion umfasst die hervorragende Vampir-Action »Lords of Shadow« sowie deren »Reverie & Resurrection«-Download-Inhalt, eine HD-Neuaufgabe des 3DS-Abenteuers »Mirror of Fate« und eine Demo zum 2014 erscheinenden »Lords of Shadow 2«. Zubeißen!

Wertung **8.8**

JAN HEINRICH

DEAD SPACE 3 – LIMITED EDITION

Genre | Action **Hersteller** | Electronic Arts
USK | ab 18 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 - 2
Aktueller Preis | 25 Euro, redcoon.de

Beängstigend hübsche Grafik, grauenerregend großartig gestaltete Monster, furchteinflößend beklemmende Weltraum-Atmosphäre: »Dead Space 3« erhält die Tugenden der Serie. Nur manch allzu rambomäßige Action-Passage stört. Doch unterm Strich bleibt gelungener Horror, wahlweise kooperativ zu zweit.

Wertung **8.6**

SABINE SCHISCHKA

BATMAN: ARKHAM CITY – GOTY-EDITION

Genre | Action **Hersteller** | WB Games
USK | ab 16 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1
Aktueller Preis | 21 Euro, Amazon Marketplace

Nicht genug Kohle für »Arkham Origins«? Das hier kostet gerade mal ein Drittel und bringt gegenüber der Standard-Fassung von »Arkham City« den Zusatzinhalt »Harley Quinn's Revenge«, fünf DLC-Packs, sieben Karten, zwölf Skins und zwei spielbare Charaktere mit. Kaufen – und grinsen wie der Joker!

Wertung **9.5**

NILS OSOWSKI

DRAGON'S DOGMA DARK ARISEN

Genre | Action-Rollenspiel **Hersteller** | Capcom
USK | ab 16 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1
Aktueller Preis | 27 Euro, digitalo.de

Neben einer Vollversion des Hauptspiels »Dragon's Dogma«, enthält das hier zudem die Erweiterung »Dark Arisen«. Ersteres ist ein Action-Rollenspiel-Abenteuer, das mindestens 30 Stunden unterhält. Letzteres ein düsterer Dungeon-Ausflug für zahlreiche weitere Stunden Monsterschlachten – klasse!

Wertung **8.3**

MICHAEL FÖRTSCH

INJUSTICE: GÖTTER UNTER UNS

Genre | Beat 'em up **Hersteller** | WB Games
USK | ab 16 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 - 8
Aktueller Preis | 30 Euro, hitmeister.de

Was passiert, wenn die »Mortal Kombat«-Schöpfer mit Superhelden-Kräften spielen? Genau, »Injustice«! Die Schlägereien zwischen berühmten DC-Ikonen wie Batman, Superman oder Wonder Woman profitieren vom handwerklichen Können der Entwickler. Für Genre-Kenner ein Muss und verführerischer als Catwoman!

Wertung **8.9**

SPECIAL EDITION

ASSASSIN'S CREED HERITAGE COLLECTION

Ein großzügiges Erbe?

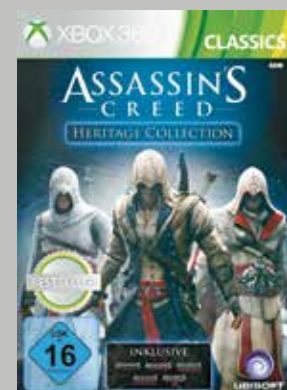
Genre | Actionabenteuer **Hersteller** | Ubisoft
USK | ab 16 Jahren **Xbox Live** | ja
Spieler | 1 - 8 **Preis** | 50 Euro
Erhältlich | 7. November 2013

Nanu, eine »Assassin's Creed«-Sammlung? Aufmerksamen Geschichtsforschern mag das wie ein Déjà-vu anmuten. Absolut richtig, versammelt doch die exklusiv in Europa beziehbare »Assassin's Creed Anthology« bereits alle Meuchelabenteuer bis einschließlich Teil Drei. Während Letztere allerdings bei willigen Abenteurern Taschendiebstahl in Höhe von 140 Euro begeht und sämtliche Zusatzinhalte der Spiele umfasst, fordert die »Heritage Collection« gerade einmal 50 Euro Tribut, liefert dir aber »nur« die Hauptspiele ohne Download-Erweiterungen.

GESCHICHTE ERLEBEN

Fünf unterhaltsame Assassinen-Abenteuer für jeweils einen Zehner? Lohnt sich! Die Reihe thematisiert den Dauerbrenner-Krieg zwischen Assassinen und Templern in den unterschiedlichsten Epochen der Menschheitsgeschichte. In Teil Eins bereist du das Heilige Land im Jahr 1191, zur Zeit des Dritten Kreuzzuges, und schleichst dich als Altaïr unter anderem durch Jerusalem. Der Nachfolger schickt dich nach Venedig, wo du als Ezio Auditore das Assassinen-Handwerk lernst – mit hilfreichen Erfindungen Leonardo da Vincis. Auch »Assassin's Creed: Brotherhood« dreht sich um die Abenteuer Ezios, diesmal in Rom, wo er dem Templer-Orden ein für alle mal das Handwerk legen will. Den Abschluss der Ezio-Triologie bildet »Revelations«, in welchem es den Helden ins Osmanische Reich verschlägt. Und dann wäre da ja noch »Assassin's Creed 3«, welches die alte Welt als Schauplatz hinter sich lässt und den Spieler in die Haut von Connor steckt. Als Sohn einer amerikanischen Ureinwohnerin und eines britischen Vaters befindet er sich mitten in den Wirren der Amerikanischen Revolution. Hast du die Reihe bislang verpasst? Bei diesem verlockenden Angebot kannst du bedenkenlos losmeucheln!

Nils Osowski

Kaufen? **JA**



SPIELETERMINE

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

HITVERDÄCHTIG? XBOX 360

WATCH DOGS

Hersteller **Ubisoft** Genre **Actionabenteuer**



So brutal wie eine groß angelegte Hacking-Attacke auf die Smartphones der Zocker-Community: Ubisoft verschiebt seine bereits sehnlichst erwartete Offene-Welt-Action kurzfristig auf das zweite Quartal 2014. Damit fällt »Watch Dogs« als einer der wichtigsten Xbox-One-Starttitel weg. Der Hersteller begründet die überraschende Entscheidung – der Titel hätte bereits am 21. November erscheinen sollen – damit, die Spielerfahrung noch deutlich verbessern zu wollen. Schade, aber nachvollziehbar bei einem solchen Mammutprojekt.

THE CREW

Hersteller **Ubisoft** Genre **Rennspiel**



Und noch eine Hiobsbotschaft aus dem Hause Ubisoft. Den Offene-Welt-Raser mit »Test Drive«-Prinzip verschiebt der französische Hersteller auf frühestens Juli 2014. »The Crew« erscheint somit nicht wie ursprünglich angekündigt noch im ersten Quartal 2014 sondern muss ebenfalls aus Gründen der Qualitätssteigerung einige Monate mehr in der Werkstatt verweilen. Wie auch »Watch Dogs« will Ubisoft »The Crew« einen Look auferlegen, der die nächste Konsolengeneration angemessen repräsentiert und dabei keine Kompromisse aus Zeitgründen eingehen.

RAMBO

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



Tataa, Mr. Ein-Mann-Armee bekommt sein eigenes Spiel für Xbox 360! Der Ego-Shooter greift dabei die Handlung der ersten drei Teile der »Rambo«-Filmreihe auf – dementsprechend brutal geht's in dem Machwerk von Entwickler Teyon auch zu Sache. Eigentlich noch für Winter 2013 angekündigt, erscheint John Rambos großer Konsolenauftritt nun Mitte Januar 2014. Ob's was kann? Noch hat man uns keine Anspielversion zugesandt, was in der Regel kein gutes Omen ist.

TERMIN	TITEL
1. Nov.	Angry Birds: Star Wars
1. Nov.	WWE 2K14
5. Nov.	Call of Duty: Ghosts
7. Nov.	Assassin's Creed: Heritage Collection
7. Nov.	Castlevania: Lords of Shadow Collection
15. Nov.	Deadfall Adventures
15. Nov.	Lego Marvel Super Heroes
15. Nov.	XCOM: Enemy Within
19. Nov.	Bloodbath
21. Nov.	Need for Speed: Rivals
21. Nov.	Zumba Fitness: World Party
22. Nov.	Young Justice: Vermächtnis
28. Nov.	Phineas und Ferb: Suche nach Super-Sachen
Nov.	Band Fuse
12. Dez.	South Park: Der Stab der Wahrheit
Q4 2013	Raven's Cry
2013	Adventure Time: Erkunde das Verlies und frag nicht warum!
2013	Contrast (DL)
2013	Kick-Ass 2
2013	Sherlock Holmes: Crimes & Punishments
2013	Zumba Kids
17. Jan	Rambo
4. Feb.	Earth Defense Force 2025
14. Feb.	Lighting Returns: Final Fantasy 13
25. Feb.	Das Schwarze Auge: Schicksalsklänge
25. Feb.	The Raven: Vermächtnis des Meisterdiebs
27. Feb.	Castlevania: Lords of Shadow 2
28. Feb.	Thief
Feb.	Fable Anniversary Edition
14. Mrz.	Dark Souls 2
Q1 2014	Nascar 2014
Q1 2014	Plants vs. Zombies: Garden Warfare
Q1 2014	Titanfall
Q1 2014	Yaiba: Ninja Gaiden Z
5. Mai	EA Sports UFC
Q2 2014	Watch Dogs
2014	Child of Light (DL)
2014	Das Schwarze Auge: Demonicon
2014	Destiny
2014	Dragon Age: Inquisition
2014	Dying Light
2014	Enemy Front (DL)
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

TERMIN	TITEL
2014	Sacred 3
2014	Sacrilegium
2014	Sniper Elite 3
2014	Strider (DL)
2014	The Evil Within
2014	The Lego Movie Videogame
2014	Tropico 5
2014	Ultra Street Fighter 4
2014	Valiant Hearts: The Great War (DL)
2014	Wolfenstein: The New Order
unklar	Devil's Third
unklar	Duke Begins
unklar	Hellraid
unklar	Prey 2
unklar	Project Spark
unklar	Trials Fusion

XBOX ONE

TERMIN	TITEL
21. Nov.	Assassin's Creed 4: Black Flag
21. Nov.	Fighter Within
21. Nov.	Zumba Fitness: World Party
22. Nov.	Battlefield 4
22. Nov.	Call of Duty: Ghosts
22. Nov.	Crimson Dragon (DL)
22. Nov.	Dead Rising 3 (Import)
22. Nov.	FIFA 14
22. Nov.	Forza Motorsport 5
22. Nov.	Just Dance 2014
22. Nov.	Killer Instinct
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
22. Nov.	Skylanders: Swap Force
22. Nov.	Watch Dogs
22. Nov.	Zoo Tycoon
22. Nov.	Zumba Fitness: World Party
Dez.	Halo: Spartan Assault (DL)
28. Feb.	Thief
Q1 2014	Max: The Curse of Brotherhood
Q1 2014	Plants vs. Zombies: Garden Warfare
Q1 2014	Sniper Elite 3
Q1 2014	The Elder Scrolls Online

TERMIN	TITEL
Q1 2014	Titanfall
5. Mai	EA Sports UFC
Q2 2014	Watch Dogs
2014	Child of Light (DL)
2014	D4: Dark Dreams Don't Die
2014	Destiny
2014	Dragon Age: Inquisition
2014	Dying Light
2014	Fantasia: Music Evolved
2014	Final Fantasy 15
2014	Halo Xbox One
2014	Kinect Sports Rivals
2014	Kingdom Hearts 3
2014	Lords of the Fallen
2014	Mad Max
2014	Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain
2014	Project Spark
2014	Quantum Break
2014	Strider (DL)
2014	The Crew
2014	The Evil Within
2014	The Lego Movie Videogame
2014	The Witcher 3: Wilde Jagd
2014	Tom Clancy's The Division
2014	Tom Clancy's Rainbow 6: Patriots
2014	Trials Fusion
2014	Valiant Hearts: The Great War (DL)
2014	Wolfenstein: The New Order
2014	Wonder Flick
2015	Cyberpunk 2077
2015	Star Wars: Battlefront
2015	Warhammer 40K: Eternal Crusade
unklar	Doom 4
unklar	Fable Legends
unklar	Homefront 2
unklar	Mass Effect 4 (Arbeitstitel)
unklar	Mirror's Edge 2
unklar	Neues Tomb Raider (Arbeitstitel)
unklar	Sunset Overdrive

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

360 LIVE NEU AB DEM 18. DEZEMBER!

IMMER MONATLICH!

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



BRANDAKTUELL

WORLD OF TANKS

Heiliges Kanonenrohr! Im Dezember karren die Jungs von Wargaming ihre tonnenschweren Kampfgefährte endlich an die Frontlinie und blasen zum bisher größten Free-2-Play-Gefecht auf Xbox 360. Fünf verschiedene Panzerklassen und haufenweise Freischalt-Extras bilden dabei den Grundstock. Doch wie schlachttauglich ist der Netzcodel tatsächlich und wie nah bewegt sich der Ingame-Kauf an dreister Abzocke? Test!

VORSCHAU-SPEZIAL 2014

Nachdem diese Ausgabe fast ausschließlich mit Tests gefüllt ist, wird sich die kommende primär um die Hits des nächsten Jahres drehen. Unser gigantisches Vorschau-Spezial 2014 beleuchtet alle wichtigen Games für Xbox One und Xbox 360 im Detail. Besonderes Augenmerk liegt dabei nicht nur auf vielversprechenden Exklusivtiteln wie »Halo Xbox One«, »Titanfall« und »Plants vs. Zombies: Garden Warfare«, sondern auch auf grenzgängerischen Indie-Projekten und innovativen Spielereien für den neuen Kinect-Sensor.

LIGHTNING RETURNS: FINAL FANTASY 13

Der dritte Eckpfeiler der »Final Fantasy 13«-Trilogie lädt mit überarbeitetem Kampfsystem und neuer Spielmechanik zum großen Showdown nach Nova Chrystalia. Nur 13 Tage bleiben der pinkhaarigen Schönheit Lightning, eine langsam aber sicher dahin siechende Welt vor dem Untergang zu bewahren. 360 Live nimmt die Bedeutung des speziellen Tages-Rhythmus und die sich daraus ergebenden Besonderheiten ganz genau unter die Lupe. Fantastische Vorschau!

PLUS!

CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW 2

Nachdem er einst im Angesicht einer finsternen Übermacht versuchte, seine Geliebte aus dem Limbo zu befreien, hat Vampirjäger Gabriel Belmont eine grauenvolle Wandlung durchlaufen. Als der dunkle Fürst persönlich, Dracula, gebietet er mittlerweile über die Legionen aus dem Schattenreich und muss sich in der Fortsetzung des episch inszenierten Actionabenteuers nun selbst gegen die Nachfahren des Belmont-Clans erwehren. Blutüberströmtes Preview mit Biss!

DARK SOULS 2

Kein Titel zelebriert den virtuellen Tod so sehr wie dieser! Auch Teil Zwei der »Dark Souls«-Saga lockt Spieler im Minutentakt in diese Fallen und wirft sie scheinbar unbesiegbaren Gegnern zum Fraß vor. Nach den ersten Beta-Eindrücken nimmt sich 360 Live eine fortgeschrittene Vorab-Fassung zur Brust, wagt erste Schritte in neuen Arealen und experimentiert mit den facettenreichen Kampfstilen der lebensmüden Kämpen. Umfassender Blick in die Kristallkugel des Todes!

COMMUNITY

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

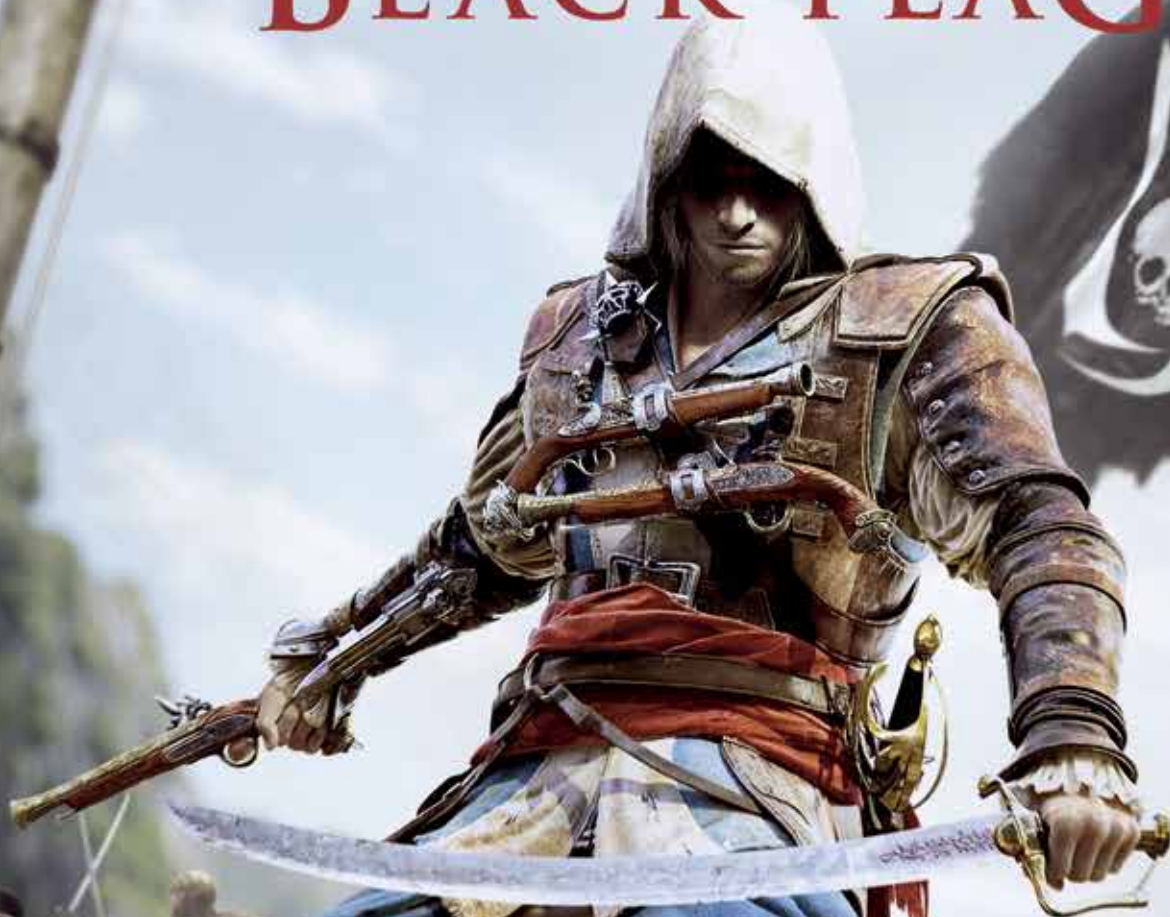
DIE BESTEN GAMES – ALLE HITS ... ALIEN: ISOLATION, DESTINY, THE CREW, THE DIVISION, FABLE LEGENDS, RAMBO, D4, FABLE ANNIVERSARY EDITION, SUNSET OVERDRIVE, QUANTUM BREAK, PROJECT SPARK, METAL GEAR SOLID 5, THE AMAZING SPIDERMAN 2, KINECT SPORTS RIVALS UND VIELES MEHR...

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

AM KIOSK AB MITTWOCH, DEN 18. DEZEMBER 2013!

Gleich
abonnieren
Prämie abgreifen,
eher lesen:
Seite 11

ASSASSIN'S —CREED® IV— BLACK FLAG™



VERACHTET DIE ORDNUNG
JETZT ERHÄTLICH



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, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and / or other countries. Nintendo, Wii, Wii U and the Wii logo are trademarks of Nintendo. © 2013 Nintendo. The Family logo is a trademark of the Game Company.

Microsoft



FORZA
MOTORSPORT

5



DAS ULTIMATIVE RENNPIEL! AB 22.11 – NUR FÜR XBOX ONE

Hunderte perfekt nachgebildete Autos in atemberaubender Qualität machen Forza Motorsport zum ultimativen Rennspiel-Erlebnis.

Speziell für die Technologie der Xbox One entwickelt, wird durch die unendlichen Möglichkeiten der Cloud ein bisher nie dagewesener Grad an Realismus erreicht.



Xbox.com/Forza

