

360 LIVE

Exitus-Report

GOOD BYTE

Game Over
mit Stil

35 SEITEN VORSCHAU

SUPERJAHR 2014

DAS KOMMT GEWALTIG! TITANFALL, WOLFENSTEIN,
HALO 5, BLACK OPS 3, FABLE LEGENDS...



BUNGIES RITTERSCHLAG

DESTINY

Apokalyptisches Online-
Sci-Fi-Spektakel!

EINER GEHT NOCH

**MORDORS
SCHATTEN**

Als Geist durch Mitteleuropa.
Lizenz-Blasphemie? Vorschau!

VOLLGAS FÜR REICHE

FORZA 5

DREISTE MAUT-ABZOCKE AUF DER
XP-AUTOBAHN! KNALLHARTER TEST!



LASS DICH NICHT ERWISCHEN!

THIEF

Plus Doppelposter!

Düster, dreckig, dramatisch: Langfinger-Action
für Leisetreter. Zugreifen lohnt sich!

METAL GEAR SOLID 5

Kojimas Masterplan: Darum
wird das Epos zweigeteilt!



PLANTS VS. ZOMBIES

Garden Warfare: Grünzeug
auf Kriegsfuß. Angespült!



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

www.360-live.de

BRANDAKTUELL

Ryse: Son of Rome - Neros teure Grafikhure im Test!
Dragon Age: Inquisition - Schuppenflechte? Vorschau!
Castlevania: LOS2 - Suizidaler Ansaugstutzen.

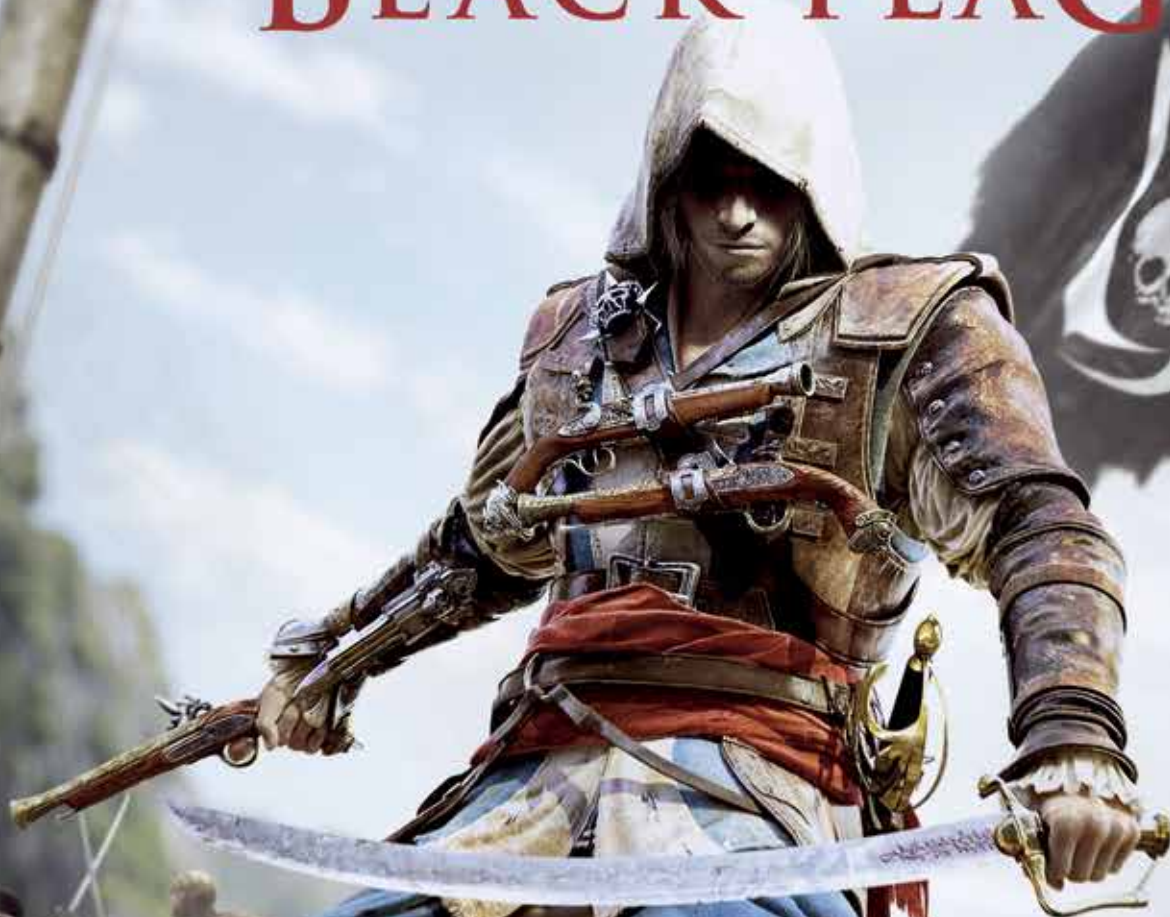
€3,60

0 1

AUSCABE01

4 197019-903609

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 Nintendo logo are trademarks of Nintendo. © 2013 Nintendo. The Family logo is a trademark of the game company.

Willkommen bei 360 Live!



Seit Kollege Richard Löwenstein Ende 2010 zu seiner einjährigen Weltreise aufbrach, schreibe ich nun schon Monat für Monat diese einleitenden Worte.

Oft waren sie der letzte noch zu textende Artikel der Ausgabe – der Vers, auf den ich mich am meisten gefreut habe. Aber auch der, den ich zum Leidwesen meiner Kollegen und aus Gründen der Aktualität am häufigsten verschoben, korrigiert und angepasst habe. Dieses Mal jedoch hätte ich an dieser Stelle am liebsten eine weiße Seite gelassen, denn nie fiel mir das Schreiben schwerer. Die schmerzhafteste Wahrheit: Dies ist leider die letzte Ausgabe von 360 Live. Warum? Der in zahlreichen Segmenten des Zeitschriftenmarkts seit längerem anhaltende Abwärtstrend bei den

»» Das Team von 360 Live sagt Lebewohl! ««

Verkäufen am Kiosk hat vor knapp zwei Jahren auch die deutschen Games-Magazine eiskalt erwischt. Hefte mit sichtbar wachsenden Auflagen sind schon lange nicht mehr präsent. Im Gegenteil: Immer häufiger verschwinden gedruckte Medien von der Bildfläche und müssen sich der in der Regel kostenlosen Konkurrenz aus Webseiten, Blogs, Youtube-Channels und Podcasts geschlagen geben. Marketing-Kollegin Martina führt gerne die Evolution von der Pferdekutsche zum Automobil an – wer sich einmal an die Mobilität und Geschwindigkeit von Letzterem gewöhnt hat, will ungern zurück. Und ja, sie hat Recht. Wozu das führt, kann man ganz gut am amerikanischen Markt beobachten – bekanntlich der größte und wichtigste wenn's um Videospiele geht. Dort kannst du die verbleibenden Print-Games-Magazine an einer Hand abzählen. Gleiches gilt mittlerweile für viele europäische Länder. Dass 360 Live in einem kleinen Verlagshaus trotz aller Widrigkeiten bis zum Konsolen-Generationswechsel durchgehalten hat, darauf sind

wir in der Tat stolz. Aber auch dankbar. Dir, dass du 360 Live so lange die Treue gehalten hast. Der eingeschworenen Foren-Community und den Moderatoren, die uns stets mit Meinungen bombardiert und heldenhaft unterstützt haben. Den PR-Stellen der Videospielhersteller, dass sie die Redaktion Monat für Monat bemustert und kreuz und quer durch die Weltgeschichte geschickt haben und deren Kollegen aus dem Marketing, die mit ihren Werbekampagnen einen Teil der Kosten finanziert haben. All den fleißigen Kreativköpfen und Entwicklungsstudios da draußen, ohne deren regelmäßigen Games-Output ein monatlich prall gefülltes Magazin überhaupt nicht möglich wäre. Aber auch unserem Verleger Florian Petrich, der es uns ermöglicht hat, in den letzten Monaten einen geordneten Rückzug vorzunehmen – inklusive dieser Abschiedsausgabe kurz vorm Jahreswechsel. Das Team von 360 Live sagt also Lebewohl, hat jedoch für die Abonnenten trotzdem eine höchst erfreuliche Nachricht im Gepäck. Sofern du 360 Live abonniert hast und das möchtest, bekommst du ab sofort monatlich ein anderes, mit viel Herzblut produziertes Konsolenmagazin! Genauer gesagt: die renommierte GamePro. Das 100-seitige Heft erscheint monatlich und bietet dir spannend aufbereitete News, Vorschauberichte, Tests, Reportagen, Retro-Rückblicke und Videoberichte aus der ganzen Welt der Videospiele – jede Menge Xbox-Themen inklusive. Und noch eine gute Nachricht: Deine erste neue GamePro mit allen Infos zur Abo-Fortführung flattert bereits Anfang Januar in deinen Briefkasten. Jetzt aber erstmal ganz viel Freude mit der allerletzten Ausgabe von 360 Live – und Danke für alles!

Sönke Siemens

Chefredaktion 360 Live Magazin

DIE GAME-OVER-AUSGABE

Bevor in der Redaktion Ende Dezember endgültig die Lichter ausgehen, kümmern wir uns noch um zahlreiche organisatorische Angelegenheiten. Dazu gehört die Auslosung noch offener Gewinnspiele samt anschließendem Versand und Benachrichtigung der Gewinner bei uns im Web-Forum. Hersteller erhalten Testmuster zurück, und auch eine Mehrspieler-Session mit der Community ist noch geplant. In der Zwischenzeit noch mal ganz viel Spaß mit dieser Sammlerausgabe samt 2014-Vorschau-Spezial, über 25 Tests und Abschieds-Feature.

VORSCHAU-SPEZIAL AB S. 11,

TESTS AB S. 48,

GAME-OVER-REPORT AB S. 64

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

THIEF

Rückfall in die Kleptomanie: Beinahe eine Dekade ist es her, dass Stealth-Urgestein Garrett diebische Spielerherzen beglückte. Nun kehrt der Meisterdieb zurück: »Thief« erzählt die Geschichte einer moralisch verfallenden Stadt, von Unterdrückung und Niedertracht. Aber auch von räuberisch guten Gelegenheiten für Stehlende. Also, komm mit und begleite 360 Live in die Schatten der Stadt...



360 LIVE
AUSGABE JANUAR 14

DAS STECKT DRIN

12 COVERSTORY	06 AKTUELL	12 VORSCHAU	47 TESTS	68 COMMUNITY
➔ Thief	Meldungen, Trends, Analysen	Der große Spaß von morgen	Gespielt, geprüft und bewertet	Live Arcade, Leserpost, Erfolge



PROST NEUJAHR!

18 VORSCHAU-SPEZIAL 2014

Halo Xbox One, Fable Legends, Quantum Break, MGS5, Wolfenstein... Alle Highlights 2014 vorgestellt!



JAGD AUF SAURON

28 MITTELERDE MORDORS SCHATTEN

Der kleine Hobbit war gestern: Monolith macht dich zum Rachegeist!

AKTUELL

- 06 Der heiße Stuhl: Katie Chironis über D4
- 06 Cyberpunk 2077
- 08 Windows Phone Games
- 08 John Carmack verlässt id Software
- 09 Lego Der Hobbit
- 10 Game of Thrones
- 11 Makabare Aussichten: Yaiba – Ninja Gaiden Z

VORSCHAU

- 12 Thief
- 18 Vorschau-Spezial 2014
- 28 Mittelerde: Mordors Schatten
- 34 Dragon Age: Inquisition
- 36 Destiny
- 38 Plants vs. Zombies: Garden Warfare
- 40 Project Spark
- 45 Castlevania: Lords of Shadow 2
- 46 Halo: Spartan Assault

TEST

- 48 Forza Motorsport 5
- 52 Ryse: Son of Rome
- 56 Killer Instinct
- 57 Zoo Tycoon
- 58 Crimson Dragon
- 58 Lococycle
- 59 NBA Live 14
- 59 NBA 2K14
- 60 Zumba Fitness: World Party
- 60 Fighter Within
- 61 Need for Speed: Rivals
- 62 Madden NFL 25
- 62 Powerstar Golf
- 62 Skylanders: Swap Force
- 62 Lego Marvel Super Heroes



KOMM INS NETZ!

360-LIVE.DE

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

78 KAUFBERATER | WWW.360-LIVE.DE

**Spartipps,
Termine**

**Forum, News
und mehr**

- 63** Angry Birds: Star Wars
- 63** Adventure Time
- 63** Contrast
- 72** Soul Calibur 2 HD Online
- 72** The Bridge

DOPPELPOSTER

- 41** Thief

REPORTAGE

- 64** Good Bye
360 Live sagte Lebewohl

COMMUNITY

- 68** Meckerecke
- 69** DLC-Test
Battlefield 4: Second Assault,
GTA Online
- 70** Community Mitmach-Charts
- 72** Live Arcade Total
- 73** Erfolge leicht gemacht
Ryse: Son of Rome
- 74** Nachgefasst bei Call of Duty: Ghosts
- 75** Der Monat – Neues aus der Redaktion
- 76** Leserpost

KAUFBERATER

- 78** Smartglass-App im Check
- 79** Die besten Xbox-360-Hits aus jedem Genre
- 80** Termine

SERVICE

- 47** Impressum
- 81** Letzte Seite

COVERSTORY PLUS DOPPELPOSTER



12 THIEF

Düster, dreckig, dramatisch: packende Old-School-Langfinger-Action für Leisetreter!



TOPSPIELE

34 Dragon Age: Inquisition

- 28** Mittelerde
Mordors Schatten
- 38** Plants vs. Zombies
Garden Warfare
- 40** Project Spark

36 Destiny

- 46** Halo: Spartan Assault
- 52** Ryse: Son of Rome
- 56** Killer Instinct
- 57** Zoo Tycoon

45 Castlevania
Lords of Shadow 2

- 58** Crimson Dragon
- 59** NBA 2K14
- 61** Need for Speed
Rivals

48 Forza Motorsport 5

- 62** Lego Marvel
Super Heroes
- 63** Contrast

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

360 LIVE AKTUELL

Was tut sich alles
rund um die Xbox 360?

DER HEISSE STUHL	STAR WARS	DER HOBBIT	GAME OF THRONES	MAKABERE AUSSICHTEN
Katie Chironis über D4	Keine Spiele zum Film	Das Lego-Game kommt!	Naht der Winter bei Telltale?	Yaiba: Ninja Gaiden Z

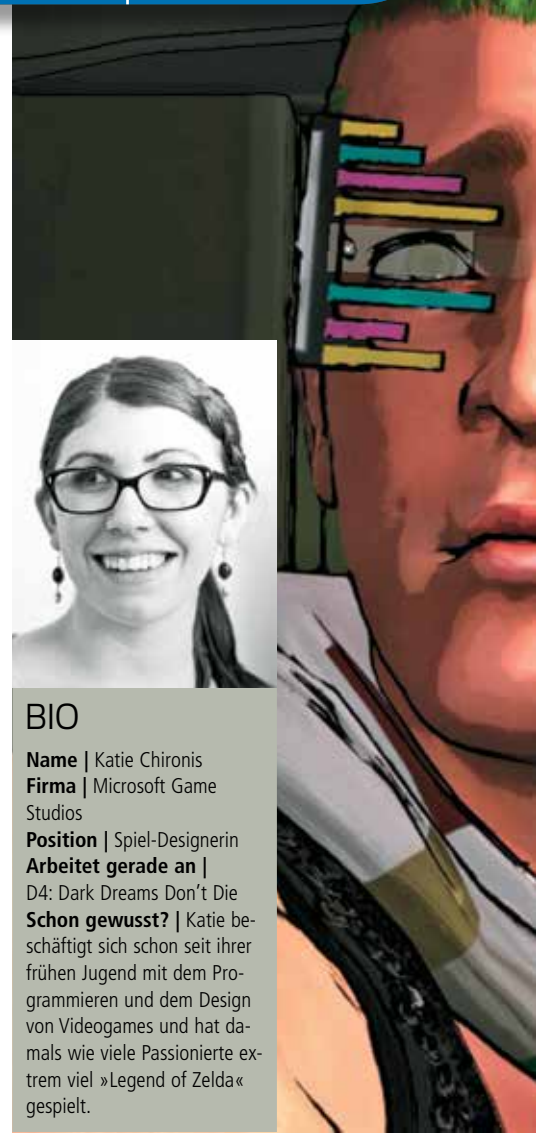
× DER HEISSE STUHL Katie Chironis

Es war einmal ein überaus begabter japanischer Spieldesigner mit dem ulkigen Spitznamen Swery. Mit völlig abstrusen Ideen hat er schon in »Deadly Premonition« überrascht. Jetzt basteln er und sein kleines Team an dem Xbox-One-Kinect-Exklusivtitel »D4«. 360 Live hat seine Mitarbeiterin Katie Chironis zu neuen Ansätzen der Bewegungssteuerung befragt...

Es ist dieselbe Clique, die schon für den Überraschungshit »Deadly Premonition« aus dem Jahre 2010 verantwortlich zeichnet, die nun an dem erstmals auf der E3 2013 angekündigten Xbox-One-Projekt »D4« arbeitet. Viermal »D« soll soviel heißen wie »Dark Dreams Don't Die«. Dass insbesondere die dunklen Träume von Hidetaka Suehiro, vielen besser bekannt als »Swery«, niemals sterben, deutet eine erste Gameplay-Demo in München an. Alles dreht sich darin um den privaten Ermittler David Young, der mit Hilfe seiner Fähigkeit durch die Zeit zu reisen, seine Frau Little Peggy vor einem heimtückischen Mord zu retten versucht.

Doch bevor dies gelingen kann, muss der schlagkräftige Mittdreißiger zunächst erst einmal herausfinden, wer überhaupt hinter ihr her ist, und weshalb sie umgebracht werden soll. »Swery hat das Spiel zwar als reine Kinect-Erfahrung designt, allerdings kannst du es auch komplett nur mit dem Controller zocken«, erklärt uns die Designerin, die Swery von Bellevue, Washington, aus zuarbeitet. Sodann begibt sie sich etwa einen Meter entfernt vor der Sensorleiste sitzend in Position und startet das Spiel. Der Look von »D4« gleicht der Comic-Ästhetik bekannter Cel-Shading-Titel, allen voran der »Walking Dead«-Abenteuer-Reihe. Knallige Farben und deutlich sichtbare Outlines sind die künstlerische Grundlage für Swerys neues Machwerk, das er ausdrücklich für eine erwachsene Zielgruppe kreiert. »David muss seine Umgebung nach Hinweisen absuchen. Viele Gegenstände sind mit Erinnerungen anderer Leute verbunden und werden Momentos genannt. Das kann ein Stift sein, ein Schuh oder auch ein Manschettenknopf. David

kann mit ihrer Hilfe in das Bewusstsein anderer Menschen eindringen und durch die Zeit reisen«, vertieft Katie die Story-Schwerpunkte. »Von einem befreundeten Cop erfährt er schon bald, dass die Häsher seiner Frau einer mysteriösen Personengruppe namens D angehören.« In der von Katie präsentierten Szene ist David in einem Flugzeug unterwegs nach Boston und soll an Bord den US-Marshall Derek Buchanan sowie den Drogenschmuggler Antonio Zapatero ausspionieren, die angeblich beide mit D in Verbindung stehen. Während Katie mit zwei erhobenen Fingern kinderleicht Wischbewegungen vollzieht, dreht sich die Kamera ohne nennenswerte Verzögerung um die Spielfigur herum. Sticht irgendwo ein Gegenstand hervor, macht sie eine Greifbewegung in dessen Richtung und löst so eine Interaktion seitens David aus. »Swery ist begeistert von der Idee, den Spieler bestimmte Bewegungsabläufe des Protagonisten nachahmen zu lassen, ähnlich wie im Playstation-3-Hit Heavy Rain«, führt Katie weiter aus und zeigt uns, wie sich der Polizist über das Waschbecken der Flugzeugtoilette beugt und die von ihr angedeuteten Gesicht-Waschen-Bewegungen imitiert. Der Flug selbst entwickelt sich übrigens bereits nach kurzer Zeit zu einem äußerst skurrilen Trip mit lauter irren Typen. Spätestens als sich Drogendealer Antonio und David in die Haare kriegen, der Spieler den Schlagabtausch durch einen Art Tanzkombination koordiniert, der Held wenig später mit Antonios Glasauge Baseball spielt und dabei »Sucky«, die großmundige Schaufensterpuppe eines Transvestiten zertrümmert, ist klar, dass hier wieder echte Videospell-Virtuosen am Werke sind. Unbedingt vormerken!



BIO

Name | Katie Chironis
Firma | Microsoft Game Studios

Position | Spiel-Designerin
Arbeitet gerade an |

D4: Dark Dreams Don't Die
Schon gewusst? | Katie beschäftigt sich schon seit ihrer frühen Jugend mit dem Programmieren und dem Design von Videogames und hat damals wie viele Passionierte extrem viel »Legend of Zelda« gespielt.





» Extrem viele alberne Ideen stecken in diesem Spiel, wie etwa der Katzenladen. Aber letztlich ergibt alles einen Sinn – ihr werdet sehen! «

Katie Chironis, Spiel-Designerin bei Microsoft Game Studios

CYBERPUNK 2077

Fast schon selbstverständlich nimmt jeder an, dass »Cyberpunk 2077« für die Next-Gen-Konsolen erscheint. Doch bisher ist das Game der »The Witcher«-Macher von CD Projekt eigentlich nur für PC angekündigt. Erst in einem Interview mit den US-Kollegen von VG247 sagte Entwickler Rafal Jaki, dass die neuen Konsolen »sehr wahrscheinlich« auch beliefert würden. Aber momentan könne er weder konkret bestätigen noch dementieren, dass »Cyberpunk 2077« auch ein Xbox-One- und PS4-Titel werde. Sowieso halten sich die Macher bezüglich des Action-Rollenspiels noch sehr bedeckt. Basierend auf dem klassischen »Cyberpunk 2020«-Pen-and-Paper-Rollenspiel schlägt es den Spieler mit einem eigens kreierten Heroen in die dysto-

pische Stadt Night City. Diese ist wie auch der Rest der westlichen Welt degeneriert und technikhörig. Nahezu jeder hat Implantate im Körper, die das eigene Ich verbessern sollten, aber einen im Grunde zum Sklaven der Technologie machen. In der riesigen Stadt soll der Spieler weitgehend tun und lassen können, was er mag. Gleichzeitig soll sich die Story flexibel und nicht linear entwickeln und auch stets die Entscheidungen des Spielers einflechten. Angetrieben wird »Cyberpunk 2077«, wie auch »The Witcher 3«, von der neuesten Version der »Red Engine 3«, die schon im kommenden Hexer-Abenteuer wahnsinnig beeindruckende Bilder auf den Schirm zaubert. Erscheinungstermin? Frühestens 2015!

klein- GEDRUCKT

TOMB RAIDER 2

✖ Bereits seit Anfang des Jahres ist ein neuer Teil des »Tomb Raider«-Neustarts bestätigt. Nun hat Brian Horton, Entwickler beim Studio Crystal Dynamics, geäußert, dass der neue Teil eine direkte Fortsetzung der Story der jungen Lara sei und die Finanzierung des Projektes schon gesichert wäre. Parallel wird wohl an einer Fortführung des Games »Lara Croft and the Guardian of Light« namens »Reflections« gearbeitet.

CRACKDOWN 3

✖ Das Studio Ruffian Games arbeitet an einem Next-Gen-Titel – das wurde durch eine Stellenanzeige bekannt. Mehr ist jedoch nicht an Informationen vorhanden. Dennoch machen Spekulationen die Runde, es handle sich um den dritten Teil der »Crackdown«-Reihe, durch den der britische Entwickler einst bekannt wurde.

ENGINE-BABYS

✖ Mit »Battlefield 4« zeigt Electronic Arts, wo die Reise in Sachen Grafik mit der neuen Konsolen-Generation hingeht. Basis dafür ist die vom Entwickler DICE entwickelte »Frostbite Engine 3«. Wie das schwedische Studio jüngst verriet, sind aktuell 15 Titel mit dem Grafik-Nachbrenner über die EA-Studios in aller Welt in Entwicklung – darunter unter anderem »Dragon Age 3« und »Star Wars: Battlefront«.

3 in 3 Sekunden
Schnipsel, die du zwischen zwei Atemzügen aufsnappst...



CRASH BANDICOOT...

...die von der Playstation bekannte Jump-and-Run-Serie könnte zurückkommen: auch für Xbox!

LAUFWERK-PROBLEME...

...machen einigen Xbox-One-Käufern zu schaffen. Als Entschädigung bekommen sie von Microsoft ein Gratis-Game.

CORRINNE YU...

...eines der Talente hinter der Grafik von »Halo 4« wird zukünftig für die »Uncharted«-Macher Naughty Dog arbeiten.

WINDOWS PHONE GAMES

STAR WARS: TINY DEATH STAR

Preis: Kostenlos | Größe: 59 MB

Die dunkle Seite der Macht im charman-ten Retro-Look: Als Handlanger von Imperator Palpatine musst du einen neuen Todesstern bauen. Das geschieht in Tiny-Tower-Manier – also Stockwerk für Stockwerk aus der 2D-Perspektive. Ob Wohnungen, Bars oder Verhör-zimmer – jede Etage dient einem bestimmten Zweck und lockt Bewohner an. »Tiny Death Star« ist kostenlos spielbar; wer aber Bauzeiten abkürzen mag, muss Imperiale Moneten auf den Tisch legen. Die kann man im Store für echtes Geld kaufen.



PINBALL STAR

Preis: Kostenlos | Größe: 10 MB

Flippern, während man auf den Bus wartet? Dank »Pinball Star« wird dein Windows Phone zum Flipper-Automat. Zwar gibt es nur einen Tisch, der ist aber liebevoll gemacht und die Touch-Steuerung funktioniert hervorragend. Auch an Bord: Tilt-Funktion, super Sound-Kulisse, Highscore-Liste und ein Medaillen-System für virtuelle Flipper-Trophäen. Die Extrakosten für eine Speicherfunktion und zusätzliche Kugeln sind aber frech.



KINGDOMS & LORDS

Preis: Kostenlos | Größe: 122 MB

Barbaren an den Grenzen, Giftmischer im Königshaus und feierwütige Untertanen – in »Kingdoms & Lords« gibt es immer was zu tun. Aus der Vogelperspektive verwaltest du dein kleines Reich, bildest eine Armee aus und trägst rundenbasierte Kämpfe aus. Das Game ist äußerst hübsch und detailverliebt, hat aber auch mit Ladezeiten, Rucklern und kleinteiligen Buttons zu kämpfen. Als klassischer Free-to-Play-Vertreter kann man Bauzeiten gegen echtes Geld – umgetauscht in Diamanten – verkürzen oder Land schnell hinzukaufen. Es geht aber auch ohne Euronen-Einsatz.



✕ ALLES STAR WARS



KEINE SPIELE ZUM NEUEN STAR-WARS-FILM?

Im Oktober 2012 hatte der Disney-Konzern das von Regisseur George Lucas gegründete »Star Wars«-Filmstudio Lucasfilm gekauft. Schon wenige Monate nachdem der Vertrag unterzeichnet war, wurde das zugehörige Entwicklerstudio Lucas Arts im April 2013 geschlossen. Jenes Studio also, das in der Vergangenheit Klassiker wie »Monkey Island« aber eben auch zahlreiche »Star Wars«-Videospiele entwickelt hat. Statt weiteres, interaktives Sternenkrieg-Futter selbst zu entwickeln, lizenzierte Disney die Rechte für neue Games anschließend für zehn Jahre an Electronic Arts. Sofort befürchteten viele Fans eine Schwemme an schlechten Spieladaptionen zur neu angekündigten »Star Wars«-Trilogie, die von Regisseur JJ Abrams konzipiert und gedreht wird. Letzteres hat Electronic Arts' Finanz-Manager Blake Jorgensen nun während einer Technologie-Konferenz der Bank UBS ausgeschlossen. »Über die Jahre haben wir schon solche Videospiele zu Filmen gemacht. Diesmal wollen wir sicherstellen, dass es keine Filmumsetzungen werden«, gelobt der Manager. »Das ist das Großartige an der Star-Wars-Marke: Sie ist weitreichend

und tiefgründig. Man kann einfach ein Spiel entwickeln, das in der Welt angesiedelt ist, die rund um Star Wars erschaffen wurde.« So will Electronic Arts versuchen, mit neuer »Star Wars«-Software qualitativ hochwertige Videospiele abzuliefern, die theoretisch auch ohne die Lichtschwert-Lizenz bestehen könnten. Derzeit entsteht etwa bei »Battlefield«-Macher DICE ein neuer Teil der Shooter-Reihe »Star Wars: Battlefront«. Doch sind ebenso beim »Mass Effect«-Studio Bioware als auch beim »Dead Space«-Erfinder Visceral »Star Wars«-Spiele in der Mache.

»Über die Jahre haben wir schon solche Spiele zu Filmen gemacht. Diesmal wollen wir sicherstellen, dass es keine Filmumsetzungen werden.«

✕ ID SOFTWARE VERLIERT VORDENKER

JOHN CARMACK GEHT

Er gilt als Vater der Ego-Shooter, als Schöpfer der ersten echten 3D-Videospiel-Engines und als lebenswerter Vorzeige-Nerd: der Programmierer John Carmack. Vor über 22 Jahren, 1991, hat Carmack zusammen mit dem späteren »Daikatana«-Macher John Romero die texanische Spielefirma id Software gegründet, die schon bald mit Games wie »Wolfenstein 3D«, »Doom« und »Quake« Weltruhm erlangte und das Ego-Shooter-Genre bis heute prägt. Im November 2013 hat sich John Carmack nun von id Software verabschiedet – am 22. November war sein letzter Arbeitstag. Wie id-Software-Eigner Zenimax, gleichzeitig die Mutterfirma von »Skyrim«- und »Fallout«-Hersteller Bethesda, betont, habe Carmack vor seinem Fortgang alle seine Projekte noch abgeschlossen. Also auch Arbeiten an Engines und Grafiktechniken, die er seit Jahren verfolgt.

Dennoch verschwindet das Programmier-Genie nicht aus der Spielebranche. Erst im August 2013 hat er die Rolle des Technikchefs beim Startup Oculus VR übernommen, das an

einer fortschrittlichen Virtual-Reality-Datenbrille arbeitet, die 2014 für alle Gamer verfügbar sein soll. Nebenbei geht Carmack mit einer Firma namens Armadillo Aerospace noch einem Hobby nach: Er konzipiert und baut Raketen und Weltraumfahrzeuge für die wachsende private Raumfahrt-industrie. Na dann, auf zu den Sternen John!



✕ REISE ZUM KLÖTZCHENBERG



LEGO DER HOBBIT

Wenig überraschend hat WB Games die »Lego«-Fassung zu Peter Jacksons »Der Hobbit«-Verfilmung angekündigt, deren zweiter von drei Teilen – »Smaugs Einöde« – Anfang Dezember 2013 in Lichtspielhäusern weltweit angelaufen ist. Das Game folgt grob der Handlung der beiden Streifen, die sich darum drehen, wie der junge Hobbit Bilbo sein allererstes großes Abenteuer besteht. Nämlich gemeinsam mit Zauberer Gandalf und den Zwergen Thorin, Fili, Kili, Oin, Gloin, Dwalin, Balin, Bifur, Bofur, Bombur, Dori, Nori, und Ori den einstigen Zwergenhort samt gigantischem Schatz im

Einsamen Berg vom fiesen Drachen Smaug zu befreien, der diesen vor vielen Jahren in Beschlag nahm. Dabei werden die Spieler natürlich auf die drei gefräßigen Trolle treffen, den EINEN RING finden, sich gegen den bleichen Ork Azog zur Wehr setzen und durch den Untergrund der Nebelberge kämpfen, den Dusterwald bereisen und natürlich Bruchtal erkunden. Das alles freilich mit dem typischen »Lego«-Humor, viel Slapstick und Wortwitz versehen und damit kindertauglich. Auch wird sich am Spielprinzip wenig gegenüber artverwandten Publikumsbeliebten wie »Lego: Batman« oder »Lego Marvel Super

Heroes« ändern. Wie gewohnt haut man auf dem Weg zum Levelziel Gegner und Gegenstände zu Bausteinklumpen, hüpft und springt und löst immer neue Rätsel, wofür regelmäßig die Spezialfähigkeiten der Charaktere nötig sind. So soll der Bauch von Zwerg Bombur etwa als Trampolinersatz dienen, um Kameraden auf höhere Ebenen zu katapultieren. Wenig innovativ aber bestimmt wieder witzig! Erscheinen wird »Lego Der Hobbit« 2014 sowohl für die alten als auch neuen Konsolen.

✕ NEUES PROJEKT VON TELLTALE?

GAME OF THRONES



Mit den Episoden-Games zur »The Walking Dead«-Comic-Reihe und zuletzt »The Wolf Among Us«, eine Adaption der Graphic Novel »Fables«, hat das Studio Telltale Games echte Adventure-Hits gelandet. Jetzt soll der Entwickler an einer Adaption von »Game of Thrones« arbeiten, der epischen und düsteren Fantasy-Buchreihe von

George R.R. Martin, die ebenso wie die vom US-Sender HBO produzierte TV-Serie Weltruhm erlangte. Schon Ende Oktober hatte Dan Connors, Gründer von Telltale, verlauten lassen, dass »wir mit einigen Lizenzen arbeiten, die wir uns schon lange erträumt haben.«

Unklar ist noch, auf welche Basis sich Telltale

stützen wird: die Bücher oder die TV-Serie. Auch ob das Spiel der Hauptstory folgen wird, oder wie bei »The Walking Dead« eine eigene Geschichte innerhalb des fiktiven Universums erzählt, ist noch unsicher. Jedoch bietet »Game of Thrones« genug Spielraum und Stoff für die fähigen Abenteuer-Macher.

FAKTEN, ZAHLEN,
ZITATE DES MONATS

✖ **Fakt:** Download-Erweiterungen sollen endlich mehr bieten als nur mehr Inhalt gegen Geld. Hersteller Square Enix macht für das im Februar kommende »Lightning Returns: Final Fantasy 13« nicht nur die japanische Tonspur, sondern auch die japanischen Sprechanimationen als Download verfügbar.

✖ **Zahl:** Über 1.000.000! So viele Xbox One gingen innerhalb der ersten 24 Stunden nach Verkaufsstart über den Ladentisch. Ein Erfolg! Gleichzeitig kam es zu Ausfällen bei Xbox Live, die Microsoft recht flott in den Griff bekam.

✖ **Zitat:** »Das mag überraschen, aber ich würde gerne ein Spiel machen, das sich mit Zombies beschäftigt«, das sagt ausgerechnet Entwickler Fumito Ueda, der einst die Playstation-2-Kult-Games »Ico« und »Shadow of the Colossus« entwickelte. Der bisherige Sony-exklusiv-Entwickler machte sich 2011 selbstständig und will nach der Fertigstellung seines Projektes »The Last Guardian« auch mit anderen Systemen arbeiten.

Wusstest du
schon, dass...

...Crytek demnächst wohl auch in Hollywood mitmischt? Bisher ist das deutsche Studio Crytek hauptsächlich für Games wie die »Crysis«-Reihe oder auch den Xbox-One-Starttitel »Ryse: Son of Rome« bekannt. Doch arbeitet der Entwickler ebenfalls daran, in der Film- und Effekt-Industrie Fuß zu fassen. So bieten die Frankfurter schon jetzt eine Software namens »Cinebox« an, die Filmemachern dabei helfen soll, Filmszenen vorab zu planen und zu visualisieren: etwas, das zur Zeit oftmals immer noch mit handgezeichneten Storyboards gemacht wird. Aber das deutsche Studio will noch mehr: nämlich zukünftig Spezial-Effekt-Schmieden wie Weta Digital, ILM und Co. Konkurrenz machen – und zwar mit einer angepassten Version der Hauseigenen »Cry Engine«. Verwundern würde das nicht. Sind doch aktuelle Videospiel-Engines wie eben Cryteks »Cry Engine« schon kurz davor, fotorealistische Szenarien und Effekte zu erzeugen.

MAKABERE
AUS-
SICHTENYAIBA
NINJA GAIDEN Z

Der Tod kann zuweilen recht nervtötend sein. Nicht nur schlackert einem das Blut mangels pumpendem Herz wässrig durch die Adern, nein, man gibt auch noch Unmengen für Deos aus, da das verwesende Fleisch stinkt wie eine niedersächsische Gammelfleischerei. Doch hat der Status des Dahinscheidens auch gewisse Vorteile: etwa, dass man aus der Hölle zurückkriechen und von einer mysteriösen Organisation als Cyborg-Krieger mit Robo-Arm und Mechanik-Auge wiederbelebt werden kann, um sich dann am Verursacher des vorzeitigen Ablebens zu rächen. Blöd nur, wenn einem auf dem Weg dahin eine gigantische Zombie-Armee im Weg steht, durch die man sich erstmal schlachten muss. So geht's zumindest dem Ninja namens Yaiba Kamikaze.

Im Comic-Look und aus Third-Person-Sicht wird der Anti-Heroe Yaiba den rottenden Horden entgegengeschickt. Mit dem Katana wirbelt er umher, lässt Arme und Beine fliegen und Blut wie aus vollen Wannen auf Gehwege klatschen. Das Ergebnis erinnert in Sachen Schnelligkeit tatsächlich an die Originalgames der »Ninja Gaiden«-Reihe. Nur nimmt sich »Yaiba« weit weniger ernst und bringt Gewalt und Brutalität derart comichaft überzeichnet auf die Mattscheibe, dass sie eher belustigt als schockt.

Beispielsweise begegnet der Cyborg-Ninja in der Kanalisation muffelnden Untoten, die ihn mit Magensäure und

Stromschlägen malträtieren. Statt den Spezial-Zombies jedoch einfach den Kopf abzutrennen, kann das maskierte Springmesser deren Fähigkeiten auch für sich nutzen. So wetzt Yaiba an einen der Brech-Zombies heran und reißt ihm mit seiner mechanischen Hand die prall gefüllten Gedärme heraus, um damit anschließend gegen die restlichen Angreifer vorzugehen. Beim Stromschlag-verteilenden Schimmel-döner auf zwei Beinen hingegen reicht ein Tastenruck, schon schält der Ninjakrieger ihm die knisternde Wirbelsäule aus dem Rücken und missbraucht sie als surrende Hochspannungspeitsche, die ganze Gruppen von Angreifern zum Zucken bringt und zudem einen Magnetsturm entfachen kann.

Ja, »Yaiba« ist definitiv abgedreht und wendet sich in Sachen Optik und Humor von den Serienahnen ab. Wohl auch deshalb hat Designer und »Megaman«-Erfinder Keiji Inafune sich für die Entwicklung das amerikanische Studio Spark Unlimited ausgesucht. Jedoch ist dieses bisher tendenziell für eher mäßige Action-Kost wie »Lost Planet 3« oder auch »Legendary« bekannt. Allerdings hat Inafune großes Vertrauen in die Amerikaner. Sie hätten Potenzial und seien bereit, in Bezug auf Game-Design und Gestaltung zu lernen. Ob die Zusammenarbeit fruchtet, wird die für den 28. Februar geplante Veröffentlichung zeigen.





2014 VORSCHAU- SPEZIAL

Was war das für ein Videospieljahr! Nicht nur wegen den Ankündigungen, Enthüllungen und dem Verkaufsstart der neuen Konsolen! Nein, mit Games wie »Bioshock Infinite«, »DMC: Devil May Cry«, »Tomb Raider«, »Metro: Last Light«, »Remember Me«, »Splinter Cell: Black List«, »Assassin's Creed 4: Black Flag«, »Call of Duty: Ghosts«, »Need for Speed: Rivals« und »Forza 5« haben Entwickler und Hersteller 2013 ein regelrechtes Feuerwerk abgebrannt und so manche Überraschung geliefert. 2014 soll das – angetrieben durch die Kreativimpulse und neuen Freiheiten und Features der Next-Gen-Konsolen – noch weiter gehen! Alleine Games wie »Watch Dogs«, »The Witcher 3«, »Titanfall«, »Metal Gear Solid 5« sowie viele weitere bereits angekündigte Top-Games und gemunkelte Geheimtipps lassen auf einen spektakulären Jahrgang 2014 hoffen! Auf geht's!

Erhältlich | 28. Februar 2014 System | 360/One Status | 90% komplett

kurz&knapp

Hersteller | Square

Enix

Entwickler | Eidos

Montreal

Genre | Action-

Abenteuer

Spieler | 1

Xbox Live | noch
unklar

kurz gesagt

Wiederbelebung
eines Schleich-
Klassikers von den
»Deus Ex: Human
Revolution«-Schöp-
fern.

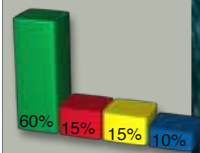
das ist drin

● Schatten

● Lauschangriffe

● Einbrüche

● Pfeil-Abschüsse



THIEF™

Angeblich hat Gott uns Menschen einst Gebote für gutes Zusammenleben aufgeschrieben. Eines der Gebote lautet: Du sollst nicht stehlen. Also, jetzt vergiss mal dieses eine Gebot. Sondern zücke deinen Bogen und vergnüge Dich als Meisterdieb auf dem Spielplatz der Kleptomanen.



» Jener trübe, farblose Himmel kleidet den Uhrenturm in ein Selbstmördergewand, gewoben aus Fernweh. «

Gesucht: tot oder lebendig. 50.000 Goldmünzen Belohnung. Die Bewohner der Stadt sind aufgerufen, jedweden Hinweis auf den Aufenthaltsort des Meisterdiebs Garrett unverzüglich der Wache des Barons zu melden. Über die Vergangenheit des Delinquenten ist beinahe nichts bekannt, sie ist wie der lichtscheue Schurke eins mit den Schatten. Es ist davon auszugehen, dass Garrett als Waisenkind in den Gassen der Stadt aufwuchs. Er hat gestohlen, um zu überleben, und nunmehr lebt er, um zu stehen. Unbestätigten Gerüchten zufolge zieht eine Narbe die Wangen des Kriminellen, die er jedoch stets hinter einer dunklen Vermummung verbirgt. Vermehrt erhielt die Stadtwache Berichte über eine zwielichtige Gestalt, die sich auf den Dächern nahe des Uhrenturms herumtreibt. Ob es sich hierbei um stichfeste Indizien zum Aufenthaltsort des Diebs handelt oder lediglich das Gewäsch betrunkenen Besucher des Crippled Burrick Pubs, ist zu diesem Zeitpunkt völlig

unklar. Aufgrund seiner verwerflichen Tätigkeit pflegt der Langfinger einen einzelgängerischen Lebensstil. Zahlreiche Observationen der hiesigen Unterwelt lassen die Stadtwache jedoch annehmen, dass das gesuchte Individuum in engem Kontakt zu der zwielichtigen Figur Basso steht. Jener Halsabschneider und Halunke ist unterdessen so unauffindbar wie der Meisterdieb selbst. Der edle Baron und die Stadtwache insistieren, dass ein jeder Einwohner der Stadt wachen Auges wandle und Ausschau halten möge nach Garrett, dem Gesetzlosen, der dieser Stadt ihren noblen Glanz stehlen und blutige Anarchie in ihren Straßen entfesseln will. Helft, die Ordnung wiederherzustellen und Garrett sein Schattendasein in den tiefsten Kerkern fristen zu lassen – bis ans Ende seiner beklagenswerten Tage.

TAGEBUCH EINES RAUBENDEN

»Dieses Mütterchen hat Krallen«, würde ein Schriftsteller vielleicht über die Stadt sagen. Sündenpfuhl, dekadentes Dreckloch, Epizentrum moralischen Zerfalls oder einfach Rattenarsch der Welt wären wahrscheinlich ebenso zutreffend. Nur bin ich kein Mann der Worte. Keiner, der in seinem Kämmerchen hockt und in bedrucktem Papier lebt. Nein, ich bin einer, der in Schatten existiert. Sie nennen mich Meisterdieb. Ich bin einer, der sich im seidenen Schoß der Nacht geborgen fühlt und der auf dem Pflaster der Stadt zu Hause ist. Dieser Tage, in denen die Reichen immer wohlhabender werden, ihre blassen, verwelkenden Glieder in die armen Mädchen im Haus

der Blüten stecken und eine Plage die Besitzlosen dahinrafft, nehme ich mir, was mir zusteht. Ihres. Was ihres ist, ist das Meine. Mag der tyrannische Baron nur im Irrglauben leben, er habe jeden Bewohner der Stadt unter seiner Fuchtel. Garrett, Schrecken seiner unterbelichteten Handlanger, wird er nicht unterjochen, geschweige denn, ihn an der Ausübung seines dunklen Handwerks hindern. Und so streife ich auch diese Nacht durch die klammen Gassen der

✕ Bleib neugierig!

ERKUNDUNG ZAHLT SICH AUS

Ein wesentlicher Gameplay-Baustein der »Thief«-Reihe war und ist das Erkunden. Bist du neugierig und belauschst die Bewohner der Stadt, wirst du im neuen Serienteil sogar dafür belohnt. Garrett wird etwa Zeuge, wie Stadtwachen eine Frau anbrüllen, die das Fenster nachts nicht geschlossen hält. Bist du stets aufmerksam, erhältst du viel tiefere Einblicke in die Story und die Welt. Aus Entwickler-Standpunkt ist dieser ambitionierte Ansatz aber auch mit Schwierigkeiten verbunden, wie Produzent Stephane Roy berichtet: »Unterschiedliche Aktionen resultieren in verschiedenen Versatzstücken der Handlung. Aus der Sicht eines Produzenten ist es ein Alptraum, ein solches Spiel zu machen. Es gibt etliche Momente, die viele Spieler niemals sehen werden. Doch es spornt Gamer auch an, zurückzugehen, Missionen erneut zu spielen und mehr zu tun. Und genau das wollen wir sehen.«

König der Diebe oder Panzerknacker?

- +** Traditionelles Schleich-Gameplay bewahrt Serienwurzeln, sympathischer Antiheld glänzt durch tolles Charakter-Design, Spielhilfen durch Fokus-Modus komplett optional, düstere Atmosphäre, ansprechende Mischung aus dunkler Fantasy-Ästhetik und Steampunk-Design
- Die Stadt mutet als Schauplatz mitunter gleichförmig und austauschbar an, bringt keine innovativen Neuerungen zur »Thief«-Erfolgsformel, wie überzeugend und fesselnd wird die Story?

Es schlägt 13: Garrett plant seine Diebeszüge von diesem Uhrenturm aus, der ihm als geheimes Versteck dient.



» Hülle dich in Finsternis, beobachte und lausche. So werden ihre Geheimnisse zu den deinen. «

Stadt. Regentropfen erbrechen sich aus den dicken, grauen Wolken, während meine Fingerspitzen den kalten Stahl einer Leiter ergreifen. Alles hier ist grau, braun, bestenfalls bläulich blau. Jener trübe, farblose Himmel kleidet den Uhrenturm in ein Selbstmördergewand, gewoben aus Fernweh. In meiner dunklen Kluft, so verummt und lediglich die Augen freiliegend, füge ich mich perfekt ein in diese Szenerie, die ein manisch Depressiver auf Medikamenten-Entzug nicht trister hätte zeichnen können. Endlich ergreife ich die oberste Sprosse der Leiter, trete auf das regennasse Dach und blicke in die Gasse herab. »Herhören, herhören«, fordert eine Stadtwache in einem Oberlehrer-Ton, von dem der Kerl wohl denkt, er klinge respekt einflößend. »Das Tor des Verräters bleibt bis zum Morgengrauen auf Erlass des Barons geschlossen.« Warum uns einsperren? Vielleicht, um die Be-

nachteiligten daran zu hindern, zu gehen, wohin sie wollen, doch ich bin kein Politiker. Nicht Verschlagenheit, sondern Verborgenheit ist mein Handwerk, und so setze ich meinen Diebeszug fort, indem ich auf ein Rohr klettere und die Tatsache ausnutze, dass so gut wie niemand je nach oben blickt. Also bleibe ich un-gesehen, als die Wachen unterhalb von mir patrouillieren. Überhaupt: Die vertikale Ebene ist mir ein ebenso treuer Freund wie die Schatten, weshalb ich jede höher gelegene Plattform ausnutze, um die Stadt un-gesehen zu durchqueren. Zwecks Erreichen noch höherer Gefilde trage ich ein Werkzeug namens Klaue an meinem Gürtel, das wie ein Enterhaken funktioniert und mich hoch hinaus bringt. Am anderen Ende springe ich aber zunächst wieder hinab und befinde mich auf Straßenebene. Meine behandschul-ten Hände ergreifen das karge Gemäuer und ich luge

bedächtigt ums Eck – die Gasse ist sauber. Ein tief verwurzelter Instinkt lässt mich die mit Regenwasser gefüllten Pfützen äußerst langsam passieren. Trete ich zu schnell hinein, könnte das die Ordnungshüter alarmieren. Zunächst scheint der Innenhof, den ich jetzt betrete, sicher, doch hinter einer Biegung wirft flackerndes Licht unheilvollen Schein. Ich gehe keine Risiken ein, zücke meinen mechanischen Bogen und feuere einen Pfeil auf einen Flachmann, den irgendein

Und außerdem?

- Reine Einzelspieler-Erfahrung ■ Erfolge? Werden vom Meisterdieb noch in einem einbruchssicheren Schmuckkästchen verborgen
- Wird komplett in deutscher Sprache vertont, Garrett's deutsche Stimme ist bereits in Vorschauvideos zu hören



Geld, Geld, Geld: Garrett ist wie ein Proll-Rapper und steht auf alles, was funkt.



Trunkenbold auf dem Fass dort drüben abgestellt hat. Meine Vorsicht zahlt sich aus, denn schon stiefelt von der Feuerstelle eine Wache heran, das Geräusch zu untersuchen. Während der verdutzte Mann noch »Komm schon raus!« brüllt, bin ich hinter ihm entlang gerannt, habe den Lichtkegel passiert und einen Vorsprung erklommen.

MAN WEISS NIE, WANN MAN MAL EINE MASKE BRAUCHT

Mit Hilfe meines mechanischen Auges – Kenner meiner Historie wissen, wie ich das echte einst verlor – sondiere ich die Umgebung. Objekte, die für mich von Interesse sind, sprich Schmuckkästchen und alles andere, was sich irgendwie verkaufen lässt, mache ich damit wesentlich einfacher aus. Dank der Sehhilfe klaube ich einen Beutel voll Nahrung auf, der meine Gesundheit verbessert, falls mich des Barons Leute doch einmal ausmachen und ich Verletzungen erleide. Das Zeug eingesackt, mache ich mich an das schwere Eisentor, das meinen Pfad versperrt. Für jemanden, den sowohl Gesindel als auch Adel nur als den Meisterdieb kennen, stellt das schwere Vorhängeschloss wahrlich kein Hindernis dar. Es bedarf nur einiger weniger Handgriffe, eines behutsamen Einführens des Dietrichs in die Vorrichtung, und der gusseiserne Widerstand bricht unter dem Geschick eines wahren Langfingers. Als ich passiere, bietet sich mir eine ganz und gar großartige Gelegenheit, der feuchte Traum eines jeden, der das Handwerk des Stehlens das seinige nennt. Zwei der unterbezahlten Schergen des Barons beugen die Auslagen eines kleinen Ladens. »Was siehst du dir da an?«, fragt der eine Narr. »Den Preis der mit Juwelen besetzten

Maske dort«, antwortet ihm sein hohlköpfiger Kollege. »Für das Geld könnte man Hunderte plärrende Mäuler jahrelang füttern.« Wenn ich eins in den unzähligen Nächten meines diebischen Schattendaseins gelernt habe, dann das: Höre zu. Hülle dich in Finsternis, beobachte und lausche. So werden ihre Geheimnisse zu den deinen. Und völlig unversehens gelange ich an Informationen. Solche, die für einen Mann meiner Profession buchstäblich Gold wert sind. Diese Juwelenmaske klingt zum Beispiel nach etwas, das dringend den Besitzer wechseln sollte. Und so schleiche ich weiter durch die blässlich grauen Eingeweide dieser todgeweihten Stadt, bis ich auf einen Seiteneingang stoße. Innen treffe ich auf den Juwelier, der in seine Arbeit vertieft zu sein scheint. Behutsam ziehe ich »Blackjack« aus meinem Gewand. Mit einem beherzten Hieb ziehe ich dem Mann das längliche Werkzeug über den Schädel und beschere ihm bittersüße Träume. Nun krame ich unbehelligt durch sein Hab und Gut. Stecke einen Brieföffner ein, einen Silberkelch, durchwühle Schubladen. Auf dem Bild dort drüben erblicke ich die langweiligste Landschaft, die jemals gemalt wurde. Ich weiß genau, was dahinter ist, taste die Ränder des Rahmens ab, bis ich einen Schalter finde. Nachdem ich ihn auslöse, fährt das öde Bild per Mechanismus hinauf und offenbart einen Safe. Gewöhnliche Kriminelle würde der Sicherheitsmechanismus womöglich abhalten, doch nicht mich. Nach wenigen Sekunden legen sich meine Finger auf die Oberfläche der Juwelenmaske. Meine Arbeit hier ist getan – und ich um eine schöne Vermummung reicher. Man weiß schließlich nie, wann man zum nächsten Maskenball eingeladen wird...

✕ Ursachen von Kleptomanie

DIE GESCHICHTE DES MEISTERDIEBS

Sagt dir »Dark Project: Der Meisterdieb« was? Wenn ja, bist du mit dem deutschen Titel von »Thief: The Dark Project« vertraut, dem allerersten Serienteil aus dem Jahr 1998. Dahinter steckte ein Team namens Looking Glass, ein heute nicht mehr existentes Studio. Auch Warren Spector, der Kopf hinter »Deus Ex«, war an der Erschaffung des Meisterdiebs beteiligt. Games aus der Ego-Ansicht waren 1998 natürlich etabliert, allerdings beschränkten sich jene Titel auf den Shooter-Sektor. In Spielen wie »Quake«, »Doom« und Konsorten wird aus der Ich-Ansicht eben fast nur geschossen. »Thief« benutzt die Perspektive, um den Spieler aus ihr heraus schleichen zu lassen. In den mittelalterlichen Burgen von »The Dark Project« geht es darum, lautlos, heimlich und möglichst ohne Feindkontakt voranzuschreiten. Direkter Kampf ist nicht der Weg zum Erfolg, schon zwei Wachen genügen meist, um den Meisterdieb in ernsthafte Gefahr zu bringen. Auf das innovative Debüt folgte »Thief 2: The Metal Age«, danach verabschiedete sich Looking Glass jedoch aus der Welt der Studios und scheiterte finanziell. Einige Ex-Angestellte fanden Arbeit bei Ion Storm, welche dann den dritten Teil namens »Deadly Shadows« schufen. Viel Zeit ist seitdem vergangen, doch Titel wie das meisterhafte »Dishonored« zeigen, dass das Schleich-Konzept auch heutzutage funktioniert und Anhänger um sich schart. Bleibt zu hoffen, dass das neue »Thief« dessen Qualität erreicht!

Laber mich nicht voll: Die Wachen sabbeln, was das Zeug hält. So gelangt Garrett mitunter an wertvolle Informationen.



KLEPTOMANIE, DIE BEGEISTERT?

Ja, Serienneustart »Thief« macht bislang einen so puristischen Eindruck, dass nicht nur Garrett-Fans ihr mechanisches Auge auf das Stealth-Abenteuer aus Ego-Perspektive werfen sollten. Gestalterisch besticht der Handlungsort namens »Die Stadt« durch eine farbarne, melancholische Duster-Ästhetik, angereichert mit viktorianischer Architektur und Steampunk-Elementen. Kenner der alten »Thief«-Ableger werden die rabenschwarze Atmosphäre sofort ins Herz schließen. Aber nicht nur in Sachen Optik, sondern auch bezüglich der Spielmechanik scheint Garrett ganz der Alte zu sein. Genau wie früher fungiert direkter Kampf mit Feinden in erster Linie als letzter Ausweg und das gesamte Gameplay ist auf Schleichen ausgelegt. Von seiner ikonischen Waffe, dem Bogen, macht der Antiheld natürlich massig Gebrauch. Wasserpfeile

lassen etwa nach einem gezielten Schuss Fackeln erlöschen, sodass die diebische Elster in zusätzliche Dunkelheit gewandt wird. Übrigens, ob du sichtbar bist oder nicht, lässt dich das Spiel über einfache, visuelle Indikatoren wissen. Im Fall von Verborgenheit taucht am Bildschirmrand eine Art schwarze, subtile Umrandung auf, ähnlich wie in den »Riddick«-Games. Wegen der Dominanz von Stealth-Elementen wirken sich Verbesserungen von Ausrüstung und Fähigkeiten dann auch auf genau diesen Bereich aus. Je nach gewählter Verbesserung knackt Garrett dann etwa Schlösser leichter und schneller, verringert die Lautstärke seiner Schritte und einschlagender Pfeile und so fort. Neu und in einer Zeit der ausufernden Spielhilfen bei einem Mainstream-Titel wohl unvermeidlich ist der Fokus-Modus. Jener erleichtert das Schleichen, vergleichbar mit dem »Instinct«-Modus aus »Hitman:

Absolution«. Allerdings ist der völlig optional, du darfst dich ebenso auf des Klau-Könners Basisfähigkeiten beschränken oder den Fokus-Modus gleich komplett deaktivieren. Nutzt du Fokus doch, verbessert dies zum Beispiel deine Lauscher und du hörst Wächter schon durch Wände, erspäht weit entfernt platzierte Beute, Gegner und, und, und. Atmosphärisch, das wird schon vorab klar, haben die Macher von »Deus Ex: Human Revolution« ganze Arbeit geleistet und die klassische »Thief«-Erfahrung ins Jahr 2014 katapultiert: In Düsternis lauern, den Plaudereien der Stadtwache lauschen und abwarten. Dabei lädt »Thief« zum Erkunden ein und hat ähnlich wie »Dishonored« mehrere Wege parat, wie du eine Mission angehen kannst. Mit Garretts »Klaue« ziehst du dich an Gebäuden hoch; der Schattenmann ist dadurch noch agiler, und klettern wie in »Assassin's Creed« ist kein Problem. In der mittelalterlich angehauchten Spielwelt geht der Protagonist auf freie Erkundung. »Thief« zeichnet sich durch eine offene Struktur aus, dank derer du beispielsweise Nebenmissionen angeht, wann du willst. Wie sich die komplette Story entwickelt und was exakt Garretts mysteriöse Motive sind? Liegt noch zu großen Teilen in – ja, genau – Schatten. Schleich-Freunde werden nicht umhin kommen, ab Februar in Finsternis zu leben. Der ihres abgedunkelten Zimmers nämlich, gefesselt vor ihre Konsole und als Meisterdieb mehr stehend, als Winona Ryder und Lindsay Lohan zusammen!

Nils Osowski

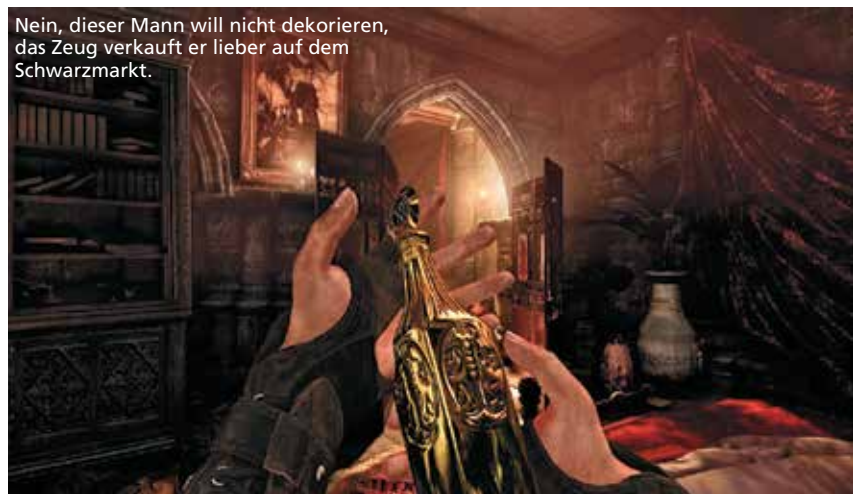
Mittelalterlich angehaucht, finster, gruftig und überhaupt: Das hier bleibt dem Look der Serie treu.



360LIVE sagt...

Diebes-Comeback: In diesen Meisterdieb wirst du dich erneut verlieben, denn Garrett ist so düster, **HITPOTENZIAL** klassisch und räuberisch wie eh und je!

8.5 von 10



Nein, dieser Mann will nicht dekorieren,
das Zeug verkauft er lieber auf dem
Schwarzmarkt.



✗ Stehlen mit Kinect und Quicktime-Events?

VERWORFENE IDEEN FÜR DAS NEUE »THIEF«

Du wirst das kennen. Man hat eine wirklich, wirklich tolle Idee, die in der Theorie großartig klingt, doch in der Realität wirkt sie plötzlich albern und idiotisch. So ähnlich ging es wohl Eidos Montreal, als sie die Kinect-Unterstützung für das neue Schleichabenteuer ausprobierten. »Die Ideen klingen auf dem Papier wirklich cool«, meint Produzent Stephane Roy, »doch sie haben nicht gut funktioniert und sahen idiotisch aus.« Eidos Montreal hatte Kinect dafür nutzen wollen, den Spieler durch Neigen des Kopfes um die Ecke spähen zu lassen. Oder er sollte Pfeile per Gestensteuerung abfeuern können. Tja, klang gut, bis man es erprobte und merkte, dass Kinect viel zu häufig die natürlichen Bewegungen des Zockers als Eingabe verstand und sich Garrett herauslehnte oder Pfeile schoss, ohne dass der Spieler das gewollt hatte. Eine ähnlich suboptimale Idee waren wohl auch die Quicktime-Reaktionstests. Diese waren von Anfang an laut Entwickler zwar rar gesät, doch Presse sowie Publikum reagierten äußerst negativ auf deren Integration in das Spiel. Und so besann sich der Entwickler und strich jene kurzerhand komplett. Löblich!



Die Armen werden ärmer, die Reichen
reicher – Schuld trägt der fiese Baron.





METAL GEAR SOLID 5 GROUND ZEROES

Ouvertüre!

Hersteller | Konami **Entwickler** | Kojima Productions **Genre** | Schleich-Action **Spieler** | 1
Xbox live | ja **Termin** | Frühjahr 2014 (360, One)

Die neuen Konsolen werden viel verändern, glaubt »Metal Gear Solid«-Erfinder Hideo Kojima. Sie bringen neue technische Spielereien, größere Welten und neue Spielmöglichkeiten. Mit diesen Möglichkeiten wandelte sich auch die »Metal Gear Solid«-Serie – und zwar so stark, wie nie zuvor. Das, so Kojima-san, sei auch einer der Gründe, weshalb »Metal Gear Solid 5« nicht als ein zusammenhängendes, sondern zwei separate Spiele veröffentlicht wird. Bereits im Frühjahr soll der erste Teil erscheinen: »Ground Zeroes«. Ein Prolog, der die Geschehnisse des zweiten Parts von »Metal Gear Solid 5«, Untertitel »The Phantom Pain«, anstößt. Knapp 30 Euro wird dieser spielbare Vorspann kosten und sowohl im Laden als auch als Download zu haben sein. Wie der japanische Kreativkopf meint, diene dieser vor allem dazu, die Fans mit neuen Dynamiken und Spielelementen in Berührung zu bringen. »Ich möchte nicht, dass all das wie ein Schock kommt«, sagt Kojima. »Mit Ground Zeroes können sich die Spieler an das Offene-Welt-Gefühl gewöhnen.« Aber auch die Wartezeit soll so etwas verkürzt werden.

Die Story setzt rund ein Jahr nach den Geschehnissen des einst für die Playstation Portable und letztlich auch für Heimkonsolen veröffentlichten »Peace Walker« ein, also dem Jahr 1975. Snake – auch bekannt als Big Boss – hat mit seiner Söldnertruppe Militaires Sans Frontières großen Einfluss in der Welt erlangt. Von der außerhalb der Hoheitsgewässer liegenden Bohrturm-Konstruktion Mother Base erledigt er für jeden, der genug zahlt, die Dicksarbeit. Er stürzt Regime, führt Geheimaufträge durch und macht sich damit nicht nur Freunde. Als letztlich Ge-

rüchte die Runde machen, Militaires Sans Frontières besitze Atomwaffen, geraten Snake und seine Mitstreiter ins Fadenkreuz... daher ist nicht klar, ob's eine Finte darstellt, als Snake zum Camp Omega aufbricht. In dem Hochsicherheitsgefängnis auf Kuba werden die Spionin Paz und Snakes Jung-Soldat Chico gefangen gehalten. Sie zu befreien, das ist das vorrangige Ziel. Dafür wird Snake diesmal in eine große und offene Spielwelt geworfen – eben jene Südspitze von Kuba, in der sich das Camp befindet. Aus Third-Person-Sicht wird Snake durch die Gegend gelotst und schleichend in die Basis gebracht. Aus dem Hinterhalt überwältigt er Gegner, schaltet Wachposten mit der bekannten Betäubungspistole aus und wuchert die Schnarchenden in finstere Ecken, wo sie nicht entdeckt werden. Dabei werden neben der Hauptaufgabe auch Nebenmissionen erfüllt, etwa einen der Lager-Offiziere ausfindig machen, um Informationen aus ihm herauszuquetschen. Hierfür gilt es beispielsweise, die umher streunenden Personen zu observieren, aus der Deckung ihre Gesichter zu scannen und den richtigen Typen, gut getimt, in den Schatten eines Zeltes zu zerrn. Auch mit Panzern wird's Snake dank C4-Ladungen aufnehmen und filmische Fluchtscenen mit Jeeps und anderen Fahrzeugen bestehen. Das Ergebnis sieht dank der neuen »Fox Engine« beeindruckend aus. Vor allem Gesichtsanimationen, Haare, Lichteffekte und feuchte Oberflächen: Wow! Fraglich ist bisher, wie groß der Umfang tatsächlich ist und ob, Story und Inszenierung als solches funktionieren. Schließlich ist das Ende des Prologs schon bekannt...

HITPOTENZIAL | 8,5 von 10

Das Basen-Management aus »Peace Walker« kehrt in »Ground Zeroes« zurück. Mit seinem richtigen Smartphone wird der Spieler die Verwaltung übernehmen können und etwa die Erforschung neuer Waffen in Auftrag geben.



Ewig dauernde Zwischensequenzen wie Teil Vier soll »Ground Zeroes« nach aktuellem Stand nicht bieten. Stattdessen soll der Prolog knackig und kurzweilig ausfallen.

STIMMEN AUS DEM FORUM
WWW.360-LIVE.DE

Der-mit-der-360-tantz: »Ich hoffe sehnlichst auf eine Ankündigung von Left 4 Dead 3 für die Xbox One! Das wäre großartig!«

Der Prolog zu »Metal Gear Solid 5« endet mit einem massiven Angriff einer mysteriösen Einheit namens XOF auf Snakes Mother Base. Bei diesem Überfall fällt Snake in ein Koma, aus dem er erst nach neun langen Jahren wieder erwacht. In einem Krankenhaus öffnet er die Augen, wo ein Arzt ihm seinen Zustand zu erläutern versucht. Doch wird das Hospital plötzlich angegriffen. Ein geheimnisvoller und bandagierter Patient namens Ishmael hilft dem nach all den Jahren an Muskelschwund leidenden Ex-Soldaten, der mit Erschrecken feststellt, dass er bei dem Angriff auf Mother Base seinen linken Arm eingebüßt hat. Zudem überkommen Snake merkwürdige Visionen und Halluzinationen, die offensichtlich von einem Schrapnell herrühren, das in seinem Schädel steckt. So sieht der gepeinigte Söldner flammende Wale über den Himmel schwimmen. Und ehemalige Gegner, die eigentlich schon längst das Zeitliche gesegnet haben sollten...

All diesen Wirren zum Trotz macht sich's Snake zur Aufgabe, jene ausfindig zu machen, die für seinen Zustand und die Vernichtung von Militaires Sans Frontières verantwortlich sind. Mit Hilfe seines alten »Bekannten«, Revolver Ocelot, will er sie im von den Sowjets besetzten Afghanistan neutralisieren. Letzteres ist ebenfalls eine offene Spielwelt, wie jene aus »Ground Zeroes«, doch, wie Kojima andeutet, fast 300 Mal größer! Ein Ziel ist unter anderem, den von den Russen gefangen genommenen und langjährigen Freund Kazuhira Miller zu retten, der auf grausamste Weise gefoltert wird. Genau wie in »Ground Zeroes« muss Snake hierfür seine Ziele in der gigantischen Welt ausfindig machen. Zu Fuß, mit geklauten Fahrzeu-

Einst sollte »Metal Gear Solid 5« für PSP oder die Playstation 3 entstehen. Doch aufgrund von mehreren Problemen verschob sich die Entwicklung so weit, dass irgendwann die Next-Gen-Konsolen vor der Tür standen.



METAL GEAR SOLID 5: THE PHANTOM PAIN

Einfach gigantisch...

Hersteller | Konami **Entwickler** | Kojima Productions **Genre** | Schleich-Action **Spieler** | 1 **Xbox live** | ja **Termin** | 2014 (360, One)

gen – von Jeep bis zum Panzer ist alles dabei – oder gar per Pferd und Hubschrauber kann er dorthin gelangen und dann nach bester »Metal Gear«-Manier still und leise in Militärbasen und besetzte Dörfer eindringen. Wird er entdeckt, hat Snake die Option, anders als in den vorherigen Teilen, schnell zu reagieren und so einen Alarm zu verhindern. Schafft er es, eine Wache ruckzuck zu überwältigen oder abzumurksen, bleibt seine Tarnung erhalten. Grundsätzlich gilt: Wie der Spieler seine Aufträge erledigt, ist ihm komplett selbst überlassen! Nicht zuletzt dank der Dynamik der Spielwelt. Snake kann einen Sandsturm abwarten, um im Schutz von umher wehendem Staub in ein Lager einzudringen, abwarten bis es dunkel wird oder sich einfach einen Panzer schnappen und mit feuernder Kanone alles niedermähen, was ihm im Wege steht.

Worauf das alles letztlich hinausläuft, dazu schweigt sich Kojima noch aus. Auch, was mysteriöse Charaktere wie die stumme und knapp bekleidete Scharfschützin Quiet angeht, den alternen Exilanten namens Code Talker oder »Jene, die nicht existieren«. Zu all dem möchte der legendäre Spielermacher noch nicht viel sagen. Letztere meint übrigens Big Boss' Halluzinationen, die in Form von Gedankenverdrehen Psycho Mantis, Volgin und ekligem Cyborg-Kriegern auftreten. Auch wie umfassend die Spielwelt ausfällt und über welchen Zeitraum sich die Geschichte nun spannt: ein Geheimnis! Das ist man von Kojima allerdings gewohnt. Dennoch besteht kein Zweifel: »Metal Gear Solid 5« wird eines der ganz großen Spiele 2014!

HITPOTENZIAL | 9.0 von 10



Vielfach wurde Kojima kritisiert, dass Scharfschützin Quiet halbnackt sei. Doch das soll seinen Grund haben. Angeblich kann sie ihre Haut wie ein Chamäleon verfärben.



STIMMEN AUS DEM FORUM
WWW.360-LIVE.DE

Ol CaRLiTo lo: »Ich denke, dass Watchdogs einer der großen Abräumer des nächsten Jahres wird. Auch wird Rockstar sich mit einer GTA-5-Version für die One einen Gefallen tun.«



Ausmerzen, töten, ausrotten, vernichten: Grafisch angetrieben wird das Massenvernichten von der Id-Tech-5-Engine, bekannt aus »Rage«.



WOLFENSTEIN: THE NEW ORDER

Unbarmherzig kompromisslos

Hersteller | Bethesda **Entwickler** | Machine Games **Genre** | Ego-Shooter **Spieler** | 1 **Xbox live** | ja **Termin** | 2014 (360/One)

Warterei im Tausendjährigen Reich: »Wolfenstein: The New Order« sollte an sich schon längst deine Konsole unterjocht haben, doch die Schreckensherrschaft der traditionalistischen Shooter-Reihe wird erst 2014 eingeläutet. Das neueste Kapitel der Serie, die bei Jugendschützern ungefähr so beliebt ist wie Uli Hoeneß beim Finanzamt, spielt erstmalig nicht inmitten des Zweiten Weltkriegs. Der Prolog setzt 1946 ein und es folgt ein weiterer Zeitsprung. Nazijäger B.J. Blazkowicz vegetiert nach einer Kopfverletzung als Hülle seines einstigen Ichs in einer polnischen Irrenanstalt vor sich hin. Die hanebüchene Story irrenan es dann so, dass der Hüne aufgrund grauenhafter Verbrechen der Faschos an den Klapsmühlen-Insassen seiner Psycho-Starre entrinnt, ein Blutbad anrichtet und wieder zurück im Nazi-Killer-Geschäft ist. Jenes Blutbad passiert im Jahr 1960; der Clou: »The New Order« zeichnet alternative 1960er Jahre. Hier haben die Hitler-Lümmel den Krieg für sich entschieden und breiten ihre verdrehte Rassenlehre nun auf Europa und den Rest der Welt aus. Und bei der Mondlandung steht da dann eben kein Ami, sondern ein Regime-Anhänger, der vor einer Hakenkreuz-Flagge den bösen, verbotenen Gruß zeigt. Klingt nach Trash Marke »Iron Sky«, allerdings kann man dem Szenario seinen gewissen Charme nicht absprechen. Und so abstrus und teils lachhaft die Handlung klingt, bemüht sich Entwickler Machine Games, Story-basierte Einschübe zu implementieren,

die für Atmosphäre sorgen und die Charaktere zeichnen. Liegt wohl daran, dass das Team aus Ex-Starbreeze-Angestellten besteht, den Machern der tollen »Riddick«-Spiele. »The New Order« will mehr als nur ein Shooter sein und setzt deswegen auf erwähnte Story-Einschübe, aber auch auf Schleich-Elemente und Fahrsequenzen. »Riddick«-Tugenden in einem »Wolfenstein« also. Ob das aufgeht? Riskant ist die Mischung, doch glücklicherweise vergisst der Entwickler den Kern nicht: die Schießereien. Die zeigen sich erfreulich puristisch und retroverliebt: Gesundheitspakete statt regenerativer Energie, aufsammlbare Körperpanzerung und Ballern mit zwei Waffen gleichzeitig lassen die kompromisslose Seite von 90er-Jahre-Shootern aufleben. Gepaart wird's mit Science-Fiction-Elementen: Experimentelle Plasmawerfer, Nazi-Mechs, klaffende Robo-Wachhunde – alles wie aus einem billigen Schundroman und gerade deswegen liebenswert. Wegen des frischen Szenarios weichen die Handlungsorte früherer Serien-Einträge anderen Gefilden. Statt in Burgen und Dörfern säst du Blei in Londoner Forschungseinrichtungen, Labors in kühler Sci-Fi-Ästhetik und an verschiedenen anderen Orten Europas. Ob's auch auf den Mond geht? Wäre super, denkbar und bei dem gegebenen Trash-Charakter durchaus nicht abwegig. Ob der gewagte Spagat zwischen handlungsbasiertem Spannungsaufbau und traditionsbewusster Baller-Action gelingt? »The New Order« könnte, wenn die Abmischung der

einzelnen Elemente stimmig wird, ein wahres Über-»Wolfenstein« werden.

HITPOTENZIAL | 8.5 von 10



Schleich dich! Stealth-Aspekte sind zwar als mögliche Herangehensweise verbaut, dennoch wird Drauflosballern einen Großteil der Spielerfahrung ausmachen.

STIMMEN AUS DEM FORUM
WWW.360-LIVE.DE

gR doktoroetker: »Ich hoffe, dass endlich mal ein neues C*ndemned angekündigt wird. Mit Next-Gen Grafik macht das »In die Hose schießen« sicherlich gleich doppelt so viel Spaß.«

Sieht man kaum, aber »Titanfall« nutzt die »Source Engine« von »Half Life«-Macher Valve. Die hatte ihr Debüt bereits 2004, wurde in der Zwischenzeit jedoch massiv erweitert.

TITANFALL

Die Zukunft der Online-Ballerei

Hersteller | Electronic Arts **Entwickler** | Respawn Entertainment **Genre** | Ego-Shooter **Spieler** | 1 - 64 **Xbox live** | ja **Termin** | 13. März 2014 (360, One)



Eines vermissen Spieler beim Start der Xbox One schmerzlich: eine anständige Exklusiv-Ballerei und Killer-App, die einfach jeden vom Hocker haut. Weil sich bis jetzt weder »Halo« noch »Gears of War« blicken lassen, muss rasch Ersatz her. Und mit »Titanfall« steht auch schon ein würdiger Shooter-Vertreter vor der Tür, der nicht nur exklusiv auf Xbox One und Xbox 360 erscheint, sondern auch die Konkurrenz in vielerlei Hinsicht alt aussehen lässt. Schließlich sind mit dem Entwicklerstudio Respawn Entertainment echte Profis am Werk. Die Macher, alles ehemalige Leute von Infinity Ward, zeichneten für die »Call of Duty«-Reihe und deren Mehrspieler-Modi verantwortlich. Ergo ähnelt »Titanfall« mit seiner pfeilschnellen Spielweise dem Vorbild in zahlreichen Punkten, geht dennoch eigene Wege.

Vorab seien aber Offline-Spieler gewarnt, denn »Titanfall« bietet keine Solokampagne, stattdessen konzentriert sich Respawn ausschließlich auf überzeugende Online-Scharmützel. Der Sci-Fi-Shooter verfrachtet das Geschehen auf ferne Planeten, auf denen Spieler als Supersoldaten in einen brachial inszenierten Fraktionskrieg ziehen. Der individuell ausgerüstete Bildschirmkämpfer erweist sich dabei als erstaunlich agil, denn dank Raketenrucksack gelingt nicht nur der Doppelsprung, sondern auch das Laufen an Wänden. So erklimmen Infanteristen trotz dicker

Panzerung und Wummen mühelos mehrstöckige Gebäude, um den Feind hinterrücks zu überraschen. Gleichzeitig bevölkern Dutzende KI-Fußsoldaten beider Seiten die Schlachtfelder, die sich nicht nur zur eigenen Unterstützung eignen, sondern auch als simple Ziele für mehr Abschüsse erhalten. So verkürzt man sich die Wartezeit, bis der eigene Titan vom Basisraumschiff eintrifft. Gemeint sind die namensgebenden Riesenroboter, die über ein Vielfaches an Feuerkraft und Panzerung des agilen Fußvolks verfügen. Auf Wunsch aktivieren diese Ungetüme zum Beispiel ein Kraftfeld, um Geschosse abzufangen und auf ein neues Ziel zu lenken. Ein Titan kann zudem Mitspieler Huckepack nehmen oder als ferngesteuerter Leibwächter agieren. Eine unfaire Angelegenheit? Nein, denn mit gebündelter Feuerkraft zwingen gegnerische Fußsoldaten einen Titanen – der übrigens nicht springen kann – durchaus in die Knie. Spätestens wenn mehrere der Kampfkolosse aufeinander treffen, brennt die Luft. Hier entwickelt sich schnell ein Katz- und Mausspiel, das kaum spannender sein könnte. Denn auf der Xbox One treten maximal 64 Spieler gegeneinander an. Auf der Xbox 360 wurde noch keine Zahl genannt, wahrscheinlich sind es aber weniger. Kann ein Team ein Match für sich entscheiden, ist der Kampf jedoch noch nicht vorbei: Die Verlierermannschaft muss schnellstens zum

Evakuierungstransporter flüchten, während die Sieger Jagd auf die armen Seelen machen – Adrenalin pur!

»Titanfall« erscheint auch in einer Collector's Edition mit 190-seitigem Artbook, Titanen-Poster sowie einer detailreichen Figur mit Diorama. Beeindruckend sind nicht nur die Ausmaße der 45 cm großen Roboterstatue, sondern auch die LED-beleuchteten Visiere. Eine derartige Ausstattung kostet natürlich: Das Sammlerstück ist voraussichtlich für 299 Euro mitsamt Xbox-One-Spiel erhältlich.

HITPOTENZIAL | 9.0 von 10



Vielfach wurde gerüchelt, Microsoft habe die Rechte an »Titanfall« von Electronic Arts gekauft, um die Serie dauerhaft Xbox-exklusiv zu halten. Das hat Electronic Arts jedoch mittlerweile dementiert.



STIMMEN AUS DEM FORUM
WWW.360-LIVE.DE

Dr Cornwallace: »Mittlerweile häufen sich ja die Hinweise zu Fallout 4 und ich bin mir schon ziemlich sicher, dass mit Ablauf des Timers [Anm. d. Red.: kurz nach Redaktionsschluss] genau dieses Spiel enthüllt wird.«



THE EVIL WITHIN

Des Horrors blutgetränkte Rückkehr

Hersteller | Bethesda **Entwickler** | Tango Gameworks **Genre** | Survival-Horror
Spieler | 1 **Xbox live** | unklar **Termin** | 2014 (360/One)

Wacker brennt das Licht inmitten verhängnisvoller Düsternis. Kleidet die Veranda in einen trüben, doch tröstlichen Kegel gelber Helligkeit. Sich die verwundete Seite haltend und eine schwach brennende Petroleumlaterne schleppend, humpelt Sebastian Castellanos auf das verlassen wirkende Haus zu. Nie hätte der Polizist es für möglich gehalten, dass ein Einsatz so höllisch schief gehen kann. Er und seine Kollegen hatten nur eine geschlossene Irrenanstalt untersuchen sollen, aber dann starben Cops ringsum. Mit Grauen denkt der verletzte Protagonist an seine knappe Flucht vor dem irren Maskenmann mit der Kettensäge zurück, wegen welcher Sebastian sich üble Wunden einfiel. Nun liegt die ganze Stadt in Trümmern – nur wieso? Was hinter diesem alptraumhaften Mysterium steckt, erfährt man erst im Fortgang des neuen Survival-Horror-Abenteuers des »Resident Evil«-Erfinders Shinji Mikami. Vorerst durchsuchst Sebastian das verwahrloste Anwesen nach Vorräten. Aus Verfolgeransicht siehst du, wie er fündig wird und sich eine herumliegende Erste-Hilfe-Spritze in den Arm jagt. Ein paar Kugeln für seine Knarre findet er auch,

trotzdem soll bei »The Evil Within« Ressourcenknappheit an der Tagesordnung sein. Beim Erkunden des Kellers durchflutet rotes Licht das Gemäuer, ansehnliche Schattenspiele dominieren das visuelle Horrorschauspiel im Kinoformat 2,35:1. Das alles sorgt für einige sich aufstellende Nackenhaare. Genau wie die wandelnden Leichen, die im Gewölbe auf den Bullen zu wanken. Also Schießbeisen ziehen, auf Arme, Beine, Torso und so fort zielen – schaut aus wie in »Resident Evil 4«, doch setzt das hier insgesamt weniger auf Action, sondern zu großen Teilen auf Erkundung und beklemmende Schauerpassagen. Vom Grundgefühl wird's also mehr wie die ersten »Resi«-Teile – gut so! Blut fließt genretypisch fontänenartig, wenn Sebastian mit Hohlmantel-Geschossen Kopftreffer verteilt. Leichen verbrennen, Sprengfallen unter Fensterrahmen platzieren: ebenso effektiv und überlebenswichtig! Was du sonst von dem hier erwarten darfst? Verstörend-kreatives Kreaturen-Design, eine geheimnisvolle Psycho-Horror-Story und Grusel wie in den Neunzigern. Trotz einiger Klischees: Wird erschreckend fesselnd!

HITPOTENZIAL | 8.0 von 10



Ja, dieser Typ hat wirklich einen mit Draht umwickelten Tresor als Kopf. Vielleicht vertraut er den Banken nicht.



Grafisch sieht's bereits hervorragend aus. Was die Abwechslung der Schauplätze angeht, muss Ubisoft im Vergleich zu »GTA 5« allerdings noch nachlegen.

WATCH DOGS

Du bist spät, du Hund!

Hersteller | Ubisoft **Entwickler** | Ubisoft Montreal **Genre** | Offene-Welt-Action
Spieler | 1 - unklar **Xbox live** | ja **Termin** | Frühjahr 2014 (360/One)

Überraschung! Die Verschiebung von Ubisofts »Watch Dogs« kam so kurzfristig, dass bei einem Playstation-4-Event von Microsoft-Konkurrent Sony noch Banner zu dem Offene-Welt-Trip hingen – die waren halt schon produziert worden. Tja, während du diese Zeilen liest, solltest du ursprünglich schon als Aiden Pearce im Chicago der Zukunft auf Datenklau sein, nun geht's erst im Frühjahr 2014 ab in die Mega-Metropole. Laut Ubisoft dient das der Qualitätssicherung, allerdings geht manch Analyst gar davon aus, dass Ubisoft der knallharten Weihnachtsgeschäfts-Konkurrenz in Form von »GTA 5« und Konsorten entgegen will. Du weißt nicht, worum's geht? »Watch Dogs« zeichnet ein dystopisches Zukunftsszenario, geprägt von totaler Kontrolle. Zentralisierte Programme namens ctOS steuern komplette Großstädte – Verkehr, Behörden, Banken und so weiter. Als Spieler profitierst du davon, weil Aiden ein Hacker-Genie ist und mit seinem modifizierten Super-Smartphone die Kontrolle an sich reißen kann. Welche Interessen den Mützen-Fan dabei antreiben? Da ist Ubisoft geheimnisvoll, gibt nur preis, dass Pearce seit einer Familientragödie geradewegs besessen von Kontrolle ist.

Welche kreativen Früchte das »Alles ist manipulierbar«-Spielprinzip trägt, konnte 360 Live bereits ausprobieren – und ist überaus angetan. Wie in »GTA« wird viel gefahren und geballert. Dank deines Super-Smartphones manipulierst du zudem zum Beispiel Ampelanlagen, um während einer Verfolgungsjagd dein Ziel in eine Massenkarambolage zu verwickeln. Lässt Auto-Alarmanlagen anspringen, um Wachen abzulenken. Oder klinkst dich via Wifi-Hotspot in die Webcam gewöhnlicher Bürger ein, um ihnen bei seltsamen Gummipuppen-Dates zuzusehen. Um auf die über 70 Hacking-Möglichkeiten zugreifen zu können, muss Aiden jedoch zunächst die lokalen ctOS-Zentralen in den jeweiligen Stadtteilen einnehmen. Auch hier ist der Spielstil variabel. Magst du lieber Kameras manipulieren, den Sicherheitscode von einem der Wächter entwerfen und schleichend lautlose Morde begehen? Es steht dir frei, zugleich vermag Aiden es jedoch, einfach durchs Tor zu marschieren und mit Sturmgewehr oder Schrotflinte alles umzunieten, was atmet. Spannendes Grundkonzept – nur, wie die Qualität der Story daher kommt, das ist noch datenverschlüsselt.

HITPOTENZIAL | 8.5 von 10



STIMMEN AUS DEM FORUM
WWW.360-LIVE.DE

StormtrooOper: »Hoffe auf einige Xbox-One-System-Patches, damit vor allem so etwas wie Freundesliste checken und Partyverwaltung schneller und einfacher geht. Außerdem will ich benachrichtigt werden, wenn jemand online kommt.«



» Mit Avalanche Studios hat sich Hersteller WB Games offensichtlich das richtige Studio für dieses Projekt ausgesucht. «

MAD MAX Ab in den Wüstensand

Hersteller | WB Games Entwickler | Avalanche Studios Genre | Actionabenteuer Spieler | 1 Xbox live | ja Termin | 2014 (360, One)

Die Apokalypse ist da: Die uns bekannte Zivilisation ist auseinander gefallen, Benzin zum begehrten Luxusgut geworden, im Ödland kämpft ein tragischer Held ums Überleben. Ähnlich wie in »Fallout 3« eröffnet sich dem namensgebenden Hauptdarsteller in »Mad Max« eine anarchische Spielwelt mit vielen Geheimnissen. Allerdings besitzt Held Max einen modifizierbaren fahrbaren Untersatz, mit dem er frei die Prärie bereist und nach neuen Autoteilen fahndet.

Fündig wird er meist in Verstecken feindlicher Gangs. Am Geschützstand seines Wagens knipst er Gegner auf Distanz aus, bevor er eiligen Fußes die Meute mit Schrotflinte oder im Nahkampf plättet. Munition ist in dieser Welt jedoch Mangelware, daher greift man besser zu Hieb Waffen oder dem »Thunderstick« – einer Lanze mit anmontierter Explosivladung. Aus gesammeltem Schrott bastelt sich der Spieler neue Waffen und Ausrüstung, während Maxs Assistent Chumbucket

den Wagen mit Panzerung oder Harpunen auf Vordermann bringt. Schließlich ist die nächste Verfolgungsjagd samt Ballereinlage unvermeidlich, ganz wie in den Filmvorlagen. Mangels tatsächlicher Anspielindrücke stehen leider noch viele Fragezeichen hinter dem neuen Projekt der »Just Cause 2«-Entwickler: Wie groß ist das Ödland? Wie viel spielerische Freiheiten gibt es? Und warum sieht der Held eigentlich nicht aus wie Mel Gibson?

HITPOTENZIAL | 8.0 von 10

SLEEPING DOGS TRIAD WARS

Mit »Triad Wars« hat Entwickler United Front Games eine Fortsetzung des Shanghai-»GTA« »Sleeping Dogs« angekündigt. Das Original verkaufte sich nicht so gut wie erhofft – knapp 1,8 Millionen Mal –, erfreute Spieler jedoch mit einem zackigen Nahkampfssystem und schicker Grafik. Bisher verraten die Macher nichts über Inhaltliches. Allerdings deutet der Spielname daraufhin, dass erneut China den Schauplatz stellen wird.

Hitpotenzial | nicht einschätzbar

DYING LIGHT

Man gehe in ein Genlabor, nehme die »Mirror's Edge«-DNA und kreuze sie mit dem Blut eines indizierten Zombie-Schlächers von Koch Media. Was rauskommt ist »Dying Light«. In der fiktiven und offenen Ostmetropole Harran muss der Spieler eine Zombieapokalypse überleben. Seine beste Waffe: flinke Füße, mit denen er gleich Faith aus »Mirror's Edge« über Dächer flitzt, an Wänden hochkraxelt und gekonnt Tritte verteilt.

Hitpotenzial | nicht einschätzbar

VALIANT HEARTS THE GREAT WAR

Ein französischer Kriegsgefangener, ein amerikanischer Schlachten-Fan, eine belgische Feldärztin, ein Schäferhund und ein deutscher Soldat, der in die Tochter des Gefangenen verschossen ist. Eine verquere Kulisse für ein klassisches Abenteuerspiel – aber eine, die bewegt und mit charmanten Rätseln entzückt. Ein echter Geheimtipp von den Machern von »Rayman«!

Hitpotenzial | 8.5 von 10

FANTASIA MUSIC EVOLVED

Wohl jeder hat schon mal die eine oder andere Szene aus »Fantasia« gesehen, jenem Disney-Musik-Film, in dem Micky Maus den Zauberlehrling gibt. »Music Evolved« soll eine Fortsetzung dazu bilden, in der der Spieler via Kinect und Gesten zu rhythmischer Musik eine zauberhafte Welt mit Leben erfüllt. Charmante Idee!

Hitpotenzial | 7.0 von 10



QUANTUM BREAK Risse in der Zeit und ihre Folgen

Hersteller | Microsoft Entwickler | Remedy Entertainment Genre | Actionabenteuer Spieler | 1 Xbox live | ja Termin | 2014 (One)

Mit Naturgesetzen spielt man nicht! Genau das hätte mal jemand den Wissenschaftlern aus »Quantum Break« sagen sollen. Denn kurzerhand verursachen die Eierköpfe im neuen Game der »Alan Wake«-Entwickler überall auf der Welt Zeitblasen, die für schreckliche Katastrophen sorgen. Tanker krachen gegen Brückenpfeiler, Flugzeuge fallen vom Himmel und Explosionen gefrieren förmlich im Quantenfeld. Ein gigantischer Kuddelmuddel,

der ganz nebenbei den drei Hauptdarstellern des Spiels noch dazu übermenschliche Fähigkeiten verleiht: Sie können die Zeit verlangsamen, Zeitblasen aufbrechen und die Zukunft voraussehen. Das weckt überdies das Interesse eines internationalen Megakonzerns. Aber halt: Hauptdarsteller? Ja, denn »Quantum Break« soll eher einer TV-Serie gleichen als einem konventionellen Spiel. Ein Ansatz, den schon das Horror-Abenteuer »Alan Wake« verfolgte. Doch statt das Spiel-

geschehen nur in Episoden zu unterteilen und zwischen Charakteren hin und herzuschalten, liefert das hier tatsächlich eine echte TV-Serie mit, deren einzelne Folgen durchs Voranschreiten im Game freigeschaltet werden. Diese mit echten Schauspielern und aufwendigen Effekten gedrehten Folgen beschreiben eine Parallelhandlung, die die Resultate des Tuns des Spielers begleitet. Ein mutiges Experiment!

HITPOTENZIAL | 8.0 von 10



MIRROR'S EDGE

Alles, nur nicht grün

Hersteller	Electronic Arts	Entwickler	DICE
Genre	Ego-Jump-and-Run	Spieler	1
Xbox live	ja	Termin	2014 (One)

Gerüchte, Dementis, Bestätigungen, neue Gerüchte und Klarstellungen. Lange hat's gedauert bis EA zur Fachmesse E3 2013 endlich ankündigte: Ja, es kommt ein neues »Mirror's Edge«, eine Fortführung des eigensinnigen aber wunderschönen Ego-Jump-and-Run-Experiments von »Battlefield«-Macher DICE. Das Game beeindruckt seinerzeit mit einer Spielmechanik, die sich fast ausschließlich aufs Rennen und Springen konzentriert und Schießereien, trotz vorhandenen Waffen, nahezu komplett vermeidet. Auch setzt es auf eine ganz eigene Ästhetik, die die Farben Grün und Grau aus dem Spiel verbannt. Jedoch wird der neue Teil nicht, wie der mittlerweile beim »Eve Online«-Studio arbeitende »Mirror's Edge«-Produzent Owen O'Brien einst andeutete, eine klassische Fortsetzung, sondern ein Prequel. Also eine Geschichte, die die Ursprünge von Serienheldin Faith beleuchtet. Und zudem eine, die ähnlich dem kommenden Zombie-Schächter »Dying Light« in einer offenen Spielwelt angesiedelt sein wird. Übrigens: Da die »Mirror's Edge«- und »Battlefield«-Macher unter dem gleichen Dach arbeiten, findet sich in »Battlefield 4« ein kleiner Hinweis auf das Hüpf-Game. In der zweiten Kampagnen-Mission ist auf einem TV-Monitor »Magst du die Farbe Rot?«, »Magst du Höhen?« und anschließend der Namen »Faith« zu lesen.

HITPOTENZIAL | 8.5 von 10



TOM CLANCY'S THE DIVISION

Wenn die Seuche kommt...

Hersteller	Ubisoft	Entwickler	Ubisoft Massive
Genre	Online-Rollenspiel	Spieler	1 - unklar
Xbox live	ja	Termin	Ende 2014 (One)

Es schaut aus wie ein Online-Shooter, doch im Grunde ist »The Division« ein Online-Rollenspiel. Aufleveln, Ausrüstungsgegenstände verwalten, Kämpfen – das alles ist vorhanden. Nur, dass hier keine Orks und Elfen durch die Gegend spazieren, sondern Spezialagenten im von einer Virus-Angriffe in den Ausnahmezustand versetzten New York City für Ordnung sorgen müssen. Und deshalb heißt's für mehrere Spieler: zusammenarbeiten, Aufträge erfüllen und Plünderer stoppen. Eine echte Herausforderung, wie die Macher von Ubisoft Massive gestehen. Denn »die Communitys von Onlinespielen sind tot«, sagt Spieldirektor Ryan Barnard, da es Spieler mittlerweile leid seien, in Games wie diesen stets und ständig von zwölfjährigen Kids angepöbelt zu werden. Daher fragen sie unbekannte Mitspieler nicht um Hilfe und schließen sich eher ungern Spielgruppen an. Aus genau diesem Grund soll in »The Division« ein besonderer Algorithmus Spieler zusammenbringen, die nicht nur ähnliche Erfahrung, sondern auch ähnliche Spielweisen und Taktiken verfolgen. Ebenso möchte das Studio dafür sorgen, dass vieles vor dem Start des Spieles noch geheim bleibt, so dass die Spieler hie und da gezwungen sind, zusammenzuarbeiten und sich auszutauschen. Ziemlich ambitioniert!

HITPOTENZIAL | 9.0 von 10



LORDS OF THE FALLEN

Der deutsche Seelenschächter

Hersteller	CI Games	Entwickler	Deck 13
Genre	Action-Rollenspiel	Spieler	1 - unklar
Xbox live	ja	Termin	2014 (One)

Eigentlich braucht's nicht viel, um »Lords of the Fallen« treffend zu beschreiben: Ein »Dark Souls« aus Deutschland soll's werden. Denn ebenso wie das brutal-schwere Action-Rollenspiel von From Software soll auch das Game vom Frankfurter Studio Deck 13 dem Spieler Durchhaltevermögen und Frustresistenz abverlangen. In einer düster-mythischen Fantasy-Welt führst du den Kahlkopf-Heroen Harkyn wahlweise als Krieger, Kleriker oder Dieb auf einen Kreuzzug, um Ruhm und Macht zu erlangen. Du geleitest ihn durch gigantische Burgen, endlose Wüsten und die Orte, an denen einst Titanen starben. Ähnlich »Dark Souls« stellst du dich dabei dämonischen Rittern, verwucherten Monstern und mächtigen Elementar-Golems, die dir schon mit wenigen Schlägen den Garaus machen können. Aber auch turmhohe Bossgegner, die alle Widersacher der Japaner überragen sollen, stehen auf deiner Abschlusliste. Mit jedem gewonnen Kampf wird Harkyn stärker, erlangt neue Rüstungen, Schwerter, Hämmer und Schilde und natürlich neue Fähigkeiten, die jedoch ähnlich dem Shooter-Rollenspiel »Borderlands« gewählt werden. So erlernt der Held mit der Zeit magische Fähigkeiten, Schlagkombinationen und Abwehrkräfte, auf die er sich weiter und weiter spezialisiert. Klingt gut und sieht bisher auch echt großartig aus!

HITPOTENZIAL | 8.0 von 10

STIMMEN AUS DEM FORUM
WWW.360-LIVE.DE

Gamezone008: »Ein neues Bioshock, Far Cry 4, ein Banjo-Kazooie wie in guten alten Zeiten, ein neues Darksiders, eine Übernahme von Nintendo, damit ich Zelda für die Xbox bekomme.«

HALO XBOX ONE

Jetzt offiziell mit 60 fps

Hersteller | Microsoft Entwickler | 343 Industries Genre | Ego-Shooter Spieler | 1 - unklar Xbox live | ja Termin | Herbst 2014

Alles, was man der Welt bisher vom neuen Teil der »Halo«-Saga serviert, ist einen knapp 2-minütigen Trailer. Der zeigt einen Unbekannten in Kutte, der über einen Wüstenplaneten stapft. Eine Anhöhe erreicht, schält sich plötzlich ein turmhohes Flugwesen aus dem Erdreich und stößt einen gewaltigen Schallwellenimpuls aus. Ruckartig wird der Mantel des Wanderers zurückgeschleudert. Spätestens jetzt siehst du: Der Kuttenmann ist der Master Chief. Kurzer Schnitt, dann endet das Video. Schaut man jedoch genauer hin, enthält der Render-Clip viele pikante Andeutungen. Der Datenchip in des Master

Chiefs Hand etwa könnte ein Hinweis auf Super-KI Cortana sein, die John-117 womöglich zu reaktivieren versucht. Den Metallvogel dagegen klassifizieren Kenner der »Halo«-Romane schnell als »War Sphinx«-Kampfeinheit. Und der Himmelskörper, auf dem der Held sich befindet, ist ziemlich sicher der Mond Suban oder Qikost – beides Trabanten des im Hintergrund erkennbaren Planeten Sanghelios. Noch brisanter: Im renommierten Neogaf-Online-Forum halten sich seither hartnäckig Gerüchte zu möglichen Spielfeatures. Unter anderem von einem Offene-Welt-Shooter mit fünf Mal mehr Umfang als »Halo 4« ist die

Rede. Ferner von Massenschlachten mit hunderten Gegnern gleichzeitig und Mehrspieler-Duellen für bis zu 64 Spieler. Spätestens zur E3 2014 wird sich zeigen, ob die Quelle Recht hatte.

HITPOTENZIAL | 8,5 von 10



SUNSET OVERDRIVE

Abgedreht und davon gesprungen

Hersteller | Microsoft Entwickler | Insomniac Games Genre | Action Spieler | 1 - unklar Xbox live | ja Termin | 2014 (One)

Im November 2012 hatte Ted Price, Chef des Studios Insomniac Games, den Koop-Actiontitel »Fuse« präsentiert. In einem anschließenden Gespräch mit Sönke und Michael schwärmte er über die Herausforderung, der sich unabhängige Studios wie seines ständig stellen müssen. »Man muss Risiken eingehen und mal etwas Verrücktes tun«, sagte er. Wir wissen nicht ob es wirklich so ist, aber damit könnte er durchaus »Sunset Overdrive« gemeint haben, das Insomniac exklusiv für Xbox One entwickelt: Nach einer Katastrophe sind darin fast alle Bewohner einer Stadt zu Mutanten geworden. Der Spieler muss nun gemeinsam mit Online-Kumpels eben jenen Mons-

ten Herr werden. Und zwar indem er sie aus Third-Person-Sicht mit Stromschlag-Baseballschlägern verprügelt, mit Schrotflinten perforiert und vieles Makabere mehr. Das geht flink wie in »Mirror's Edge«, denn der Held rennt



an Wänden entlang, springt Meter hoch und rutscht an Stromleitungen durch die Gegend. Das alles in einer Grafik, die an Pixars »Die Unglaublichen« auf Drogen erinnert.

HITPOTENZIAL | nicht einschätzbar



BELOW

Ganz unten...

Hersteller | Microsoft Entwickler | Cappybara Games Genre | Abenteuer Spieler | 1 - 4 Xbox live | ja Termin | 2014 (One)

Ein kleiner Krieger legt an einem mysteriösen Eiland an. Dort begibt er sich durch ein riesenhaftes Tor in einen Berg und wagt sich in gefährvolle und mythische Tiefen, die seit Jahrhunderten niemand betreten hat. Dies ist die knappe Story von »Below«, einem der interessantesten Indie-Games auf Xbox One. Aus Vogelperspektive steuert der Spieler den Mini-Ritter durch die Unterwelt, die jedes mal aufs Neue zufällig generiert wird und mal an riesige Hallen wie die Zwergenstadt Moria aus »Der Herr der Ringe«, mal an gigantische Höhlen erinnert. Gegen verschiedenste Kreaturen wie Goblins, Spinnenwesen und anderes Getier muss er mit Schwert, Schild und später weiteren Waffen antreten. Hart aber stets fair sollen

diese Auseinandersetzungen sein, versprechen die Macher, und mit immer neuen Mysterien, Arealen und Ausrüstungsgegenständen belohnt werden. Stirbt der Spieler jedoch: Pech ge-

habt! Neustart von vorn. Allerdings ist er nicht unbedingt alleine. Auch ein Mehrspieler-Part ist angedacht. Gemeinsam stirbt sich's eben besser.

HITPOTENZIAL | 8,5 von 10



THE WITCHER 3 WILDE JAGD

Ein »wahres Next-Gen-Erlebnis« verspricht das polnische Studio CD Projekt. Was man darunter versteht, das ist eine offene Spielwelt, die etliche Dörfer, Städte, Wälder und ein ganzes Meer umfasst. In der soll der Spieler in der Rolle von Hexer Geralt mindestens 100 Stunden verbringen, ohne einen Funken Langeweile zu verspüren oder einen Ladebildschirm zu Gesicht zu bekommen. Grafisch und von allem, was wir bis jetzt gesehen haben: geniales Hexenwerk!

Hitpotenzial | 9,0 von 10

HOMEFRONT 2

Bisher hält Crytek noch still, was das beim Schwesterstudio Crytek UK entstehende »Homefront 2« angeht. Einst für den Pleite-Publisher THQ angegangen, will der »Crysis«-Erfinder das Projekt selbst zu Ende bringen, das die Geschichte um Widerständler im von Nordkorea besetzten USA erzählt. Nach dem Jahreswechsel soll der Ego-Shooter offiziell enthüllt werden, zwitschern zuverlässige Webquellen.

Hitpotenzial | 7,5 von 10

CHILD OF LIGHT

Wie ein Jump 'n' Run mutet »Child of Light« an, ist im Herzen jedoch ein Rollenspiel. Aus der Seitenansicht führt der Spieler das Mädel Aurora durch eine Märchenwelt, besteht rundenbasierte Kämpfe und entschlüsselt Mysterien, um das Königreich Lemuria aus den Fängen einer fiesen Königin zu befreien. Kaum vorstellbar, dass ausgerechnet ein großer Teil des Teams um »Far Cry 3« hinter dem spielbaren Märchenbuch steckt.

Hitpotenzial | 7,5 von 10

MINECRAFT: XBOX ONE EDITION

Wie soll eine Konsole nur ohne das Klötzchengame überleben können? Genau deshalb kommt das mittlerweile mainstreamige Indie-Game natürlich auch für die Xbox One. Was diese Fassung außer höherer Auflösung Neues macht? Nichts, was bisher erwähnenswert wäre.

Hitpotenzial | 8,5 von 10

STIMMEN AUS DEM FORUM
WWW.360-LIVE.DE

Psyconix: »Rein visuell hat mich bereits The Division umgehauen. Einen solch hohen Detailgrad bot bislang kein anderes Spiel. Ich vertraue den Entwicklern und bin der Überzeugung, dass der Titel auch spielerisch neue Maßstäbe setzen könnte.«

WONDER FLICK

Es schaut aus wie das lang ersehnte »Chrono Trigger«-Remake, ist's aber nicht. Dennoch mag das neue Rollenspiel der »Ni No Kuni«-Macher begeistern. Denn das einst für iPhone und iPad entwickelte Game orientiert sich an den Japano-Rollenspielen für den Super Nintendo. Die Figuren sind knuffig, die Kämpfe knackig und die Story fast schon episch.

Hitpotenzial | 8.5 von 10

CARMAGEDDON REINCARNATION

Mit absurden Karren pflügt man in »Carmageddon« durch die Straßen einer Großstadt. Die Kontrahenten schrotten, Passanten überfahren und irre Stunts abziehen, das ist hier Pflichtprogramm und machte schon die Vorgänger berühmt und berüchtigt. Anfang 2014 erscheint der Brutalo-Raser für PC. Im Sommer sollen dann die Next-Gen-Konsolenfassungen folgen. Die USK hat sicher schon ein Auge drauf!

Hitpotenzial | 7.5 von 10

PROJECT CARS

Dass die Briten von Slightly Mad Rennsimulationen können, das haben sie mit »Need for Speed: Shift« bewiesen. Dank Anstoßfinanzierung durch die Community arbeiten sie jetzt an der Fertigstellung des ambitionierten »Project Cars«, das zum Start im Herbst 2014 mit über 60 Wagen und 35 Strecken auffahren soll. Unterstützt werden die Engländer übrigens von den Rennfahrern Nicolas Hamilton, Ben Collins und »The Stig« aus der Show »Top Gear«.

Hitpotenzial | 8.0 von 10

RAYMAN LEGENDS

Schreiend witzig, echt schwer und einfach wunderschön ist das Jump 'n' Run »Rayman Legends«. Folglich war's zum Erscheinen im August 2013 fast klar, dass diese Hüpfgranate nach Xbox 360, PS3, Vita und Wii U irgendwann auch auf Xbox One und PS4 zünden würde. Auf letztgenannten Plattformen soll's nun im Februar 2014 erscheinen, wie Ubisoft ankündigte. Ob allerdings mit neuen Inhalten, ist noch unklar.

Hitpotenzial | 9.0 von 10



FABLE LEGENDS

Dungeon Keeper mal anders

Hersteller | Microsoft **Entwickler** | Lionhead Studios **Genre** | Action-Rollenspiel **Spieler** | 1 - 5 **Xbox live** | ja **Termin** | 2014

Erschaffe deinen eigenen Helden. Verändere die Welt durch deine Entscheidungen. Sei gut, sei böse; sei der, der du sein willst. Diese Tugenden waren's, die seit jeher die »Fable«-Reihe bestimmten. Doch wirft Lionhead Studios diese nun über Bord. Statt einer Fortführung der Hauptgeschichte gedeiht mit »Fable Legends« eine gewagte Koop-Auskopplung. Darin schlüpfen vier Spieler in die Rollen grundverschiedener Helden. Eine Schwertkämpferin, ein Dieb, eine

Zauberin und ein bärtiger Armbrust-Schütze stürzen sich gemeinsam in ein ungewisses Abenteuer. Knapp 300 Jahre vor den Geschehnissen des ersten »Fable« schlägt sich das Quartett mit klassischer »Fable«-Steuerung im Online-Koop durch Zauberwälder, Moore und Ruinen. Gnolle werden verprügelt, Balverine geröstet und Steingolems zu Schüttgut zerkloppt. Das schaut dank »Unreal Engine 4« fantastisch aus. Der Twist: Ein fünfter menschlicher Teilnehmer agiert als Ge-

genspieler der anderen. Als Fiesling hat dieser Kontrolle über all die Kreaturen, die den Recken an die Gurgel wollen. Mit einem Tablet-Computer oder an der Konsole platziert er Fallen, Monsterhorden und andere Hindernisse – ein Konzept, das durchaus seinen Reiz hat. Nur, wird's den Serien-Fans gefallen und den Warteschmerz auf ein echtes »Fable 4« lindern? Erster Gradmesser wird der Betatest sein. Termin dafür? Wir tippen auf Sommer 2014.

HITPOTENZIAL | 7.5 von 10



THE CREW

Drauf los rasen...

Hersteller | Ubisoft **Entwickler** | Ubisoft Reflections / Ivory Tower **Genre** | Offene-Welt-Rennspiel **Spieler** | 1 - unklar **Xbox live** | ja **Termin** | Herbst 2014 (One)

Knapp zwei Stunden von Küste zu Küste. Das ist, worauf die Macher von »The Crew« verweisen, um zu beschreiben, wie groß ihre Nachbildung der USA als offene Welt ist. Als gewiefter Fahrer klemmt man sich hier hinter das Lenkrad realer Karren – vom Dodge Charger über den Porsche 911 bis hin zu Hummer H2 ist alles dabei. Doch werden in »The Crew« nicht einfach schnöde Rennen gefahren, sondern Verbrechen be-

gangen und geahndet. Gemeinsam mit Mitspielern aus aller Welt nimmt man im Rahmen der Spielwelt Aufträge an und jagt etwa einen Geldtransporter durch Chicago. Ein anderes mal gilt's, einen Fahrer der Gangster-Kumpels, der ein wichtiges Paket transportiert, als Gruppe vor den Fahrern zu schützen, damit dieser ungeschoren nach Detroit entkommen kann. Mit den hierbei verdienten Finanzmitteln werden über den Spielverlauf hinweg

immer neue Wagen gekauft und aufgerüstet: höher oder tiefer legen, Motor tauschen, Spoiler und Panzerung tunen. Alles kein Problem! Kleine Randnotiz: Hinter »The Crew« stecken nicht nur die »Driver«-Macher von Ubisoft Reflections, sondern auch das französische Studio Ivory Tower, das einst die Offene-Welt-Raserei »Test Drive Unlimited« entwickelte.

HITPOTENZIAL | 7.5 von 10

GERÜCHTEKÜCHE

Was sonst noch kommen könnte...

Die Games auf den vorherigen Seiten sind freilich nur ein kleiner Ausschnitt dessen, was dich 2014 erwartet. Weder haben wir »Lightning Returns«, »EA Sports UFC« noch »Kingdom Hearts 3« vergessen. Viele Namen standen auf unseren Merktzetteln. Doch nicht alles schaffte es auf die dicht gedrängten Seiten. Dennoch möchten wir etwas Platz nutzen, um auch etwas über die bereits angekündigten Games hinaus zu schauen. Nämlich auf jene, an denen derzeit im Geheimen gewerkelt wird oder die zum Teil vielleicht auch nur auf Behauptungen und Gerüchten basieren...

FABLE 4

Kommt neben »Fable Legends« tatsächlich noch ein echtes »Fable 4«? Das hoffen derzeit einige Fans, nachdem diese vom Koop-Konzept und dem Auslassen einer echten Einzelspieler-Kampagne, wie es »Fable Legends« vor hat, eher enttäuscht sind. Tatsächlich offenbarte ein ehemaliger Lionhead-Entwickler, dass neben »Legends« durchaus noch ein weiterer Ableger der Xbox-exklusiven Rollenspiel-Serie in Entwicklung sei. Würde auch nicht überraschen. Schon nach »Fable 3« wurde gemutmaßt, dass mit dem vierten Teil eine Art Neustart der Reihe anstehe.



DOOM 4

Immer noch nichts Neues von »Doom 4«. Kein Trailer, keine Ankündigungen, nur einige geleckte Bilder, die aus einer mittlerweile überholten Versionen stammen sollen. Doch haben Quellen im Studio id Software verraten, dass die Entwicklung von »Doom 4« tatsächlich von Problemen geplagt war. Das Game habe sich zu weit von seiner Essenz entfernt, habe zeitweise eher wie ein »Call of Duty« mit Dämonen angemutet. Doch dann sei ein klarer Schnitt gesetzt und das gesamte Projekt neugestartet worden.



BATMAN

Nachdem das Erstlingswerk des Studios WB Games Montreal, »Batman: Arkham Origins«, bei vielen Fans eher mäßig ankam, wird's das »Arkham City«-Studio Rocksteady wohl richten dürfen. Angeblich wird dort schon am direkten Nachfolger zu »Arkham City« gearbeitet. Das scheint auch Batman-Stimme Kevin Conroy zu bestätigen, der in einer schnell wieder gelöschten Twitter-Nachricht schrieb: »Ich spreche in einem neuem Arkham-Spiel das kommt, nicht Arkham Origins, das im Herbst erscheint.«

DUKE BEGINS

Angeblich steht ein Neustart für die »Duke Nukem«-Serie kurz bevor. Bereits seit der Fertigstellung von »Borderlands 2« soll die Arbeit an einem Projekt namens »Duke Begins«, das zwischenzeitlich auf Eis lag, wieder auf Hochtouren laufen. Das Spiel soll die ersten Heldentaten des Helden aller Helden thematisieren

und düsterer, blutiger aber dennoch mit proligem Witzfeuerwerk daherkommen.

FAR CRY 4

Bereits im Juli hatte sich Ubisoft-Manager Tony Key mehr oder minder absichtlich verplappert, als er über den Erfolg von »Far Cry 3« schwärmte: »Es ist eine großartige Serie (...) wir machen definitiv einen weiteren Teil. Aber dazu demnächst mehr!« Tatsächlich soll bereits einige Wochen nach dem Verkaufsstart von »Far Cry 3« ein kleines Team ein Konzept zu Teil Vier erarbeitet haben. Je nach Gerücht wirft das Game einen entweder in die Arktis, nach Sibirien oder in eine Großstadt nach einer Naturkatastrophe.

PROJECT NANO

Der Erfinder der »Gears of War«-Serie, Epic Games, arbeitet derzeit mit am Starttitel einer neuen Reihe: »Project Nano«, auch bekannt als »Blueprint«. Spieler steuern darin den Rebellen Owen MacKinnon, der in einem von Smog, Technik und Überwachung zerfressenen Washington DC des Jahres 2043 die Unterdrückungsmaschinerie der Firma Meta Corp beenden will. Spieleindrücke vermittelt schon die »Unreal Engine«-Techdemo »Samaritan«, in der einige Kulissen und Figuren aus dem Game Verwendung finden. Erscheinen könnte der Titel Ende 2014!



CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 4

Infinity Ward hat gerade »Ghosts« fertig gestellt, Treyarch arbeitet wohl an »Black Ops 3« und das Studio Sledgehammer Games, das ist wohl mit einem Spin-off-Ableger der »Modern Warfare«-Reihe beschäftigt. Darauf deuten zumindest die Lebenslauf-Einträge einiger Entwickler hin. Könnte also im kommenden Herbst wieder ein »Modern Warfare« erscheinen? Durchaus möglich.

HALF-LIFE 3

Erst am 19. November 2013 feierte »Half-Life« seinen 15. Geburtstag. Eigentlich hatten viele Fans für dieses Datum auf eine offizielle Bestätigung gehofft, dass »Half-Life 3« nun tatsächlich alsbald erscheinen werde. Doch nichts passiert! Allerdings ist sicher, dass Valve immer noch an einer Fortsetzung der vielgepriesenen Ego-Shooter-Serie arbeitet. Immerhin: Valve erlaubt mit »Black Mesa Source« schon mal die kommerzielle Veröffentlichung eines Hobby-Remakes von Teil Eins für PC.



ALIEN: ISOLATION

Ja, »Aliens: Colonial Marines« war leider recht enttäuschend. Dennoch soll 2014 wohl ein weiteres »Alien«-Game mit dem Untertitel »Isolation« erscheinen. Verantwortlich dafür: das sonst für PC-Strategie-Games bekannte Studio Creative Assembly. Angeblich schlüpft man in dem Xenomorph-Ego-Abenteuer in die Haut der Tochter von Filmheldin Ripley. Dabei sei weniger Ballerei, sondern eher Verstecken, Fürchten und Angst haben angesagt. Ein »Silent Hill« mit Aliens quasi.

BULLY

Scheint, als würde Rockstar tatsächlich an einer Fortsetzung des 2006er Schulhof-»GTA« »Bully« arbeiten. Zur Erinnerung: Als Lausbub Jimmy Hopkins macht man in dem Game die Bullworth Academy unsicher, indem man Streiche spielt, Radrennen besteht und die Schulbank drückt. Im Juli hatte Rockstar die Rechte an der Marke erneuert, was nicht das erste Mal auf ein neues Game hinweisen würde.

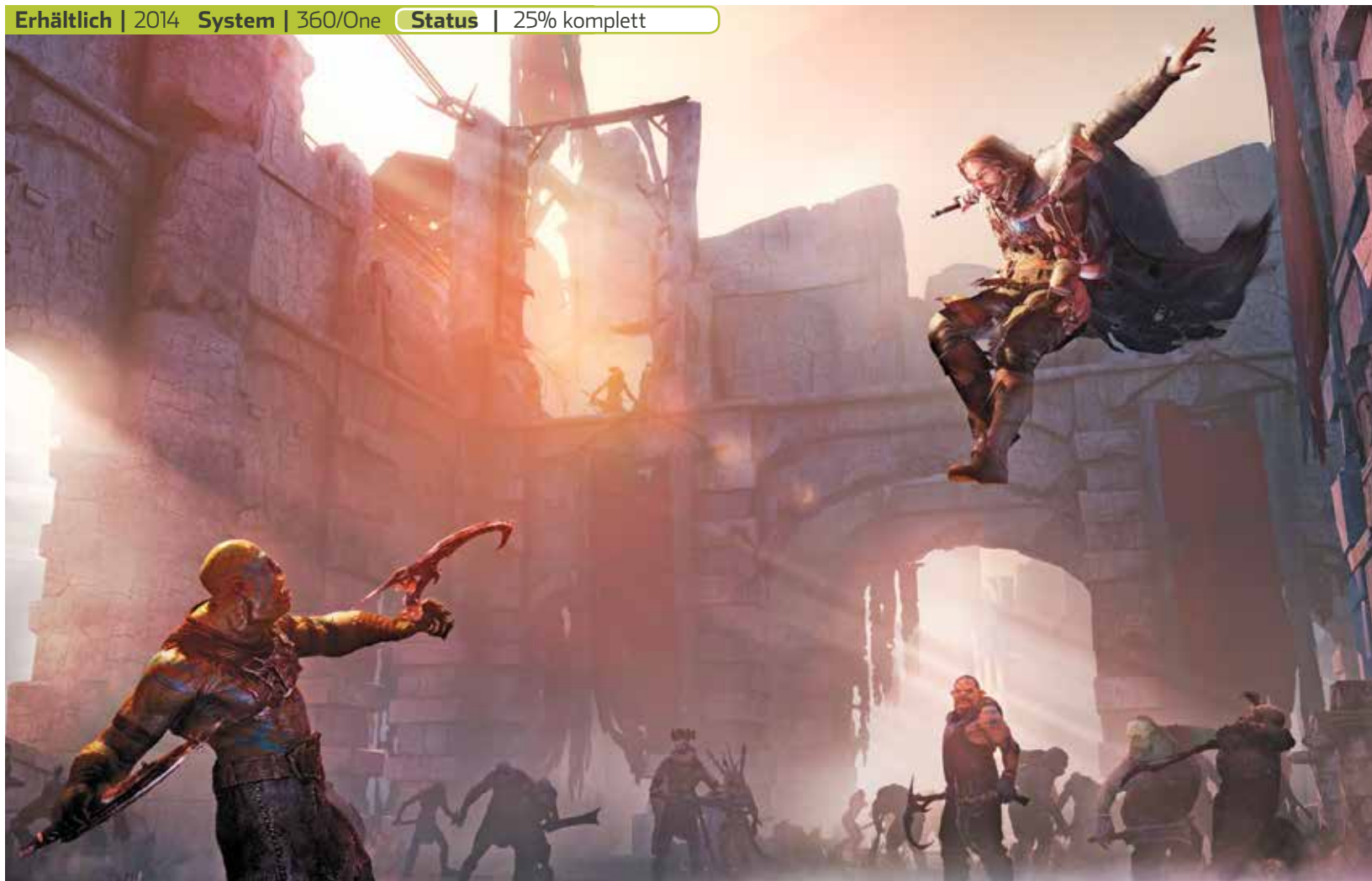
WHORE OF THE ORIENT

Gestoppt, weiterverkauft, auf Eis gelegt und wieder angeleiert. »Whore of the Orient«, quasi »L.A. Noire« im Shanghai der 30er Jahre, hat eine bewegte Entwicklungsgeschichte. Nachdem das ehemalige Studio Team Bondi Pleite ging, wurde es aufgekauft, umgegründet und das Team trotzdem einige Monate später wieder auf die Straße gesetzt. Nun hat angeblich ein australischer Investor die Entwickler reaktiviert und damit auch »Whore of the Orient«.

OPEN WORLD STAR WARS

Dass Electronic Arts an verschiedenen »Star Wars«-Games werkelt, ist bekannt – siehe Aktuellteil. Eines davon ist scheinbar eins mit offener Spielwelt – ähnlich »Just Cause« oder »Grand Theft Auto«. Darauf deuten zumindest aktuelle Job-Ausschreibungen des Studios EA Canada hin, das bisher eher für Projekte aus dem Sportbereich bekannt ist.

Erhältlich | 2014 System | 360/One Status | 25% komplett



kurz&knapp

Hersteller |

WB Games

Entwickler |

Monolith Productions

Genre | Action-

Rollenspiel

Spieler | 1 - unklar

Xbox Live | unklar

kurz gesagt

Ranger Talion erlebt ein Racheabenteuer in Mittelermes Schattenreich Mordor.

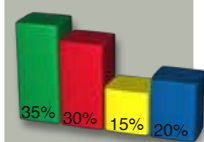
das ist drin

- Gemetzel

- Orks

- Nazgûl

- Trolle



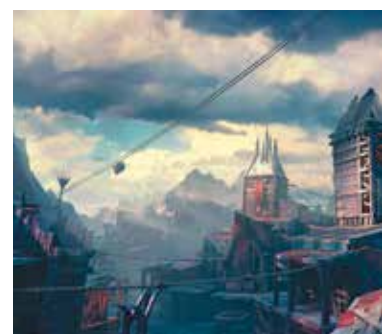
MITTELERDE MORDORS SCHATTEN

Die Überraschung 2013! Die »F.E.A.R.«-Macher basteln an einem neuen »Herr der Ringe«-Spiel mit offener Welt und einem toten, unbekannten Helden. Totale Blasphemie aus Fansicht oder bombastische Idee?

Seit Jahrzehnten ist das Reich Mittel Erde ein großer Spielplatz. Erschaffen von Autor J.R.R. Tolkien hat die Fantasywelt Filmemacher, Autoren und Spielentwickler gleichermaßen beeinflusst und inspiriert. Nach »Der Herr der Ringe« und »Der kleine Hobbit« hat Mittel Erde nun eine weitere Geschichte zu erzählen. Und die dürfte selbst für Auswendiglerner des »Silmarillion« viel Neues mitbringen. Denn das Actionabenteuer »Mittel Erde: Mordors Schatten« spielt zwischen den Abenteuern des Hobbits Bilbo Beutlin und der großen Reise seines Neffen Frodo. Dabei bedient sich »F.E.A.R.«-Entwickler Monolith einerseits bei Tolkiens zahlreichen Ideen, andererseits auch bei den filmischen Umsetzungen von Peter Jackson und zeigt das Schattenreich Mordor aus einer ganz neuen Perspektive: Kurz vor Saurons Wiederkehr, als wildes und ungezähmtes Land, bevölkert von den unterschiedlichsten Rassen der Spielwelt.

IM LANDE MORDOR, WO DIE SCHATTEN DROHEN

Doch auch ohne Sauron gilt Mordor bereits als Gefahr. Sein Schwarzes Tor, Morannon, hält die Bestien im Schattenland in Schach. Damit das so bleibt, ist es die Aufgabe einer Gruppe von Rangern, das Tor Tag und Nacht zu bewachen. Talion, der Held des Spiels, ist einer von ihnen: ein furchtloser Kämpfer, liebender Vater und Ehemann. Bis Sauron, nach 2.000 Jahren Abwesenheit zurückkehrt, Talions Truppen abschlächtet, seinen Mentor und seine gesamte Familie in den Tod reißt... und am Ende auch Talion selbst ans Schwert liefert. Doch das Schicksal hat für den gepeinigten Helden nicht den erlösenden Tod auserkoren. Ein Rachegeist verbindet sich mit Talions Seele und holt ihn zurück ins Leben, lange nachdem sein Herz bereits aufgehört hatte zu schlagen. In seiner Brust spürt er fortan nur noch den Drang nach Vergeltung.



Epische Bauten und weite Landschaften. Die wird's natürlich auch in »Mordors Schatten« geben. So etwa riesige Tore und Bergfestungen.

✖ Gut gekämpft!

BELOHNUNGEN FÜR RANGER

Im gesamten Spiel führt Talion drei verschiedene Waffen, die alle einem unterschiedlichen Zweck dienen: Sein Ranger-Schwert ist die erste Wahl für den Nahkampf; das gebrochene Heft des Schwertes von Talions getötetem Sohn dient als improvisierter Dolch, der vor allem bei Schleichangriffen zum Einsatz kommt; und sein kunstvoll verzierter Bogen ist eine zuverlässige Fernkampfwaffe. Je nachdem, mit welchem dieser drei Todbringer Talion einen größeren Feind oder Zwischengegner erledigt, erhält er eine wertvolle Rune, die einer der Waffen zugeordnet ist. Tötet der Ranger etwa einen Orkboss mit dem Schwert, bekommt er eine Schwert-Rune, die den Nahkampfschaden in die Höhe treibt – gleichzeitig senkt sie allerdings die Regenerationsrate von Talions Lebenspunkten. Der Clou: Je stärker der getötete Feind, desto mächtiger ist auch die Rune, die man von ihm erhält. Es lohnt sich also durchaus, zu einem früheren Zeitpunkt im Spiel den einen oder anderen Gegner laufen zu lassen, damit dieser an Stärke gewinnt und bei einem zweiten Zusammentreffen wertvollere Runen fallen lässt. Alles eine Frage der Taktik.



»Sein Dolch durchtrennt Arterien, lässt kübelweise Ork-Blut spritzen und sein Schwert macht auch vor dem Abschlagen von Gliedmaßen nicht Halt.«

In Talions Rolle dringen die Spieler immer weiter ins Herz von Mordor vor, während sich auf der langen Suche nach Rache und Antworten eine facetten- und wandlungsreiche Story entfaltet. Mordor als offene Spielwelt ist dabei längst nicht das düstere Höllenloch, das viele aus den »Herr der Ringe«-Filmen kennen. Während Saurons Abwesenheit hat sich in den Landen ein Hauch von Leben geregelt, wenn auch nur zaghaft. Der Entwickler zeichnet Mordor als Reich im Wandel, das gerade dabei ist, von einer gesetzeslosen Wildnis zur bekannten Landschaft aus Tod, Rauch und Schwefel zu mutieren. Talion gelangt zwar auch an namhafte Schauplätze aus Filmen und Büchern, diese sind jedoch nur schwerlich wiederzuerkennen. So erhebt sich der Schicksalsberg zwar schon bedrohlich im Hintergrund, doch sein Vulkan schläft noch und die steinigen Serpentina an seiner Spitze sind bedeckt mit üppiger Vegetation. Auch der hohe Turm von Barad-dûr, später der Sitz von Saurons allsehendem Auge, liegt zu Beginn des Spiels ruhig in

Trümmern. »Aus dem wilden, isolierten Ort Mordor wird langsam aber sicher das totalitäre Schattenreich«, verrät Design-Direktor Michael de Plater. »In ganz Mittelerde herrscht ein starker Zusammenhang zwischen Geografie, Terrain und Natur mit der Geschichte der Welt. Die Umgebung selbst verändert sich in einer Weise, die auch die Story des Spiels spiegelt. Das Land reagiert auf die Rückkehr Saurons...«

Aber nicht nur die offene Spielwelt untersteht einem Wandel. Auch Talions Geschichte ist deutlich wendungsreicher als in anderen »Herr der Ringe«-Spielen. Dazu trägt das sogenannte »Nemesis-System« bei. »So nennen wir unsere Idee, dass durch Gameplay, Interaktionen und Entscheidungen im Spiel absolut jeder Feind zum Erzschurken der Handlung werden kann. Sozusagen zum Bossgegner des gesamten Spiels«, erklärt de Plater. »Dein ärgster Feind entwickelt sich dynamisch. Stärken, Schwächen, Fähigkeiten, Sprüche, letzte Worte, Missionen und sogar Größe und Struktur seiner Truppen sind

abhängig von den Aktionen des Spielers.« Klingt nach wohliger Zukunftsmusik – und doch ist »Nemesis« nur ein Teil der Antwort auf die Frage: Was hat »Mittelerde: Mordors Schatten« als Next-Gen-Titel in puncto Gameplay noch zu bieten? Eine frühe Demo gibt ein paar Antworten...

Kurz nach seinem ungewollten Erwachen findet sich Talion nahe einer zerstörten Verteidigungsanlage mitten in Udûn wieder – und damit bereits hinter dem Schwarzen Tor Mordors. Auf Knopfdruck wechselt die Verfolgerperspektive aus Talions Augen in die unheimliche Parallelwelt, die man durch die Augen seines Rachegeistes wahrnehmen kann. Wer die Szene auf der Wetterspitze in »Der Herr der Ringe: Die Gefährten« gesehen hat, erinnert sich sogleich an den

Gollum oder Galadriel?

- + Offene Spielwelt in einem nahezu unbekannten Mordor, hoch dynamische Gegner- und Story-Entwicklung, coole Spezialfähigkeiten, viele bekannte Orte und Gesichter aus Büchern und Filmen, Kampfsystem macht einen sehr geschmeidigen und vielseitigen Eindruck
- Wie gut fügt sich Talions Geschichte in die bestehende Mittelerde-Saga ein? Noch keine Informationen zu Spiellänge, Extras und möglichen Mehrspieler-Modi

✖ Doppelt stark

TALIONS TALENTE

Was wären Erfahrungspunkte ohne einen Fertigkeitenbaum? Talion bringt gleich zwei davon mit, die unabhängig voneinander ausgebaut werden müssen. »Dieses doppelte System steht sinnbildlich auch für Talions gesplante Persönlichkeit«, erklärt Michael de Plater. Während die Ranger-Fertigkeiten sich auf Talions menschliche Talente konzentrieren, werden im Rachegeist-Baum vor allem übernatürliche Fähigkeiten erlernt. Mit dem »5-Stich-Kill« wird ein einfacher Angriff beispielsweise zu einer regelrechten Messerstecherei, die den Kombozähler in die Höhe treibt; über den Schulter-Rempler kann Talion auf seine Gegner zustürmen und sie von den Füßen holen – besonders nützlich am Rande einer Klippe oder bei nahen Feuerquellen. Ähnlich vielseitig sind auch die Rachegeist-Fertigkeiten: Auf Knopfdruck kann Talion etwa einen Feind in die Luft befördern und mit dem unsichtbaren Griff an seiner Lebensenergie saugen. Oder aber der Ranger teleportiert sich über das Schlachtfeld oder verleiht seinen Pfeilen mit der »Detonation«-Fähigkeit feurig-explosiven Nachdruck. All diese Fähigkeiten erwirbt Talion schon mit recht wenigen Erfahrungspunkten. Wir sind gespannt, was den Spieler wohl am Ende der jeweiligen Fertigkeitenbäume Cooles erwartet!



Für das Design einiger Bereiche Mordors stehen echte Weltauflätze Modell. So dienen unter anderem die steinige Vulkanlandschaft östlich von Washington und der Yellowstone Nationalpark als Inspiration für Mittelerte.

grauen, schmierigen Dunst, der diese Welt wie ein Sandsturm heimsucht. Doch nur so kann Talion den Aufenthaltsort seines nächsten Ziels ausmachen: eines widerwärtigen Uruk-Orks mit dem Namen Ratbag.

KAMPFKINO

Bemerkenswert: Jeder einzelne von Hunderten von Gegnern in »Mordors Schatten« hat einen eigenen Namen, eigene Fähigkeiten, Stärken, Schwächen und Ängste – und auch seinen eigenen Platz in der Hierarchie der Orks. Doch damit nicht genug: Jeder Feind erinnert sich zudem stets an sein Zusammentreffen mit dem Helden und verhält sich entsprechend. »Es ist eine Kombination aus Gameplay-System, Technologie, KI, Charakterdesign und Storytelling-Mechanismen«, macht de Plater deutlich. »All diese Systeme müssen Hand in Hand laufen, damit jedes Individuum in der Spielwelt einzigartig wird.« Ratbag beispielsweise ist ein Bodyguard des eigentlichen Ziels, eines

im Rhythmus werden die Angriffstasten bearbeitet und Talion tänzelt förmlich übers Schlachtfeld. Mit einfachen Faustschlägen und Fußtritten wie sein Superhelden-Kollege gibt sich der auferstandene Ranger allerdings nicht zufrieden. Sein Dolch durchtrennt Arterien, lässt kübelweise Ork-Blut spritzen und sein Schwert macht auch vor dem Abschlagen von Gliedmaßen nicht Halt. Mit Hilfe der Blocken-Taste kann Talion zudem Angriffen ausweichen – und rutscht so behände unter einem säbelrasselnden Ork hindurch, während er gleichzeitig mit seinen Klingen dessen Bauchwand aufreißt, bis die Innereien den Schlachtfeldboden bedecken. Heftig! Ein Tipper auf die Schultertasten führt einen schnellen Messerwurf aus – doch wehe, es werden beide Schultertasten gedrückt gehalten. Dann wechselt Talion in den tödlichen Wraith-Modus, in dem sich die Zeit um ihn herum verlangsamt und er in aller Ruhe mit seinem Bogen selbst Augäpfel bis auf die Iris anvisieren kann. Ausreichend Kampfesgeschick treibt außerdem den

» Aus dem wilden, isolierten Ort Mordor wird langsam aber sicher das totalitäre Schattenreich. «

Orks namens Orthag. Die Verbindung zwischen den beiden Grünhäuten kann Talion noch zu seinem Vorteil nutzen... Gewandt klettert er eine nahe gelegene Wand hinauf, hangelt sich an der Seite vor zu einem unvorsichtigen Wachposten und entledigt sich des Spähers flugs, bevor sein Eindringen bemerkt wird. Der frei gewordene Aussichtspunkt verschafft Talion eine perfekte Sicht auf Ratbag und seine Schergen, die noch nichts von ihrem Verderben ahnen. Über ein gespanntes Seil kraxelt Talion flink wie Ezio aus »Assassin's Creed« weiter, bis er sich direkt über der Ork-Schar befindet und sich dort wie ein nasser Sack direkt ins Getümmel fallen lässt. Hier wird Talion zu Batman – also, im übertragenen Sinne. Denn die frappierende Ähnlichkeit des Kampfsystems zu »Batman: Arkham City« lässt sich nicht leugnen: Immer schön

Kombozähler in die Höhe. Hat der einmal eine bestimmte Punktezahl erreicht, lassen sich noch weit mächtigere Angriffe entfesseln – etwa eine vernichtende Terror-Schockwelle, die der Rachegeist aussendet und alle umgebenden Feinde ins Taumeln bringt. Nachdem die kleinen Fische erledigt sind, wendet sich Talion endlich Ratbag zu, der zwischenzeitlich mit einem Pfeil ins Knie außer Gefecht gesetzt wurde. Der Spieler hat nun mehrere Möglichkeiten: Er kann dem widerwärtigen Uruk direkt das Leben aushauchen, oder er benutzt die Dominieren-Fähigkeit seines Rachegeistes, um sich die Grünhaut untertan zu machen. Als Sklave Talions kann Ratbag zum Beispiel die Umgebung ausspionieren und seinem Meister Bericht erstatten – auch über Aufenthaltsort und mögliche Schwächen von Orthag. Alternativ kann der Spieler Ratbag frei lassen, der dann seine Brüder über den grausamen Menschen informieren wird. Die Folge: Die Orks scheuen zukünftige Auseinandersetzungen mit Talion und bereiten ihm so weniger Ärger auf seinem Weg durch Mordor. Talion jedoch entscheidet sich für eine weitere Option: Er setzt Ratbag statt seiner selbst darauf an, Orthag zu töten. Als sein Leib-

Und außerdem?

■ Erscheint für fünf Systeme gleichzeitig: Xbox 360, Xbox One, Playstation 3, Playstation 4 und PC ■ Erzählt die Geschichte zwischen »Der kleine Hobbit« und »Der Herr der Ringe«



wächter muss Ratbag nur auf den richtigen Moment warten, das Attentat auszuführen. Ein perfider Plan!

MEIN SCHATZ!

Solch taktische Raffinesse wird nicht nur mit immer anderen Wendungen in der Story belohnt. Selbstredend fallen für Talion auch wertvolle Objekte – siehe Kasten auf der vorherigen Doppelseite – und Erfahrungspunkte ab. Das ist zunächst weder aufregend noch neu – vielmehr steht in Sachen Erfahrungspunkte das Stichwort »Dynamik« auf der Agenda. Heißt: Die Menge an Erfahrungspunkten richtet sich nach vielen verschiedenen Variablen im Kampf. Wird ein Gegner zum Beispiel bei der ersten Begegnung mit Talion gelyncht, wirft das nur eine geringe Menge Erfahrungspunkte ab. Wer den Feind zunächst

laufen und ihn an Stärke gewinnen lässt, wird später deutlich mehr XP an ihm verdienen. Doch auch Talions Aktionen spielen eine nicht geringe Rolle: Für ein Schleich-Attentat, bei dem Talion nicht entdeckt wird, hagelt es satte Bonuspunkte. Für das erfolgreiche Aneinanderketten mehrerer Angriffe im Nahkampf rattert es ebenfalls Extra-Erfahrung aufs Stufenkonto. Belohnungen für besonders akkurate Kopfschüsse mit dem Bogen sind gleichsam am Start. Schön, dass auf diesem Wege nicht nur ein Kampfstil belohnt wird, sondern alle Varianten ihre Vorteile mit sich bringen.

Freilich darf sich Talion zwischendurch auch mal eine Verschnaufpause gönnen, denn nicht alle Kreaturen Mordors haben es auf eine Portion Stahl zwischen den Rippen abgesehen. Der Ranger wird auf

einige Nebenfiguren treffen, deren Identität der Entwickler aber noch geheim hält. Fest steht bisher nur das Treffen mit einem besonders bekannten Charakter: Gollum. »Weil Gollum einst den Ring besaß, hat auch er die Erfahrung gemacht, in die Parallelwelt der Geister einzutauchen«, berichtet de Plater. »Sowohl Talion als auch Gollum betreten Mordor mit vielen Gemeinsamkeiten: Beide sind auf der Suche nach Geheimnissen in der Schattenwelt. Und wenn beide aufeinander treffen, gibt es zahlreiche Möglichkeiten, wie sie sich gegenseitig unterstützen können und damit die Geschichte vorantreiben.«

Sicherlich ist Talions Abenteuer in Mordor eine recht überraschende Interpretation von Tolkiens Geschichten. Und manch eiserner Fan dürfte die Nase rümpfen angesichts des freizügigen Umgangs mit seinen Werken und des blutrünstigen Helden im Mittelpunkt. Doch Entwickler Monolith bringt definitiv den richtigen Enthusiasmus mit und auch den nötigen Respekt vor Tolkiens Lebenswerk. Gleichzeitig ist Hersteller WB Games nicht unerfahren mit Lizenz-Versoftungen und wusste in der Vergangenheit vor allem mit den »Batman«-Games zu überzeugen. Außerdem: Wer würde auf einem gigantischen Spielplatz wie Mittelerde nicht gerne mal neue Geschichten abseits von Bilbo, Frodo und Co. erleben wollen? Wir können den neuen Blickwinkel auf Mittelerde jedenfalls kaum erwarten.

Sabine Schischka



360

LIVE sagt...

Tolkiens Universum birgt genug Stoff, um Talions Abenteuer gebührend zu inszenieren. Ob WB Games' HITPOTENZIAL Ansatz aber auch harte Fans zufrieden stimmt?

8.0

von 10

JETZT ZUR
- BETA -
ANMELDEN!

ELDERSROLLSONLINE.COM



Bethesda

© 2014 ZeniMax Media Inc. The Elder Scrolls® Online developed by ZeniMax Online Studios LLC, a ZeniMax Media company. ZeniMax, The Elder Scrolls, Bethesda, Bethesda Softworks and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the US and/or other countries. Mac and the Mac logo are trademarks of Apple Inc., registered in the U.S. and other countries. "B" and "PlayStation" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS4" is a trademark of the same company. All other trademarks or trade names are the property of their respective owners. All Rights Reserved.



XBOX ONE



PS4



Erhältlich | Herbst 2014 **System** | 360 / One **Status** | 55% komplett

kurz&knapp

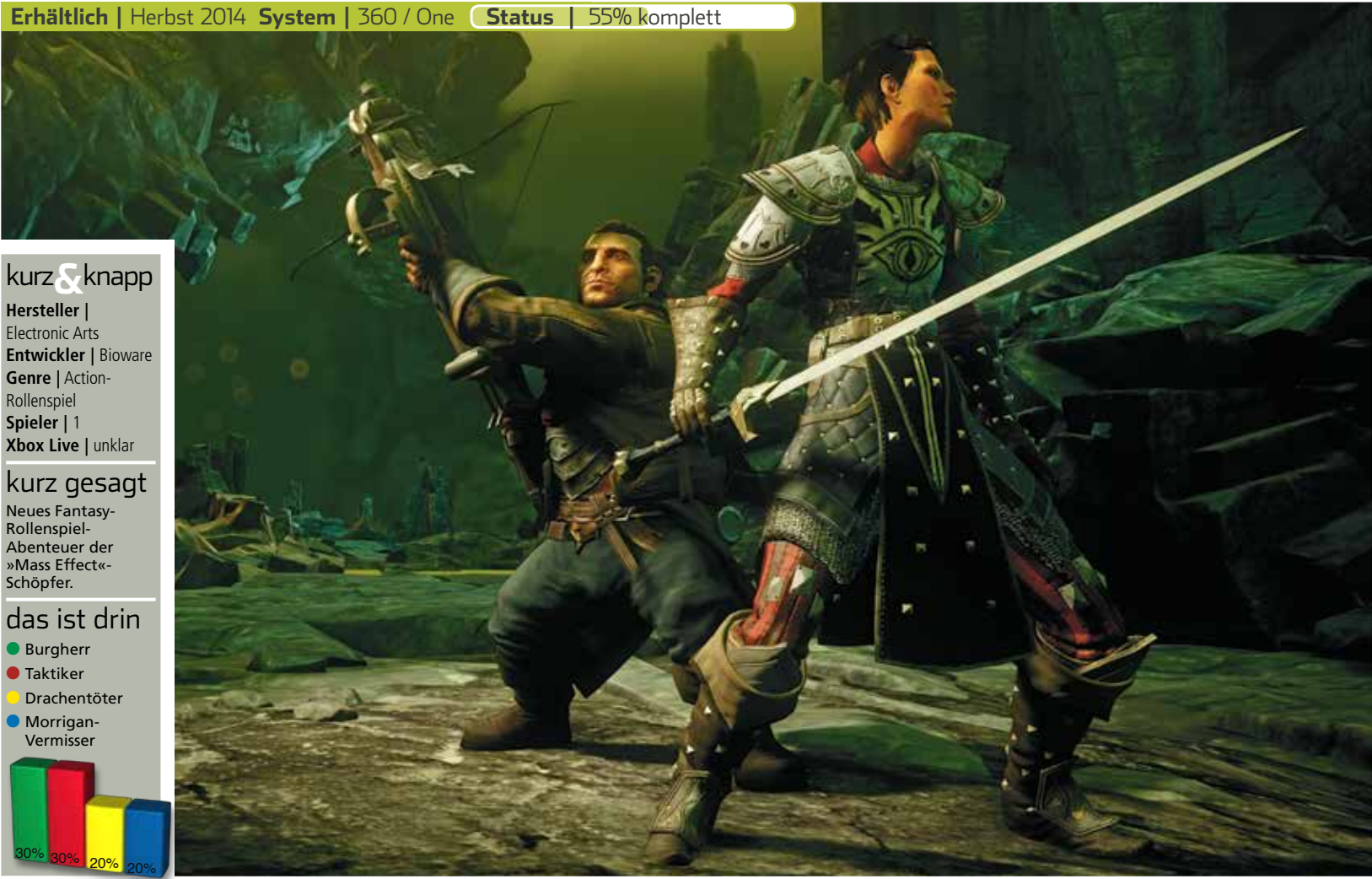
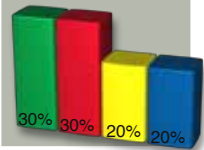
Hersteller | Electronic Arts
Entwickler | Bioware
Genre | Action-Rollenspiel
Spieler | 1
Xbox Live | unklar

kurz gesagt

Neues Fantasy-Rollenspiel-Abenteuer der »Mass Effect«-Schöpfer.

das ist drin

● Burgherr
 ● Taktiker
 ● Drachentöter
 ● Morrigan-Vermisser



DRAGON AGE INQUISITION

Von Burgherren und Nachwuchs-Siegfrieds

Irgendwie ziehen die Templer Ärger magisch an. In der Meuchel-Serie »Assassin's Creed« bekriegt sich der Orden jahrhundertlang mit den Assassinen. Friedfertiger sind Templer auch in der Welt von »Dragon Age« nicht: Im neuesten Teil der Action-Rollenspiel-Reihe der »Mass Effect«-Macher Bioware sucht der Orden wieder Stress, nur sind hier die Magier das Feindbild. Zwischen beiden Parteien entbrennt bei »Inquisition« ein erbitterter Krieg. Als Inquisitor soll der Spieler die Welt dabei vorwiegend vor sich selbst und dem drohenden Untergang schützen.

Zu Beginn von »Inquisition« entscheidest du dich als Spieler wie gewohnt für eine von drei Klassen – Magier, Krieger oder Schurke – und selektierst, ob du als Männlein oder Weiblein Drachen schlachten magst. Und natürlich, welcher Rasse dein Inquisitor angehört: Mensch, Zwerg, Elf oder der, der erstmals spielbaren, gehörnten Qunari. Änderungen gibts hingegen bei Spielverlauf und -welt. »Dragon Age« und »Dragon Age 2« verlaufen prinzipiell linear und in Arealen überschaubarer Größe. »Inquisition« ist zwar

keine gänzlich offene Welt, jedoch sind die jeweiligen Umgebungen ungemein größer und laden viel mehr zum Erkunden ein. So sind die Crestwood Hills mit dem idyllischen Forst und malerischen Hügeln allein doppelt so groß wie die gesamte »Dragon Age 2«-Landschaft. Das Western Approach dagegen übertrifft dieses Waldgebiet in Bezug auf Ausmaße noch mal deutlich, ist laut Bioware trotzdem noch nicht der weitläufigste Abenteuerplatz in »Inquisition«. Riesig sind die staubigen Ebenen des kargen Landes allemal. Ruinen frönen zwischen ödem Fels ihrem jahrhundertlangem Verfall, künden von vergangenen Zeiten. Zeiten, in denen die Grauen Wächter hier Befestigungen errichteten, um die Dunkle Brut zurückzuschlagen. Als der Bioware-Vorspieler in einer aktuellen Gameplay-Präsentation die Wüste durchquert, ist vom Glanz alter Tage jedoch nicht viel zu spüren. Aus Verfolgerperspektive bestaunt man vielmehr, wie ein kolossaler Drache über eine Felsbrücke gleitet. Seine Schwingen den tonnen-schweren, schuppigen Körper sanft auf das Gestein herniedergehen lassen. Du hörst, wie die Bestie ein

nervenerschütterndes Gekreisch anstimmt. Kämpfe mit den geflügelten Monstern finden erst später im Spiel statt, jeder von ihnen soll dafür einzigartig, extrem fordernd und einprägsam sein.

An dieser Stelle im Spiel geht's allerdings erst mal zu einer von Templern besetzten Burg weiter. Denn eines dieser Hauptziele im dritten »Dragon Age« ist es, den Einfluss der Inquisition innerhalb der unterschiedlichen Areale zu erweitern, indem du beispielsweise Festen einnimmst. Also nichts wie ab ans Erobern: Imposant erhellet das Flammenschwert des Protagonisten die Nacht. Sobald es zur Sache geht, bleibt es dir überlassen, was passiert. Unkomplizierte Gemüter stürmen einfach auf den ersten besten Templer zu, schwingen per Standard-Angriff ihr Schwert oder wählen eine Spezialfähigkeit. So steuerst du dann mit dem linken Stick direkt deine Figur, fokussierst dich auf einen Feind und lässt in Echtzeit Hiebe prasseln. Besonnene Gemüter mit Hang zur Planung greifen indes lieber zur taktischen Ansicht. Ähnlich wie in der PC-Version von »Dragon Age: Origins« wird die Schlacht dadurch gestoppt und die Kamera wechselt

Drache oder Schwiegermutter?

- +** Präsentation raubt dank »Frostbite 3 Engine« den Drachenatmen, Kämpfe wohlweise actionreich oder taktisch, hohe Entscheidungsfreiheit, weitläufige Welt
- Morrigan nicht als Begleiterin, Tragweite der Entscheidungen noch nicht einschätzbar

Und außerdem?

- In Dialogen wählst du zwischen verschiedenen Antwortmöglichkeiten mit Hilfe eines Konversations-Rades
- Angetrieben von der Frostbite-3-Engine mit dem PC als Lead-Plattform ■ Inventar der Begleiter vollständig anpassbar
- Sexy-Hexy Morrigan verzaubert dich wohl nur als NPC, nicht aber als Teammitglied ■ Die Helden aus Teil Eins und Zwei bekommen vermutlich ebenfalls Auftritte als NPCs

in eine Von-oben-Ansicht. Nun dirigierst du einen farbigen Zeiger über das Feld und planst so Schritt für Schritt das Vorgehen. Und nicht nur das deines Alter Egos, sondern auch das der drei Begleiter. Auf dem Vorplatz der einzunehmenden Burg triffst du unter anderem auf einen Haufen Templer. Taktikfuchse weisen jetzt etwa Zauberin Cassandra an, eine magische Barriere zu wirken, um die Widersacher voneinander zu trennen. Parallel bewegt man seinen Helden anschließend zu einem durch dieses Manöver isolierten Tempel, um ihn unbehelligt aus dem Verkehr zu ziehen. Gleichzeitig manifestiert sich Cassandras zauberhafte Frostwand. Während der aus »Dragon Age 2« bekannte Aufschneider-Zwerg Varric mit seiner Armbrust auf die irritierten Opfer feuert, wirkt die Hexe ohne Zögern bereits die nächste Gemeinheit. Eine Armada flammender Meteoriten, welche über dem Gegnerpack herniedergeht und hitzig an ihren Rüstungen leckt. Einen positiv facettenreichen Eindruck hinterlässt das Kampfsystem in dem Material, das Bioware bisher gezeigt hat. Gerade anspruchsvolle Rollenspieler, die die härteren Schwierigkeitsgrade angehen möchten, werden um die taktische Ansicht wohl nicht herumkommen. Wer aber wie in »Dragon Age 2« direkte, schnelle Duelle auszutragen wünscht, darf das natürlich ebenso tun. Übrigens: Was passiert, wenn du die Burg schließlich erobert hast, liest du im Kasten.

Malerische Wüsten, verschneite Gebirgspfade, romantische Wäldchen; die Wahl zwischen taktischem Töten und kompromissloser Echtzeit-Action, Entscheidungsfreiheit, Romanzen mit Team-Mitgliedern und eine Orientierung an den grandiosen »Baldur's Gate«-Klassikern für PC aus eigenem Hause: Bioware ist definitiv auf dem rechten Pfad. Nach dem vergleichsweise schwachen zweiten Teil hofft 360 Live, dass die Kanadier aus ihren Fehlern gelernt haben. Bisher darf man aber guten Mutes sein. Ob's dem tollen Erstling das Wasser reichen kann, das hängt auch viel von der Story-Qualität, der Tragweite der gefällten Entscheidungen und der Charakterzeichnung ab.

Nils Osowski

360

LIVE sagt...

Nicht nur vom Wick-Rachendrach empfohlen: visuell opulentes Drachentöter-Epos mit spannendem HITPOTENZIAL Taktik-Einschlag.

8.5

von 10

✕ Jetzt stürmen wir die Burg!

FESTUNGEN IN »INQUISITION«

Burgen sind toll. Dachte sich auch Bioware, weswegen du in »Inquisition« sogar selbst über welche herrschen darfst. Hast du eine eingenommen, festigt das den Einfluss der Inquisition im jeweiligen Land. Dabei entscheidest du, was genau mit der Anlage passieren soll. Magst du eine mächtige Bastion errichten, die vornehmlich als Militärstützpunkt dient? Logo, geht. Oder aber du verwandelst die Befestigung in ein Zentrum für die Wirtschaft, wo Händler zusammenkommen und Tausch betreiben. In den Burgen sind Agenten stationiert, welche wiederum ausgesandt werden dürfen, um antike Merkmale neu zu errichten und damit den Einfluss der Inquisition zu stärken. Agenten vermögen es aber gleichsam, mit Hilfe von Windzaubern, Gebiete von giftigem Nebel zu befreien. So erlangst du Zutritt zu vorher verschlossenen Abschnitten. Natürlich musst du gut überlegen, wie du deine Ressourcen einsetzt. Wie verschiedenartig und komplex sich die Entscheidungen auswirken, kann indes erst das finale Spiel zeigen. Vielversprechend ist der Burgherren-Aspekt allemal!



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

Und außerdem?

■ Drei Waffen gleichzeitig tragbar: normale, spezielle und schwere ■ Wie in »Halo« benutzt du Fahrzeuge, etwa den schwebenden Sparrow, einen Verschnitt der Speederbikes aus »Star Wars« ■ Beta-Fassung für Frühjahr 2014 angekündigt, für einen Zugangscode musst du die Vollversion vorbestellen. Beta-Test jedoch zuerst auf PS3 und PS4 ■ Ein persönliches Schiff dient wie in »Mass Effect« dazu, zwischen den Planeten umher zu reisen

kurz&knapp

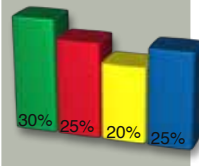
Hersteller | Activision
Entwickler | Bungie
Genre | Ego-Shooter
Spieler | 1 - unklar
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Galaktisch großer Sci-Fi-MMO-Shooter mit Einzel-, Koop- und Versus-Schießereien.

das ist drin

- Außerirdische
- Exotische Waffenkammer
- Weltall-Reise
- Sci-Fi-Opulenz



DESTINY

Unser Sonnensystem braucht interstellare Kammerjäger

Der Mond. Während des Wettlaufs ins All zur Zeit des Kalten Krieges strebten die verfeindete Sowjetunion und die USA frenetisch danach, den fernen Planeten noch vor der anderen Supermacht zu erobern. Aus Prestigegründen, deshalb, weil man so die technische Überlegenheit zu untermauern gedachte. In der fernen Zukunft des MMO-Shooters »Destiny« spielen solche Eitelkeiten keine Rolle mehr. Vor langer Zeit, in einer goldenen Ära, besiedelte die Menschheit den Mond, Jupiter, Mars und die anderen Lebensräume des bekannten Sonnensystems. »Destiny« spielt in einer Zeit, in welcher die Exploration des Alls ein jähes Ende gefunden hat. Außerirdische Aggressoren beobachteten die Menschen lange und verschlugen dann ihre Siedlungen. Auf dem Mond füllen sich die Krater mit Knochen, skelettierte Leichen ruhen ewiglich in zerfetzten Raumfahreranzügen. Nur noch ein Refugium auf der Erde, genannt »Die Stadt«, gewährt den letzten Humanoiden Zuflucht. Geschützt wird dieser Ort durch eine mysteriöse Sphäre: Der »Reisende« verleiht einigen Auserwählten geheimnisvolle Kräfte. Du schlüpfst in die Rolle eines dieser Hüter und reist im Weltall umher, um die E.T.-Fieslinge in ihre extraterrestrischen Einzelteile zu zerlegen und den Weltraum wieder bewohnbar zu machen.

Dass das hier von den »Halo«-Machern Bungie kommt, erkennst du auf den ersten Blick. An der Gestaltung der Widersacher beispielsweise: Frappierend lassen die Gefallenen mit ihren vier Armen und der

insektenartigen Morphologie an die Elite-Ekelpakete der Allianz aus »Halo« denken. Überhaupt hat »Destiny« einiges mit der Microsoft-exklusiven Erfolgsreihe gemein. Neben farbintensiven, einfallsreich gestalteten Umgebungen samt desolater Ruinen und verlassener Raumstationen, ähnelt auch die Shooter-Mechanik dem Klassiker stark. Mit Blitze werfenden Sci-Fi-Monsterwaffen, fetten Revolvern und wuchtigen Scharfschützengewehren gehst du auf Alienhatz. Trotzdem gibt es wesentliche Unterschiede zu »Halo«. Bungies neues Schieß-Epos kreiert eine geteilte, persistente Spielwelt, in der Einzelspieler-Erfahrungen nahtlos mit Mehrspieler-Komponenten verknüpft werden. Weil das Spielprinzip dermaßen auf gemeinsames Spielen ausgelegt ist, entscheidest du dich zu Beginn für eine von drei, sich ergänzenden Klassen. Titanen sind rohe Kraft, Kämpfer in schwerer Rüstung, die äußerlich stark an den Master Chief erinnern. Hingegen gehen's Hunter verstohlener an und verfügen über Tarnfähigkeiten, was sie unter anderem zu idealen Scharfschützen macht. Auf mysteriöse Kräfte zählen dagegen Warlocks. Dank der Macht der ominösen Reisenden ist es ihnen möglich, Energiekugeln auf Feinde zu schleudern – sie sind, wenn man so will, also die Sci-Fi-Variante von Magiern. Streifst du nun als einer dieser Hüter beispielsweise über die graue, trostlose Oberfläche des Mondes und stolperst durch die riesigen Knochenberge, steht es dir frei, das allein zu tun. Oder aber in einer privaten, geschlossenen Xbox-Live-Freunde-Gruppe. In bestimmten

Arealen der Welt allerdings verschwimmen die Grenzen: Diese öffentlichen Zonen würfeln dich – wenn du das möchtest – mit anderen »Destiny«-Spielern aus aller Herren Länder zusammen. Und plötzlich findest du an deiner Seite viele Hunter, Warlocks und Titanen wieder. Mit geeinten Kräften bannt man dann größere Gefahren. Wie das groteske, muskelbepackte Vieh aus einem Bungie-Vorschauvideo, welches in Ketten gelegt es vermag, sich zu befreien und auf deinen Trupp loszugehen. Solche, dem »Herr der Ringe«-Höllentroll nicht unähnlichen Bestien bescheren natürlich gleich eine Extraportion Erfahrungspunkte. Denn wie in einem Rollenspiel, steigst du in »Destiny« im Level auf, darfst Ausrüstung und Waffen und vieles mehr anpassen. Übrigens ist deine Heldenfigur für alle Spielvarianten nutzbar, sei es nun Solospiel, Koop-Ballern oder gar kompetitives Schlachten.

Dass du in »Destiny« möglichst bössartige Monster töten willst, liegt an dem Beutesystem. Rüstung, Helme, Stiefel und so fort sind aufklaub- und anpassbar. Genau wie die Waffen, welche mit eigenen Upgrade-Bäumen zur Verbesserung daherkommen. Was in »Diablo 3« legendäre Gegenstände sind, sind hier exotische Items. Diese hagelt es als Belohnung für besonders schwierige Aufträge und zudem haben die Gegenstände jeweils eine eigene Hintergrundgeschichte und Mythologie. Sagen und Mythen unterfüttern die gesamte Welt mit Lebendigkeit, erzeugen das Gefühl einer verlorenen Zivilisation.

Was Bungie wagt, ist mutig. All seine Kraft fokus-



Bungie oder Bungee-Jump?

- +** Einfallsreich und wunderschön gestaltete Kreaturen und Welten, innovatives Spielprinzip mit nahtloser Verbindung von Solo- und Mehrspieler-Modi, motivierendes Beutesystem, prachtvolle Partikeleffekte, Spielwelt soll über zehn Jahre lang permanent erweitert werden
- Offline geht vermutlich viel vom Reiz verloren, Spielerfahrung steht und fällt mit der Qualität der Server

siert der Konzern auf dieses eine Spiel, die persistente MMO-Shooter-Welt, welche zudem über eine Dekade lang mit neuen Inhalten erweitert werden soll. Grafisch und in Sachen Inszenierung, haut das bereits jetzt um, übertrumpft die »Halo«-Bildgewalt nochmal deutlich und verspricht Großes. Mutig und wegweisend ist das Konzept der nahtlosen Verzahnung von Solo- und Mehrspieler, allerdings hängt das Gelingen dann auch stark an funktionierenden Serverstrukturen. Außerdem bleibt's fraglich, inwiefern Soloisten wirklich was davon haben. Dennoch: Hat das Zeug zum Meilenstein!

Nils Osowski

✕ Planeten-Hopping

BUNT GEMISCHT SCHMECKT AM BESTEN

Jeder der Monde und Planeten, die du in »Destiny« besuchst, befindet sich in unserem Sonnensystem. In der Wildnis der verlassenen Erde durchstreifst du etwa Alt-Russland. Venus wiederum präsentiert, warum auch immer, eine grünliche, Dschungel-artige Landschaft. Wenig bekannt ist über den Mond Europa, außer dass Bungies entsprechende Konzeptzeichnung eine eisige Einöde abbildet – quasi Hoth aus »Star Wars«. Teile des Mars sind besetzt von außerirdischen Wesen namens Cabal, auch genannt »Sandesser«. Jupiter, Saturn, Merkur und der Mond dienen ebenso als Schauplätze. Wie groß die einzelnen Welten jeweils sind, das steht noch in den sprichwörtlichen Sternen – in Sachen Umfang ist 360 Live aber optimistisch.



360 LIVE sagt...

Das Schicksal moderner Shooter: Könnte dank innovativer Verzahnung von Single- und Multiplayer
HITPOTENZIAL zum Genre-Meilenstein avancieren.

9.0 von 10

Erhältlich | 18. Februar 2014 System | 360 / One Status | 85% komplett

**FÜR XBOX 360
UND XBOX ONE!**

kurz&knapp

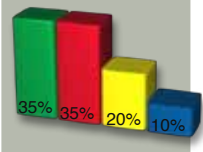
Hersteller |
Electronic Arts
Entwickler |
Pop Cap Games
Genre | Action
Spieler | 1 - 24
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Humoristische
Online-Ballerei im
beliebten Casual-
Game-Universum.

das ist drin

- Flower-Power
- Zombie-Apokalypse
- Koop-Ballerei
- Disco-Zombies



PLANTS VS. ZOMBIES GARDEN WARFARE

Grünzeug-Armee gegen
Zombie-Drohnen

Langsam schleift sich ein Zombie-Arbeiter durchs Bild und raunt vor sich hin. Der an »Inception« angelehnte Soundtrack im Hintergrund wird immer dramatischer. Führt der Schlurfgenosse etwa die alles vernichtende Untoten-Apokalypse an? Die Musikuntermalung nähert sich ihrem Höhepunkt als die Kamera mit einem raschen Schwenk am gestählten Oberkörper des Bauarbeiter-Zombies vorbeizoomt und zeigt, wie er... eine simple Drohne aufsteigen lässt, um sie in den Kampf gegen Kakteen und Sonnenblumen zu schicken.

»Plants vs. Zombies: Garden Warfare« bringt etwas Humor in ein Genre, das sich seit vielen Jahren eindeutig zu ernst nimmt. Beim Einhalten der zugrunde liegenden Spielmechaniken versteht Entwickler Pop Cap jedoch keinen Spaß: Die von 360 Live auf einer Presseveranstaltung in London angespielte Mehrspieler-Ballerei entpuppt sich als überraschend spaßiger Shooter im Geiste von »Battlefield 3« und Konsorten.

»Garden Warfare« verzichtet auf eine Solo-Kampagne und konzentriert sich stattdessen auf den Kampf

Hirnfresser gegen Hinterhof-Grünzeug. Den verfeindeten Parteien Zombies und Pflanzen stehen dafür jeweils vier sehr unterschiedliche Klassen zur Verfügung. Neben dem Fußsoldat kämpfen Wissenschaftler, Ingenieur und Football-All-Star auf Seiten der Untoten. Während der Wissenschaftler sein Team heilt und mit der Schrotflinte im Nahkampf ordentlich austellt, verfügt der Ingenieur über besagte Drohne, mit der er aus einem sicheren Versteck heraus die Pflanzen aufs Korn nimmt. Der All-Star macht dagegen seinem Football-Kostüm alle Ehre und prescht in seiner Rolle als Tank mitten rein ins Geschehen – eine wuchtige Sprint-Attacke erhöht seine Gefährlichkeit in solchen Situationen.

Bei den Bodengewächsen ist die Klassenverteilung wenig anders: Der Pea-Shooter, zu Deutsch »Erbsenspucker«, dient als Allrounder, die Sonnenblume heilt verwundete Flora-Genossen, der Chomper beißt sich im Nahkampf durch und der Sniper-Kaktus ist aus der Distanz am effektivsten. Obwohl die Rollen ähnlich verteilt sind, unterscheiden sich die Rivalen nicht nur optisch: Jede Klasse hat sehr eigene Spezialfertigkeiten,

die sie von ihrem Pendant auf der Gegenseite unterscheidet. So muss der Chomper etwa auf den Sprintangriff des All-Stars verzichten, kann bei einem Angriff von hinten Feinde jedoch mit einem einzigen Biss erledigen.

Das Waffengefühl ist ebenfalls angenehm verschieden: Der Kaktus bleibt mit seinem Stachel-Scharfschützengewehr auf Abstand, während der Wissenschaftler immer mitten im Kampfgeschehen zu finden ist. Zudem verfügen die verschiedenen Klassen über eigene Herausforderungen, die Erfahrungspunkte bringen, mit denen die Figuren neue Anpassungsmöglichkeiten erhalten. Neben optischen Spielereien wie neuen Hüten und Brillen gibt es auch Verbesserungen, die direkten Einfluss aufs Spiel nehmen: In der Power-Flower-Variante verschießt die Sonnenblume etwa elektrische Munition, die Zombies zusätzlich verlangsamt. Währenddessen feuert der All-Star im Hockey-Anzug gefrorene Pucks, wodurch die Pflanzen bei einem Treffer ebenfalls an Geschwindigkeit verlieren. Derlei Individualisierungsoptionen ersetzen das aus »Battlefield 4« und »Call of Duty: Ghosts«

Sonniges Gemüt oder untotes Murren?

-  Humorvoll, abwechslungsreiche Klassen, schön bunte, peppige Grafik
-  Umfang noch unklar, keine Einzelspieler-Kampagne, wie hoch ist die Langzeitmotivation wirklich?

Und außerdem?

■ Zunächst exklusiv für Xbox 360 und Xbox One, PC-Version folgt später ■ 40 Euro für die Nex-Gen-, 30 Euro für die Xbox-360-Version ■ »Garden Warfare« ist das erste Shooter-Projekt von Casual-Games-Entwickler Pop Cap: Deshalb gab es Unterstützung von »Battlefield«-Entwickler DICE

bekannte Freischalten von neuen Waffen und Perks.

Spaß machte uns »Garden Warfare« jedoch vor allen Dingen aufgrund des von Anfang an richtigen Spielgefühls und der ausgewogenen Balance. Selbst als Heiler gibt es zum Beispiel noch reichlich Wege, sich zu wehren: Zum Beispiel dank seines Teleportalters, das die stets mitgeführte Shotgun umso nützlicher macht. Der Chomper dagegen muss als einzige Figur ohne Fernwaffe auskommen. Dafür kann er sich eingraben und Zombies auf Knopfdruck mit einer Ranke an den Füßen aufhängen. Überhaupt fühlt sich bisher keine Klasse deutlich stärker als die anderen an: In den 60 Minuten, die wir uns im Gartenkrieg austoben durften, wechselten wir kontinuierlich unsere Rolle und hatten immer das Gefühl, der anderen Fraktion etwas entgegensetzen zu können. Nichtsdestotrotz bleibt es abzuwarten, wie gut Pop Cap die Motivation kontinuierlich hochhalten kann. Während es bei der Konkurrenz oft minütlich neue Waffen und Perks freizuschalten gibt, spielt man hier in erster Linie neue Kleidung und Frisuren frei. Pop Cap wollte noch keine genauere Aussage dazu treffen, wie viele Alternativen es zum Hockey-All-Star und der Power-Flower gibt: Sollte man bereits nach wenigen Stunden alle Erweiterungen mit spielerischem Einfluss freigeschaltet haben, würde dies der Langzeitmotivation definitiv schaden. Immerhin: Zusätzlich zum klassischen Zwölf-gegen-Zwölf-Scharmützel wartet »Garden Warfare« noch mit einem Vier-Spieler-Koop-Modus auf, in dem man sich gemeinsam immer neuen Untoten-Wellen entgegenstellt – inklusive abgefahrener Zwischenbosse, die bereits aus der Smartphone-App bekannt sind: Dann ballerst du etwa einen fauligen Riesen nieder, der mit einem Strommast auf dich einküppelt.

Optisch bleibt das Studio dem sehr farbenfrohen Look des Originals treu und auch an der Effekt-Front knallt's dank der aus »Battlefield 4« bekannten »Frostbite 3 Engine« gewaltig. Wie im großen Vorbild sind auch Teile der Umgebung zerstörbar, was jedoch in erster Linie kosmetische Veränderungen bedeutet: Einstürzende Staudämme braucht hier niemand zu erwarten.

Robin Schweiger

✗ Die DLC-Frage

KEINE SPIELVORTEILE DANK ECHTGELD

Das dieses Jahr für iOS und Android erschienene »Plants vs. Zombies 2« wurde aufgrund seiner Mikro-Transaktionen scharf kritisiert: Wer nicht immer wieder mit echtem Geld für Schlüssel und andere In-Game-Währungen zahlt, muss die gleichen Level regelmäßig wiederholen, um vorwärts zu kommen. Zwar wird es auch in »Plants vs. Zombies: Garden Warfare« möglich sein, für die Spielwährung zu bezahlen – das soll aber komplett optional bleiben. Laut Pop Cap lassen sich alle Inhalte durch regelmäßiges Spielen genauso freischalten, wie man das von »Call of Duty« oder »Battlefield« kennt. Spielentscheidende Vorteile sollen die Upgrades genauso wenig bringen: Stattdessen dienen sie der Abwechslung und geben den Spielern mehr Möglichkeiten zur Bekämpfung ihrer Feinde. Alles andere wäre auch schwierig zu rechtfertigen. Im Gegensatz zum mobilen Vorgänger ist »Garden Warfare« übrigens von vorn herein ein Bezahltitel und kostet je nach Version zwischen 30 und 40 Euro.



360

LIVE sagt...

Überraschend launige, vor Gags nur so strotzende Mehrspieler-Ballerei für Kleingärtner, Zombie-Fans
HITPOTENZIAL und alle, die genau das werden wollen.

8.0

von 10

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



Kreativer Auswuchs oder ausgewachsener Blödsinn?

- +** Interessantes Kreativ-Set für Bastler, hübsches Fantasy-Setting, spannende Cross-Plattform-Ideen, riesiges Potenzial dank der Online-Funktionen der Xbox One
- Wie gut werden die Tutorials wirklich?, Wie unterstützt Microsoft das Projekt langfristig?



PROJECT SPARK

Ab in den Sandkasten: Bau dir dein eigenes Spiel!

kurz&knapp

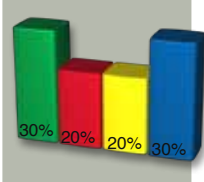
Hersteller | Microsoft
Entwickler | Team Dakota
Genre | Kreativbaukasten
Spieler | 1 - unklar
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Umfangreicher Games-Baukasten. Allerdings mehr Editor als klassisches Videospiel.

das ist drin

- Basteln
- Ausprobieren
- Teilen
- Ideen entwickeln



Du findest, der heutigen Spielergeneration fehlt es an Ideen? Du könntest das bessere »Limbo«, »Fable« oder »Geometry Wars« entwickeln? Dann ran an »Project Spark«, ein virtueller Baukasten zum Erschaffen eigener Spiele, Welten und Geschichten.

Diese können mit der Community geteilt und sogar von den Downloadern weiter verändert werden. Interessant: Für »Project Spark« soll es keine Plattformgrenzen geben. So ist es für die Entwickler eine riesige Herausforderung, den Editor so zu gestalten, dass die Kreationen im Anschluss auf PC, Xbox 360 und Xbox One funktionieren. Soll heißen: Baust du etwas auf Xbox One, läuft es im Idealfall problemlos auf der guten alten 360. Die nächste Baustelle liegt in den Mehrspieler-Funktionen und dem Support verschiedener Eingabegeräte wie der Tastatur-Maus-Kombination, Smart Glass und natürlich dem Controller. Mittels Kinect-Sensor können im spieleigenen Motion-Capture-Studio sogar Bewegungen, Geräusche und Gesichtsanimationen aufgenommen und in eigene Games eingebaut werden – großartig!

So viele Freiheiten »Project Spark« bietet, einige Grenzen und Hilfen gibt es dennoch. Vielfältige Einführungssequenzen unterstüt-

zen Level-Schöpfer bei ihren ersten Schritten. Soren Hannibal, Technischer Leiter bei Team Dakota, verglich diese Hilfestellungen mit einem Kochkurs: Man bekommt etwas beigebracht, erschafft dabei aber gleichzeitig etwas. Man wolle versuchen, Spielern die Angst vor dem »weißen Blatt Papier« zu nehmen und gerade anfangs viele Automatismen in die Editor-Werkzeuge einbauen. Mit dem Umgebungspinsel beispielsweise malst du nicht nur Bäume in die Landschaft, sondern auch zufällig platzierte Eichhörnchen oder Seen mit Fischen. Wer darauf keinen Wert legt oder sich sicherer fühlt, kann solche Details natürlich auch selbst wieder verändern.

Was du für ein Spiel entwickelst, bleibt ganz dir überlassen: Ego-Shooter, Third-Person-Abenteuer oder Rätselspiel. Es gibt eine Fülle vielfältiger Vorlagen für Kameraperspektiven und Grundideen. Das Verhalten von KI-Figuren veränderst du mit Hilfe von Gehirnen – also veränderbaren Verhaltensmustern. Ein Goblin mit einem Vogelhirn kann – auch wenn es unlogisch klingt – einfach wegfliegen. Diese Verhaltensarten werden mit »Wenn ... dann«-Befehlen kontrolliert. Für einen aggressiven Troll könnte ein solches Muster lauten: »Wenn Spieler in der Nähe, dann angreifen.« Auf diese Weise

werden etwa Türen oder andere Objekte in der Umgebung aktiviert. Auch hier gilt: Für alles gibt es Vorlagen und einfache Befehle. Zwischen dem eigenen Basteln und dem Ausprobieren liegt in dem Editor-Werkzeug nur ein Klick. Ladezeiten gibt es nicht. Ein Tastendruck und »Project Spark« springt in den Spielmodus zum Testen der eigenen Kreation.

Anfang November beendete Team Dakota die geschlossene Alpha-Phase. In den kommenden Monaten soll das Spiel nun in die Closed Beta gehen. Da wärs du gern dabei? Dann bewirb dich unter www.joinprojectspark.com. Schon jetzt unser Kreativ-Geheimtipp 2014!

Olaf Bleich

360LIVE sagt...

Interessant. Kreativ. Anders. »Project Spark« könnte Microsofts »Little Big Planet« HITPOTENZIAL werden.

7.5 von 10



THE DARK KNIGHT

TM

The background of the cover is a dark, atmospheric scene. It features a large, dark, textured object, possibly a piece of machinery or a large animal, with a prominent, glowing blue eye. A hand with a visible fingerprint is shown in the foreground, reaching towards the center. The overall color palette is dark, with shades of blue, black, and brown.

THIEF™

Thief © 2014 Square Enix Ltd. All rights reserved. Developed by Eidos-Montreal. THIEF, the THIEF logo, EIDOS-MONTREAL and the EIDOS logo are trademarks of Square Enix Ltd. SQUARE ENIX and the SQUARE ENIX logo are trademarks or registered trademarks of Square Enix Holdings Co., Ltd. Thief is presented by Square Enix in association with BVT Games Fund IV. Dynamic GmbH & Co KG and BVT Games Fund V Dynamic GmbH & Co KG.





Erhältlich | 27. Februar 2014 System | Xbox 360 Status | 90% komplett



Unsterblichkeit oder Grabesstimmung?

- + Wunderschön düsteres Art-Design, spektakuläre Kampfeinlagen, du spielst Dracula höchstselbst, zahlreiche Vampirkräfte, stimmige Gruft-Atmosphäre
- Abwechslungsreichtum der Umgebungen nicht einschätzbar, permanent oberkörperfreier Dracula wirkt albern

CASTLEVANIA LORDS OF SHADOW 2

Lässt's Bela Lugosi im Grabe rotieren?

kurz&knapp

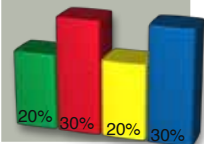
Hersteller | Konami
Entwickler |
Mercury Steam
Genre | Action
Spieler | 1
Xbox Live | unklar

kurz gesagt

Die Traditionsreihe beißt zu und lässt dich erstmals Dracula spielen.

das ist drin

- Ausgesaugtes Blut
- Spitze Eckzähne
- Knifflige Kopfnüsse
- Bleiche Haut



Friedrich Nietzsche hat mal gesagt: »Wer mit Ungeheuern kämpft, mag zusehen, dass er nicht dabei zum Ungeheuer wird«. Recht hat er, der bärtige Zausel. Gabriel Belmont, einstiger Vampirjäger, ist der wandelnde Beweis. Am Ende des Vorgängerspiels »Lords of Shadow« – Vorsicht, unvermeidlicher Spoiler – wird der Peitschenschwinger zu Dracula. Teil Zwei macht genau dort weiter: Erstmals in der Reihe schlüpfst du selbst in die fahle Haut des Fürsten der Finsternis, welcher bislang lediglich als Serienfiesling seinen Umhang hob und »Boo« machte. »Lords of Shadow 2« hingegen will einen menschlicheren Obervampir porträtieren. Belmont ist ein gefallener Held, der nun in Dunkelheit schwelgt, der des unsterblichen Daseins überdrüssig ist und ein Ende seiner Existenz ersehnt. Indes trachtet der berühmte Blutsaugerjäger-Clan der Belmonts ihm nach dem unsterblichen Leben – wenn das nicht mal eine Familientragödie allererster Güte ist. Somit tauchen vertraute Figuren auf, etwa Gabriels Sohn Trevor, der, gleichwohl in einen Untoten verwandelt, nun den Namen Alucard trägt.

Im Gegensatz zum arg linearen Erstlingswerk bricht »Lords of Shadow 2« die

Schlauch-Struktur etwas auf. Als Ausgangsort der Blut saugenden Abenteuer dient Draculas üppiges Schloss in bester Gotik-Architektur. Verdammt finster und voller Tristesse mutet der Stil an, wenngleich mitunter kräftige Farben auf dem Bildschirm erscheinen. Kein Wunder, dass die Arbeiten des »Pans Labyrinth«-Regisseurs Guillermo Del Toro als Inspiration dienen. Dabei fungiert die Burg nur als Startpunkt der Reise, später steht eine ganze Stadt zur Erkundung bereit. An dem schnellen Hack-and-Slay-Spielprinzip Marke »DMC: Devil May Cry«, durchmengt mit kniffligen Rätsleinlagen, hat das Team nicht gerüttelt. Widerlich tugendhafte Ritter in goldener Rüstung schlachtet der Antiheld mit dem fahlen Antlitz, hat er genügend magische Energie gesammelt, mit dem mächtigen Void-Schwert. Treffer mit dem schneidenden Uding regenerieren Draculas Lebenskraft im Kampf – praktisch! Viel Schaden teilen hingegen die Chaos Gauntlets aus, feurige Handschuhe, die Rüstungen und Schilde spielend durchdringen. Blocken, Parieren und Hinrichtungen laufen wie im ersten »Lords of Shadow« ab. Natürlich lernst du auch neue Kombos und Fähigkeiten und verbesserst deine Waffen durch das Inve-

stieren gesammelter Erfahrungspunkte. Auf Basis der neuen »Mercury Engine 2« schaut das alles so zum Anbeißen aus, wie eine in Samtgewänder gehüllte Vampirbraut – nur die leichte Treppchenbildung an Objekten trübt das Bild noch dezent. Echte Spitzzahn-Freunde sichern sich die »Dracula's Tomb Premium Edition« in gruftiger, sargförmiger Verpackung inklusive vier Action-Figuren, einem Artbook und Steelbook-Hülle fürs Game. Vorbesteller bei Media Markt, Saturn, Amazon und Game Stop greifen zudem kleine In-Game-Boni wie Kostüme ab. Übrigens: Kommt komplett ungeschnitten ab 16 Jahren – Körpersaft-Fans lecken sich schon jetzt die Finger!

Nils Osowski

360LIVE sagt...

Du bist Dracula: Bildgewaltige Hack-and-Slay-Blutorgie mit Peitschenhieben und HITPOTENZIAL ordentlich Biss.

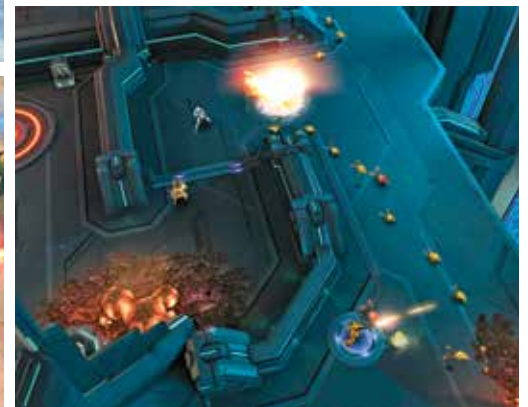
8.5 von 10

Erhältlich | Dezember 2013 System | 360/One Status | 99% komplett



Spartaner oder Klapspaten-Pionier?

- +** Flottes Gameplay, coole Kämpfe, ansehnliche Grafik, ansprechende Missionsvideos, Fahrzeugsequenzen
- Abwechslungsarm, teils strunzdoofe KI, die Story ist bloßes Beiwerk



HALO: SPARTAN ASSAULT

Voll von Oben

kurz&knapp

Hersteller | Microsoft
Entwickler |

Vanguard Games /
343 Industries

Genre | Action

Spieler | 1 - 2

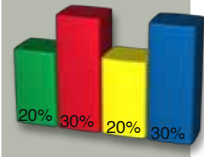
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Kurzweiliger und flinker Top-Down-Shooter im »Halo«-Universum.

das ist drin

- Spartan-Krieger
- Covenant-Aliens
- Ballern
- Treffen



Dass »Halo« nicht nur als Ego-Shooter funktionieren kann, hat Hersteller Microsoft früh erkannt. Schon Anfang 2009 kam mit »Halo Wars« ein passabler Echtzeitstrategie-Ableger, in dem man ganze Truppen von UNSC-Soldaten und Panzern in Schlachten gegen die Alien-Allianz Covenant schickt. Mit »Halo: Spartan Assault« wird das Science-Fiction-Video-Spiel-Universum auf ein weiteres Genre ausgedehnt: nämlich das der rasanten Twin-stick- oder auch Top-Down-Shooter. »Halo«-Vorwissen ist nicht nötig und auch große Story-Sprünge vermeidet der Titel aus dem Hause Vanguard Games. Trotzdem interessant zu wissen, dass das Geschehen zwischen »Halo 3« und »Halo 4« ansetzt. Also jener Zeit, in der eigentlich Waffenstillstand zwischen Menschen und Außerirdischen herrscht und der Master Chief als Tiefkühlkost in einem havarierten Raumschiff durchs All treibt. Entsprechend schlüpft der Spieler also auch nicht in die Rüstung des legendären Supersoldaten, sondern übernimmt abwechselnd die Rolle seiner Spartan-Kollegen Palmer und Davis. Einsam oder – im Koop-Modus – gemeinsam treten die beiden in 25 Missionen gegen abtrünnige E.T.s an, die den Waffenstillstand für Murks halten.

Aus klassischer Draufsicht im Stil von Retro-Kost wie dem original »Grand Theft Auto« oder auch dem moderneren »Tomb Raider«-Spin-Off »Lara Croft and the Guardian of Light« blickt der Spieler nach einem kurzen und schick gemachten Einführungs-video von oben auf seinen Charakter und meist ein bis zwei KI-Begleiter. Gesteuert wird mit den beiden Sticks, wobei der Linke den Weg vorgibt und der Rechte die Zielrichtung der Waffe lenkt. So geht's, vorgegebenen Pfaden folgend, mal durch die kühle Eiswüste des Mondes X50 und mal über die kargen Felsen von Draetheus-V. Schon nach wenigen Sekunden trifft man auf die ersten Gegner, denen man mit Dauerfeuer einen gebührenden Empfang bereitet. Taktik und Deckung sind nicht gefragt. Stattdessen umrundet man die grunzenden Grunts dauerfeuernd solange, bis sie das Zeitliche segnen. Bei den mit Plasma-Schwertern ausgerüsteten Elite-Covenant geht man eher auf Abstand und schaltet sie mit gezielten Salven aus. Das gilt für alle der fünf bis zehn Minuten langen Missionen, zwischen denen auch mal neue Ausrüstung gekauft wird. In Sachen Spielfluss ändert sich über die Zeit kaum etwas. Egal ob ein Ziel zerstört, ein Konvoi beschützt oder eine Position gehalten

werden muss, letztlich heißt's immer: draufhalten! Im Sekundentakt holzt man mit den typischen »Halo«-Waffen wie dem Typ-51-Plasmagewehr, dem BR85HB-SR-Kampfgewehr, dem Nadelwerfer und verschiedensten Granaten-Varianten los. Macht aber Laune, nicht zuletzt weil immer und überall etwas explodiert. Und auch wenn die Umgebungen eher steril daherkommen, scheint im Hintergrund stets etwas zu passieren. Am Rande eines Hochplateaus kann man etwa im Hintergrund Truppen und Panzer entlangfahren sehen oder beobachten, wie sich andere Soldaten und Aliens Geschosse um die Ohren feuern. Kurzum: Etwas eintönig aber für zwischendurch echt witzig.

Michael Förtsch

360LIVE sagt...

Schnell, zackig und tatsächlich »Halo« – aber leider auch steril und allzu kurzweilig!

HITPOTENZIAL

7.0 von 10

360 – DAS SIND WIR

IMPRESSUM

VERLAG

Airmotion Games Verlags GmbH,
Tassiloplatz 7, 81541 München

HERAUSGEBER

Florian Petrich

PROJEKTLEITUNG

Sönke Siemens

PRODUKTION

Airmotion Games Verlags GmbH

CHEFREDAKTION (verantwortlich für den Inhalt)
Sönke Siemens

REDAKTION

Jan Heinrich, Markus Würstle, Michael Förtsch

REDAKTIONELLE MITARBEIT

Richard Löwenstein, Nils Osowski, Sabine Schischka,
Benjamin Kratsch, Nedžad Hurabasic, Olaf Bleich,
Thomas Stuchlik, Lars Schmeink, Robin Schweiger

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

ZUSCHRIFTEN AN DIE REDAKTION

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

WEB-ADRESSE

www.360-live.de

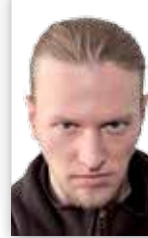
Erscheinungsweise: Monatlich. Vertrieb: Im deutschsprachigen Raum über Zeitschriftenhandel, Bahnhofsbuchhandlungen, Computerfachgeschäfte. Urheberrecht: Alle im 360-Magazin erscheinenden Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen und Zweitveröffentlichungen, sind vorbehalten.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



SÖNKE SIEMENS CHEFREDAKTION

LIVE-GAMERTAG | VG Sanka

GENRES | Ego-Shooter, Strategie, Action
SPIELT GERADE | »Call of Duty: Ghosts«,
»Forza Motorsport 5«
FREUT SICH AUF | »Halo 5«, »Titanfall«



JAN HEINRICH REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | Neurotekk

GENRES | Koop-Action, Ego-Shooter, Rennspiele
SPIELT GERADE | »NBA 2K14«,
»Lego: Der Herr der Ringe«
FREUT SICH AUF | »Titanfall«, »Destiny«



MARKUS WÜRSTLE REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | slick 360live

GENRES | Rollenspiele, Shooter, Horror
SPIELT GERADE | »Adventure Time«,
»The Dig« (PC)
FREUT SICH AUF | »Mighty No. 9«,
»Borderlands 3«



SABINE SCHISCHKA FREIE REDAKTEURIN

LIVE-GAMERTAG | ZombieCat85

GENRES | Horror, Abenteuer, Rollenspiele
SPIELT GERADE | »Diablo 3«,
»Assassin's Creed 4: Black Flag«
FREUT SICH AUF | »Lightning Returns:
Final Fantasy 13«, »Metal Gear Solid 5«



MICHAEL FÖRTSCH FREIER REDAKTEUR

LIVE-GAMERTAG | AidedHydra8

GENRES | Ego-Shooter, Strategie, Rennspiele
SPIELT GERADE | »Ryse: Son of Rome«,
»Grand Theft Auto 5«
FREUT SICH AUF | »Witcher 3: Wilde
Jagd«, »Quantum Break«



NILS OSOWSKI FREIER REDAKTEUR

LIVE-GAMERTAG | Blutdusche86

GENRES | Horror, Rollenspiele, Shooter
SPIELT GERADE | »Zelda: A Link to the
Past« (SNES), »Ryse: Son of Rome«
FREUT SICH AUF | »The Evil Within«,
»Watch Dogs«



ROBIN SCHWEIGER FREIER REDAKTEUR

LIVE-GAMERTAG | Keynwar

GENRES | Hack 'n' Slay, Horror
SPIELT GERADE | »Killer Instinct«,
»Forza 5 Motorsport«
FREUT SICH AUF | »Watch Dogs«,
»Metal Gear Solid 5«



MARTINA STRACK MEDIA & COMMUNICATIONS

LIVE-GAMERTAG | Motorship2

GENRES | Aufbau-Strategie, Abenteuer
SPIELT GERADE | »Zoo Tycoon«,
»Anno Online« (PC)
FREUT SICH AUF | »Thief«, »The Crew«

So werten wir

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

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

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

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

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

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

Auszeichnungen



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



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



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



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



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

Wo finde ich was?

AUF EINEN BLICK

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

INFORMATION

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



UND AUSSERDEM

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

STANDPUNKT

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



Erhältlich | 22. November 2013 System | Xbox One



**EXKLUSIVE BILDER
NUR IN 360 LIVE!**

kurz&knapp

Hersteller | Microsoft

Entwickler | Turn 10

Preis | ab 65 Euro

Genre |

Rennsimulation

Spieler | 1-24

Xbox Live | ja

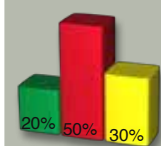
USK | ab 0 Jahren

kurz gesagt

Spannende Positionskämpfe in einer realitätsnahen Motorsport-Simulation

das ist drin

- Vollgas
- Fahrfreude
- Positionskampf
- Kauffreude



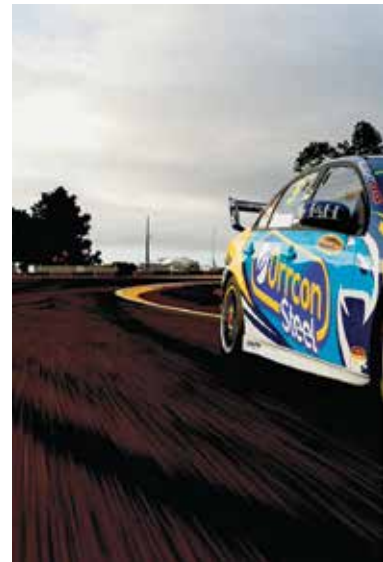
FORZA MOTORSPORT 5

Wer beim ersten Rennspiel für die neue Xbox-Generation an den Start geht, sollte besser ein bisschen Kleingeld in der Hosentasche haben...

Wir entschuldigen uns bei Mutter Natur: Rund zwei Millionen Fliegen, Motten und Schnaken mussten sterben, damit dieser Testbericht über die neueste Motorsport-Simulation aus dem US-Haus Turn 10 entstehen konnte – die erste auf der Xbox One. Erkennbar ist das beispielsweise daran, dass »Forza Motorsport 5« während eines laufenden Rennens Schicht um Schicht an plattgedrückten Insekten auf Kühlergrill und Stoßfänger malt. Nach einer Handvoll Runden schaut selbst die Front eines grellgelb schimmernden Supersportwagens aus, als hätte man ihn durch »Sega Rally« gejagt. Ist halt eine dieser vielen herrlich nutzlosen und doch so sehenswerten Kosmetikfinessen, mit denen »Forza 5« ein bisschen Next-Gen-Augenschmaus verbreitet. Nun könnte man natürlich einwenden, dass das dramatische Artensterben unrealistisch ist. Denn wie jeder weiß, stapeln sich im Frontbereich eines Fahrzeugs nur nach Nachtfahrten derart dramatische Leichenberge, weil sich die Insekten dann nämlich vom Scheinwerferlicht locken lassen. Bloß: Veranstal-

tungen bei Dunkelheit lässt »Forza Motorsport 5« außen vor, genauso wie solche bei Tag oder Nacht, Nebel oder Schnee oder anderweitig anspruchsvollen Tages- und Witterungsverhältnissen. Hm. Hätte mancher von einer Rennsimulation auf Xbox One sicherlich schon erwartet.

Wer also an »Forza 5« mit der Erwartungshaltung herangeht, ein Spiel für die nagelneue Xbox-One-Konsole müsse inhaltlich neue Wege beschreiten, der wird ohnehin etliche Angriffsflächen entdecken. Einfallsreich oder gar innovativ ist »Forza 5« nämlich nicht, sondern gibt sich im Gegenteil ganz erstaunlich traditionell. Den Einstieg zelebriert das Spiel standesgemäß mit einem Rundrennen an Bord des sündhaft teuren Supersportwagens McLaren P1. Keine Überraschung, handelt es sich doch um den Star vom Cover und jenes Auto, das auch auf Microsofts Gamescom-Stand groß im Rampenlicht funkelte. Gleich nach diesem ersten Stadtrennen durch Prag degradiert dich das Spiel aber und gibt dir gerade genug von der Spielwährung namens »Credits« mit auf den Weg in





Beim Autokauf sind die Fahrzeuge lediglich in den Farben verfügbar, in denen der Hersteller sie tatsächlich in den Handel gebracht hat. Aufwendiges Nachlackieren ist aber möglich.



✖ Startprobleme

ERST LADEN, DANN SIEGEN

Wer dem Spiel die Sporen geben möchte, muss geduldig sein. Tatsächlich vergeht nach dem ersten Einlegen der »Forza«-Disk mindestens eine halbe Stunde, bevor sich das Introvideo startbereit erklärt und ein paar schnittige Sportwagen zu stimmungsvoller Musik über den Bildschirm flanieren lässt. In dieser Zeit kopiert die Konsole Daten auf die Festplatte. Danach ist die Installation aber keineswegs komplett: Während man im Einstiegsrennen den englischen Supersportwagen McLaren P1 durch die Innenstadt von Prag jagt, lädt die Konsole aus dem Internet weiter fleißig Patch-Daten nach – rund sechs Gigabyte sollen es dem Vernehmen nach sein. Eine ganze Menge Holz. Was bedeutet das? Wer seine Xbox One nicht ans Internet angekoppelt hat oder wessen Webverbindung allzu schwach auf der Brust ist, der kann »Forza 5« trotzdem spielen – muss sich aber mit rund 20 Prozent des tatsächlichen Spielumfangs zufrieden geben oder geduldig warten. Ebenso benötigt das Spiel Zugriff auf die Server, um das Können der Computergegner zu optimieren, sprich die »Drivatar«-Profile zu laden. Wollten wir nicht drauf verzichten. Der Bericht auf diesen Seiten entspricht daher der gepatchten Spielversion mit vollem Umfang an einer Konsole mit voller Internet-Anbindung.

Authentische Nachbildungen von älteren und aktuellen Sportwagen stellen das Gros des Fuhrparks. Man kann aber auch Rennautos zählen, die in Le Mans, in der Indycar-Serie und in der Formel 1 fahren.



Die niedrig stehende Sonne flutet das Bild mit Sonnenstrahlen. Toller Effekt, der der Realität sehr nahe kommt.



den Auto-Shop, dass es zum Kauf eines Kompaktwagens ausreicht. An Bord beispielsweise eines Audi RS3 verfrachtet einen »Forza 5« dann nach England auf einen abgesteckten Rundkurs auf einem Flugfeld. Zwischen Pylonen und Pappkulissen viktorianischer Sehenswürdigkeiten gibt's ein paar Fahrtrips oben drauf – und das war's dann auch schon wieder mit dem Training. Danach reiht »Forza 5« ein Rundrennen an das andere, so wie das Motorsport-Simulationen seit Generationen tun. Rahmenhandlung oder anderes Beiwerk spart sich das Spiel. Lediglich ein Intro-

video jeder Fahrzeugklasse erwartet dich noch.

Für diese registriert, muss eine kurze Kamerafahrt über das Fahrzeug vor jedem Start als atmosphärische Einstimmung genügen. Sie kaschiert die gerade noch tolerierbaren Ladezeiten. Ein Bildtext erklärt nebenbei, worum es in jedem Rennen geht. Mal soll man in einem Pulk von Fahrzeugen aus einer ähnlichen Leistungsklasse auf Sieg fahren; mal sich im Markenpokal gegen Konkurrenten mit gleichen Autos durchsetzen; mal möglichst viele Fahrzeuge in einem bunt gemischten Feld überholen. Überraschungen? Fehlen. Im Großen und Ganzen wiederholt »Forza 5« danach dieses Strickmuster, ohne dass Geschicklichkeitstests oder andere anderweitige Fahrprüfungen anstehen.

Vollgas oder Spaßbremse?

- +** Bildwiederholrate von 60 Frames pro Sekunde sorgt für überzeugenden Geschwindigkeitseindruck, außerordentliche Fahrphysik, gut abstuftbare Fahrhilfen, sehr guter Netzcode
- Auf HD-Ready-Fernsehern mit 720p-Auflösung nur unwesentlich hübscher als »Forza 4«, Reflexionen auf dem Lack wirken ruckelig, Qualität des Motorsounds schwankt sehr stark von Fahrzeug zu Fahrzeug

EHER MAGERE AUSSTATTUNG

Da hätte der US-Developer Turn 10 durchaus mehr Einfallsreichtum beweisen dürfen, zumal das Spiel auch noch mit Kulissen geizt. 14 Rundkurse, das ist nicht allzu viel. Andererseits ist es schon eine Lust, sein Auto am Limit durch die berühmte Eau-Rouge-Kurve in Spa zu balancieren. Sehenswert sind die Fahrten allemal. Während auf dem Stadtkurs von

✖ Die Karriere

FAHR DOCH WAS DU WILLST. ODER WAS DU DIR LEISTEN KANNST.

Die fünfte Simulation aus der »Forza«-Reihe trägt den Untertitel »Motorsport« mal wieder zu Recht: Das Gameplay lebt in erster Linie vom begeisternden Fahrerlebnis, spannenden Positionskämpfen und einer reichhaltigen Auswahl an begehrenswerten Automobilen von sportlicher Herkunft. Sicherlich kann man »Forza 5« ankreiden, dass es nur 200 Fahrzeuge mitbringt – und keine 480 wie Teil Vier. Aber, dass das Spiel eine große Bandbreite umfasst, die von altherwürdigen Flitzern bis zu topaktuellen Supersportwagen so ziemlich alles an den Start schiebt, was auf vier Rädern schnell ist – daran besteht kein Zweifel. Die Fahrzeuge sind in eine offene Karrierestruktur eingebettet. Kurz nach Karrierebeginn öffnen sich die Tore zu allen acht Typ-Klassen, die sich jeweils in drei bis sieben Untergattungen gliedern. Wer wirklich alles ausschöpft, kann unterm Strich an maximal 615 Rennen teilnehmen oder aber – dank der offenen Karrierestruktur – auch viele Rennen beiseite lassen.

In der Oldtimerklasse treffen beispielsweise altehrwürdige BMW 2002 auf das Urmodell des Nissan Skyline GT-R, oder Shelby Cobra 427 auf Ford GT40 und Ferrari 250 GTO. Wer sich eher für brachiale Rennautos vom Schlage eines Ferrari 458 Italia oder BMW Racing M3 begeistert, bitte sehr – alles da und gut sortiert. Du interessierst dich vorrangig für »Exoten«? Dann wähle die Untergattung der »zeitlosen Supersportwagen« und fliege Seite an Seite mit Ferrari Enzo und Saleen S7 dem Sieg entgegen. Man könnte sich sogar mit sogenannten »Hypercars« vom Rang eines McLaren P1 oder Koenigssegg Agera messen. Das suggeriert jedenfalls der Auswahl-Bildschirm und weckt so einen Appetit, den das Gameplay dann nicht ohne Weiteres zu stillen bereit ist. Denn die Teilnahme an einem Rennen setzt das Vorhandensein eines klassentauglichen Fahrzeugs in der Garage voraus. Die ist anfangs komplett leer, man muss sie erst füllen. Der Autokauf wird über sogenannte Credits finanziert. Credits kommen durch Siege aufs Konto. Anfangs reicht das Budget nur für kleinere Flitzer vom Typ BMW M1 Coupé oder Ford Focus RS. Es ist also eigentlich doch keine Teilnahme an allen Fahrzeug-Klassen möglich, jedenfalls nicht immer und jederzeit – oder? Nun, wer Credits nicht zeitaufwendig freispielen mag, der macht sich teurere Fahrzeuge eben vorzeitig per Online-Shopping gefügig: »Forza 5« gestattet den Freikauf einzelner Autos und anderer Ausstattungsmerkmale per Kreditkarte und ohne dass man mit niederen Klassen in Berührung kommt. Diese Karriereabkürzung führt sich mit dreisten Preisen allerdings selbst aufs Glatteis. Warum wir das System doof finden, das steht im Fließtext.



Die Cockpit-Perspektive fährt sich extrem dynamisch und hautnah. Herrlich, wie die Arme und Hände am Lenkrad arbeiten. / 8



» Optimal justiert, liefern die KI-Piloten enorm packende Positionskämpfe «

Prag das Neustädter Rathaus mit 200 Sachen vorbeizoomt, stechen einem unbewusst die filigranen Stuckarbeiten im Giebelbereich ins Auge. Zwischendurch späht die Sonne durch Lücken in den Gebäude-reihen und schüttet für den Bruchteil einer Sekunde eine grelle Lichtschicht über die gesamte Kulisse aus. Auf der Windschutzscheibe zeichnet sich ein Augenzwinkern lang der Oberkörper und der Helm des Piloten als geisterhafte Reflexion ab, genau wie das in der Realität der Fall wäre – wundervoll. Weiter unten im Bild schwippt und schwappt – im Fall des McLaren P1 – ein mit feinem Wildleder bezogenes Lenkrad in jeder Kurve einen Hauch nach links oder rechts. Aber immer nur soweit, dass die volle Erkennbarkeit der futuristischen LED-Anzeigen gewährleistet bleibt, die hinter dem Lenkrad hervorspitzen. Toll auch die authentische Nachbildung aller über 200 Fahrzeugmodelle. Von der Felge bis zum Blechfalz, vom Typenschild bis zum Cockpit stimmen da sehr viele Details. Man muss schon genau hingucken, um zum Beispiel das Fehlen einiger Beschriftungen auf einem Lenkradkranz hier oder eines Hebels dort zu entdecken. Ist eh kein Drama, sondern im Gegenteil ein schöner Luxus, wie toll sich die Cockpit-Perspektive fährt. Die Kamera kann aber genauso gut hinter dem Heck schweben oder das Vollbild zeigen. Fühlt sich alles mitreißend an. Fahrten durch das kurvenreiche Oberland von Bern sind vom Aha-Effekt her mindestens ebenso hoch einzustufen wie schnelle Positionskämpfe auf den Formel-1-Parcours von Silverstone in England und Yas Marina in Abu Dhabi. Aber warum bitteschön fehlen Rennen über die Nordschleife, wo das Team von Turn 10 den Eifel-Kurs bekanntlich bereits mit einem neuen, laserbasierten Verfahren dreidimensional digitalisiert hat?

Es liegt der Verdacht nahe, dass man der Kundenschaft mit kommenden Download-Erweiterungen zusätzlich Geld aus der Tasche stibitzen möchte. Das würde ins Bild passen, denn leider mief »Forza 5« von vorne bis hinten nach schamloser Abzocke. Beispielslos viele Ausstattungsmerkmale offeriert das Game nur gegen extra Bezahlung. Du willst etwa in

kürzerer Zeit mehr Credits ergattern, damit du dir schneller neue Autos in die Garage stellen kannst? Dieses Vorhaben gelingt leider nicht durch besonders saubere Überholmanöver oder andere fahrtechnische Erfolge – vielmehr musst du sogenannte XP-Beschleuniger zukaufen. Gegen bares Geld. 30 Minuten lang doppelte Credits absahnen, das kostet beispielsweise 75 Cent. Nicht allzu teuer, denkst du? Mag sein. Aber der Doppelte-Credits-Countdown tickt auch dann noch runter, wenn du dich durch die Optionen wühlst oder Zeit im Autoauswahl-Menü verträdelst – da ist die Investition schnell vertan, ohne dass man einen Gegenwert dafür bekäme.

Es wirkt auch nur auf den ersten Blick zuvorkommend, dass man alle Autos freischalten kann, ohne je durch Siege, Podestplätze oder Überholmanöver ausreichend Credits gesammelt zu haben. Du willst etwa den Lotus E21 bewegen, das einzige aktuelle Formel-1-Fahrzeug im Feld? »Forza 5« gibt Kimi Räikkönens Einsatzfahrzeug aus der Grand-Prix-Saison 2013 vorzeitig frei, sofern du dafür bezahlst. Kurz nach Karrierebeginn liegt der Freischalt-Preis – Stand Redaktionschluss – bei 50 Euro. Kein Scherz, kein Druckfehler. Und obwohl andere Autos weniger raffgierig ausge-

Und außerdem?

■ Auch als »Day One Edition« mit modifizierten Ausführungen des Audi TT RS Coupe, Ford Focus ST und Lamborghini Gallardo LP570-4 Superleggera erhältlich ■ Die »Limited Edition« enthält außerdem den Audi RS 3 Sportback, den Aston Martin Vanquish und den Ford M Shelby Mustang GT500. Obendrein gibt es eine VIP-Mitgliedschaft für exklusiven Zugriff auf Fahrzeuge und Online-Veranstaltungen ■ Ein halbes Jahr lang schiebt Turn 10 monatlich ein DLC-Paket mit Zusatzausstattung nach. Gegen Gebühr. Das erste Paket gibt's bereits seit Spielveröffentlichung. Auch diese Autos müssen dann aber noch freigespielt werden ■ 83 Erfolge. Zwei sind zeitgebunden, rund ein Drittel auf den Mehrspieler-Modus bezogen – und alle hart erkämpft. Ein Tausender setzt mehrfaches Durchspielen der Karriere plus Lackarbeiten und einiges mehr voraus ■ Bis zu 24 Mitspieler bei Online-Rennen ■ Kinect wird für Headtracking unterstützt

Der Blick in das weite Land um den idyllisch gelegen Mount-Panorama-Circuit unterstreicht deutlich, warum der Kurs seinen Namen trägt. Meine Güte, irgendwo am weit entfernten Horizont kannst du sogar erkennen, wie der Sand durch die trockene Ebene weht. Irre!



preist sind und sicherlich niemand zum Freikauf gezwungen wird, drückt diese ganze Freikauf-Masche auf die Stimmung beim Spieler und innerhalb der Community. Fans laufen seit Veröffentlichung des Spiels Sturm. Natürlich versuchen Microsoft oder Turn 10 die Wogen zu glätten. Bisher sind dabei nur planlose Hauruck-Aktionen herausgekommen. Dass Ende November für kurze Zeit die Preise für Ingame-Einkäufe halbiert wurden und sicherlich noch viele vergleichbare Aktionen folgen, ändert nichts an der Tatsache, dass einem »Forza 5« allzu aufdringlich den Klingelbeutel unter die Nase hält. Als hätte der Kunde beim Kauf des Spiels nicht ohnehin schon 60 Euro investiert und damit akzeptiert, dass das fünfte »Forza« eher wenige Inhalt mitbringt: 14 Strecken und rund 200 Fahrzeuge, genauer gesagt. Das klingt ganz ordentlich, entspricht aber nur ungefähr der Ausstattung von »Forza Motorsport 4«. Dort sind 26 Strecken und rund 480 Autos enthalten.

SCHWÄCHEN IM DETAIL

Auch die erstaunlich schlechte Übersetzung werten wir als Indiz dafür, dass »Forza 5« mit heißer Nadel gestrickt und viele Merkmale nicht bis zu Ende durchdacht wurden. Ständig wechselt das Spiel zwischen deutscher und englischer Sprache, bezeichnet den Focus RS und andere Fließheck-Kracher als »Hot Hatch«; wirbt im Shop-System mit Begriffen wie »Recommended« oder »Great Value«; benennt den VW Golf als »Rabbit« und den Mercedes-Benz 300 SL als »Gullwing«. Völlig rätselhaft bleibt auch, warum einige Kommentatoren Deutsch sprechen und andere Englisch. Die charmanten Erläuterungen der Fahrzeuggattungen durch die Moderatoren der englischen TV-Sendung »Top Gear« zum Beispiel hätte man problemlos synchronisieren können: Der TV-Kanal DMAX macht vor, wie es geht. Und auch die

hochgelobte Künstliche Intelligenz namens »Drivatar«, um die Turn 10 in den letzten Monaten so einen Wirbel gemacht hat, überzeugt nicht voll und ganz. Sie passt sich mitnichten dem Können des Spielers an, sondern neigt deutlich zu dessen Unterforderung. Wer wirklich Spaß an »Forza 5« haben will, sollte unbedingt mit den Einstellungen für Schwierigkeitsgrad, Anzeige der Ideallinie, Bremsassistenten, Beschleunigungs- und Lenkhilfe experimentieren. So kann man selbst bestimmen, ob man wie auf Schienen von Sieg zu Sieg eilen, oder auf des Messers Schneide um jeden Meter auf dem Asphalt kämpfen möchte.

Dann allerdings, wenn alles passt, verbreitet »Forza 5« ganz großartige Stimmung. Den Hauptanteil daran trägt die tolle Simulations-Engine. Insbesondere Fahrphysik und Steuerung harmonisieren wie selten im Genre. Die Fahrzeugkontrolle überzeugt auf ganzer Linie, vor allem wenn man die Standard-Fahrhilfen zum Teufel jagt. Gas und Bremse lassen sich herrlich präzise dosieren, der neue Controller der Xbox One macht da wirklich einen guten Job. Es ist eine Lust, die Fuhre durch die Kurven zu jagen; zu spüren wie man aufgrund seines Fahrkönnens durch den insgesamt 16 Teilnehmer umfassenden Pulk pflügt. Optimal justiert, liefern einem die KI-Piloten enorm packende Positionskämpfe. Manche Gegner fahren sehr fair, andere blockieren die Ideallinie, dritte fahren dir ins Blech, oder verbremsten sich und eiern durch das Gemüse. Diese Unberechenbarkeit fühlt sich tatsächlich so an, als kämpfte man online gegen Konkurrenz aus Fleisch und Blut. Packenden Motorsport bietet »Forza 5« so oder so, trotz all seiner Macken.

Richard Löwenstein

Zweite Meinung

Sönke Siemens: Mit aktiviertem Head-Tracking auf Laguna Seca gegen die Drivatar von Xbox-Live-Freunden anzutreten, klickt ungemein. Leider hinkt das hier bei Umfang und Streckenvielfalt hinterher. Und wo ist eigentlich der Splitscreen-Modus? Ich gebe 8.4

Forza Motorsport 5

GRAFIK

Hohes Tempo, viele Details, aber weder Regen- noch Nachtfahrten

8

SOUND

Nur teilweise synchronisiert, Motorsound von schwach bis mitreißend

7

STEUERUNG

Punktgenau, präzise, gefühlvoll, verlässlich

9

Macht sehr viel Spaß, schlittert mit geschrumpfter Ausstattung, fehlenden Ideen und zweifelhaften Ingame-Käufen aber an einer besseren Wertung vorbei.

8.0 von 10

Erhältlich | 22. November 2013 System | Xbox One

RYSE SON OF ROME

Jan Heinrich zerpfückt den wichtigsten Action-Exklusiv-Titel im Start-Lineup der Xbox One. Was taugen Kampfsystem, Story und Technik wirklich? Reicht das Gebotene zum »God of War«-Killer oder ist's am Ende des Tages doch nur ein Grafikblender?

kurz&knapp

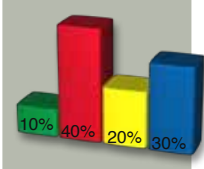
Hersteller | Microsoft
Entwickler | Crytek
Preis | ab 65 Euro
Genre | Action
Spieler | 1 - 2
Xbox Live | ja
USK | ab 18 Jahren

kurz gesagt

Exklusiv auf Xbox One: Bildgewaltige Schlachtplatte mit dem antiken Rom als Story-Nährboden.

das ist drin

- Hinrichtungen
- Konter
- Bruderschaft
- Verrat



Wer die Entstehungsgeschichte von »Ryse« ein wenig mitverfolgt hat, kennt die ursprüngliche Auslegung des Titels als reines Kinect-Spiel. Seither ist das neueste Machwerk des deutschen Topstudios Crytek für Xbox One komplett umgekrempelt worden und lässt sich nur noch ergänzend mit Bewegungs- und Sprachsteuerung spielen. Die Erzählung versetzt dich ins alte Rom, in die Zeit übermächtiger Kaiser und nicht enden wollender Kriege. Du bist Marius Titus, Sohn eines angesehenen Generals und Senators. Die Feden von Kaiser Nero mit den Völkern im Norden geben den Ausschlag für ein episches Gemetzel, in dem du als Infanterist schnell eine wichtige Schlüsselposition als Centurio und damit Befehlshaber über eine Vielzahl von Truppen auferlegt bekommst. So zermürend und so aussichtslos die Situation auf dem Schlachtfeld anfangs erscheinen mag – durch eine Art göttlichen Beistand verliert Marius nie gänzlich die Kontrolle über die Geschehnisse...

UND SIE BRÜLLEN DEINEN NAMEN

Wie es deinen Truppen auf dem Schlachtfeld ergeht, darüber bestimmen in »Ryse« alleinig deine Fertigkeiten mit dem Schwert. Aus der Verfolgerperspektive schlitzt du damit Feinde, einen nach dem anderen, auf und weist heranstürmende Barbaren mit wuchtigen, zeitlich perfekt abgepassten Hieben in die

Schranken. Die Steuerung für derlei rohe Konfrontationen ist leicht zu durchschauen: jeweils eine Taste für den Angriff mit Schwert und Schild, eine zum Parieren sowie eine zum Ausweichen. Der Standardgegner, ein lediglich mit einer Axt bewaffneter Barbar, wird bereits mit bloßem Hämmern auf die X-Taste schnelles Opfer deiner Klinge. Fortgeschrittene Gegner hingegen verlangen taktisches Vorgehen, denn ihre Deckung will zunächst durchbrochen werden. Zum Beispiel, indem du um sie herum tänzelst und dann im richtigen Moment zustößt.

Um das aufsässige Gesindel niederen Ranges auf eine schmerzhaft Abreibung vorzubereiten, genügt in der Regel ein Stoß mit dem Schild. Anschließend kannst du weitere Treffer landen, bevor du erneut den Betäubungsschlag einsetzen musst. Doch es geht auch eleganter! Greift dich einer deiner Rivalen an, kannst du parieren, indem du die A-Taste drückst. Am effizientesten ist der Konter, wenn er exakt einen Moment vor dem feindlichen Treffer ausgeführt wird. Auch dann fällt die Deckung des Gegners und er ist kurzzeitig sehr anfällig für jedwede Art von Abstrafung. Der Anreiz, möglichst viele Widersacher in einer großen Angriffskette zu bezwingen, wird durch einen Kombo-Zähler erhöht, der wiederum sofort auf Null gesetzt wird, sobald Marius selbst Schaden einsteckt. Und das ist gar nicht so leicht zu verhindern. Denn nur selten steht der Centurio nur einem oder zwei



Mehr als einmal begegnet Marius der Rachegöttin Nemesis. Auch wenn ihre Auftritte stark inszeniert sind – spielerische Bedeutung kommt ihnen keine zu.



Das Spiel in Zahlen

4 Schwierigkeitsgrade in der Kampagne, 8 Kapitel, 3 Boss-begegnungen, knapp 5 Stunden Spielzeit für die Story, 27 Schriftrollen, 21 Sehenswürdigkeiten, 3-Mehrspieler-Modi, 10 Mehrspieler-Karten, 98 Hinrichtungs-Arten, 4 Hinrichtungs-Boni: Schaden, Fokus, Gesundheit und mehr Erfahrung; insgesamt 36 Status-Upgrades, läuft bei 900p und 25 Bildern pro Sekunde

✖ Das Colloseum

FÜR ROM! MIT VEREINTEN KRÄFTEN!

Der »Mehrspieler«-Modus ist eigentlich ein Koop-Modus für zwei Online-Krieger, die gemeinsam im Colloseum zu verschiedenen Prüfungen antreten. Der erste der drei Modi konfrontiert die Herausforderer mit Gegnervellen in einer von zehn Arena-Szenarien. Beim zweiten kann zwischen den Wellen der Aufbau der Kulisse gewechselt werden und die dritte Variante ist eine Prüfung für Einzelkämpfer. Im Vergleich zur Kampagne scheint der Schwierigkeitsgrad schwieriger ausbalanciert: Oft bekommt man es mit einem Dutzend Gegner gleichzeitig zu tun, was sehr schnell unfair werden kann. Dennoch hebt sich der Online-Komplex angenehm vom Hauptspiel ab, denn die sich regelmäßig verändernden Kulissen sind dank einer Vielzahl an Fallen und Interaktionsmöglichkeiten allesamt sehenswert und auch der Kommentator heizt das Gemetzel stimmungsvoll an. Wer nach der Kampagne eine richtige Herausforderung sucht, wird hier bestimmt fündig!

Gegnern gleichzeitig gegenüber. Vier Häscher um sich zu sehen ist eher der Status Quo, gerne sind's aber auch mal acht oder mehr. Spätestens hier wird's zuweilen unfair, denn selbst die Ausweich-Taste schafft kaum Abhilfe, wenn zwei oder mehr Gegner zu fast demselben Zeitpunkt zum Angriff übergehen. Ein Konterangriff kann ebenfalls nur einen einzigen Heranstürmenden zurückweisen – frustrierend!

Damit Marius dennoch nicht all zu schnell das Zeitliche segnet, kann er seine vier Statuswerte Gesundheit, Erfahrung, Schaden und Fokus auffrischen, indem er Hinrichtungen an Gegnern vollzieht. Diese insgesamt 98 brutal und archaisch anmutenden Tötungsmanöver sind ein wesentlicher Teil der gesamten Kampfmechanik und werden verfügbar, sobald ein Gegner bereits einige Schläge einstecken musste und ein von einem Dolch durchbohrter Schädel über seinem Kopf prangert. Via Steuerkreuz kann vorher noch gewählt werden, welcher der vier Statuswerte aufgewertet werden soll, danach leitet die RT-Schultertaste die Abmurks-Aktion ein. Was folgt ist streng genommen ein Quicktime-Reaktionstest bei dem die X- und Y-Tasten zur rechten Zeit gedrückt werden müssen – je nachdem, ob der Gegner blau oder gelb leuchtet. Die Aura-artige Farbgebung ist

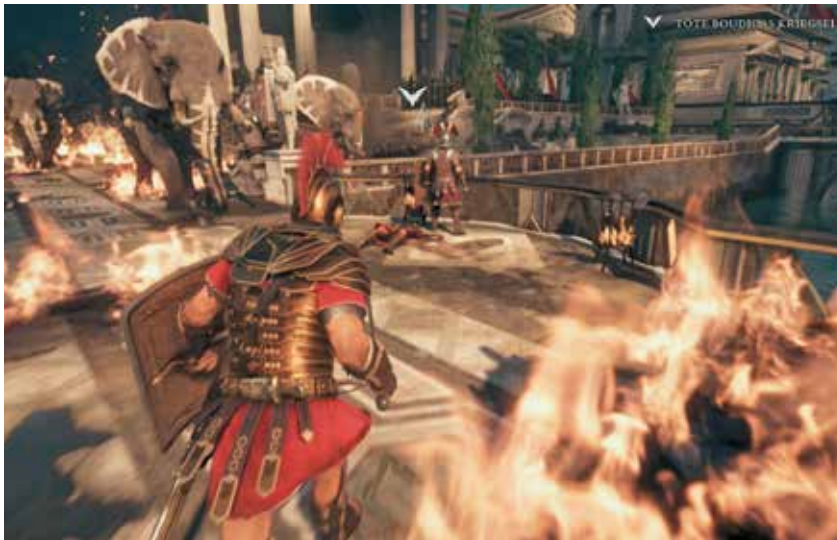
zwar bei Weitem nicht so aufdringlich wie eindeutig angezeigte Tastensymbole in der Bildschirmmitte, über die sich häufig wiederholenden Abfragekombinationen täuschen sie aber dennoch nicht hinweg.

WEG DER SCHMERZEN

Was allerdings verblüfft, ist die Tatsache, dass selbst wenn du die Tasten absichtlich falsch drückst, Marius' Klinge treffsicher ins Gegnerfleisch gleitet und der antike Held seine Schlachter-Kombo ebenso vollführt als wäre jede Eingabe mit exaktem Timing erfolgt. Was soll das denn bitte? Einen kleinen Unterschied gibt es dennoch: Unter dem oberen linken Bildschirm-Eck – wo sich auch die Energieleiste von Marius befindet – werden deine Kampfhandlungen stetig ausge-

Junos Vorbau oder Plutos Hinterteil?

-  Absoluter Vorzeigetitel in Sachen Grafik, oftmals tolles Mittendrin-Gefühl, komplett auf Deutsch, englischer O-Ton mit auf der Disk, interessante Story voller archaischer Momente, netter Koop-Modus
-  Insgesamt recht wenig Spielteiefe, teils frustrierendes Checkpoint-System, kurze Nettospielzeit



Auf den Auen der Britannie ist die Detailvielfalt aufgrund der vielen feingezeichneten Grünpflanzen besonders überwältigend.



In einigen Hinrichtungs-Kombos trennt Marius auch Arme und Beine von Gegnern ab – der Kopf bleibt dagegen immer dran!



Kämpfe in »Ryse« gleichen Tänzen mit nur wenigen Schritten. Wichtig sind eigentlich nur die Aktionen Angreifen, Kontern und Ausweichen.

wertet. Drückst du etwa die falsche Taste oder vermasselst den Zeitpunkt, wird ein Angriff nur als »Rekruten-Hieb« gezählt. Ist der Treffer perfekt, hingegen als »Legendärer Hieb«. Dasselbe gilt für mehrere, zu einer Exekution verkettete Angriffe. Während die errungenen Erfahrungspunkte zumindest in geringer Abhängigkeit zu diesem Bewertungssystem ausgeschüttet erscheinen, bekommt man etwa die zuvor festgelegte Statusverbesserung auch bei schlechten Ergebnissen komplett ausgeschüttet. Dies führt letztlich dazu, dass das gesamte Kampfsystem einen aus spielerischer Sicht stark inkonsistenten Eindruck hinterlässt, da ihm kein befriedigendes Erfolgserlebnis innewohnt. Freilich wäre bei einer solchen Fülle an vorgegebenen Tastenabfragen ein Scheitern oder gar Ableben bei jedem Patzer erst recht nervtötend, doch diese Lösung erscheint eher wie ein schlechter Kompromiss der dem Spieler einfach kein Feedback zu

seiner eigentlichen Leistung signalisiert. Dies ist auch genau der Grund dafür, warum die Kämpfe schnell ermüdend werden, obwohl sie optisch extrem cineastische Momentaufnahmen liefern. Ebenso das Freischalten und Ausprobieren der 98 verschiedenen Tötungskombos verschafft da leider wenig Abhilfe. Auch hier kommt man sich irgendwie betrogen vor: Der Spieler kann nur bedingt selbst kontrollieren, wie Marius seine Kontrahenten letztlich absticht. Eine von jeweils zwölf verschiedenen Hinrichtungen wird abhängig von der Wahl des Statuswerts und der Haltung beider Kontrahenten ausgelöst, 33 weitere sind kontextabhängig und ergeben sich quasi aus den Requisiten des Kampfschauplatzes. Fichst du auf den Mauern einer Feste, kannst du unklug stehende Barbaren etwa in den Abgrund befördern; in der Nähe von Wänden presst du sie mit deinem Schild dagegen und verpasst ihnen den Todesstoß. Derlei Gräueltaten wirken zwar spektakulär, doch unterscheiden sich oft nur geringfügig: Mal wird ein Hals der Kehle entlang aufgeschnitten, ein anderes Mal die Kehle direkt durchbohrt; der eine arme Teufel verliert seinen rechten Arm, der nächste sein linkes Bein. Im Endeffekt wird jeder Spieler die meisten Bewegungsabläufe ob ihrer häufigen Wiederholungen bereits nach kurzer Zeit auswendig kennen und ihnen im schlimmsten Fall schnell überdrüssig. Dies liegt auch daran, dass das Freischalten weiterer Hinrichtungs-Moves neben dem Verbessern von Statuswerten ein wichtiger Motivationsmotor für das Ansammeln von Erfahrungs-

punkten ist. So wird quasi diktiert, dass man immer nur einen Teil der an sich verfügbaren Attacksieht, diese sich dann aber ständig wiederholen. Wer sich dennoch schneller von einem Abmürks-Reaktionstest zum nächsten hangeln will, bekommt dazu mit Marius' Fokus-Kraft ausreichend Gelegenheit: Bei Aktivierung per RB-Schultertaste verlangsamt diese das Geschehen um ihn herum und verpasst allen Gegnern einen Schock, während die Angriffstaktung des Centurio gleichzeitig zeitrafferartig beschleunigt. Ein weiteres kleines Taktik-Element also, das die fehlende spielerische Tiefe des Kampfsystems aber ebenfalls nicht zu kaschieren vermag. »Ryse« hätte ein fantastisches Spiel werden können, hätte man sich Schnetzler-Größen wie die »Ninja Gaiden«- oder die »Darksiders«-Reihe zum Vorbild genommen und den Spielern damit die Macht in die Hände gelegt, selbst über ihre Kampfactionen zu entscheiden. Das vorherrschende Kampfsystem dagegen basiert im Kern vorrangig auf Konter-Moves und verwässerten Quick-time-Reaktionstests und lässt echte Innovation missen. Insofern hat Microsoft seine Chance, hier einen waschechten »God of War«-Klon mit Römer-Setting abzuliefern, leider vertan...

DER GEIST DER RACHE

All dies wäre absolut fatal und würde »Ryse« vermutlich nicht einmal eine Sechsis im Wertungskasten bescheren, würden die Macher das antike Gemetzel nicht derart spektakulär inszenieren und

Und außerdem?

- 26 Erfolge, etwa »Der doppelte Spaß« für das Ausführen von 50 Doppelhinrichtungen über alle Spielmodi hinweg
- Die Day One Edition enthält als kleines Schmankerl Download-Codes für eine weitere Arena im Mehrspieler-Modus sowie eine exklusive Waffe
- Enthält eine 3-tägige Probemitgliedschaft für Xbox Live
- Installiert sich beim ersten Einlegen der Disk selbst und benötigt dabei 34,9 Gigabyte Festplattenspeicher
- Gelungene Smartglass-Unterstützung: zeigt etwa den Fortschritt in der Kampagne, Tipps & Tricks und einiges mehr



✕ Echtgeld?

VIRTUELLES GOLD FÜR HARTE EUROS

Ein wenig fad ist der Nachgeschmack schon, den die Freischalt-politik von »Ryse« hinterlässt. Denn wie eine gierige Bordstein-schwalbe macht Fortuna hier nur für Echtgeld-Transfers in Form von Mikrotransaktionen die Beine breit – zumindest was den On-line-Part betrifft. Die Kaufpakete auf dem Xbox Live Marktplatz reichen dabei von 0,99 Euro für 1.000 bis 19,99 Euro für 25.000 Einheiten virtuelles Gold. Während in der Kampagne sämtliche Freischaltungen nur ergänzend zum eigenen Erfahrungspunkte-Konto erkaufte werden können, kommt der Echtgeld-Zuschuss in den Online-Modi voll zum Tragen. Hier darf der Spieler sogenannte Booster-Packs – sprich DLC-Container mit einer zufälligen Auswahl an Gegenständen – erstehen, um seinen Gladiatoren besser für die Schlacht auszurüsten. Im Angesicht des sehr hohen Schwierigkeitsgrades der Online-Modi ist dieses Angebot ziemlich fragwürdig – sieht so zukünftig die Kopplung von einem Free-2-Play-System mit einem Vollpreisspiel aus? Eine traurige Entwicklung, die auch leider andere große Marken wie Rockstar mit »GTA Online« nicht anders vormachen...

Der Held Marius muss vieles durchmachen. Wirklich toll, wieviel unterschiedliche Gesichtsausdrücke die Macher ihm mit auf seinen schweren Weg geben!



vierorts mit weiteren Spielelementen auflockern. Spätestens als die römischen Truppen unter Befehl des Kommandanten und Marius' treuem Freund Vitalion mit gewaltigen Schlachtschiffen in die Britannie aufbrechen, glaubt man, dass die Entwicklerumgebung »Cryengine« zu quasi Allem in der Lage ist – wenn man sie denn nur richtig beherrscht. Nieten auf Harnischen, Goldbeschlüge und Prägungen auf Schilden und Brustpanzern sowie Gesichter, Gesten und Kampfbewegungen wirken nahezu fotorealistisch und fügen sich hervorragend in die abwechslungsreichen, sehr detailliert ausgestaffierten Spielumgebungen ein. Beim Sturm auf das Küstenwehr erlernst du auch erstmals das Laufen in Formation, bei dem sich dutzende Soldaten um Marius scharen und auf Tastendruck entweder ihre Schilde halbkugelförmig erheben oder aber mit Speeren weit entfernte Ziele ins Visier nehmen. So gilt es, den Pfeilhagel von Bogenschützen abzuwehren und in ihrer Nachlade-phase zu erwidern. Nicht nur aufgrund der tollen Kameraperspektive sind derartige Szenen in »Ryse« zum Niederknien schön! Anderen Ortes in der Kampagne kommen wiederum schwere Armbrustgeschütze namens Skorpion zum Einsatz, hinter denen Marius Stellung bezieht, und anschließend das Feuer auf heranstürmenden Abschaum, explosive Fässer und Pechtöpfe eröffnet. Zusammen mit kleineren Erkundungsmärschen durch die allgemein leider sehr linear gestalteten Areale ist somit optisch regelmäßig Abwechslung zum recht eintönigen Kampfgeschehen geboten – wenn auch nicht von sonderlich anspruchsvoller Natur. Die Story wird unterdessen primär durch bildgewaltige Zwischensequenzen in Spielgrafik vorangetrieben, die zudem die oft einminütigen Ladezeiten zwischen den Kapiteln geschickt überspielen.

Gelungen ist auch die erzählerische Zeitachse auf der der Spieler mit dem ersten Kapitel nahezu am Ende der Erzählung einsteigt und sich anschließend zunächst durch die Vorgeschichte metzeln muss. So vermittelt zumindest die Erzählweise das Bedürfnis, gleich nach dem Durchspielen einen zweiten Durchgang zu starten – pfffig!

Aber bildgewaltige Szenen sind eben nicht alles und letztlich wird zwar eine nette Geschichte rund um die Rachegefühle eines ehrenwerten Kriegers erzählt, wirklich überzeugend wirkt diese Darbietung allerdings zu keiner Zeit, denn die Charaktere als solche werden zu schwach präsentiert und viele ihrer Namen nicht einmal genannt. Das größte Manko der bluttriefenden Next-Gen-Show sind allerdings die vielen Klongegner. Speziell ein dürrer, axtschwingender Typ mit Irokesen-Haarschnitt sowie ein beliebter Schildträger mit Bart sind so allgegenwärtig, man könnte fast meinen, sie seien die Hauptdarsteller. Im Spielverlauf kommen zwar ein paar wenige Gegnertypen hinzu und auch deren Klamotten ändern sich geringfügig, doch insgesamt leidet »Ryse« einfach unter zu vielen Wiederholungen – optisch wie auch spielerisch – um langfristig Interesse zu wecken. Solange man die Erfahrung auf einen kurzen Moment reduziert, kommt hingegen richtig Stimmung auf, denn die größtenteils gelungene deutsche Synchro und die optisch beeindruckenden Kämpfe vermitteln tatsächlich ein Gefühl von Immersion. Wer »Ryse« optimal auskosten will, tut das also über mehrere Tage verteilt und nicht unbedingt an einem Stück. Dennoch schade, denn auf technischer Seite stimmt praktisch alles und Crytek liefert hier den wohl optisch beeindruckendsten Titel zum Start der Xbox One. Trotz der angegebenen 900p wirkt das Bild auch

auf großen Fernsehern zu jeder Zeit gestochen scharf und die Kantenglättung könnte nicht besser sein. Für das richtige Kino-Flair sorgt zudem eine perfekt abgestimmte Tiefenschärfe. Insofern ist »Ryse« immerhin ein gelungener »Schau mal, was meine neue Xbox One optisch alles auf dem Kasten hat«-Titel. Wer genau danach sucht, liegt hier goldrichtig. Alle anderen gehen mit »God of War« fremd.

Jan Heinrich

Zweite Meinung

Michael Förtsch: Das Römerszenario ist unverbraucht, die Metzereien nach Vorbild der Varusschlacht fantastisch inszeniert. Doch leider schöpft Crytek das gegebene Potential nicht aus und verliert sich in Dauerprügeleien ohne echte Höhepunkte. Ich gebe 7.6

Ryse: Son of Rome

GRAFIK

Realistische Oberflächenstrukturen und Modelle, leider zu viele Klon-Gegner

8

SOUND

Sehr gute Effekte und passende Musik-untermalung, gelungene deutsche Synchro

8

STEUERUNG

Ermöglicht perfekte Timings zu Aktionen, bietet aber viel zu wenig Tiefgang

7

Bildgewaltiges Action-Feuerwerk mit gelungenen Gameplay-Ansätzen, aber letztlich zu wenig Langzeit-motivation.

7.1 von 10

Erhältlich | 22. November 2013 System | Xbox One



Karate Tiger oder Karate Kid?

- +** Probefassung mit einem Kämpfer kostenlos – jeder weitere kostet fünf Euro, hübsche Animationen, durchdachte Kampfmechanik, Netcode läuft problemlos
- Umfang erliegt einem technischen K.O., da kaum vorhanden – dadurch bedingt recht kurze Solo-Spielzeit



KILLER INSTINCT

Im Rausch der Download-Käufe

Willenlos gehorcht der Recke den Kommandos für Steuerkreuz und Aktionstasten. Erbarmungslos schlägt er auf sein Gegenüber ein. Eine Kombo folgt der nächsten. Gnade? Gibt's erst, nachdem der Energiebalken des anderen die Grätsche macht. Ja, das hier fühlt sich wie »Killer Instinct« aus dem Jahr 1994 an. Doch nicht nur Kämpfer werden hier kleingeschlagen, auch der Umfang...

DIE TÖDLICHEN SECHS

Schon der erste Blick in die Figurenauswahl weckt mulmige Gefühle. Sechs Charaktere? Wenig! Ein Wiedersehen mit alten Bekannten entschädigt da nur bedingt. Jago etwa. Ein muskelbepackter tibetanischer Hüne. Seine Moves mit Faust und Feuerball erinnern verflucht an die von Ryu aus »Street Fighter 4«. Die Tastenabfolge ist natürlich rein zufällig identisch: Halbkreisdringung gefolgt von einer der jeweils drei Schlag- oder Tritttasten – und ab dafür! Einfach. Eingängig. Einsteigerfreundlich. Anspruchsvoller gestaltet sich der Außerirdische Glacius mit seinen starken aber trägen Angriffen. Ebenso Indianerverschnitt Thunder und seine tödlichen Tomahawk-Äxte. Orchid wirkt mit ihren elektrisierenden Schlagstöcken wesentlich agiler. Neuzugang Sadira ist nicht minder flink. Sie kann in bester Spiderman-Manier sogar Netzfallen aufstellen. Retro-Star Sabrewulf dagegen macht sich als Werwolf schnelle Kratz- und Beißangriffe zunutze.

Jede der sechs zum Start verfügbaren Fi-

guren und die sechs anspruchsvollen Schwierigkeitsgrade zu meistern, das motiviert etwas. Zumal das Kampfsystem einen durchdachten Eindruck hinterlässt. Tastengehämmere klappt zwar überraschend gut. Schlagketten von fünf, zehn, 20 Angriffen gehen praktisch ohne Vorkenntnisse von der Hand. Doch der Reiz liegt gerade darin, sogenannte Combobreaker zu lernen. Also Manöver, die Kombos unterbrechen und zum Gegenschlag einladen. Auch dafür gibt es Konter – und so weiter. Bis eben jemand einen Fehler macht oder einen fatalen »Shadow Move« ausführt und ein wahres Angriffsgewitter losbricht. Klingt nach einem fetzigen Beat 'em Up der alten Schule? Durchaus. Wenn da nicht das Problem mit dem Umfang wäre...

K.O. FÜR AUSSTATTUNG

Ein Versus-Modus, ein Online-Wettkampf, ein Trainingsraum. Dazu noch ein in 32 Lektionen unterteilter Lernmodus, ein Schaffe-so-viele-Gegner-wie-möglich-Überlebenskampf sowie zwei weitere Kämpfer – Fulgore und Spinal –, die als Download folgen. Das alles gibt's als »Combo-Breaker-Paket« für happige 20 Euro auf dem Marktplatz. Alternative: Du erhältst einen nach dem Rotationsprinzip zugewiesenen Kämpfer umsonst und zahlst für jeden weiteren im Einzelkauf fünf Euro. Im Vergleich mit Genre-Schwergewichten wie »Injustice«, »Super Street Fighter 4: Arcade Edition« oder »Ultimate Marvel vs. Capcom« und ihren un-

zähligen Modi und je über 30 Figuren ziemlicher Wucher. Immerhin motivieren durch Matches gewonnene Punkte zum Freischalten von Kostümfarben sowie sechs Arealen wie Tempelanlage oder Eisplanet. Kurz gesprochen: Wird erst richtig einschlagen, wenn das Preis-Leistungsverhältnis stimmt. Bis dahin am besten mit der Gratisfigur ausstoben.

Moritz Wanke

kurz&knapp

Hersteller | Microsoft
Entwickler |

Double Helix Games

Preis | gratis bis 20 Euro

Genre | Beat 'em Up
Spieler | 1 - 2

Xbox Live | ja

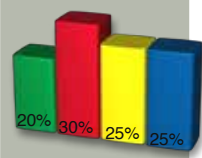
USK | ab 16 Jahren

kurz gesagt

Pfeilschnelles Beat 'em Up mit solidem Kampfsystem aber geringer Ausstattung.

das ist drin

- Brutal Combo
- Master Combo
- Extreme Combo
- Ultra Combo



Zweite Meinung

Michael Förtsch: Zackige Kämpfe, coole Kombos, knackscharfe Grafik und auch die legendären Prügel-Recken gefallen in ihrer modernisierten Form. Doch leider schmerzt der mitschwingende Kaufe-um-alles-zu-haben-Zwang wie ein Schlag in den Magen. Ich gebe 6,9

Killer Instinct

GRAFIK

Effektreich, flüssiger Bildaufbau, fade Arealen

7

SOUND

Passender Kommentator und fetzige Metal-Musik

7

STEUERUNG

Eingängig, steuerkreuzbedingt manchmal unpräzise

7

Das bislang beste Beat 'em Up auf Xbox One. Denk dir weitere zwölf Prozentpunkte dazu, wenn die Preise für neue Kämpfer purzeln.

6.8 von 10

Erhältlich | 22. November 2013 System | 360/One



Wilhelma oder Bärenzirkus?

- + Gelungene Tieranimationen, authentisches Tierverhalten mit Tag-Nacht-Rhythmus, freies Spiel und Kampagne, schöne Kinect-Ideen
- Spürbar abgespeckte Zoo-Simulation, zu wenige tiefgreifende Verwaltungsmöglichkeiten, oberflächliches Management, für Kinder zu kompliziert, für Erwachsene zu anspruchslos, Areale auf Xbox 360 weniger großflächig



ZOO TYCOON

Bären
aufgebunden?

kurz&knapp

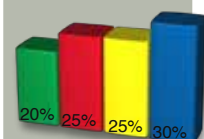
Hersteller | Microsoft
Game Studios
Entwickler |
Frontier Development
Preis | ab 60 Euro
Genre | Simulation
Spieler | 1 - 4
Xbox Live | ja
USK | ab 0 Jahren

kurz gesagt

Exklusiv für
Xbox 360 und One:
Putzige Zoo-
Simulation mit
Kuschelfaktor.

das ist drin

- Pandas
- Zebras
- Elefanten
- Löwen



Schon seit Jahrzehnten geht es in der Simulation »Zoo Tycoon« nur um eines: Einen eigenen Zoo errichten, Tiere und Besucher glücklich machen und damit die Kassen ordentlich zum Klingeln bringen. Auch der erste Xbox-Ableger macht da keinen Unterschied – doch ist seine Herangehensweise an das alt-ehrwürdige Spielprinzip alles andere als bewährt. Statt sich auf die Tugenden der Zoo-Simulation zu verlassen, will »Kinectimals«-Entwickler Frontier auch jüngere Spieler ansprechen und schraubt daher den Simulationsgehalt spürbar nach unten. Abwärts geht es daher auch rasant mit der Spielerlaune, wenn man seinen ersten Tierpark aus der klassischen Vogelperspektive errichten will: Größe und Form des Zoos müssen aus einer Liste mit vorgefertigten »Bausätzen« gewählt werden. Setzt man anschließend ein Tiergehege oder eine andere Attraktion – etwa Würstchenbuden und Souvenirläden – verbinden sich die Wege automatisch damit. Das erspart zwar lästiges Hantieren am Controller, nimmt aber auch Freiheiten. Auch die Ausgestaltung der Gehege ist mehr als eingeschränkt: Unterstände, Futtertröge und Spielzeug für die tierischen Bewohner können nur noch an fest vorgegebenen Stellen platziert werden. So wirken viele Areale wie aus dem Setzkasten – von Individualität keine Spur.

SIMULA- WAS?

Die Verwaltung des Zoos dürfte außerdem eher anspruchslose Naturen zufrieden stel-

len. Wo man einst selbst die Eismenge in den verkauften Limonaden und die Eintrittspreise bis auf den Cent genau bestimmen konnte, gewährt man dem Spieler nun nur noch die Wahl zwischen »niedrigen«, »mittleren« und »hohen« Preisen für Eintritt, Speisen und Attraktionen. Im krassen Kontrast dazu langweilt »Zoo Tycoon« vor allem zu Spielbeginn mit nervigem Mikromanagement. Da zu Spielbeginn nur wenige Einrichtungen und Gebäude zur Verfügung stehen, muss beispielsweise das Ausmisten jedes einzelnen Stalls von Hand passieren. Bis sich endlich irgendwann die Pflegeeinrichtung freischaltet, hat sich bei manchem schon viel Frust breitgemacht. Dazu gesellen sich die ersten paar Male spaßige, dann aber weitestgehend sinnfreie Minispiele – etwa ein Caddy-Rennen aus der Ego-Perspektive durch den Tierpark – und eine belanglose Freispiel-Kampagne, in der nach Level 27 – einige Erfolge mal außen vor – die Luft raus ist.

HIER, MIEZ, MIEZ!

Immerhin: Die Tiere gefallen auf ganzer Linie. Deren Animationen wirken so geschmeidig und lebensecht, dass man Giraffe, Löwe und Konsorten am liebsten nonstop knuddeln würde. Man merkt einfach, dass die Entwickler vorher schon mit den putzigen »Kinectimals« Erfahrung sammeln konnten. Auch die tierischen Verhaltensweisen wirken authentisch, jeder noch so kleine Zoobewohner bringt seinen eigenen Tag-Nach-Rhythmus mit. Wer's mag, kann seine Schützlinge

übrigens via Kinect füttern, abspülen oder mit ihnen spielen. Erneut ein offenes Zugeständnis an eine sehr junge Zielgruppe. Echte Simulationsfans – und vor allem Kenner der bisherigen Teile – werden hiervon aber eher enttäuscht.

Sabine Schischka

Zweite Meinung

Sönke Siemens: Als Vorbereitung auf diese Meinung habe ich einen älteren PC-Ableger noch mal ausprobiert und muss Sabine Recht geben. Der Komplexität wurden doch ganz schön die Flügel gestutzt. Wer zweifelt, holt sich besser ne Jahreskarte für den echten Zoo. Ich gebe 6.5.

Zoo Tycoon

	Xbox 360:	Xbox One:
GRAFIK Brillante Animationen, Umgebungen etwas steril	7	8
SOUND Lebendig und weitestgehend authentisch	7	7
STEUERUNG Zuweilen verschachtelte Menüs, oft umständlich	6	6

Xbox 360:

6.4

Xbox One:

6.7

von 10

Niedlich zum Anschauen, aber spielerisch steckt insgesamt leider zu wenig dahinter.

Erhältlich | 22. November 2013 **System** | 360/One



Vollgas oder Vollpanne?

- +** Aufwändige und urkomische Inszenierung mit Realfilm-Einspielern und halbwegs berühmten Schauspielern, tolle Kampfsteuerung, viele abwechslungsreiche Spielelemente...
- ...die sich allerdings oft ständig wiederholen, Grafik mit wenigen Höhen und vielen Tiefen

LOCOCYCLE

»Road Rash« trifft »Ride to Hell«

kurz&knapp

Hersteller | Microsoft **Entwickler** | Twisted Pixel Games **Preis** | 19,99 Euro
Genre | Action **Spieler** | 1 **Xbox Live** | ja **USK** | ab 12 Jahren
Kurz gesagt | Furioser Action-Racer von Microsofts abgedrehtestem Designer-Team.

Mit »The Maw«, »Comic Jumper«, »The Gunstringer« und den beiden »Splosion Man«-Teilen hat das texanische Microsoft-Studio Twisted Pixel schon so manch abgedrehte Spielidee in der Xbox Live Arcade verewigt. Mit »Lococycle« hohlen dieselben Jungs nun mit einem besonders durchgeknallten Konzept zum großen Wurf auf Xbox One aus. Neuer Star ist IRIS, eine Art Tron-Bike mit empfindsamer KI, das eines Tages beschließt, aus der Obhut seines Erfinders, dem Waffenhersteller Big zu entfliehen. Als IRIS türmt, entreibt sie zudem den Schrauber Pablo aus seinem bisher tristen Mechtanker-Dasein. Sein rechter Fuß klebt fortan aus unerfindlichen Gründen an der Hinterachse der Licht-Bike-Schönheit. Ab hier bilden der Werkstatt-Latino und das Gefährt eine Einheit.

All das mündet schon bald in einer furiosen Verfolgungsjagd mitten durch den alltäglichen Straßenverkehr, dem IRIS mit dem linken Analogstick aus-

weichen kann, während sie das Feuer ihrer Bordkanonen auf Widersacher mit dem rechten Trigger eröffnet. Eine Taste zum Bremsen ist nicht vorgesehen, stattdessen kann das Bike mittels Turbo-Aggregat auf über 300 Kilometer pro Stunde beschleunigen. Immer wieder wird das exotische Gespann zudem von dem Robotergesindel der Waffenmanufaktur in Nahkämpfe verwickelt, die dank einem butterweichen Kampfsystem mit Kombo-Zähler und Kontermöglichkeit durchaus motivieren. Davon abgesehen halten dich zahlreiche cineastische Sequenzen, die nur durch Bewältigen von Quicktime-Reaktionstests zu schaffen sind, bei der Stange. Die Vielzahl an verschiedenen Gegnern sorgt für Abwechslung und die urkomische Inszenierung für häufiges Schmunzeln. Blöd nur für die Endwertung, dass sich die an sich sehr originellen Spielelemente viel zu oft wiederholen und die Grafik noch auf mäßigem 360-Niveau rangiert. Darüber können auch die witzigen Realfilm-Einspieler nach B-Movie-Vorlage nicht hinwegtrösten!

Jan Heinrich

Wertung

Spaßiger Download-Titel mit witzigen Ideen. Aufgrund fortwährender Wiederholungen aber mit massiven Abzügen in der B-Note.

von 10
6.3



Erhältlich | 22. November 2013 **System** | Xbox One



Drachenatem oder Hustensaft?

- +** Unzählige Freischaltmöglichkeiten, Kinect optional nutzbar, drei Spieler-Koop via Online-Anbindung
- Technisch nur selten spektakulär, viel versenktes Potenzial

CRIMSON DRAGON

Flieg lahmer Drache, flieg!

kurz&knapp

Hersteller | Microsoft **Entwickler** | Grounding Inc. **Preis** | 19,99 Euro
Genre | Action **Spieler** | 1 - 3 **Xbox Live** | ja **USK** | ab 12 Jahren
Kurz gesagt | Gradliniger Rail-Shooter, wahlweise auch mittels Bewegungssteuerung spielbar.

Als dieser Titel ursprünglich auf der Tokyo Game Show 2011 angekündigt wurde, rechneten noch alle damit, dass er allein mit Kinect steuerbar sei und relativ zeitnah für Xbox 360 erscheinen würde. Nach zwei Jahren ist »Crimson Dragon« nun ein Xbox-One-Exklusivspiel, das sehr wohl auch nur mittels Controller funktioniert.

Das Spielkonzept des geistigen Nachfolgers der »Panzer Dragoon«-Reihe kann man am besten als »Shooter auf Schienen« umreißen: Auf dem Rücken eines Drachens fliegst du allein oder mit zwei Online-Kollegen auf vorgegebenen Pfaden durch fantasievoll ausgeschmückte Umgebungen und kannst auf Wunsch geringfügig vom Kurs abweichen, um Hindernissen auszuweichen. Primär konzentriert du dich dabei auf die Zielfindung eines Fadenkreuzes, mit dessen Hilfe du mehrere Projektiltypen Richtung Feindpack entfachst. Diese – insbesondere in

den späten 1990ern – sehr populäre Spielmechanik könnte auch heute noch funktionieren. Wohl gemerkt könnte, denn mittlerweile sind die Ansprüche spürbar gestiegen, allen voran optischer Natur. An diesem Punkt aber versagt »Crimson Dragon« und liefert größtenteils Bilder, die so gleichsam auf der Xbox 360 möglich gewesen wären – nur eben, mit schärfer aufgelösten Texturen. Aber auch sonst kann leider – die üppigen Freischalt-Extras wie neue Drachen und deren Fähigkeiten wirklich begeistern. Die allgemeine Haptik ist aufgrund der zackigen Richtungswechsel recht hakelig, zwischen den Flugstunden müssen Drachenbändiger lange Ladezeiten ertragen und das Design wirkt irgendwie unfertig. Vor allem aber merkt man dem Titel an, dass er einfach pünktlich zum Konsolenstart fertig werden musste. Schade, um den großen Namen dahinter, der so ebenfalls in Mitleidenschaft gezogen wird.

Jan Heinrich

Wertung

Nichts Halbes und nichts Ganzes – vor allem wenn man die »Panzer Dragoon«-Klassiker kennt.

von 10
6.5



Erhältlich | 22. November 2013 System | Xbox One



Swish oder Airball?

- + Wahnsinnig gute Grafik, die auf der Xbox One bislang im Sport-Genre ihresgleichen sucht, realistisches Game-Play, super Stadionatmosphäre, überzeugende KI
- Wer nicht auf Hip-Hop und den dazugehörigen Style steht, hat vielleicht mit der manchmal ein bisschen zu coolen Aufmachung seine Probleme

NBA 2K14

Let's throw some hoops!

kurz&knapp

Hersteller | 2K Sports **Entwickler** | Visual Concepts **Preis** | ca 65 Euro
Genre | Basketball-Simulation **Spieler** | 1 - 10 **Xbox Live** | ja **USK** | ab 0 Jahren
Kurz gesagt | Extrem starkes Sportspiel in allen Belangen – auf Next-Gen zum Zunge schnalzen.

In your face, Detlef! Mit voller Inbrunst brüllt mir mein kleiner Bruder nach einer durchzockten Nacht ins Gesicht. Gut, ich kann diese Gefühls-eruption verstehen, nachdem dieser windige Michael »Air« Jordan »from down-town« mal wieder einen Dreier über meinen heroischen Detlef Schrempf und seine Kameraden hinweg per Buzzer-Beater zart in den Korb haucht. Aber ich hasse es, zu verlieren.

Richtig, wir haben die NBA-Final-Serie von 1996 auf unsere alten Tage noch einmal nachgespielt und richtig, auch dieses Mal haben die Chicago Bulls gegen die Seattle SuperSonics triumphiert. Seit Anfang Oktober sind wir jetzt schon dank »NBA 2K14« für Xbox 360 im Basketball-Fieber und schlagen uns so unsere wenige Freizeit um die Ohren. Mit der realistischen Darstellung und der perfekten Gameplay-Mischung aus Simulation und Arcade-Spiel hat uns das Ding irgend-

wie in seinen Bann gezogen. Doch das, was wir in dieser NBA-Final-Nacht erlebten, war besser als alles zuvor: Zum ersten Mal spielten wir auf der nigelnagelneuen Xbox One und von der ersten Sekunde an saßen wir kopfschüttelnd vor der Glotze, vor Faszination! Übertroffen gemacht: Die Schweißtropfen rinnen einem LeBron James wie echte salzige Perlen über die Augenbrauen, auf der Glatze von »His Airness« sind sogar die Poren nach der Rasur zu erkennen und Dirk Nowitzki steigt so derbe realistisch zu seinem Fade-Away-Jump auf, dass ein unbeteiligter Dritter nur erraten könnte, dass er gerade Zeuge eines eleganten Treffers in einem Konsolenspiel war!

Kleiner Tipp: Einfach mal den Computer gegen sich selbst zocken lassen. Das hier ist von einer Live-Übertragung kaum noch zu unterscheiden. Groß, ganz groß was die Jungs und Mädels von Visual Concepts da abgeliefert haben. Ich bin dann mal wieder im United Center zu Chicago...

Daniel Riedmüller

Wertung

Noch kein Basketball-Fan? Spätestens nach der ersten Partie ist das anders: atemberaubendes Erlebnis!

9.3 von 10

Erhältlich | 21. November 2013 System | Xbox One



Echte Katastrophe oder nur Betatest?

- + Die Hoffnung auf den ersten Patch, realistisch wirkende ESPN-Live-Kommentatoren
- Merkwürdiges Game-Play, unrunde Bewegungsabläufe, seltsame Ball-Physik, dröge Zuschauer-Atmosphäre

NBA LIVE 14

Bälle, überall nur Bälle!

kurz&knapp

Hersteller | Electronic Arts **Entwickler** | EA Tiburon **Preis** | ab 65 Euro
Genre | Basketball-Simulation **Spieler** | 1 - 10 **Xbox Live** | ja **USK** | ab 0 Jahren
Kurz gesagt | Peinliche Basketball-Neuaufgabe von EA. Hier passt (noch?) überhaupt gar nichts.

Eins vorneweg: Ich bin kein EA-Hater, sondern eigentlich ein großer Fan und Bewunderer von Titeln aus diesem Hause. Aber was sich meine Freunde bei »NBA Live 14« erlaubt haben, ist schon bitter. Der Versuch, die berühmte Basketball-Reihe »NBA Live« nach drei Jahren wiederzubeleben, ist vorerst gründlich in die Hose gegangen. Eigentlich sollte dieses Spiel dem Konkurrenten von »NBA 2K14« auf der Xbox One Beine machen, die Kollegen von Visual Concepts lachen sich aber wahrscheinlich immer noch gehörig ins Fäustchen: Das nur für die Next-Gen erscheinende Sportspiel besticht und allein durch eine unerwartet schwache Grafik, eine lächerlich stümperhafte Ballphysik, völlig seltsame Bewegungsabläufe der Protagonisten und eine erschreckend lahme Stadionatmosphäre, die beim legendären »NBA Jam 1993« besser inszeniert war. Hier ging wirklich fast alles gründlich in die Hose, was bei einem Spiel solcher Dimension in die Hose gehen kann: von der faden

Menüstruktur bis zu den pixeligen Franchise-Logos. Diese harte, aber unumgängliche Kritik teilen auch fast alle Käufer, die auf zahlreichen Foren der Welt ihrem Groll bereits freien Lauf lassen. Diese Wut und Hämne sind mittlerweile auch bei EA angekommen: Sean O'Brien, Executive Producer des Unfalls, entschuldigte sich hochhoffiziell auf der Firmen-Homepage bei den Gamern. Vor allem der viel zu harte Schwierigkeitsgrad und die frustrierende Erlern-Struktur sollen demnächst per Patch angepackt werden. Auch soll die Grafik und die Animationen auf ein anderes Level gehievt werden. O'Brien sprach von einer harten Woche, die er seit Release überleben musste. Naja, glauben wir mal an das Gute im EA-Menschen und geben wir ihnen eine neue Chance. Wenn die Patches nicht grundlegend was verändern, hätte dieses Desaster das Zeug für einen merkwürdigen Image-Verlust für die Damen und Herren von EA. In diesem Zustand maximal die hier genannte Wertung.

Daniel Riedmüller

Wertung

Bislang ein echter Griff ins Klo! Um das Spiel abschließend zu bewerten, sollte man die ersten Patches abwarten.

4.5 von 10



Erhältlich | 21. November 2013 **System** | Xbox One



Taumelnd oder triumphierend?

- +** Einige Helden kann man mögen, Locations okay gemacht
- Miese Menüführung, zeitverzögerte sowie oft unpräzise Bewegungserkennung, nur englische Synchro, fade Story, lange Ladezeiten, dumme KI

FIGHTER WITHIN

Dampfhammer ins Leere

kurz&knapp

Hersteller | Ubisoft **Entwickler** | Daika Ubisoft **Preis** | ab 45 Euro
Genre | Kinect-Beat-'em-Up **Spieler** | 1 - 2 **Xbox Live** | ja **USK** | ab 16 Jahren
Kurz gesagt | Verkauft sich als Controller-loser Prügelspaß, kann aber genau das nicht einlösen.

Schon als Kinect für Xbox 360 vorgestellt wurde, hat Ubisoft zeitnah versucht, Käufer mit einem Fighting-Game zu ködern. Das Resultat hört auf den Namen »Fighters Uncaged« und war wie ein Schlag mit der nackten Faust gegen eine Betonwand: äußerst schmerzhaft und nicht wiederholenswert. Spiel und Sensor waren einfach nicht in der Lage, Schlagabfolgen durchgehend ohne Verzögerung und präzise umzusetzen. Zur Markteinführung der Xbox One starten die Franzosen nun einen zweiten Anlauf mit »Fighter Within«: und kassieren auch hier eine üble Image-Platzwunde, die so schnell nicht verheilen wird. Das beginnt schon bei der miserablen Menüführung. Statt wie von Kinect-Spielern gewohnt, die Auswahlhand einige Sekunden über der gewünschten Option schweben zu lassen, um sie so zu aktivieren, muss man die Hand zunächst auf das gewünschte Feld richten und eine Art Drückbewegung ausführen – erste Geduldssprobe vorprogrammiert!

Einmal die Kampagne gestartet,

folgt eine lustlose Aneinanderreihung von zuweilen haarsträubend schlecht gemachten Dialogen, in denen dir zunächst Waisenkind und Taekwondo-Ass Matt Guilford weißmachen will, wie versessen er doch darauf ist, an einem ach so geheim Turnier teilzunehmen. Der lahme Plot würde kaum stören, würde das Gameplay dahinter richtig einschlagen – tut es aber nicht. Zugegeben, die ersten Runden über kann man den Traineranweisungen noch problemlos folgen. Spätestens wenn's aber darum geht, Spezialattacken der in Hotpants antanzenden russischen Polizistin Sabrina auszuweichen, merkst du, wie schnell die Erkennung bei hektischen Bewegungen durcheinander kommt. Blocks, die mit Schlägen verwechselt werden, Special-Moves, die nur sporadisch zünden – all das zehrt mächtig am Glauben an Kinect 2.0. Schlimmer noch: Von einer Übertragung der ausgeführten Bewegungen in Echtzeit kann nicht die Rede sein. Sorry Ubisoft, das hier fühlt sich an, wie ein Tritt in die Magengrube.

Sönke Siemens



Wertung

Zähe Kinect-Klopperei, die sich spielerisch eine schallende Ohrfeige nach der anderen einfängt.

3.1 von 10

Erhältlich | 21.11. (360), 05.12. (One) **System** | 360/One



Tanzbär oder Faultier?

- +** Sehr abwechslungsreiche Musikauswahl, sympathische, anspruchsvolle Vortänzer, zahlreiche Modi, präzise Erkennung, exklusive Übungen und zusätzliche Online-Features auf Xbox One
- Keine Videoaufnahme-Funktion auf 360, Sprachsteuerung zickt, wo ist der 4-Spieler-Modus?

ZUMBA FITNESS: WORLD PARTY

Bye, bye Speckröllchen

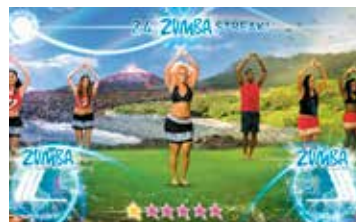
kurz&knapp

Hersteller | 505 Games **Entwickler** | Zoe Mode **Preis** | ab 35 Euro
Genre | Tanzspiel **Spieler** | 1 - 2 **Xbox Live** | ja **USK** | ab 0 Jahren
Kurz gesagt | Abtanzen zu internationalen Rhythmen bis die Pfunde purzeln.

Während Ubisoft mit seinem neuen Kinect-Titel zum Xbox-One-Start eine dicke Lippe kassiert – siehe nebenstehender Test –, hat 505 Games seine Hausaufgaben besser gemacht. »Zumba Fitness: World Party« für Xbox One und Xbox 360 ist eine tolle Sammlung 40 erfrischender Zumba-Choreografien zum Abspecken vor der heimischen Flimmerkiste. Du verstehst bei Zumba nur Bahnhof? Anfang der Neunziger vergaß der Kolumbianer Alberto Perez, seines Zeichens Aerobic-Lehrer, bei einer Kursstunde die dafür vorbereitete Musikkassette. Also improvisierte er, warf ein gerade verfügbares Mix-Tape mit Salsa und Merengue ein und zog die Stunde trotzdem durch – die Teilnehmer waren begeistert ob der erfrischenden Rhythmen und Zumba war geboren. Nun ja, mittlerweile ist diese Art der tanzorientierten Fitness so beliebt, dass sie weltweit ganze Stadien füllt. Womit wir wieder bei »World Party« wären, was den Spieler mitnimmt auf eine kalorienverbrennende »Tanzreise« rund um den Globus. Egal

ob Irish Step, Reggaeton, Hip-Hop, Salsa, Tahitian, Calypso, Bollywood, Cumbia oder für die Serie neue Stile wie Blues, Capoeira, Girly Funk und Plena – hier ist für jeden was dabei. Im Spiel selbst gilt es wie gehabt, die Schritte der durchtrainierten Vortänzer/-innen möglichst exakt nachzuahmen, während Songs von Lady Gaga, Marc Anthony, Pitbull und anderen Stars aus den Boxen trällern. Im Gegensatz zum letzten 505-Zumba-Game arbeitet man diesmal jedoch nicht mit Polygonmodellen virtueller Tänzer sondern abgefilmten Choreografen. Gute Idee, denn so klappt's viel schneller mit der persönlichen Bindung. Ebenfalls motivierend: Je exakter du mittanzst, desto mehr KI-Vortänzer klinken sich in die Choreografie ein. Kinect – egal ob nun auf Xbox 360 oder One – macht derweil im Hintergrund ein prima Job bei der Bewegungserkennung. In Kombination mit einem 4-Spieler-Modus, besserer Social-Media-Anbindung und individuellen Videoaufnahme-Optionen auf 360 wäre sogar eine noch höhere Wertung drin gewesen.

Sönke Siemens



Wertung

Effektiver Kalorienkiller mit schwungvoller Musikauswahl. Nicht nur die Mädels werden's lieben!

7.8 von 10



Erhältlich | 21. November 2013 System | 360/One

**NACHTEST
MIT FINALER
NOTE!**


Wieselflink oder lahme Ente?

- + Spannende Wettrennen in offenem Straßennetz, Wechsel zwischen Cop und Raser jederzeit möglich, serientypisch simples Fahrmodell, Alldrive-System verschmilzt Online und Karriere, grafisch deutlich besser auf Xbox One
- Spielwelt ist zu klein ausgefallen, Tuning und Fuhrpark mager, auf Xbox 360 mit technischen Schwächen



NEED FOR SPEED: RIVALS

Auf dem Highway
ist die Hölle los!

kurz&knapp

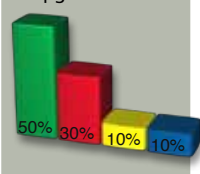
Hersteller | Electronic Arts
Entwickler | Ghost Games
Preis | 60 Euro
Genre | Arcade-Rennspiel
Spieler | 1 - 6
Xbox Live | ja
USK | ab 12 Jahren

kurz gesagt

Atemlose Verfolgungsjagden und offene Raserwelt bieten klasse Fahr-Action.

das ist drin

- Wettrasen
- Verfolgungsjagden
- Technikgimmicks
- Upgrades



In der letzten Ausgabe berichteten wir im Vorab-Test bereits ausführlich über »Need for Speed: Rivals«, doch zu einem abschließenden Urteil hat es mangels nicht 100 Prozent finaler Version nicht gereicht. Mittlerweile jedoch konnten wir den Titel tagelang unter Praxisbedingungen ausreizen. Und das neue Entwicklerstudio Ghost Games hat ganze Arbeit geleistet, denn das Spiel liefert gleichermaßen klassische Rasereien als auch ein modernes Online-System. Geschickt verschmelzen die Macher die Solo-Karriere mit Mehrspieler-Partien. Denn in den Waldgebieten, Gebirgen und Steinwüsten von Redview County heizen massiv computergesteuerte sowie maximal sechs menschliche Fahrer herum. Das offene Asphaltareal lockt Spieler zu vielen Veranstaltungen wie Wettrennen, Zeitfahrten und Verfolgungsjagden an vorgegebenen Startpunkten. Dabei gilt das Motto: Vollgas gewinnt! Das serientypische Fahrmodell erfordert kaum Einarbeitung und kommt mit spurtreuen Vehikeln auch Einsteigern entgegen. Doch Obacht: Wer rücksichtslos rast, hat schnell die bissigen Cops am Nummernschild. Dann gilt es, nicht nur die Gegner zu besiegen, sondern auch den Gesetzeshütern zu entkommen. Interessanterweise steigert man damit nicht nur das Fahndungslevel, sondern auch den Punkte-multiplikator. Für Rennsieg, Drifts, Beinaheunfälle oder Sprünge erntet der Spieler Punkte, die sich mit Polizeihilfe vervielfachen. Doch Risiko ist dein ständiger Beifahrer:

Wenn du von den Cops geschnappt wirst, sind alle Punkte sofort weg. Und die Staatsgewalt ist rabiat wie nie, denn sie rammt den eigenen Wagen gnadenlos von der Piste und nutzt je nach Gesucht-Faktor zudem Helikopter und Straßensperren.

Abhilfe schaffen Tankstellen, die den eigenen Wagen augenblicklich reparieren sowie Garagen, die als sicherer Unterschlupf dienen. In Letzteren bringt man nicht nur die sauer verdienten Punkte in Sicherheit, sondern schaltet bei Stufenanstiegen auch neue Sportwagen sowie Ausrüstung frei. Vorausgesetzt man hat die Aufgabenstellungen der gerade gewählten »Speedlist« abgearbeitet. Leider ist der todschicke Edelsportwagen-Fuhrpark recht überschaubar, auch das Wagentuning wirkt mit seinen schnöden Leistungstabellen billig. Auflockernd: In den Stützpunkten kann beliebig zur Polizeikarriere gewechselt werden. Dann drehst du den Spieß um und jagst anarchistische Raser bis zum bitteren Ende. Die Wagen der Cops sind weitaus stabiler gebaut und lassen sich mit Störfunktionen, abwerfbaren Nagelbändern sowie Schockrammböcken ausstatten.

Die im Spiel verwendete Frostbite-Engine punktet vor allem auf Xbox One und liefert dort eine konstant flüssige Bildrate, hochaufgelöste Texturen für Umgebung und Fahrzeugmodelle und insgesamt bessere Effekte. Unschröner fällt »Rivals« auf der 360 aus, denn hier rast man mit verminderter Bildschirmauflösung sowie störendem Kan-

tenflimmern herum. Auch die ständig nötige Online-Anbindung ärgert Raser mit instabiler Internetleitung. Davon abgesehen aber verdient ein Kauf- und Online-Tipp.

Thomas Stuchlik

Zweite Meinung

Sönke Siemens: »Rivals« ist für mich wie ein Tag auf einem Rockfestival: kurz, intensiv und irgendwann dröhnen dir die Ohren ob der Sirenen und Motoren. Wäre die Welt ähnlich groß wie in »GTA Online« würde ich sogar eine 8.6 zücken, so bleibt's bei 8.3

Need for Speed: Rivals

	Xbox 360:	Xbox One:
GRAFIK Originalgetreue Wagen vor schicken Umgebungen	7	8
SOUND Wichtig röhrende Motoren, gute Lizenzsongs	8	8
STEUERUNG Arcadelastiges Fahrverhalten – flott!	8	8

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

Xbox 360:
8.0
Xbox One:
8.1 von 10



SKYLANDERS SWAP FORCE

Entfesselter Sammelspaß mit toller Optik

kurz&knapp

Hersteller | Activision **Entwickler** | Vicarious Visions **Preis** | ab 65 Euro **Genre** | Action-abenteuer **Spieler** | 1 - 2 **Xbox Live** | ja **USK** | ab 6 Jahren **Erhältlich** | 22. Nov. 2013 (One)

Der nunmehr dritte Teil von Activisions Sammelfiguren-Wahnsinn nutzt einmal mehr die bewährte Technik, bei der Plastikfiguren mithilfe eines »magischen« Portals im Videospiel erscheinen. Neu bei »Swap Force«: Die Figuren der fantasievoll gestalteten Helden können nun in Hüfthöhe zerlegt und ihre Unter- respektive Oberkörper miteinander vertauscht werden, um neue Figuren zu schaffen. Das Tolle für Fans, die auf die neue Konsolengeneration wechseln: Sämtliche Daten wie Spiel-fortschritte, Erfahrungswerte und freigeschalteten Spezialangriffe eines Charakters sind auf dem Chip im Sockel der spezifischen Plastikfigur gespeichert, können also systemübergreifend genutzt werden – also ebenfalls an den Versionen für Wii-, WiiU-, PS3- und Xbox 360 – und umgekehrt. Auch im Falle von »Swap Force« sei gesagt, dass sich inhaltlich gegenüber der 360-Fassung nichts ändert. Die Grafik hingegen bezaubert nun förmlich mit gestochen scharfem 1080p gegenüber der stark hochskalierten Fassung für die auslaufende Konsolengeneration.

Jan Heinrich



Wertung

Umfangreiches Abenteuer mit beeindruckendem Comic-Look und vielen verrückten Charakteren.

8.3 von 10

MADDEN NFL 25

Touchdown auch auf Xbox One?

kurz&knapp

Hersteller | EA Sports **Entwickler** | EA Tiburon **Preis** | ab 65 Euro **Genre** | Sport **Spieler** | 1 - 6 **Xbox Live** | ja **USK** | ab 0 Jahren **Erhältlich** | 21. November 2013

Die Jubiläumsausgabe zum 25-jährigen Bestehen der »Madden«-Reihe ist inhaltlich zwar identisch mit der Xbox-360-Fassung, technisch allerdings in vielen Punkten verschieden. So besitzen nun nahezu alle Texturen realitätsnahe Oberflächenstrukturen, was vor allem Nahaufnahmen immer wieder wie eine TV-Übertragung anmuten lässt. Dennoch vermisst man vielleicht gerade deshalb weitere Details: Warum machen sich Spieler etwa nicht schmutzig, wenn sie meterweit über den Rasen rutschen? Klar, Grasballen werden nun durch die Gegend geschleudert, aber warum bleiben sie dort nicht dauerhaft liegen? Wieso hat das deutlich verbesserte Publikum jetzt mit Kantenflimmern zu kämpfen? Warum hat die Ballphysik »NBA 2K14« für Next Gen macht's eindrucksvoll vor – kein Feintuning erhalten? Und wieso fühlt sich die Steuerung manchmal ungenau an? Dagegen super: Die spürbar verbesserte Schläue der KI und die gelungene Smartglass-Integration mit Hilfe derer sich Aufstellungen und Spielzüge auf einem kompatiblen Handy oder Tablet mobil verwalten lassen.

Jan Heinrich



Wertung

Solide, jedoch bei Weitem nicht perfekte Next-Gen-Umsetzung mit guter Smartglass-Anbindung.

8.2 von 10

LEGO MARVEL SUPER HEROES

Da platzt dem Hulk fast die Lego-Hose!

kurz&knapp

Hersteller | Warner Bros. Games **Entwickler** | TT Games **Preis** | ab 40 Euro **Genre** | Action-abenteuer **Spieler** | 1 - 2 **Xbox Live** | nein **USK** | ab 12 Jahren **Erhältlich** | 29. Nov. 2013 (One)

In der vergangenen Ausgabe attestierte Kollege und Superheld in Ausbildung Markus »Lego Marvel Super Heroes« auf Xbox 360 eine knackige 8.0. Allerdings monierte er vor allem die technischen Schnitzer. Die gute Nachricht: Auf der Xbox One gibt es diese Probleme nicht mehr. Das Spiel läuft bei gestochen scharfen 1080p, ruckelt zu keinem Zeitpunkt und sieht einfach zum Anbeißen aus.

Allerdings war es das dann auch schon mit den Veränderungen. Das hier ist eine aufgehübschte Umsetzung der 360-Version. Der neue Kinect-Sensor oder auch die Smartglass-App kommen leider nicht zum Einsatz, was sich eigentlich für das ein oder andere Minispiel oder Sprachnavigation innerhalb der Menüs angeboten hätte. Macht aber nichts, denn am vorhandenen Spielspaß ändert sich rein gar nichts. »Lego Marvel Super Heroes« ist auch auf der neuen Microsoft-Konsole ein ungemein charmant präsentiertes Actionabenteuer im typischen Klötzchen-Stil – dessen witzigste Szenen du natürlich dank Xbox-One-eigener Aufnahme-funktion endlich kinderleicht mit anderen teilen kannst.

Olaf Bleich



Wertung

Charmantes LEGO-Abenteuer mit aufgehübschter Full-HD-Grafik.

8.1 von 10

POWERSTAR GOLF

Eagle oder Birdie?

kurz&knapp

Hersteller | Microsoft **Entwickler** | Zoë Mode **Preis** | ab 20 Euro **Genre** | Sport **Spieler** | 1 - 2 **Xbox Live** | ja **USK** | ab 0 Jahren **Erhältlich** | 22. November 2013

Sich ähnelnde Designansätze gibt's bekanntlich jede Menge im Videospielektor. Nur derart offensiv, wie sich dieses Xbox-One-Download-Spiel bei der bisher PlayStation vorbehaltenen »Everybody's Golf«-Reihe bedient, geschieht das dann doch eher selten. Teilweise scheint es, als wurden tatsächlich nur Titel und Charaktere ausgetauscht. Mit Hilfe eines Drei-Tastendruck-Systems – der erste lässt die Spielfigur ausholen, der zweite markiert die Schlagstärke, während der dritte Drücker schließlich die Präzision sowie den genauen Zeitpunkt des Abschlags bestimmt – wird der Ball mit möglichst wenigen Schlägen in Richtung Green gelupft. Alle sechs amüsant überzeichneten Charaktere besitzen zudem begrenzte Spezialfertigkeiten und sogar deren Caddies können die Anzahl benötigter Schlagversuche mit spezifischen Fähigkeiten noch mal reduzieren. Überhaupt wagt »Powerstar Golf« derlei Spielspaß-orientierte Kunststücke, bewegt sich in der Gesamtwertung mit seinem etwas weniger präzisen Gameplay aber knapp über dem Par von »Everybody's Golf«.

Jan Heinrich



Wertung

Kein Xbox-Hole-in-One aber gut für kurzweiliges Einlochen zwischendurch.

6.9 von 10



ADVENTURE TIME EXPLORE THE DUNGEON BECAUSE I DON'T KNOW

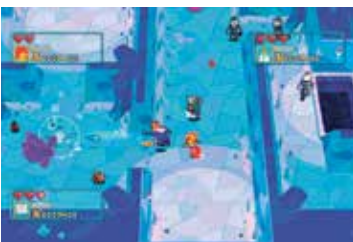
Ödnis statt Abenteuer

kurz&knapp

Hersteller | D3 Publisher **Entwickler** | Way Forward **Preis** | 49,99 Euro **Genre** | Action **Spieler** | 1 - 4 **Xbox Live** | nein **USK** | ab 6 Jahren **Erhältlich** | 26. November 2013

Die US-Zeichentrickserie »Adventure Time« hat mit ihrem völlig absurden Humor in Windeseile eine treue Fangemeinde aufgebaut. Mit dem begleitenden Videospiel wollen die 2D-Spezialisten von Way Forward den gleichen Witz nun auf Xbox 360 transportieren – und scheitern dabei spektakulär. In »Explore the Dungeon« tust du genau das: Du läufst als einer von bis zu vier Charakteren durch 100 zufallsgenerierte Ebenen unterirdischer Gewölbe und bekämpfst ständig sich wiederholende Gegner in nicht minder einfallslosen Umgebungen. In jeder Ebene gilt es, lediglich die nächste Treppe zu erreichen. Die Herausforderung liegt also eher darin, die unübersichtlichen, immer gleich aussehenden Level zu durchlaufen, als sich mit der dämlichen KI zu duellieren. Frustrierend: Nur alle fünf Ebenen speichert das Spiel ab, wodurch beim Ableben eine Menge Spielfortschritt verloren geht. Sich mit anderen Xbox-Live-Kerkermeistern verbünden? Nicht möglich. Zusammen gespielt wird nur offline mit bis zu drei weiteren Mitstreitern. Fad, wirklich fad!

Robin Schweiger



Wertung

Diese Gewölbe kannst du beruhigt unerforscht lassen.

5.0 von 10

ANGRY BIRDS STAR WARS

Kostenexplosion auf dem Todesstern

kurz&knapp

Hersteller | Activision **Entwickler** | Rovio **Preis** | ab 35 Euro **Genre** | Geschicklichkeit **Spieler** | 1 - 4 **Xbox Live** | nein **USK** | ab 0 Jahren **Erhältlich** | 22. November 2013 (360/One)

Neue Xbox-Spiele sind nicht gerade preiswert, aber diese Konsolen-Umsetzung der beliebten Vogel-Schnippserie mit Krieger-Sterne-Setting schießt im wahren Sinne des Wortes den Vogel ab. Knappe 35 Euro verlangt Hersteller Activision für einen Titel, der im App-Store für iPhone 0,79 Cent und für iPad 2,69 Euro kostet – Android-Jedis kommen ähnlich preiswert weg. Okay, grafisch, inhaltlich und was die Steuerungsmöglichkeiten angeht, hat man dieser Version noch mal die Flügel frisiert. Unter anderem bieten die Fassungen für Xbox 360 und Xbox One schöne 1080p-Optik, zusätzliche Exklusiv-Level, einen Vier-Spieler-Modus und zuverlässige Gestensteuerung via Kinect. Insgesamt aber stinkt das Preis-Leistungsverhältnis bis Tatooine. Fairer wäre es gewesen, das spielerisch äußerst unterhaltsame Game entweder – die Disk-Fassung von »Minecraft« macht's vor – mit 20-Euro-Preisschild in die Regale zu stellen oder es auf dem Marktplatz für unter 15 Euro anzubieten. Tipp von Joda: Die Unterwegs-Fassung spielen du sollst!

Sönke Siemens



Wertung

Obi-Wan Kenobi dreht sich noch immer im Grabe um: Tolles Spiel zum Wucherpreis.

5.4 von 10

Erhältlich | 15. November 2013 System | 360



CONTRAST

Kontrastarm im Rätseldesign

kurz&knapp

Hersteller | Focus Home Interactive **Entwickler** | Compulsion Games **Preis** | 14,99 Euro **Genre** | Jump 'n' Run **Spieler** | 1 **Xbox Live** | nein **USK** | ab 12 Jahren **Kurz gesagt** | Charmantes Hüpfspiel mit Film-Noir-Ästhetik und Puzzle-Komponente.

Die kleine Didi ist wieder mal allein. Mama singt in der Kaschemme Ghost Note, um ein paar Kröten zu verdienen und Papa hat sie schon länger nicht mehr gesehen. Wobei ganz alleine ist Didi nicht. Ihre imaginäre Freundin Dawn ist bei ihr. Die beiden schleichen aus dem Haus, um den Auftritt von Didis Mutter zu sehen und verstricken sich dabei in ein unerwartetes Abenteuer. Du steuerst Dawn durch eine düstere 3D-Noir-Stadt im Stil der 1920er Jahre – aus Draufsicht mit frei drehbarer Kamera. Trotz der grandiosen Atmosphäre, die Entwickler Compulsion Games besonders noch anfangs durch die liebevoll stilisierten Kulissen und den jazzigen Soundtrack vermittelt, wirken die nächtlichen Straßen doch bald allzu menschenleer. Das ist gewollt, drückt aber auch auf die Abwechslung. Der Clou hinter »Contrast« ist ein anderer. Dawn kann sich an so mancher Wand in einen Schatten verwandeln und 2D-Hüpfpassagen bewältigen. Dadurch

eröffnen sich versteckte Abschnitte und Wege zum Fortführen der Story. Auch das Köpfchen muss angestrengt werden, denn teils müssen Objekte in der 3D-Umgebung verschoben werden, damit deren Schattenwurf Dawn den Zugang zu einem Bereich verschafft. Die Idee ist toll. Doch gibt es leider zwei Probleme: Die Puzzles sind selten sonderlich fordernd und die Steuerung zickt gerne herum. Gerade in Passagen, in denen zwischen der zweiten und dritten Dimension schnell gewechselt werden muss, reagiert die Eingabe zu ungenau und hakelig. Technisch gesehen hätte man zudem mehr erwartet. Die Animationen der Charaktere wirken oft arg hölzern und ungelent und bis auf das großartige Schattenspiel und den ungewöhnlichen Look gibt es kaum Hingucker. Außerdem kommt es ab und an zu kleineren Rucklern. Freunde ungewöhnlicher Spielideen und Hüpfspiel-Enthusiasten sollten aber unbedingt mal reinschauen, denn im großen Ganzen ist »Contrast« in vielerlei Hinsicht durchaus erfrischend.

Markus Würstle



Wertung

Ungewöhnliches Jump 'n' Run mit toller 1920er-Jahre-Atmosphäre und einfallsreicher Schattenkomponente.

7.0 von 10

GOOD BYTE

DAS WAR 360^{LIVE}

Ende gut, alles gut! Sagt ein altes Sprichwort. Ende ist auch das magische Wort am Schluss alter Filme, bei denen man sich noch schnell ein Tränchen aus dem Gesicht wischt, bevor das Licht wieder angeht. In diesem Reportage-Spezial geht es auch um ein Ende – das Ende von 360 Live. Deshalb hier ein Nachruf auf das weltbeste Videospiel-Magazin.

Es war einmal vor fast genau acht Jahren. Da trafen zwei Parteien aufeinander, beide mit ihrer eigenen, ausgeklügelten Idee. Microsoft erschuf seine zweite Videospielkonsole, die Xbox 360, und brachte sie auf den Markt. Ein junger Kerl namens Richard Löwenstein nahm eben dieses Ereignis zum Anlass, um für die neue Konsole eines der besten deutschen Fachmagazine zu kreieren und zu veröffentlichen. Erfolg hatten beide. Microsoft verkaufte bis heute fast 80 Millionen Exemplare der Xbox 360. Und Richard war seiner Konkurrenz um eine Nasenlänge voraus: Die erste Ausgabe von 360 Live – Herausgeber war damals Rolf Mai – erschien kurz vor der Veröffentlichung sämtlicher anderen Publikationen mit gleichem Schwerpunktthema und sicherte sich so die Aufmerksamkeit des Zielpublikums. Ob's nun am Timing lag oder am gut geplanten Inhalt: Von allen Magazinen, die etwa zeitgleich mit Microsofts Xbox 360 an den Start gingen, überdauerte nur eines alle Durststrecken und Krisen – 360 Live. Und wäre die Welt ein Superheldenfilm, dieses Magazin würde auch die nächsten acht, 18 oder sogar 80 Jahre über das berichten, was seinen Redakteuren und den Lesern am Herzen liegt: Videospiele. Doch nun muss auch 360 Live endgültig die Segel streichen und verabschiedet sich mit dieser Ausgabe in die ruhmreiche Historie der Gamesmagazine. Woran es liegt? Die nachwachsende Gamer-Generation, die mit Handys und Internet aufgewachsen ist, zieht ihre Informationen lieber kostenlos aus dem Netz als Geld in gut recherchierte, gedruckte Artikel zu investieren. Deshalb sinken die verkauften Auflagen der Magazine am Kiosk. Insbesondere von solchen, die sich mit technikaffinen Themen beschäftigen. Und nur mit Werbeeinnahmen allein bezahlt man keine Redaktion mit ausgebildeten Journalisten, den Druck, den Vertrieb und was noch alles dranhängt. Ja, die Medien befinden sich im Wandel. Und das, was acht Jahre lang gut funktioniert hat, muss nun neuen Ideen und Konzepten weichen. Das gute, alte Videospiel-Fachmagazin räumt seinen Platz.

Allerdings nicht, ohne die letzten acht Jahre nochmal Revue passieren zu lassen. Und wenn man das tut, ist es eigentlich schon ein kleines Wunder, dass es 360 Live überhaupt bis ins Jahr 2013 geschafft hat. Dafür musste das anfangs nur aus drei Leuten bestehende Team viele Hindernisse aus dem Weg räumen: Von Bemusterungsstopps über Testkonsolen-Entzug bis hin zu Scherereien mit dem Zoll kam 360 Live immer zwar mit Blessuren, aber dennoch heil davon. Und das Team wuchs. Zu Spitzenzeiten zählte die

Redaktion acht festangestellte Mitarbeiter – untergebracht in einem Großraumbüro im Münchner Südosten: industrieller Altbau, zugige Fenster, vierter Stock ohne Aufzug. Kein Lager für Test- und Vorschauversionen, kein separates Testzimmer, kein repräsentativer Eingangsbereich für Besuche von Herstellern. Nein, Eindruck schinden konnte man mit diesem Arbeitsplatz nicht. Aber arbeiten schon! Und so richteten wir uns eben häuslich ein: An die weißen Wände wanderten Poster, Figuren und Merchandise füllten offene Regale eines schwedischen Möbelherstellers, die PC-Monitore wurden gepflastert mit Aufklebern, und unter den Schreibtischen türmten sich schnell die leeren Pfandflaschen einschlägiger, koffeinhaltiger Softdrinks. Aus der Küche nebenan wurde kannenweise übelster Automatenkaffee in die heiligen Hallen getragen, der aus Vergesslichkeit – und wegen seines exquisiten Geschmacks – nicht selten Wochen in einer Tasse auf dem Fensterbrett Staub und andere Lebewesen anzog. Es gesellten sich Hunderte Exemplare der Gattung Pappus Kartonius hinzu, die als übergangsweise Raumtrenner für heimelige Homie-Loft-Atmosphäre sorgten. Ebenso stapelten sich mit jeder neuen Ausgabe Monat für Monat mehr oder weniger gut sortierte und vollständige Heft-Archive an die Raumdecke – bis irgendwann endlich Erbarmen hatte und ein zentrales Archiv im Flur einrichtete. Ab diesem Zeitpunkt dienten die Heftstapel auf den Schreibtischen bestenfalls noch als Abstellfläche für besagte Kaffeetassen. Oder für einen Teller mit Kuchen, wenn aus der Nachbarredaktion mal wieder jemand gebacken und die Speise freundlicherweise der gesamten Etage angeboten hatte. Denn wenn es umsonst etwas zu essen gab, waren die Gamer immer die ersten am Buffet – sofern zu einer akzeptablen Uhrzeit aufgetischt wurde. Also frühestens ab 11:30 Uhr. Man muss sich schließlich seinen schlechten Ruf bewahren.

Als der Redaktion auch immer mehr Testversionen in die Hände fielen, zeichnete sich schnell ein weiteres Problem ab: die technische Ausstattung. Testkonsolen gab es mittlerweile genügend, doch TV und Soundsystem kamen direkt aus der Hölle: Ein kleiner 38-Zoll-No-Name-LCD-TV mit HD-Ready-Auflösung diente in Kombination mit wackeligen Stereo-Kopfhörern als Test-Setup – »kleinster gemeinsamer Nenner« nannte ihn Sönke gern. Kein Wunder, dass schon bald viele Redakteure lieber daheim auf ihrem 42-Zoll-aufwärts-TV samt 5.1 Heimkino-Soundanlage testeten – und so immerhin zu einer realistischen Aussage über Optik und Sound eines Spiels in der Lage waren. Am tech-

»Das sind keine leeren Dosen, das ist meine Altersvorsorge!«
Nick Buracas

Irgendwie komisch, muss ich ja zugeben. Da kommt es mir vor wie gestern, dass ich noch einen kleinen Text zum Jubiläum runtergetippt habe. Und nun? Das Ende. Auch wenn ich bereits eine Weile nicht mehr im Alltag dabei bin, macht es mich doch traurig. Einfach, weil ich fast von Anfang an mit an Bord war und weil ich genau weiß, wie sich das gesamte Team regelmäßig dafür ins Zeug gelegt hat, ein Heft mit Lesespaß zu liefern. Ich wünsche allen fleißigen Schreiberlingen das Beste für die Zukunft: Auf dass ich eure kreativen Ergüsse bald wieder lesen kann!

»Im Winter barfuß laufen stärkt das Immunsystem.«
Reinhard »Jack« Fischer

Dinge verändern sich. Jeden Tag. Doch wo Neues entsteht, muss das Alte zwangsläufig weichen. Das nennt man dann Evolution. Die folgt einem einfachen Gesetz: Nur der Stärkste überlebt. Diesen simplen Regeln unterliegen auch Spielmagazine. Das Internet frisst professionelle Print-Medien – und ersetzt sie durch digitales Mittelmaß. Das ist die traurige Zukunft, und zu allem Überfluss haben wir sie uns selbst geschaffen. Am Ende eines großartigen Magazins möge man mir etwas Sentimentalität verzeihen: 360 Live, es war mir eine Ehre, für dich gearbeitet zu haben. Denk immer daran: Die Welt ist ein Dorf, und man begegnet sich stets zweimal!

»So will es die Prophezeiung.«
Michael Förtsch

Die Zeit mit 360 Live werde ich sehr vermissen. Nicht nur wegen der großartigen Kollegen und Freunde, sondern auch, weil sie mir den Einstieg in eine wundervolle aber auch verquere Branche und viele erinnerungswürdige Momente beschert hat. Ich denke gern ans Biertrinken mit Tim »Monkey Island« Schafer zurück, das Toiletten-interview mit »Deus Ex«-Macher Warren Spector oder die Gesichtsdiskussion mit dem redseligen »Baphomets Fluch«-Entwickler Charles Cecil. Daher ein großes Danke an alle: die Freunde, Kollegen, Leser, Entwickler, PR-Menschen und wer sonst noch mit uns zu tun hatte! Es war eine fantastische Zeit und ein überwältigendes Projekt!

»Ich will Sex mit Toten auf dem Cover!«
Nils Osowski

Seltsam. Zurückzudenken, an eine Zeit, in der ICQ noch einen Sinn hatte. In der ich nie Kippen dabei hatte, worunter der arme Markus stark leiden musste. Klar, die Arbeit war toll und hat Spaß gemacht, trotzdem sind's mehr die absurden, kleinen Details, an die ich mich erinnere. Zum Beispiel alberne Videos über erotische Verhältnisse mit Gummibäumen an Moritz zu schicken. Sabine wöchentlich wegen der Japan-Charts zu nerven. Und natürlich Michas patentiertes »Oh Gott!«, wenn Nekrophilie-Witze mal wieder überrepräsentiert waren. Und die Dankbarkeit, wenn Jan mit Mäcchi-Essen einkehrte. Zudem geht besonderer Dank an Sönke, seine Unterstützung und weil er sich im Laufe der Zeit an meine geschmacklosen Witze gewöhnt hat. Ich winke leise zum Abschied aus der Wohnwagensiedlung.

»Ich liebe sie,
diese stille Bedrohlichkeit.«

Name: Richard Löwenstein

Position: Gründer und ehemaliger

Chefredakteur Ort: Landsberg am Lech

360 Live: Wie bist du darauf gekommen, 360 Live ins Leben zu rufen?

Richard: Ich habe damals noch das Cube-Magazin gemacht, das auf einer Lizenz des Imagine verlags aus England basierte. Als dann das Ende von Nintendos GameCube absehbar wurde, hat Imagine stattdessen das X360-Magazin veröffentlicht und mich gefragt, ob ich Lust auf das deutsche Pendant hätte. Daraus wurde im Sommer 2005 dann 360 Live und im Spätherbst erschien das erste Heft.

360 Live: Was geht dir nun, wo die letzte Ausgabe am Kiosk liegt, durch den Kopf?

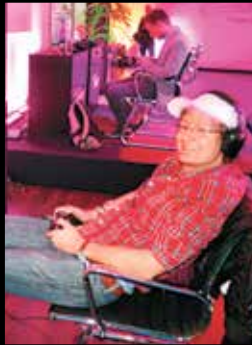
Richard: Es tut mir natürlich Leid für das Team und ich finde es schade, dass niemand mehr die Kraft aufbringt, das Magazin fortzuführen. Aber so, wie es zuletzt gelaufen ist, mittellos und jeden Monat an der Leistungsgrenze, das konnte nicht mehr funktionieren.

360 Live: Könntest du es dir vorstellen, zu gegebener Zeit noch mal ein ähnliches Projekt anzutreten?

Richard: Ja, sicher. Ich habe ja gerade eben erst die Sonderhefte zu den neuen Konsolen Xbox One und PS4 bei IDQ mitproduziert. Ich mache so was gerne – sofern eben die Mittel stimmen.

360 Live: Was möchtest du dem Team und den Lesern noch mit auf den Weg geben?

Richard: Dem Team wünsche ich alles Gute für die Zukunft und drücke die Daumen – aber ich bin mir sicher, dass alle ihren Weg gehen werden. Den Lesern wünsche ich derweil auch in den nächsten Jahren noch viel Freude an Videospielen. Lasst's euch nicht vermiesen!



nischen Low-End bewegte sich die Redaktion übrigens auch beim Thema Videos. Zwar stand immer eine durchaus solide Grabber-Karte am PC samt Schnittsoftware zur Verfügung, die Vertonung sorgte aber selbst in der Nachbarredaktion oft für Schmunzeln. Denn wenn gerade wieder kein Headset mit funktionierendem Mikro vorhanden war, ging man zur Vertonung eben bewaffnet mit Laptop und Singstar-Mikrofon in den kleinen Konferenzraum, durch dessen Glastür sich ein unvergessliches Zoo-Gefühl einstellt. Wer übrigens glaubt, Probleme mit der Internetgeschwindigkeit gehörten anno 2013 in die Relikte-Ecke, hätte mal bei uns vorbeischaun sollen. Regelmäßig brach die Leitung ein, und Recherche war nur noch im Stop-Motion-Verfahren möglich. »Lädt gerade irgendwer wieder Pornos runter?!«, hallte es dann meist aus Moritz' Webmaster-Ecke. Leises Gemurmel von Sönke: »Ist nur ein Bilderpaket mit 48 GB. In sechs Stunden haben wir's geschafft.«

Trotz aller Widrigkeiten gelang es uns jeden Monat, ein unterhaltsames und qualitativ ansprechendes Magazin für dich, den Leser, zu produzieren und die wichtigsten, interessantesten und spannendsten Games auf der Titelseite zu verschlagzeilen. Dazu haben wir uns gern mal vier Stockwerke nach unten in das anliegende Restaurant mit Biergarten verzo-

gen. Bei ein paar kühlen Hellen und dem einen oder anderen Eiskaffee wurde getextet. Einfache Formel: Je höher der Alkoholpegel, umso flacher die Witze und Sprüche fürs Heftcover. Im Nachhinein ist es ziemlich unglaublich, dass zwischen Ideen wie »Deutschländer Wüstchen« für »Spec Ops: The Line« und Schenkelklopfen wie »Dämonen al Dante« für »DMC Devil May Cry« doch immer wieder Schlagzeilen entstanden sind, mit denen man sich, ohne rot zu werden, am Kiosk sehen lassen konnte. Dazu gehörten auch immer wieder Klassiker und Evergreens wie »Radwechsel geglückt« für den x-ten Ableger von »Need for Speed« und »Geheimtipp der Resi-Macher« sowie »Krawall-Shooter« für... eigentlich alles.

Kurzum: Es war eine großartige Zeit! Mit dem Team, mit dir als Leser, mit Herstellern, Entwicklern und allen, die daran beteiligt waren, Monat für Monat 360 Live auf den Markt zu bringen. Es ist traurig, dass es jetzt zu Ende geht. Doch wie ein weiser Dichter einst sagte: Wenn man immer das Ende kennen würde, würde man manchmal gar nicht erst anfangen. Insofern: Toll, dass wir es so weit geschafft haben! Wir sind stolz darauf und hoffen, dass du uns in guter Erinnerung behältst! Danke und mach's gut!

Sabine Schischka

»Das Testmuster kommt heute noch per Stadtkurier!«

Name: Sönke Siemens
Position: Chefredakteur
Ort: München

360 Live: Wie hat es dich damals zu 360 Live verschlagen?

Sönke: Es begann mit einem Anruf von Richard, der mich auf ein Test-Event zu »The Orange Box« nach Seattle schicken wollte. Ich stimmte zu, und die Dinge nahmen ihren Lauf.

360 Live: Nun liegt sie am Kiosk, die allerletzte Ausgabe von 360 Live. Was denkst Du jetzt?

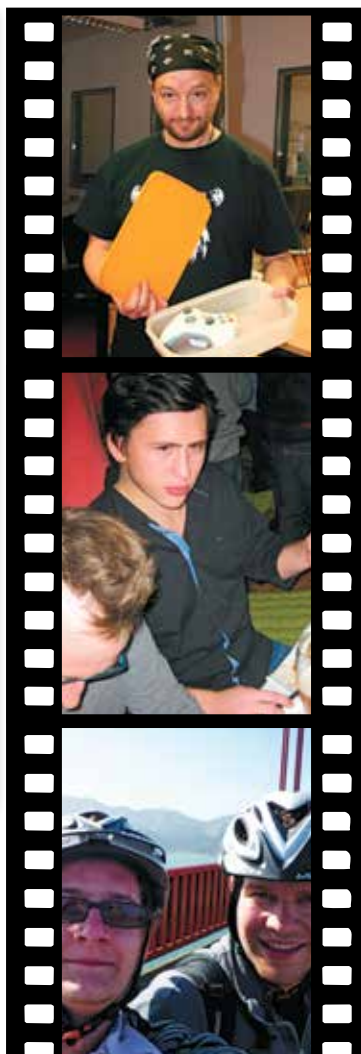
Sönke: Ich freue mich sehr, dass wir einen Weg gefunden haben, diese Ausgabe inklusive Vorschau-Spezial 2014 noch zu produzieren und uns bei unseren Lesern ordnungsgemäß zu verabschieden.

360 Live: Deine Pläne für die Zukunft?

Sönke: Auf jeden Fall werde ich mit meiner Familie für einige Wochen verreisen, um mal den Kopf durchzulüften und neue Ideen zu sammeln. Michael und ich denken über ein gemeinsames Redaktionsbüro nach. Und neue Podcasts unter www.gamesundso.de stehen ebenfalls auf der To-do-Liste.

360 Live: Was möchtest du den Lesern – und auch deinem Team – noch mit auf den Weg geben?

Sönke: Leute, Danke! Danke, dass ihr 360 Live so viele Jahre treu geblieben seid. Und im Speziellen auch Danke an unsere Grafikerin Tanja, die über all die Zeit stets unermüdlichen Einsatz zeigte – egal, was kam. Tausend Dank dafür, Tanja!



»Bäh, der Controller klebt!« Sabine Schischka

Erst wusste ich nicht, was mich im Redaktionsalltag erwartet, als ich mich Anfang 2009 bei 360 Live für ein Praktikum beworben habe. Aus der anfänglichen Unsicherheit wurde aber schnell eine Leidenschaft, die mir selbst vom Chef zerrissene Artikel und der tägliche Weg in den vierten Stock ohne Aufzug nicht nehmen konnten – mehr als vier Jahre lang. Besonders im Gedächtnis geblieben sind mir die regelmäßigen Cover-Besprechungen im Restaurant »Tassilogarten« um die Ecke. Wer sich also jemals gefragt hat, wie es die Hirnverschwurbeleien und flachen Sprüche auf den Titel geschafft haben: Das Bier war schuld! Und natürlich auch die durchweg gute Stimmung im Team – wir waren schon ein verdammte verschrobener Haufen!

»Fu!« Moritz Wanke

In einem Münchener Wirtshaus knallte mir Freund und ehemaliger Kollege Nick Buracas meine erste Ausgabe von 360 Live auf den Tisch. Vorn drauf eine eklige Fratze aus der Hölle, innen drin Blut und Verüstelung. Ich wusste sofort: Da will ich mitmachen! Wenige Wochen später durfte ich auch schon meine ersten Zeilen verfassen – zu »Sacred 2«. Und das war erst der Anfang eines der tollsten Jobs der Welt: Games vorab zocken, quer durch die Welt reisen, mit Entwicklern quatschen – viel besser geht's kaum. Doch spätestens wenn der Druckunterlagenschluss ruft, merkt man schnell: Das ist genauso harte Arbeit wie jede andere. Aber Gaudi hat's gemacht. Vor allem dank der Kollegen, die immer für einen Spaß zu haben sind.

»Bombe, Alter!« Markus Würstle

Meinen »Borderlands 2«-Marathon werde ich nie vergessen. Ich sollte das Game durchspielen und den Test schreiben – in 2,5 Tagen. Den Krieger hatte ich nach gut 40 Stunden bezwungen. Wer hochrechnet und mehrere Stunden für das Schreiben des Artikels und das Anfertigen von Screenshots verbucht, der kann sich ein Bild davon machen, wie viel Schlaf ich bei der Abgabe des Textes ungefähr intus hatte. Gern möchte ich mich bei allen Beteiligten für die großartige Zeit bedanken – bei den Kollegen, Leuten aus der Branche und unserer Community. Neben phänomenalen Spielen habe ich durch 360 Live viele fantastische Menschen kennengelernt. Danke!

»Läuft!« Benjamin Kratsch

Mit 360 Live stirbt ein großes Stück Spielejournalismus. Wir haben dieses Heft immer für dich gemacht! Es sollte mehr sein als die klassische Aufzählung von Gameplay, Technik und Multiplayer. Wir haben die Spiele in unseren Texten lebendig werden lassen, ihnen eine Stimme gegeben und dir erzählt, was man beim Spielen fühlt. Jeder Artikel sollte diese besondere Nuance haben: Eine Coverstory aus der Sicht des Assassinen, der Test einer Flugsimulation mit echten Bundeswehr-Piloten. Diese Perspektiven haben die 360 Live aus der Menge anderer Publikationen herausgehoben. Magazine mit Herz und Seele, gemacht von Vollblut-Journalisten, die nicht selten ihr Wochenende drangegeben haben, um dir etwas Besonderes zu bieten.



»Ich werd alt.« Tanja Gabler

Wenn man so viele Jahre an einem Heft arbeitet, ist es nicht nur ein Projekt unter vielen, das man abarbeitet und welegt. Es wird ein fester Bestandteil im Leben, der viele Nächte und Wochenenden in Beschlag genommen hat. Man ist gemeinsam gewachsen und geht jetzt auch gemeinsam den letzten Weg. Auch wenn ich regelmäßig alle auf den Mond schießen wollte, ist mir das Team sehr ans Herz gewachsen und ich werde jeden einzelnen und die gemeinsame Arbeit an 360 Live sehr vermissen.

»Wo geht's hier zur E3?« Jan Heinrich

Vom stressigen Redaktionsalltag bis hin zu dutzenden Reisen rund um den Globus – mit diesem Job ist ein Traum für mich wahr geworden. Neben dem lockeren und freundschaftlichen Umgangston innerhalb der Gaming-Branche werde ich aber vor allem die geniale Stimmung in unserer Redaktion vermissen. Auch wenn es gerade zum Ende hin etwas stressig wurde. Ich habe die Kollegen sehr ins Herz geschlossen und verdammt gern mit ihnen zusammen gearbeitet. Zudem bin ich nach wie vor dankbar, dass man mir damals als absolutem Quereinsteiger eine Chance gegeben hat und ich mich dieser wunderbaren Herausforderung stellen durfte. Leute, ihr seid klasse – es war eine tolle Zeit mit euch!

»Ich komm heut ein bisschen später.« Martina Strack

Die Mischung aus Lektorat und Mediaverkauf Print/Online, mit der ich bei 360 Live angefangen hab, war mehr ein 12- als ein 8-Stunden-Job. Aber, egal! Ich mag die Kollegen und die gesamte Games-Branche, in der ich 1986 als Journalist angefangen hab. Ich mag die Offenheit für neue Ideen; die schnellen, häufig durch neue Technik oder durch Gamer, Anwender, Kunden, Leser und auch unser Team angeschobenen Veränderungen. Die sind spannend! Und sie können killen. Jetzt hat es uns zerlegt. Sehr schade! Ich bedanke mich für die tollen fünf Jahre mit einem Zitat: Gentlemen <und women>, es war mir eine Ehre mit Ihnen zu fliegen!

»Allershausen! Kennt jeder: Da ist immer Stau.«

Christiane Schober, Ex-Anzeigenleitung

Rückblickend auf die letzten Jahre, kann ich sagen, dass es eine sehr faszinierende Arbeitswelt ist. Das, was andere zu ihrem Hobby gemacht haben, ist beim Team zum Beruf geworden. In dieser Zeit habe ich viele sehr nette Menschen kennen gelernt und ich werde viele davon vermissen. Ich wünsche allen alles Gute für die Zukunft – man trifft sich aber bekanntlich immer wieder!

»Also los, packen wir's an!« Florian Petrich, Verlagsleiter

Ein großes Danke an alle: Acht wunderbare Jahre mit euch gehen zu Ende und ich finde, wir müssen nicht traurig sein. Wir hatten großartige Hefte, großartige Spiele, großartige Zeiten zusammen. Jetzt ändert sich eben etwas, hin zu anderen Spiel- und Leseformen, zu neuen Konsolen, hin zum Internet. Das ist gut so, Wandel hält uns jung, zumindest im Kopf. Am allerwenigsten traurig sein müssen die treuesten Leser, die Abonnenten: Ihr erhaltet weiterhin ein Heft. Und zwar ein hervorragend gemachtes – die GamePro. Und das ohne einen Cent extra zu bezahlen.

Gregor Weber – Stets korrekter Zahlenjongleur und Herr der Buchhaltung

Erhältlich | Ab sofort nur als Sammlerstück

kurz&knapp

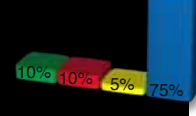
Hersteller |
Airmotion Games
Verlags GmbH
Entwickler |
Sönke & Crew
Preis | 3,60 Euro
Genre | Bestseller
Spieler |
1 - unendlich
Xbox Live | ja
USK | keine
Einstufung

kurz gesagt

Idealer Ratgeberbegleiter für ambitionierte Gamer – jetzt zugreifen, schon bald vergriffen!

das ist drin

- Tests
- Vorschauen
- Reportagen
- Herzblut



Das Beste, was einem Videospiel passieren kann.

360^{LIVE}

Es ist die Investition deines Lebens: 3,60 Euro für ein Produkt, um das dich deine Freunde schon bald beneiden werden. Denn das hier ist ein Auslaufmodell. Ein Schatz, der schon bald Sammlerpreise erzielen dürfte und von dem man selbst seinen Enkeln noch mit Tränen in den Augen berichten wird. Vorausgesetzt, man sieht sich selbst als anspruchsvollen Gamer, der fernab des üblichen Spieleverpackungsrückseiten-Blablas auf handfeste Informationen und ehrliche Berichterstattung setzt. Denn genau das verbirgt sich seit acht Jahren hinter »360 Live« – und längst nicht jedes Produkt kann von sich behaupten, seine Nutzerschaft seit so langer Zeit ohne Preiserhöhung und versteckte Extrakosten immer mit den neuesten Updates und Zusatzinhalten versorgt zu haben. Mehr noch: »360 Live« kümmert sich ernsthaft um den Geldbeutel seiner Leser und warnt explizit vor falschen Investitionen. Zum Beispiel in Games-Gurken wie »Rogue Warrior« und Call of Dut... äh... »Black Water«. Gleichzeitig spricht es Empfehlungen für sinnvolle und sichere Geldanlagen aus, die selbst in Zeiten von Rettungsschirmen und Wirtschaftskrisen wertstabil bleiben – siehe Testteil dieser Ausgabe.

Inhaltlich überzeugt »360 Live« mit viel Wortwitz und zahlreichen Insider-Gags, die jedem wahren Gamer die Strümpfe ausziehen. Von der Vielfalt der abgedeckten Themen ganz zu schweigen: Sport, Mu-

sik, Jump'n'Run, Action, Abenteuer, Horror, Beat'em Up – man möge es mir verzeihen, wenn die Auflistung aus Platzgründen unvollständig bleibt. Aber es kann wohl kaum jemand behaupten, es sei nichts für ihn dabei. Dass manches Covermotiv, manches Poster oder manche Abo-Prämie nicht immer 100 Prozent Beifall gefunden hat: Nun ja, man kann's verkraften. Letztlich zählen die inneren Werte: hohe Langzeitmotivation, dauerhafter Lesespaß, scharfe Optik, eine Prise Fäkalhumor, griffige Haptik, gegen Chips- und Pizzafett resistente Heftseiten... okay, letzteres wäre für 2014 geplant gewesen. Aber dazu wird es nun leider nicht mehr kommen. Denn »360 Live« Ausgabe 01/2014 ist eine limitierte Edition und nur so lange erhältlich, wie es dem Ansturm am Kiosk standhalten kann. Und sei versichert: Das Ende hat nichts mit den gelegentlichen Fehldrucken, der hin und wieder schwankenden Papierqualität, den völlig beabsichtigten Tippfehlern, den immer wieder verspäteten Testmustern oder der noch mehr verspäteten Auslieferung von Abonnenten-Heften zu tun. Das sind nur kleine Schönheitsfehler, die dem überragenden Unterhaltungswert und dem Gesamtnutzen des ansonsten so perfekten Wegweisers »360 Live« nichts anhaben können.

Sabine Schischka

Nichtsnutz oder Nonplusultra?

- +** Hervorragende Bildqualität, astreines Storyboard, fesselt vom Anfang bis zum Ende, spannende Geschichten, Qualitätsprodukt, tolle Entwickler
- Das hier ist die letzte Ausgabe...

360^{LIVE} sagt...

Wenn sie weg ist, ist sie weg: Wer jetzt noch keine eigene »360 Live« hat, sollte unbedingt zuschlagen! Nicht Probe lesen – kaufen!

WERTUNG

10.0

von 10

✕ 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	GTA 5 Online: Strandliebhaber Battlefield 4: Second Assault	Soul Calibur 2 HD Online, The Bridge, Blood of the Werewolf, Super Time Force	Neues aus der Redaktion...	Ryse: Son of Rome

✕ Consoles

FÜNF LIGEN ZUM KONSO- LENSTART

Seit »Modern Warfare« ist die »Call of Duty«-Serie der kompetitiven Konsolen-Shooter schlechthin. Klar, dass die CSL sich nicht lumpen lässt und zum Start der Xbox One direkt fünf deutsche »Ghosts«-Ligen eröffnet. Mann gegen Mann wird »Team Deathmatch« gespielt und für Zwei-gegen-Zwei-Duelle steht der Spielmodus »Search and Destroy« zur Verfügung. Zwei gegnerische Trios bekämpfen sich in »Search and Rescue«. Abgerundet wird das Angebot durch die beiden Ladders »4on4

» Jedes Team darf nur einen Scharfschützen verwenden. «

Search and Destroy HC« und »5on5 Search and Destroy«. Vorsicht: Mit »Ghosts« haben sich auch die bekannten Regeln der einzelnen Ligen geändert. Die »Sniper-Regel« besagt zum Beispiel, dass jedes Team nur einen Scharfschützen verwenden darf. Natürlich können Clans aber auch ohne dedizierten Fernschützen antreten. Zudem ist es einem normalen Infanteristen nicht erlaubt, fallen gelassene Scharfschützengewehre aufzuheben. Alle Regeländerungen, die einzelnen Ligen und aktuelle Ergebnisse findest du wie immer auf der unten genannten Webseite:



www.consoles.net

Die Abschieds-Ecke

DIE WÜRFEL SIND GEFALLEN

Die Party ist zu Ende. Der Drops ist gelutscht. Der Zug ist abgefahren. Schluss, aus und vorbei. Mittlerweile hast du wohl mitbekommen, dass du gerade die letzte Ausgabe von 360 Live in den Händen hältst. Das war es also mit dem Magazin. Warum? Weil sich das Weitermachen finanziell nicht mehr lohnt. So ist das leider nun mal.

Der Grund? Dazu könnte ich jetzt natürlich die wildesten Theorien aufstellen und nach Tausenden Ursachen suchen. Ich könnte das geänderte Leseverhalten vieler Menschen für die Umsatzeinbrüche im Zeitschriftensektor verantwortlich machen. Ich könnte das Internet, seine Podcasts und die Let's-Player verteuern – oder aber die PDF-Tauschbörsen, One-Click-Hoster und Konsorten. Steigende Münchener Mietpreise und die Inflation tun ihr Übriges. Von der Konkurrenz will ich gar nicht erst anfangen. Und eigentlich ist ja sowieso Obama an allem Schuld. Außerdem...

KEINE PERSPEKTIVE

Egal wo man die Gründe sucht, am Ausgang der Geschichte ändert es nichts. Den klassischen Printausgaben von Zeitschriften – besonders auf dem Gebiet der Videospiele – gehen heutzutage immer mehr die Leser flöten. In den USA, England und anderen europäischen Ländern ist seit mehreren Jahren das Magazin-Massensterben in vollem Gange. Erst kürzlich mussten auch die sehr geschätzten Kollegen von consolat die Arbeit an ihren Zeitschriften einstellen. Und nun sind halt wir von 360 Live an der Reihe. So einfach ist das. Der Printmarkt ist für viele Leser genau wie die Pflanzenfasern, auf denen die geschriebenen Inhalte abgedruckt werden: tot.

ALLER TAGE ABEND IST NOCH LANGE NICHT

Unterm Strich ist aber sowieso nur eines entscheidend: nämlich du. Ich hoffe, dass du dich in den letzten Jahren gut beraten gefühlt hast. Dass du das Magazin gerne aufgeschlagen hast. Dass du mit den Redakteuren und Autoren geweint und gelacht hast. Dass wir dich ganz einfach gut unterhalten haben. Und ich bin jetzt einfach mal so vermessen, dass ich glaube behaupten zu können: Das haben wir auch geschafft! Und einer Sache kannst du dir sicher sein: Von jedem von uns wirst du in der ein oder anderen Form auch in Zukunft noch jede Menge lesen.



BIO

Name | Markus Würstle
Schon gewusst? Markus Würstle schrieb seit 2011 für 360 Live und sagt zum Abschied leise Servus.

Die Mecker-Ecke

WER WAR'S EIGENTLICH?

Ende November saß ich mit Sabine, ihrem Mann und einigen Freunden im Kino. »Catching Fire«, den neuen Teil der »Tribute von Panem«-Trilogie, haben wir uns angeschaut. »Geht so«, wäre mein Urteil. Was ich jedoch bemerkenswert fand: Deutlich merkte man, dass hier unterschiedliche Kameramänner arbeiteten. Der eine schaffte es wunderbar, Nahaufnahmen in Szene zu setzen, ein anderer punktete mit fantastischen Luftbildern und ein weiterer, der machte diesen Job wohl noch nicht gar so lange. Insgesamt umfassen die Credits mehrere Hundert Personen. Viel zu selten macht man sich klar, dass Filme nicht nur das Werk einzelner Meisterhirne sind. Das gilt ebenso für Videospiele...

SCHATTENKRIEGER!

... bei denen für Interviews immer wieder die »Lead Designer« und »Directors« hervorgezogen werden. Menschen also wie Ken Levine, Cliff Bleszinski, Warren Spector oder Randy Pitchford. Und, ja, mit diesen Menschen zu sprechen, das macht Spaß; sie sind jene, die die große Vision verkörpern, die Story, Spielgefühl und Atmosphäre in den Händen halten. Doch sind sie eben nicht jene, die dieses im Einzelnen realisieren. Das sind andere. Das sind die Programmierer, die Grafiker, die Modeller und Level-Designer. Die Namen also, die viele im Abspann nach dem Ende eines Spiels gerne sofort wegdrücken und kaum Beachtung finden, aber letztlich soviel ausmachen. Ohne sie würde nichts funktionieren. Und vor allem würde ohne sie manch großartiges Game weitaus schlechter sein. Was wäre ein »Dead Space« ohne jenen Kerl, der für das gekonnte Spiel von Licht und Schatten sorgt. Ein »Bioshock« ohne den Typen, der sich die verrückten Masken für die Splicer ausdachte und jenem, der sie dann in einem 3D-Programm nachbaute. Oder man stelle sich vor, die Jungs und Mädels, die hinter den Explosionen in »Call of Duty« stehen, wären plötzlich nicht mehr da. Genau! Ohne sie, wäre ein Game nicht mehr das Spiel, das man so liebt.

ALLE!

Daher schau dir einfach mal an, wer so alles bei deinen Lieblings-Games mitgewirkt hat: bei mobygames.com geht das ganz gut. Überwältigend, wie viele Menschen heutzutage an modernen Videospiele mitarbeiten. Und, liebe Kollegen: Wieso immer nur jene interviewen, mit denen auch alle anderen sprechen? Wieso nicht einfach mal nach dem Kerl fragen, der in »Watch Dogs« für die Physik von Aidens Mantel verantwortlich ist oder in »GTA 5« die Alien-Hanf-Mission gestaltet hat?



BIO

Name | Michael Förtsch
Schon gewusst? Michael Förtsch schrieb seit 2008 für 360 Live und mag auch mit Menschen sprechen, mit denen sonst kaum jemand redet!

✖ Brandneue Erweiterungen im Check



GTA 5 ONLINE STRANDLIEBHABER

Preis | kostenlos

Hersteller | Rockstar Games

Dass »O.G.« für »Original Gangster« steht, wissen Hip-Hopper bereits seit dem gleichnamigen Album von Rap-Legende Ice-T. Während letzterer heute lieber Polizist als Verbrecher spielt, bleiben die Xbox-Live-Homies ihrem Schurkenleben in »GTA 5 Online« treu. Um selbst die härtesten »O.G.s« zu befriedigen, wird hier alles noch eine Ecke rabiater und abgedrehter. Das komplett kostenlose »Strandliebhaver«-Paket beinhaltet zwar flashige Surfer-Klamotten und frische Fahrzeuge wie einen Strandbuggy, aber auch neue Missionen und Waffen. Ein Motorradrennen entlang der Vespucci-Beach-Promenade? Ziemlich Gangster! Besonders wenn man die Kontrahenten vor, während oder nach dem Rennen mit einer Billigknarre wegballert – oder sie mit einer zerbrochenen Alkohol-Flasche absticht. Die beiden neuen Waffen kannst du unter anderem aber auch im Überlebenskampf und einem frischen Team Deathmatch einsetzen. Nur noch mal zur Sicherheit: Das »Strandliebhaver«-Pack ist kostenlos – auch ohne Fünf-Finger-Rabatt. Tu uns aber bitte den Gefallen und bleib trotzdem Gangster.

Kaufen? **JA**

BATTLEFIELD 4 SECOND ASSAULT

Preis | kostenlos für Premium-Mitglieder

Hersteller | Electronic Arts

Nicht nur Opas und Omas, sondern auch Gamer hört man immer wieder von der »guten, alten Zeit« reden. Schön also, dass EA auch an die sentimentalen Zocker denkt und mit dem »Second Assault«-Pack besonders Spieler anspricht, die sich gerne an ältere Teile der »Battlefield«-Reihe zurückerinnern. Hauptinhalt des Download-Pakets sind nämlich vier Karten für den Mehrspieler-Modus, die bereits in früheren Serienvertretern als Schlachtfelder dienten. Mit dabei: »Operation Firestorm«, »Operation Metro«, »Caspian Border« und »Gulf of Oman« aus »Battlefield 3«, respektive »Battlefield 2«. Der Clou: Die Karten wurden mächtig aufgehübscht und mit »Levolution«-Elementen versehen, die das Spielgeschehen beeinflussen – unter anderem durch Sandstürme oder einstürzende Funktürme. Schade nur, dass es die Klassiker-Map »Strike at Karkand« nicht mit ins Paket geschafft hat. Hinzu kommen dafür fünf runderneute Schusswaffen und der Dünenbuggy als fahrbarer Untersatz. Der Spielmodus Flaggenklau ist ebenso enthalten. Alles in allem ein gelungenes Kartenpaket – nicht nur für Serienkenner.

Kaufen? **JA**

✖ AKTUELLE CSL-CHARTS*

CALL OF DUTY: GHOSTS (360) »10N1 TDM LADDER«

PLATZ	NAME	PUNKTE	MATCHES
1	INF3RNO	1156	8
2	Das Tier666	1066	5
3	nextgenjoker	1048	2

FIFA 14 (360) »10N1 LADDER«

PLATZ	NAME	PUNKTE	MATCHES
1	BERRY T u B a	1231	45
2	CuBe Beastmode	1195	20
3	GOAL 1905	1148	11

BANKSHOT BILLARDS 2 »10N1 LADDER«

PLATZ	NAME	PUNKTE	MATCHES
1	II SILAS II	1223	388
2	Quick	1123	370
3	Sigi	1040	243

* Auswertung erfolgte am 26.11.2013

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 28.11.2013

DIE MEISTVERKAUFTEN XBOX-ONE-SPIELE

TOP 5

Powered by Amazon.de
Stand: Ende Nov. 2013

Pos	Titel	Hersteller
1	Indiziert	Microsoft
2	Battlefield 4	Electronic Arts
3	Forza Motorsport 5	Microsoft
4	Ryse: Son of Rome	Microsoft
5	FIFA 14	Electronic Arts

TOP 5

Powered by Amazon.com
Stand: Ende Nov. 2013

Pos	Titel	Hersteller
1	Forza Motorsport 5	Microsoft
2	Ryse: Son of Rome	Microsoft
3	Indiziert	Microsoft
4	Call of Duty: Ghosts	Activision
5	Assassin's Creed 4: Black Flag	Ubisoft

DIE MEISTVERKAUFTEN XBOX-360-SPIELE

TOP 5

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

Pos	Titel	Hersteller
1	Assassin's Creed 4: Black Flag	Ubisoft
2	Grand Theft Auto 5	Rockstar Games
3	Minecraft: Xbox 360 Edition	Microsoft
4	Call of Duty: Ghosts	Activision
5	Battlefield 4	Electronic Arts

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*

TITANFALL

1 Hersteller | Electronic Arts

57%

Tendenz ↑

Einschätzung | sehr gut

Nur Teil Eins ist Xbox- und PC-exklusiv: Wie Blake J. Jorgensen, Finanzchef bei Electronic Arts Ende November bekräftigte, könnten zukünftige »Titanfall«-Ableger durchaus auf anderen Plattformen erscheinen.



STAR WARS BATTLEFRONT

2 Hersteller | Electronic Arts

43%

Tendenz ↑

Während DICE an »Battlefront« schraubt, sucht EA Canada für ein Offene-Welt-»Star Wars« einen Animationsdirektor – sagt zumindest eine Stellenanzeige.



Einschätzung | n. mögl.

THE WITCHER 3 WILDE JAGD

3 Hersteller | Namco Bandai

43%

Tendenz ↓

Auf der kurz nach Redaktionsschluss stattfindenden »Spike Video Game Awards«-Verleihung zeigt der Entwickler einen brandneuen Trailer. Unbedingt ansehen!



Einschätzung | sehr gut

- 4 Watch Dogs**
36% Einschätzung | sehr gut
- 5 Halo Xbox One**
29% Einschätzung | nicht möglich
- 6 Destiny**
21% Einschätzung | sehr gut
- 7 Dragon Age: Inquisition**
21% Einschätzung | sehr gut
- 8 Mittel Erde: Mordors Schatten**
21% Einschätzung | sehr gut
- 9 The Evil Within**
21% Einschätzung | sehr gut
- 10 Tom Clancy's The Division**
21% Einschätzung | sehr gut

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

BATTLEFIELD 4 (ONE)

1 Hersteller | Electronic Arts

40%

Tendenz ●

360-Wertung | 8.7

Auch auf Xbox One stürmt der DICE-Shooter an die Spitze der Leser-Charts. Du willst wissen, was es mit »Second Assault« auf sich hat? Einfach den Community-Teil aufblättern!



CALL OF DUTY: GHOSTS (ONE)

2 Hersteller | Activision

27%

Tendenz ↑

PR-Gewäch oder Fakt? Laut Activision war »Ghosts« das am meisten vorbestellte Xbox-One-Spiel in den USA. Ist Teil Zwei damit besiegt?



360-Wertung | 8.6

DIABLO 3 (360)

3 Hersteller | Blizzard

27%

Tendenz ↑

Du kannst die Erweiterung »Reaper of Souls« kaum abwarten? Dann bewirb dich bei Blizzard für die Closed Beta der PC-Fassung!



360-Wertung | 9.1

- 4 FIFA 14 (One)**
27% Wertung | 9.1
- 5 GTA Online (360)**
27% Wertung | 9.0
- 6 Assassin's Creed 4: Black Flag (360)**
18% Wertung | 8.6
- 7 Battlefield 4 (360)**
18% Wertung | 8.7
- 8 Indiziert (One)**
18% Wertung | 8.0
- 9 Forza Motorsport 5 (One)**
18% Wertung | 8.4
- 10 GTA 5 (360)**
18% Wertung | 9.5

LESER-VOTINGS

Wie denken unsere Leser über die Spiele von heute, welche Note trauen sie den Games von morgen zu? Hier die Auswertung der Votings aus unserem Forum auf www.360-live.de!

SO-WÜRDEN-UNSERE-LESER-BENOTEN FÜNF SPIELE IM LESER-URTEIL

CALL OF DUTY: GHOSTS (ONE)

1 Hersteller | Activision

Gamezone008: »Die Kampagne ist gut inszeniert, der Multiplayer actionlastig, die Maps gefallen, sind aber etwas zu groß ausgefallen. Ansonsten: enormer Umfang und gewohnt gutes CoD-Gameplay.«

Leserwertung **8.8**
360-Live-Wertung **8.6**



BATMAN: ARKHAM ORIGINS (360)

2 Hersteller | WB Games

DerSpieler187: »Der Schwarze Ritter gibt sich wieder die Ehre. Leider fehlt es an Neuerungen im Gameplay. Fühlt sich daher wie ein Aufguss an. Trotzdem gut.«

Leserwertung **8.3**
360-Live-Wertung **8.5**



MADDEN NFL 25 (ONE)

3 Hersteller | EA Sports

Bambusknecht: »Spielphysik und Animationen sind erheblich realistischer – eine kleine Welt zwischen 360- und Xbox-One-Version!«

Leserwertung **9.1**
360-Live-Wertung **8.2**



4 Killer is Dead (360)

Hersteller | Koch Media

Leser-Wertung | 8.0
360-Live-Wertung | 8.5

Tischkante: »Es macht einfach Laune, sich durch die Gegnermassen zu metzeln.«

5 Xbox Fitness (One)

Hersteller | Microsoft

Leser-Wertung | 7.0
360-Live-Wertung | 7.2

Bambusknecht: »Geheimtipp für Fettsäcke, der voraussichtlich ein Geheimtipp bleibt – für Fettsäcke. Sollte die erwähnte Zielgruppe im Winter mal ausprobieren.«

✕ 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

ZUFRIEDENHEITS-CHECK

Wie gefällt dir deine neue Xbox-One-Konsole?

Hammer! Ich bin extrem zufrieden. Läuft alles einwandfrei!	47%
Ich warte noch ein oder zwei Wochen, dann schlage ich zu.	24%
Interessiert mich nicht. Ich hol mir nur 'ne PS4.	24%
Geht so. Hatte vor allem Probleme mit dem Firmware-Update der Konsole.	3%
Ich hatte anfangs verschiedene kleine Probleme. Jetzt läuft alles.	2%

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

THE WITCHER 3: WILDE JAGD

1 Hersteller | Namco Bandai / 2014

AlexdeWitt88: »Die Macher haben sich viel vorgenommen. Eine riesige Rollenspielwelt mit einer mitreißenden Story und interessanten Charakteren. Das wird groß!«

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



THE EVIL WITHIN

2 Hersteller | Bethesda / 2014

Heckinator: »Die Wiedergeburt des Horror-Genres lässt dir das Blut in den Adern gefrieren.«

Leser-Potenzial **9.0**
360-Live-Potenzial **8.0**



TITANFALL

3 Hersteller | EA / 13.03.2014

Der-mit-der-360-tanz: »Mechs, dicke Wummen und Action non-stop. Ein Shooter mit Zukunft!«

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



4 Doom 4

Hersteller | Bethesda / unklar

Leser-Potenzial | 8.0
360-Live-Potenzial | n. mögl.
Santy8san: »Doom 3 fand ich von der Atmosphäre so genial. Das wird vom vierten Teil hoffentlich noch übertroffen.«

5 Kinect Sports Rivals

Hersteller | Microsoft / Frühjahr 2014

Leser-Potenzial | 8.0
360-Live-Potenzial | 8.0
Gamezone008: »Kinect Sports macht zwischendurch immer Spaß. Auch die Demo lässt erahnen, dass es wieder ein nettes Game für gesellige Runden wird.«

EXKLUSIV-LIEBLINGE

Welches der genannten Xbox-One-Exklusiv-Games taugt dir am meisten?

Forza Motorsport 5	30%
Indiziert	30%
Ryse: Son of Rome	20%
Zoo Tycoon	10%
Killer Instinct (Download)	10%

LIVE ARCADE TOTAL

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

SOUL CALIBUR 2 HD

Preis | 19,99 Euro **Hersteller** | Namco Bandai **Schwierigkeit** | normal **Spieler** | 1 - 2

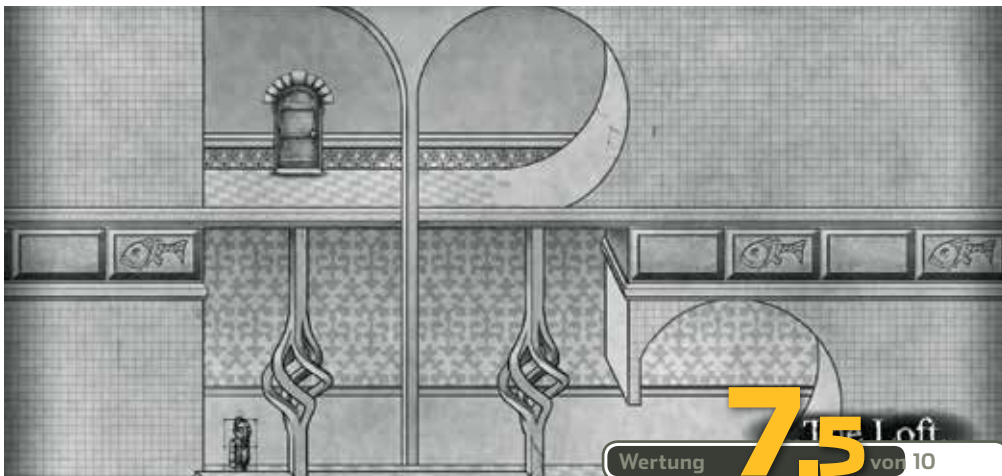
Während »Killer Instinct« für Xbox One gerade um neue Anerkennung im Beat-em-Up-Genre kämpft, hat sich »Soul Calibur 2« seine Lorbeeren bereits zu Xbox-1-Zeiten verdient. Kein Wunder also, dass auch die HD-Portierung stundenlang vor die Mattscheibe fesselt. Mit fünf verschiedenen Spielvarianten, darunter ein Story-Modus mit Rollenspiel-Elementen, hat das hier mehr Abwechslung zu bieten als so manch moderner Haudrauf-Vertreter. Dazu kommt der neue Online-Modus, den zwar seltene Latenz-Probleme geißeln, der jedoch insgesamt gut funktioniert. Das Kampfsystem wurde nicht angetastet und ist damit großartig wie eh und je. Heißt: Feuerbälle und andere übernatürliche Manöver weichen hier waffenlastigen Duellen in echten 3D-Arenen, in denen es vor allem auf die Positionierung und deine Fähigkeiten am Gamepad ankommt. Und man glaubt es kaum: Selbst die Grafik ist dank HD-Frischzellenkur noch immer akzeptabel. Besonders positiv stechen die Animationen heraus, die die Charaktere damals wie heute glaubhaft zum Leben erwecken.



THE BRIDGE

Preis | 9,49 Euro **Hersteller** | Midnight City **Schwierigkeit** | schwer **Spieler** | 1

In »The Bridge« trifft Isaac Newton auf M. C. Escher: Durch das Beeinflussen der Schwerkraft arbeitest du dich durch insgesamt 50 Level. Folglich rollst du Kugeln auf Schalter, gelangst an vorher unerreichbare Schlüssel und läufst an Wänden und Decken entlang. Nach anfänglichem Schongang wird »The Bridge« knallhart: Immer neue Mechaniken erzwingen ständig neue Lösungsansätze. Beispielsweise steuert man zwei Spielfiguren gleichzeitig, die sich jedoch nicht berühren dürfen und verschiedenen Regeln der Schwerkraft folgen: Während der eine gerade an der Decke entlangläuft, ist der andere an der Wand unterwegs. »The Bridge« erzählt derweil eine kryptische Geschichte, deren Sinn sich nur schwer erschließen lässt. Viel eindringlicher ist der Schwarz-Weiß-Look: Sämtliche Animationen wirken, als würden sie vor deinen Augen mit einem Bleistift gezeichnet – sehenswert! Wegen des sehr hohen Schwierigkeitsgrads zum Ende hin sollten Rätselanfänger jedoch vorher lieber zu »Braid« oder »Limbo« greifen.



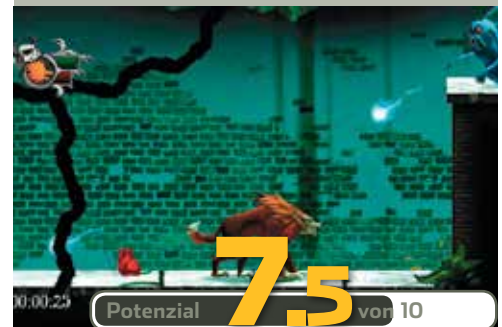
VORSCHAU

BLOOD OF THE WEREWOLF

Entwickler | Midnight City

Schwierigkeit | schwierig **Spieler** | 1

Selena ist nicht nur eine treue Ehefrau und liebende Mutter, sie ist auch ein Werwolf. Es liegt einzig und allein bei ihr, den Tod ihres Mannes zu rächen und die Monster zu bestrafen, die ihren Sohn entführt haben. Das recht klassisch gehaltene 2D-Jump-and-Run bietet über 30 Feindestypen – dämonische Riesenfische, blutgierige Fledermäuse und dergleichen mehr. Per Knopfdruck wechselt Selena zwischen Menschen- und Werwolf-Form flüssig hin und her und schlachtet, schießt und hüpfert durch insgesamt 15 Level sowie fünf Boss-Arenen. Durch die gelungene Steuerung und den fordernden Schwierigkeitsgrad schlägt »Blood of the Werewolf« gerade bei erfahrenen Gamern ein wie eine Silberkugel. Feilen die Entwickler nun noch etwas an Details wie der arg steilen Lernkurve und der etwas simplen Grafik, hat das hier das Zeug zum echten Jump-and-Run-Kleinod. Erscheinungstermin? Erstes Quartal 2014!



SUPER TIME FORCE

Entwickler | Cappybara Games

Schwierigkeit | mittel **Spieler** | 1

Cappybara Games, die Macher der kommenden Rollenspiel-Hoffnung »Below« für Xbox One, arbeiten ebenso an der krachigen Sidescroller-Action »Super Time Force«. Eine Heldentruppe – bestehend aus einem Dinosaurier und vier mit Bazooka, Schild, Maschinen- und Scharfschützengewehr bewaffneten Draufgängersoldaten – reist durch Zeit und Raum, um Ereignisse zu verhindern, die das Ende der Welt bedeuten könnten. Aus der Seitenansicht und in knuffig grobpixeliger Retro-2D-Optik rennt die Truppe über den farbtiefenden Bildschirm und zerlegt Roboter und Dinosaurier – in einer hoch technisierten Zukunft und einer barbarischen Vergangenheit. Zusätzlicher Clou: Per »Time Out«-Funktion kann man das Spiel anhalten, zurückschleichen und dann mit einem neuen Charakter neben seinem eigenen Ich von kurz zuvor zusammenspielen – Einzelspieler-Koop sozusagen. Da »Super Time Force« nun neben Xbox 360 auch für Xbox One erscheint, verschiebt sich die Veröffentlichung auf 2014.



DER DIREKTE WEG ZU DEN ERFOLGEN IN... RYSE: SON OF ROME

ALLE ERFOLGE FÜHREN NACH ROM



Endlich ist es soweit! Mit der Xbox One läutet Microsoft in Europa die nächste Konsolengeneration ein. Wer seinen Freunden die grafischen Möglichkeiten der Konsolen aufzeigen möchte, greift zu »Ryse: Son of Rome«. Der Römer-Prügler sieht jedoch nicht nur großartig aus, sondern hat zudem eine ganze Reihe an Erfolgen zu bieten – auch auf der Xbox One sind diese insgesamt 1.000 Gamerscore-Punkte wert.

In der Kampagne gibt es die meisten Erfolge in Bezug auf die verschiedenen Schwierigkeitsgrade. Neun Erfolge und insgesamt 290 Punkte warten auf dich für das Abschließen jeder Mission – unabhängig davon, welchen Schwierigkeitsgrad du ausgewählt hast. Bist du als Soldat in die Schlacht gezogen, schaltest du »Mein Reich aus Asche« im Wert von 50 Punkten frei. Wer auf dem

höheren Zenturio-Schwierigkeitsgrad siegreich war, kriegt gleich noch »Durch und durch böse« und 30 Punkte obendrauf. Erst danach kannst du den schwierigsten Modus »Legendär« auswählen. Dafür wartet am Ende des Spiels jedoch noch einmal jeweils ein Erfolg für jede Mission auf dich: Die acht Achievements sind insgesamt allerdings nur 40 Punkte wert. Das Kampfsystem von »Ryse: Son of Rome« legt großen Wert auf die sehr blutigen Möglichkeiten, die sich dir bei der Hinrichtung der Gegner anbieten – logisch, dass sie auch im Bezug auf die Erfolge eine gewichtigere Rolle einnehmen. Es beginnt simpel: »Blut gelect« wird dir innerhalb der ersten Sekunden für das Ausführen der ersten Hinrichtung gutgeschrieben. »Zeit für einen Abflug« folgt für die erste Umgebungshinrichtung nur wenig später. Beide Erfolge sind jeweils 5 Punkte wert. »Durchgekomlot« und »Monströse Kombo« verlangen da schon mehr von dir: Es gilt zehn beziehungsweise 25 Gegner zu besiegen, ohne zwischendurch selbst getroffen zu werden. Eine echte Herausforderung und mit jeweils 40 Punkten auch noch üppig belohnt. »Scharfrichter« dagegen fordert etwas mehr Geduld: Nachdem du 100 Hinrichtungen durchgeführt hast, werden dir 10 Punkte gutgeschrieben. Gleiches gilt für den Erfolg »Der doppelte Spaß«, der stattdessen jedoch 50 Doppelhinrichtungen fordert.

GEMEINSAM SCHÖNER METZELN

Außerhalb der Kampagne darfst du auch im Mehrspieler-Modus Barbaren und anderes Gesindel in Fetzen reißen. Im Kolosseum kämpfst du dich mit einem Online-Kumpel durch eine Art Kampagne oder durch mehrere Wellen von Feinden. Für die erste abgeschlossene Kampagne schreibt dir das Spiel »Kolosseumsneuling« und 20 Gamerscore-Punkte gut – »Veteran des Kolosseums« gewährt die gleiche Belohnung nach 20 Kampagnen. Nachdem du alle Arenen gesehen hast, kennst du dich nicht nur wesentlich besser in Rom aus, sondern erhältst auch »Krieger des Kolosseums«, was deinen Gamerscore um weitere 20 Punkte ansteigen lässt. Auch Zusammenarbeit wird belohnt! Gemeinsam mit einem anderen Spieler kannst du eine spektakuläre Koop-Hinrichtung durchführen, die den mutigen Gladiatoren gleichzeitig den Erfolg »Waffenbrüder« und 10 weitere Punkte kredenzt. Klappt das mal nicht so gut und dein Partner stirbt, kannst du dich jedoch ebenfalls freuen:

Dann bekommst du die Möglichkeit, »Nur eine Fleischwunde« freizuschalten: Den Erfolg samt der damit verbundenen 10 Punkte gibt es für das dreimalige Wiederbeleben eines anderen Spielers.



ERFOLGE-ÜBERSICHT

Anzahl der Erfolge:	58
Anzahl der Online-Erfolge:	12
Anzahl geheimer Erfolge:	11
Zeitfaktor:	ca. 50 Stunden
Schwierigkeit:	5/10

Bis auf einen Mehrspieler-Erfolg, der das Erreichen von Level 100 fordert, bietet »Ryse« eine recht übersichtliche Herausforderung. Erfolge-Jäger werden ihre Freude haben, nachdem die ersten Internet-Hilfen für das Lokalisieren der vielen Sammelobjekte auftauchen.

RÖMISCHER GELEHRTER

Mit Chroniken, Sehenswürdigkeiten und Schriftrollen gibt es gleich drei Arten von sammelbaren Gegenständen. »Fand's aufm Weg zum Forum«, »Römischer Tourist« und »Feldpost« sind einfache Erfolge, die es für das Finden der jeweils ersten Chronik, Sehenswürdigkeit und Schriftrolle gibt. Jeweils 10 Punkte werden dir eben-

falls gutgeschrieben. Falls dir das noch nicht reicht, solltest du jedes Level künftig genau beäugen: Jeweils 15 Punkte verdienst du dir nämlich, wenn du alle Collectibles findest. Nach sechs gefundenen Chroniken in einem Level werden diese zudem zu einem Comic zusammengefasst und verleihen dir den Erfolg »Bücherwurm«.





✕ Nachgefasst

Mit »Call of Duty: Ghosts« stolperte die Rekordserie das erste Mal seit langer Zeit über international eher verhaltene Kritiken. Stimmen die Fans den zuweilen sehr mäßigen Einschätzungen aus Übersee zu? Oder sind sie ähnlich begeistert wie ein Großteil des 360-Live-Teams? Hier die knallharten Meinungen aus dem Forum!

Angesichts der ersten Ankündigung im Mai 2013 sind viele Forennutzer optimistisch. Roeselinho meint etwa: »Mit Call of Duty 4: Modern Warfare hat Infinity Ward einen genialen Shooter abgeliefert, sei es im Einzel- oder Mehrspieler-Modus. Klar, die Nachfolger sollten einfach Geld bringen. Immer die gleiche Engine, außer einem neuen Setting gab's kaum was Neues. Aber jetzt gibt es die Möglichkeit, dass wirklich mal etwas Neues kommen kann.« Gamezone008 stimmt ihm zu: »Ich hole es nur, wenn es so überrascht wie damals Call of Duty 4: Modern Warfare. Wenn es wieder dasselbe in Grün ist, werde ich es auslassen.« Einige Wochen vor Veröffentlichung schildert auch Mattcher77 seine Erwartungen: »Der letzte Call-of-Duty-Teil den ich richtig klasse fand, war Modern Warfare, weil es einfach etwas Neues war. Die beiden Black-Ops-Teile haben mich aufgrund des Settings nicht interessiert. Trotzdem bin ich auf Ghosts gespannt. In puncto Grafik kann ich mich zwar täuschen, aber überragend sieht die nicht aus. Zumindest hatte sie keinen Wow-Effekt. Bei einem Next-Gen-Spiel erwarte ich deutlich mehr.« Ollimann beschwingt die Erwartungen: »Man muss aber auch sagen, dass die Grafik bei Call of Duty für mich – und ich schätze mal auch ganz generell – nie eine große Rolle spielte.«

Als »Call of Duty: Ghosts« dann Anfang November 2013 endlich erscheint, konzentriert sich die 360-Live-Community zunächst auf den Mehrspieler-Modus. Serienveteran Stormtroo0per ist zwar zufrieden, möchte aber trotzdem noch nicht in Lobes-

hymnen ausbrechen: »Das Game spielt sich gut und solide, aber ich werde einen Teufel tun und es, wie damals Black Ops 2, nach einem Tag schon in den Himmel loben. Ich freue mich zunächst einmal auf die nächsten Wochen, wenn ich das Potenzial voll ausschöpfen kann. Das Gunplay ist jedenfalls echt gut, spielt sich sehr flüssig. Ersteindruck: Besser, da schwieriger als Modern Warfare 3. Es ist mir noch ein bisschen zu sehr auf Anfänger ausgerichtet, als dass ich es als perfekt bezeichnen würde, aber es erscheint mir wie ein erster Schritt in die richtige Richtung.« Während sich viele Nutzer über den entfernten Search-and-Destroy-Modus aufregen, sieht Megalow0815 die Sache gelassen. »Der fehlende Modus stört mich nicht weiter. Seit »Modern Warfare 2« ist die Serie für mich sowieso nur noch für den schnellen Spaß da, und da passen die anderen Modi wesentlich besser.« Stormtroo0per dagegen hat so seine Probleme damit: »Dass sie so viele Modi heraus genommen haben, ist ziemlich dreist. Ich hoffe, so etwas wird in Zukunft nicht auch noch per Download-Inhalt erweitert.« WiiiEZZeL findet die fehlende Abwechslung zwar ebenfalls nicht gerade schön, kann aber darüber hinwegsehen: »Ich habe gestern mal zwei Stunden lang den Mehrspieler-Modus gespielt und war ebenfalls erst einmal erstaunt darüber, wie wenig Spielmodi existierten. Aber lässt sich doch trotzdem ganz gut spielen.« Megalow0815 sieht die Sache ein wenig anders: »Was mich etwas nervt, ist, dass man alle Waffen sofort von Anfang an kaufen kann. Ich fand es viel besser, als es bestimmte Waffen erst ab einem

höheren Level gab. War immer schön motivierend, bis zur nächsten Waffe zu spielen. Ansonsten sind viele Perks richtiger Müll, die Karten gefallen mir bisher auch noch nicht wirklich.« CFG MrPuffin äußert sich zufriedener: »Bisher finde ich das Spiel echt spaßig, die Karten sind schön groß und abwechslungsreich und die Scharfschützengewehre haben bei der Kartengröße auch mal wieder einen Sinn.« Während StevenB0312 in der Kampagne gut voran kommt, hat er mit dem Mehrspieler-Modus so seine Probleme: »Habe es nun auf Veteran durchgespielt. Ich finde, es war eigentlich sehr gut machbar. Werde es aber wieder verkaufen, da mir der Multiplayer gar nicht gefällt. Mir gefallen die Karten gar nicht. Sehe kein Land in diesem Spiel.« Megalow0815 hält dagegen: »Ich fand die Maps anfangs auch teils richtig schlecht, aber mittlerweile gefallen mir einige doch. Man muss dem Spiel online ein bisschen Zeit geben. Denke nämlich, dass das wirklich Potenzial hat, auch über längere Zeit Spaß zu machen.« Du kennst »Ghosts« mittlerweile wie deine Westentasche und willst dich in die lebhafteste Diskussion einklinken? Dann ab ins Forum auf www.360-live.de!

Robin Schweiger

Shooter-Sensation oder kurzatmiger Knallfrosch? Hier vier ganz subjektiven Meinungen aus der Redaktion...

Jan Heinrich:

Eine lässige Solo-Kampagne und die vielen Neuerungen im gegenüber den Vorgängerspielen ziemlich abgewandelten Mehrspieler-Modus frischen das Grundkonzept um zackige Infanterie-Scharmützel extrem auf. Zudem sieht's auf der Xbox 360 gewohnt gut aus. Die One-Fassung überzeugt hingegen mit aufpolierter Grafik und profitiert ganz klar von den praktischen DVR-Funktionen zum Aufnehmen und Teilen von Schadenfreude-Momenten im Multiplayer.

Michael Förtsch:

Ob man's gut findet oder schlecht: Wie man's dreht und wendet, bekommt man für die eigene Meinung zu »Call of Duty: Ghosts« auf den Deckel. Doch unstrittig ist für mich: Der Koop-Part »Extinction« ist fantastisch und unterhält mich länger und besser als die Kampagne und der eigentliche Mehrspieler-Part zusammen. Freu mich bereits auf die Download-Inhalte.

Nils Osowski:

Das jährliche Update entlockt mir nicht mal ein müdes Gähnen. Was dieser alberne Köter Riley soll, muss mir Activision noch mal erklären. Nö, die Serie ist für mich inzwischen wie Silvester: Kommt leider jedes Jahr und nervt unheimlich.

Sönke Siemens:

Ich lass Nils' Nörgeleien einfach mal im Kugelhagel verhallen und tob' mich weiter im »Trupp«-Modus auf Xbox Live aus. Insbesondere die Tatsache, dass man hier Erfahrungspunkte für den klassischen Multiplayer sammeln kann, finde ich sehr begrüßenswert. Allerdings noch eine dringende Bitte an Infinity Ward: Für die Download-Inhalte nicht schon wieder Karten aus den Vorgängerspielen recyceln! Langweilt langsam!



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 entstanden 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!

SNACKPECH

Böse Zungen behaupten, es gebe Redakteure, die nur auf Events gehen, um sich dort durchzufuttern. Auf einer Sony-Veranstaltung durfte sich Sönke kürzlich am »geilen American Breakfast«, an der »dekadenten Currywurst-Luxus-Braterei« und am »scharfen Chili« bedienen. Zwischendurch gab's Wasabi-Nüsse, Red Bull, geschäumten Cappuccino und Tegernseer Hell. Als Markus dort kurz vor Feierabend auftauchte waren nur noch Bionade und Mini-Mohrenköpfe übrig...

Hat immer noch Hunger: Markus



ENDLICH...

... sind sie da, die Xbox One und die Playstation 4. Was war das doch für ein Hin und Her, bis die Vorab-Konsolen inklusive aller Spielmuster endlich im Büro aufschlugen. Sönke telefonierte fast täglich mit Vertretern von Microsoft und Sony und verbrannte auf diesem Weg nicht nur unzählige Stunden an Arbeitszeit, sondern auch jede Menge Kalorien – durch den ganzen Stress. Versuch das doch auch mal, wenn du abnehmen willst. Soll laut Sönke wunder wirken.

Telefonierte noch im Schlaf: Sönke



SPRUCH DES MONATS

Michael:
»Früher Vogel ist aller Laster Anfang!«

SUPERHELDEN-REDAKTION

Klar, jeder will mal ein Superheld sein und darum kamen uns die von WB Games zugesandten Pappmasken im »Lego Marvel Super Heroes«-Stil ganz recht. Technikfreak Sönke wurde prompt zu Iron Man, Jan hat sich in den sarkastischen Deadpool verwandelt, Nils schnappte sich die Thor-Maske und holte den Hammer raus und Markus ließ seine femininen Reize als Black Widow spielen. Nur Michael war das Ganze zu doof. Irgendwann konnte aber auch er sich nicht mehr wehren...

Wurde zum Hulk: Michael



ADVENT, ADVENT...

... ein Türchen klemmt. Bekanntlich erscheint im Februar mit »Thief« bereits der vierte Teil der Videospielreihe rund um Meisterdieb Garrett. Ein Adventskalender der etwas anderen Art hat uns nun aus dem Hause Square Enix erreicht: Ein Dietrich – das wohl bekannteste Werkzeug zum Öffnen von Türschlössern. Alles frei nach dem Motto: »Jeden Tag ein Türchen auf«. Großartig! Es gibt also doch noch Werbegeschenke mit Witz und Kreativität.

Steigt nun nachts in Häuser ein: Nils



DRUCKER-QUERELEN

Eine gute Sache hat das Ende der 360-Live- und PS3M-Ära ja: Endlich müssen wir uns nicht mehr mit unserem widerspenstigen Laserdrucker herumschlagen. Wollten wir auch nur eine Heftseite ausdrucken, konnte dieser simple Vorgang schon einmal bis zu fünf Minuten dauern. Naja, wenigstens Zeit für eine Kaffeepause. Warum der HP-Druckknecht uns oft so geärgert hat? Keine Ahnung, haben wir ihn doch stets mit leckerem Papier gefüttert und ihm gut zugeredet.

Schwört wieder auf Tinte: Jan

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

Wie zufrieden bist du mit deiner Next-Gen-Konsole?



Nils: Ich habe mir zum Verkaufsstart eine Xbox One geholt, mit dem Kauf der PS4 warte ich, bis ein neues »God of War« kommt. Für mich als Blut-und-Eingeweide-Freund war ehrlich gesagt dieses Alles-Umholzen-Spiel mit den Zombies der Grund, die One zu kaufen. »Ryse« ist auch klasse, Kinect braucht bis auf QR-Code-Scans keine Sau, die kleine, nicht austauschbare Festplatte nervt, die Multimedia-und-Multitasking-Sachen und das Snap-Feature sind dagegen super. Unterm Strich bin ich befriedigt.



Markus: Leider besitze ich noch keine der beiden neuen Konsolen. Ich vergnüge mich gerade meist mit meinem PC, da ich bei der Steam-Herbstaktion wieder viel zu viel Geld ausgegeben und mir unzählige Retro- und Indie-Games zugelegt habe. »Evoland« zum Beispiel und »Papers, Please« und »The Dig« und...



Jan: Nach all den Jahren Spieltesten im Dauermarathon für 360 Live, habe ich tatsächlich beschlossen, erst einmal abzuwarten. Warum auch nicht? Daheim warten immer noch dutzende Titel darauf, gezockt zu werden. Bis dahin finde ich die hohen Anschaffungskosten einfach nicht gerechtfertigt.

An Silvester lässt man's bekanntlich richtig krachen – deine Pläne für den ultimativen Jahreswechsel?



Michael: Ich hocke mich einsam und allein ins Tambosi und besaube mich mit Bier. [Anm. d. Red.: Das Tambosi ist das älteste Kaffeehaus mit durchgehendem Betrieb in der bayerischen Landeshauptstadt. Ein Stück Italien im Herzen Münchens.]



Martina: Gute Freunde, Aperol Sprizz und ein Logenplatz auf meinem Balkon fürs örtliche Feuerwerk.



Sönke: Der Jahreswechsel wird auch dieses Jahr gebührend im Kreise der Familie zelebriert: mit Bleigießen vom Discounter, einem garantiert nicht fettarmen Buffet, chilensischem Pisco Sour, bulgarischem Schnaps, polnischen Kanonenschlägen, multi-kulti »Just Dance«-Unterhaltung und einem selbst konstruierten Fritteusenschutz, falls mal wieder jemand die China-böller in der Küche zündet.

360 LIVE LESERPOST



Wäre dies kein Spielmagazin sondern ein irischer Pub, wäre jetzt wohl der passende Augenblick für den Ausruf: »Letzte Bestellung, bitte!« Aber eben weil das hier ein Gamesmagazin und keine irische Kneipe ist, sagen wir einfach noch mal voller Freude: Vorhang auf für die letzte Leserpost!



NUR EIN TOTER HUND ...

Hey 360 Live! Irgendwie bin ich von »Call of Duty: Ghosts« enttäuscht. Wollte euch trotzdem nochmal an das Fass Bier erinnern, dass ihr in der Juli-Ausgabe verwettet habt. Nämlich darauf, dass der Hund Riley die Geschichte nicht überleben wird. Spaß beiseite, ich liebe euer Magazin, ich hoffe ihr macht weiter so! Anil Gültekin, per E-Mail

Sönke: Tja, also, die Sache mit dem Hund und dem Bier... Tatsächlich springt Hund Riley über die virtuelle Klinge – aber eben nur im Multiplayer, tausendfach. Was die Story betrifft, hast du dagegen Recht. Achtung Spoiler: Riley kommt mit einem blauen Auge davon und überlebt! Und weil wir Ehrenmänner sind, haben wir das Fass auch schon besorgt. Natürlich mussten wir uns vom ordnungsgemäßen Zustand des Gerstensaftes überzeugen. Um ganz sicher zu gehen, gleich mehrmals. Nun, wie soll ich sagen? Du kannst das Bierfass gerne haben. Aber jetzt, da es quasi, nun ja, leer ist ... also ... Und somit kommen wir zu deinem netten Gruß: Danke, natürlich werden wir irgendwie, irgendwo weitermachen – sobald das Team wieder nüchtern genug dazu ist.

NUR EIN DRESSIERTER HUND ...

Meine Frage bezieht sich auf die sogenannten Companion-Apps für Smartphones und Tablet-PCs, die immer mehr in den Vordergrund rücken. Vor ein paar Monaten kaufte ich mir nämlich ein Windows Phone, da ich der Meinung war, dass die Xbox als Microsoft-Produkt natürlich auch, wie die anderen Peripherie-

geräte mit gleichem Betriebssystem, ebenfalls mit Apps versorgt werden. Doch was passiert nun? Auf die iFruit-App zu »GTA 5« warte ich noch immer. Und wie ich gelesen habe, soll wohl die Commander-App zu »Battlefield 4« für Windows Phones und Tablets noch gar nicht geplant sein. Welches Betriebssystem ist denn nun das, das am besten mit diesen passenden Game-Apps versorgt wird? Zusätzlich möchte ich noch sagen, dass euer Magazin mittlerweile wirklich das einzig gute reine Xbox-Magazin auf dem deutschen Markt ist. Vielen Dank für unzählige tolle Berichte und Hilfen zu Kaufentscheidungen. Macht weiter so! Jakob Gajos, per E-Mail

Markus: Nach unserer Erfahrung hast du mit den Begleiter-Apps am meisten Freude, wenn du über iOS oder Android-Gerät verfügst. Unsere Empfehlung wäre ein iPad Mini oder ein aktuelles Markenhersteller-Tablet, zum Beispiel von Asus, Samsung, etc. Allerdings ist es tatsächlich so, dass diese Art von Apps meist am schnellsten für iOS erscheinen und erst mit ein bis zwei Wochen Verzögerung für Android. Außerdem werden sie dann recht gut mit Updates versorgt – beides kann man für Windows-Phone-Geräte aktuell leider nicht behaupten. Dass sich das in Zukunft schlagartig verbessern wird, glauben wir leider nicht. Mit einem iOS- oder Android-Gerät bist du in diesem Bereich also zukunftsicherer aufgestellt – so hart es klingen mag.

DIE KONSOLE IST TOT, JIM!

Bitte macht in eurer nächsten Ausgabe mal darauf aufmerksam, was Microsoft sich da beim Xbox-One-Release geleistet hat. Meine Konsole lässt sich nach wie vor nicht starten. Und wenn man den diversen Online-Foren glauben darf, bin ich da bei Weitem nicht der einzige mit solchen Problemen. Bei Amazon ist ein zeitnahe Umtausch nicht drin, weil die aktuell keine Geräte mehr haben, und bei Microsoft selber hängt man

✗ ACHTUNG! ACHTUNG! FANBOY DES MONATS

Moin Moin liebes 360-live-Team, wie sich aus dem Betreff entnehmen lässt, bin ich ein treuer Leser seit der ersten Ausgabe. Es hat zwar einige Zeit in Anspruch genommen, bis ich ein Abo abgeschlossen habe, was erst passiert ist, nachdem es euer Heft komischerweise nirgendwo in meiner Ecke mehr zu kaufen gab. Bereut habe ich es dennoch nicht, das Abo abzuschließen. Soweit ich mich erinnern kann, gab es bei meinem Abschluss die »Game of the Year«-Edition von »Two Worlds 2« als Zugabe. Zur eigenen Information habe ich zum Release der Xbox 360 mehrere Hefte Probe gelesen, wobei mir eures am besten gefallen hat. Eure Tests/Previews etc. waren immer eine große Hilfe bei der Auswahl der Spiele, die ich mir zugelegt habe, auch wenn ich bei manchen Titeln nicht immer einer Meinung war mit dem Schreiberling. Vielen Dank für die schönen Stunden beim Lesen eures Heftes. Eine Frage habe ich dennoch: Wie sieht's aus bei Release der Xbox One, wird 360 Live eingestellt und nur noch über die Xbox One ein Heft gemacht oder wird die 360 Live weitergeführt?

Hendrik Brandt, via Mail

Reinhard: Normalerweise lässt uns die bloße Behauptung, Fan der ersten Stunde zu sein, natürlich völlig kalt. Normalerweise senden uns die Leser aber auch keine Beweisfotos mit. Daher bleibt uns wohl nichts anderes übrig,

als unser Haupt vor dir zu verneigen. Gratuliere: Du hast die »Fan des Monats«-Medaille wahrhaftig verdient! Dass es nun ausgerechnet mit dieser Ausgabe endgültig zu Ende geht, tut uns sehr leid. Was für stürmische Jahre haben wir doch erlebt, was für tolle Spiele gespielt! Wir haben Triumphe gefeiert oder vor Frust ins Pad gebissen, haben als Astronaut, Abenteurer, Rennfahrer oder Pixelhaufen virtuelle Welten erforscht und mit jähem Entsetzen manchen Software-Absturz erlebt. Und auch wenn an dieser Stelle die Rubrik Leserbriefe endet, geht das Abenteuer »Spiele« doch weiter. Wir leben in tollen Zeiten. Machen wir was daraus!



✗ 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

✖ UNSERE MOTZECKE

GLAUBENSKRISE

Euer Magazin habe ich erst seit diesem Jahr abonniert, aber ich lese euch seit der »F.E.A.R. 2: Project Origin«-Coverstory vom Januar 2009. Was mir bei euch schon immer gefallen hat, sind die Einführungstexte. Ihr erzählt eure Geschichten in einer Weise, als wäre man im Spiel und würde die Geschehnisse selbst erleben. Das zog mich schon früher in euren Bann und das tut es auch heute noch. Aber natürlich sind seit unserer ersten »gemeinsamen« Ausgabe einige Jahre vergangen. Mittlerweile studiere ich Journalismus in Berlin und schreibe selbst für eine Spieleredaktion Kritiken. Dieses Jahr habe ich Jan in Hamburg bei der Anspielsession von »Injustice: Gods Among Us« gesehen. Oh Gott, das war ein Moment. Und auf der diesjährigen Gamescom in Köln war vor allem Sönke mit seinem »Hut« zu sehen. Es ist spaßig, euch zuzusehen und ich kaufe euch die Leidenschaft ab, die ihr für Spiele entwickelt. Ihr seid toll und das wisst ihr auch. Aber: Der Konsolenkrieg sollte für mich als Xbox-Fan eigentlich unwichtig sein, doch das ist er nicht. Mit meiner Xbox 360 habe ich so viele schöne Momente erlebt – und viele schlechte: Ärger mit dem Xbox Live Service, Download-Inhalte konnten nicht offline gespielt werden und schließlich die Nutzungsbestimmungen bezüglich meines Profils. Dazu die schlechte Presse von der neuen Konsole, auf die ich mich seit Jahren gefreut habe. Das alles kann ich Microsoft nicht nachsehen. Diese Dreistigkeit an den Tag zu legen, das zeugt für mich von absolutem Realitätsverlust

stundenlang in der Warteschleife, um dann zu erfahren, dass ein Gerätetausch nur möglich ist, wenn man eine Kreditkarte hat – was bei mir nicht der Fall ist. Ansonsten bliebe nur die Möglichkeit einer Reparatur, was angeblich bis zu 28 Tage dauern soll. Das kann doch nicht deren Ernst sein!?! Ich habe meine Day1-Edition bereits im Juni vorbestellt und monatelang dem Release entgegengefeibert, bin nun nach dem »großen Tag« aber mehr als gefrustet...

Marco Carl, via Mail

Jan: Wir können deinen Frust absolut nachvollziehen. Schlimmer noch: Du bist nicht der einzige Kunde mit einem kaputten Neugerät. Allerdings sei auch gesagt: Bei über einer Million verkaufter Geräte sind gelegentliche Ausfälle leider kaum zu vermeiden. Je komplexer ein System, umso größer das Risiko, dass eine seiner Komponenten ausfällt – und damit das ganze System. Ärgerlich für Kunden, noch ärgerlicher, wenn, wie in deinem Falle, keine kurzfristige Lösung gefunden werden kann. Aber sowohl die Microsoft- als auch die Sony-Konsolen sind praktisch weltweit ausverkauft, Ersatzgeräte also so selten wie ein Schneeball in der Hölle. Sorry, aber da hilft einfach nur Abwarten – und sich zähneknirschend mit den »alten« Konsolen noch ein paar schöne Stunden machen.

WO BLEIBT DAS FINALE?

Ich hätte eine Frage zum bald erscheinenden »Final Fantasy X/X-2 HD Remaster«. Dieses ist derzeit nur für die PS3 angekündigt. Ist vielleicht auch eine Umsetzung für die Xbox 360 im Bereich des Möglichen? PS: Der neue Bewertungskasten (Vergleich Xbox- 360- vs. Xbox-One-Version) im Testbereich ist sehr gut. So

des Unternehmens. Allerdings möchte ich mich auch nicht mit der Playstation 4 anfreunden. So bleibt der Xbox One Controller wahrscheinlich das einzige, was unter meinem Weihnachtsbaum liegen wird. Damit ich ihn dann am PC benutzen kann. Ich habe eigentlich gehofft, dass ihr mich wieder auf den richtigen Pfad zurück lenken könnt.

Stefan-Robert Briesenick, per E-Mail

Michael: Danke, es ist schön, dass es Leser gibt, die das Heft mit gleicher Begeisterung lesen, wie wir es schreiben. Aber zu deinem Glaubenskonflikt: Ja, die Technik der neuen Xbox hat ihre Tücken. Und ja, Microsoft ist in Sachen Kundendaten und Respekt vor dem Kunden vielfach weit über das Ziel hinausgeschossen. Wir hoffen, dass sich die Jungs und Mädels in Redmond die tollen Schlagzeilen über all den Mist als mahnendes Beispiel über ihre Schreibtische genagelt haben. Aber: Allen Unkenrufen zum Trotz ist die Xbox One immer noch ein tolles Gerät, das uns sicherlich im Laufe der nächsten Jahre ganz fantastische Spielerlebnisse beschert wird. Warum geben wir der Konsole also nicht die Chance, die sie verdient hat? Unser Rat: Kaufe dir einen neuen Controller – und klebe noch eine Konsole darunter. Die passt auch farblich viel besser als so mancher PC. So, nachdem das geklärt ist, hier noch einige Spielernamen wegen denen allein es sich unserer Meinungen nach lohnt, früher oder später auf Xbox One umzusteigen: »Titanfall«, »Quantum Break«, »Below«, »Sunset Overdrive«, »Halo Xbox One«, »D4«, »Mirror's Edge 2«, »Trials Fusion«... – Fortsetzung siehe Vorschau-Spezial 2014 weiter vorn im Heft! Und mal sehen, vielleicht gibt's ja 2014 doch noch Bundles ohne Kinect-Sensor – in dieser Next-Gen-Schlacht ist alles möglich!

sehe ich, ob ich mir ein Spiel noch für die aktuelle oder doch lieber für die neue Xbox One besorgen soll. Ich werde nämlich noch mit dem Kauf der neuen Xbox warten.

Markus Frühwirth, per E-Mail

Sabine: Die Sache mit der HD-Neuaufgabe von Teil Zehn sieht für Xboxer leider nicht gut aus. Weiterhin ist das Remake nur für die Playstation 3 geplant – und wurde selbst da noch von Ende Dezember auf den Februar 2014 verschoben. Eine Xbox-Version ist allerdings schon deshalb fragwürdig, weil die Microsoft-Konsolen in Japan kaum verbreitet ist. Und das drückt weiterhin auf die Motivation der japanischen Hersteller. Als knallharter Fan könntest du nun natürlich die Initiative ergreifen und eine Online-Petition starten, zum Beispiel unter www.openpetition.de. Schätze mal, wenn du genügend Stimmen – über 20.000 sollten es mindestens sein – zusammenbekommst und dein Anliegen dann Square Enix vorträgst, werden sie vielleicht doch noch hellhörig. Wäre ja nicht der erste Spielhersteller, der dem Rubel zuliebe eine Kehrtwende macht.

✖ SCHNIPSEL

Moin Moin. Hab da mal eine Frage bezüglich »Battlefield 4« für die One. Mir wird jedes Mal mein Speicherpunkt der Kampagne gelöscht, wenn ich die Konsole ausmache. Ich habe keine Ahnung, an was das liegen kann. Habt ihr eventuell eine Vermutung, was das sein könnte?

Falko „Waschbär“ Kompf, via Facebook

Fehler ganz klar erkannt: Du hast die Konsole abgeschaltet, so etwas tut man doch nicht! Ansonsten können wir nur raten – bevor du die Hotline anrufst –, mal ein neues Profil auf deiner Konsole anzulegen, eine Mission durchzuspielen und dann zu schauen, ob der Speichervorgang hier funktioniert.

Bitte, bitte, bitte hört auf so viele tolle Spiele zu testen – dafür reicht mein Bafög nicht. Nee, im Ernst: Ich abonniere selten Zeitschriften, aber euch nicht ohne Grund. Macht echt Spaß, eure Berichte zu lesen! Sabrina Steinfurt, via E-Mail

Dir zuliebe haben wir uns mit allen namhaften Spielherstellern geeinigt: Ab jetzt werden nur noch miese, billige Spiele produziert. Nächstes Jahr soll übrigens ein neues »Pac-Man« erscheinen...

Zur Frage, wie gut mir eure Zeitung gefällt: Ich habe seit acht Jahren nicht eine Ausgabe verpasst. Das sagt dann wohl alles ;)

Marcel Olbrich, via E-Mail

Wir spielen jetzt einfach mal die Galgenhumor-Karte aus und sagen: Glückwunsch, dann hast du – wenn du das hier liest – keine einzige Ausgabe verpasst und ein vollständiges Archiv, das eines Tages bestimmt richtig Asche wert ist. Aber mal ganz im Ernst: Danke! Super-Fan-Erfolg freigeschaltet! 1.000 Gamerscore!

Ich hole mir regelmäßig die 360 Live, weil ich hier gute und kritische Berichte bekomme. Die der anderen Magazine lesen sich eher wie die euphorischen Produktbeschreibungen der Entwickler. Neben den Berichten gefällt mir auch das Layout echt gut, einzig die Titelseite wird manchmal etwas überladen. Hoffentlich wird das Magazin in Anlehnung an die Xbox One auch ein kleines angepasstes Update erhalten. Ansonsten finde ich die Bindung zur Community echt sehr klasse. So ausgeprägt finde ich das wirklich nur hier und so hat man die Chance viel über andere und von anderen Usern zu erfahren.

Von Christian Koitka, via E-Mail

In der Tat hatten wir noch viele Zukunftspläne, die sich mit dieser Ausgabe leider zerschlagen haben. Aber wer weiß, vielleicht tauchen wir ja unter anderem Namen doch noch irgendwo wieder auf. Am besten du folgst unserem speziell für diesen Fall der Fälle eingerichteten Nickname auf Twitter: [www.twitter.com/ex360livateam](https://twitter.com/ex360livateam)

✖ SPRUCH DES MONATS

» Als Kind wollte ich Busfahrer werden. Ich liebe dieses Zischen, wenn sich die Türen öffnen. Doch irgendwann entdeckte ich dann das Dosenbier. «

oX Rook Xo



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

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

360_{LIVE}
OKTOBER 2013

KAUFBERATER



78 SMARTGLASS FÜR XBOX ONE

So funktioniert die Begleiter-App

79 GENRE-TIPPS

Die besten Empfehlungen
Für Weihnachten und danach

80 SPIELETERMINE

Wann erscheint was?

DIE SMARTGLASS-APP FÜR XBOX ONE

Nichts scheint mehr ohne Begleit-App zu gehen. Ob künftig auch elektrische Rasierer mit einer solchen daherkommen? Wer weiß. Die Xbox One tut es und erlaubt Microsoft-Jüngern, ihre Smartphones und Tablets mit Hilfe der Smartglass-App zur Steuerzentrale zu machen.

Was die offizielle Smartglass-App von Microsoft dich kostet? Erfreulicherweise keinen Cent. Alles was du brauchst, ist ein Smartphone oder Tablet mit einem der folgenden Betriebssysteme: Android 4.0 oder höher, Apple iOS, Windows 8, Windows RT oder Windows Phone 8.0 oder höher. 360 Live hat die App auf einem Samsung Galaxy S3 ausprobiert. Nach dem Laden der 14 MB großen Datei und dem Starten von Smartglass sucht das Programm im lokalen Netzwerk zunächst nach einer Xbox One. Im Fall des 360-Live-Tests klappt das augenblicklich und ohne Probleme, sodass Smartphone und Konsole prompt verbunden sind. Bezüglich der Optik unterscheidet sich Smartglass nicht von dem großen Konsolen-Bruder, die Windows-typische Kachelstruktur findet auch hier Verwendung. Auf dem Startbildschirm siehst du deine jüngsten Aktivitäten ein, also zuletzt genutzte Anwendungen und Spiele. Kurz auf eine der Kacheln getippt, erscheinen Zusatzinformationen. Welche neuen Erweiterungen gibt's für »Call of Duty: Ghosts«? Wie teuer ist der Premium-Pass für »Battlefield 4«? Neben Kaufinhalten wirft die App natürlich noch generelle Informationen zum jeweiligen Titel sowie Screenshots auf den Touchscreen. Cool, wenngleich pure Effekthascherei: Mit einem Tipper auf den »Auf Xbox One abspielen«-Button startet man zum Beispiel »Forza 5« mit Hilfe der App. Basis-Funktionen wie das Einsehen der Freundesliste, den Erfolgen, das Platzieren von Pins für den Xbox-One-Bildschirm, der Verändern von Einstellungen und das Verschicken von Nachrichten fehlen freilich nicht. All diese Optionen sind durch Auswählen des Symbols am oberen, linken Bildschirmrand anpassbar. Indes erstrahlt im unteren, rechten Eck ein zusätzliches Icon in Form einer Fernbedienung. Nun, dreimal darfst du raten, was dieses tut. Klar, hiermit steuerst du die Wiedergabe von Blu-rays, dein TV-Programm und andere Multimedia-Inhalte über den Touchscreen. Braucht man das? Will man das? Das bleibt letztlich Geschmackssache, läuft es per klassischer Controller-Eingabe oder Kinect doch ebenso reibungslos. Nützlicher ist da schon Smartglass-Steuerung des Browsers, vermag es der Touchscreen doch, einzelne Elemente unkompliziert heran zu zoomen.

SMARTGLASS ODER GLASS-ASS?

Im Betrieb läuft die Smartglass-App stabil, schnell und zuverlässig, zumindest in der auf S3 getesteten

Android-Variante. Ob du die App wirklich herunterladen musst? Tja, Fernbedienungs-Ersatz, Nachrichten schreiben, zusätzliche Infos zu Spielen und Filmen: alles ganz nett. Aber eben nur ganz nett im Sinne von Schnickschnack, den du mal kurz ausprobierst und dann vergisst. Warum in Smartglass trotzdem riesiges Potenzial steckt? Weil die Zweite-Bildschirm-Funktionen gerade in Bezug auf Spiele spannende Möglichkeiten parat haben. Aktuell nutzen nur wenige Games Smartglass, wie etwa »Battlefield 4«, wobei der zweite Bildschirm primär zur Einsicht der Umgebungskarte in Mehrspieler-Matches genutzt wird. Und in einem mittlerweile indizierten Zombie-Titel für Xbox One kann der Spieler sogar so manche Neben-

mission nur aktivieren, indem er die eingehenden Anrufe beim Protagonisten selbst mit der Smartglass-App auf seinem Handy annimmt. Genau diese Richtung muss Microsoft, gerade bei den First-Party-Spielen, beibehalten. Interaktive Karten, das Smartphone als Ausrüstungstasche in einem Rollenspiel, sodass du auf dem Touchscreen dein Inventar durchforstest: So was macht derartige Technologie reizvoll, gibt ihr eine Daseinsberechtigung. Für die meisten Zocker werden die Basis-Funktionen von Smartglass Nebensache sein, doch geschieht Games-seitig spannende Unterstützung, steht einer rosigen Zweite-Bildschirm-Zukunft nichts im Weg.

Nils Osowski

✕ Kommando von oben

ERSTE SPIELE MIT SMARTGLASS-UNTERSTÜTZUNG

Battlefield 4

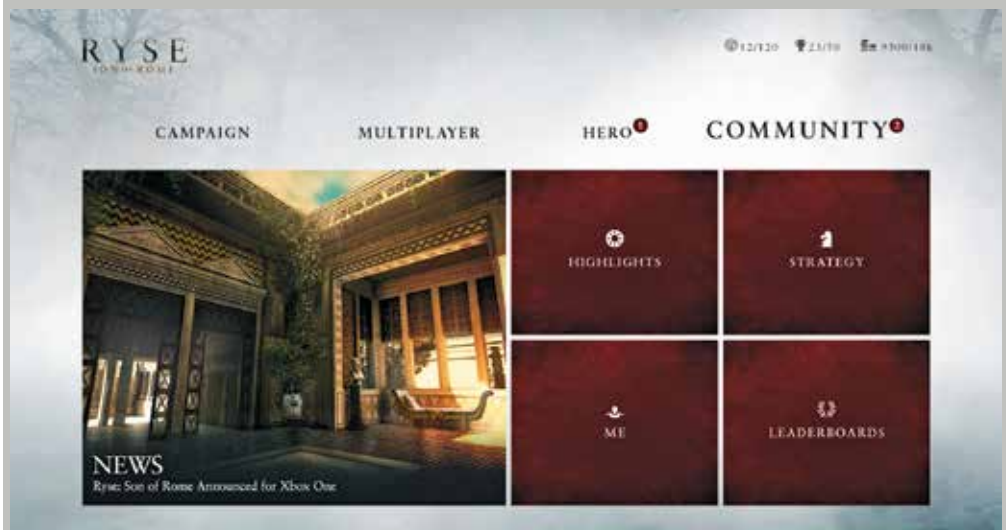
Die Mehrspieler-Action lässt sich mithilfe einer zoombaren Übersichtskarte der Spielumgebung perfekt analysieren und strategisch koordinieren

Ryse: Son of Rome

Timeline, Starten von Mehrspielerpartien und Abrufen verschiedenster Statistiken, Einblick in Achievement-Strategien, Anpassen des Multiplayer-Charakters

Just Dance 2014

Kontrollieren der Tänzer durch Selektieren bestimmter Manöver



Die Smartglass-App für »Ryse«: schick, aufgeräumt, praktisch.

DIE 360 LIVE WEIHNACHTS-KAUFTIPPS

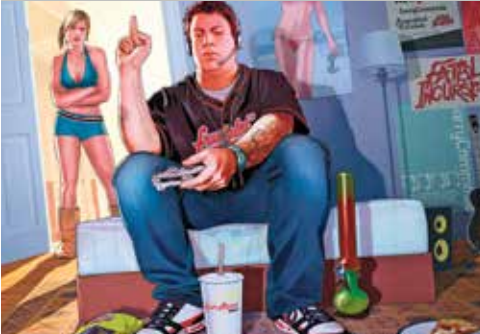
Alle Jahre wieder kommt das Christuskind... wissen wir ja. Und wir wissen auch alle, dass Weihnachten ohne neue Videospiele verdammt traurig ist. Falls du also dir selbst oder jemandem anderen zum Fest – oder danach – eine Freude machen willst, hier eine Auflistung der, unserer Meinung nach, besten Xbox-360-Games des Jahres 2013 in jedem Genre. Von denen übrigens viele bereits zum Sparpreis von 30 Euro oder weniger zu haben sind. Frohe Zocknachten!

Ego- Shooter



Battlefield 4	EA	ab 50 Euro
Bioshock Infinite	2K Games	ab 20 Euro
Call of Duty: Ghosts	Activision	ab 40 Euro
Crysis 3	Electronic Arts	ab 30 Euro
Metro: Last Light	Deep Silver	ab 35 Euro

Action



Anarchy Reigns	Sega	ab 20 Euro
DMC Devil May Cry	Capcom	ab 20 Euro
Grand Theft Auto 5	Rockstar Games	ab 55 Euro
Killer is Dead	Deep Silver	ab 45 Euro
MGR: Revengeance	Konami	ab 15 Euro

Actionabenteuer



AC4: Black Flag	Ubisoft	ab 55 Euro
Batman: Arkham Origins	WB Games	ab 40 Euro
Remember Me	Capcom	ab 35 Euro
Resident Evil: Revelations	Capcom	ab 30 Euro
Tomb Raider	Square Enix	ab 35 Euro

Rollenspiele



Defiance	Namco Bandai	ab 15 Euro
Diablo 3	Activision/Blizzard	ab 35 Euro
Dragon's Dogma: Dark Arisen	Capcom	ab 25 Euro
Mars: War Logs (XBLA)	Focus Home	9,49 Euro
TES5: Skyrim – Legendary Edition	Bethesda	ab 40 Euro

Sport



FIFA 14	EA	ab 50 Euro
Madden 25	EA	ab 55 Euro
NBA 2K14	2K Games	ab 40 Euro
NHL 14	EA	ab 55 Euro
PES 2014	Konami	ab 35 Euro

Rennspiele



F1 2013	Namco Bandai	ab 50 Euro
Grid 2	Namco Bandai	ab 35 Euro
Moto GP 2013	Namco Bandai	ab 60 Euro
Need for Speed: Rivals	EA	ab 40 Euro
WRC 4	Bigben Interactive	ab 50 Euro

Strategie/Simulation



Castle Storm (XBLA)	Microsoft	9,49 Euro
Omerta: City of Gangsters	Kalypso Media	ab 25 Euro
Sanctum 2 (XBLA)	D3 Publisher	14,39 Euro
Skulls of the Shogun (XBLA)	Microsoft	9,49 Euro
Xcom: Enemy Within	2K Games	ab 35 Euro

Jump 'n' Run



Battleblock Theater (XBLA)	Microsoft	4,74 Euro
Castle of Illusion (XBLA)	Sega	14,39 Euro
Duck Tales Remastered (XBLA)	Capcom	14,39 Euro
Giana Sisters: Twisted Dreams (XBLA)	Bitcomposer Games	14,39 Euro
Rayman Legends	Ubisoft	ab 45 Euro

Games für Kids



Disney Infinity	Disney Interactive	ab 55 Euro
Just Dance 2014	Ubisoft	ab
Lego Marvel Super Heroes	WB Games	ab 45 Euro
Skylanders: Swap Force	Activision	ab 60 Euro
Spongebob: Planktons Fiese Robo-Rache	Activision	ab 35 Euro



SPIELETERMINE

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

HITVERDÄCHTIG? XBOX 360

KINGDOM UNDER FIRE 2

Hersteller **unklar** Genre **Action**



Obwohl bereits 2008 für die Xbox 360 angekündigt, war es in letzter Zeit extrem still um diesen Fantasy-Brawler aus Verfolgerperspektive geworden. Dabei hat die Reihe mit ihren Erstlingswerken für die Ur-Xbox und der Auskopplung »Circle of Doom« bereits eine echte Erfolgsgeschichte auf Microsofts Heimkonsolen zu verzeichnen. Jüngst gab die Entwickler-Allianz nun bekannt, dass man sich bei der Programmierung auf die Xbox One konzentriert. Die 360-Fassung ist aber dennoch nicht vom Tisch – immerhin ein Lebenszeichen...

RAYMAN LEGENDS

Hersteller **Ubisoft** Genre **Jump 'n' Run**



Was, du hast dir den bisher absurdesten und zugleich ulkigsten Hüpf- und Geschicklichkeitsspaß des Jahres 2013 entgehen lassen? Nun ja, solltest du in Erwägung ziehen, dir alsbald eine Xbox One anzuschaffen, hat sich das Warten vermutlich sogar gelohnt. Denn obwohl der Titel ursprünglich nur für Nintendos WiiU und die letzte Konsolengeneration geplant war, hat sich Ubisoft nun dazu durchgerungen, den Koop-Hüpfwahnsinn auch auf die Xbox One zu portieren. Kommt im Februar 2014. Lumitastisch!

JUST CAUSE 3

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



Auch wenn es bisher noch nicht offiziell bekannt gegeben wurde, so hat nun der Studiochef von Avalanche, Christofer Sundberg, auf mögliche Erscheinungstermine von »Mad Max« und einem »unangekündigten Sandbox-Actionspiel« hingewiesen. Demnach ist »Mad Max« bereits für April 2014 geplant und der weitere Titel, ein »neuer Teil einer sehr bekannten Serie«, für 2015. Da der Publisher dafür als Square Enix gekennzeichnet ist, stehen die Chancen sehr, sehr gut, dass es sich um »Just Cause 3« für die Xbox One handelt!

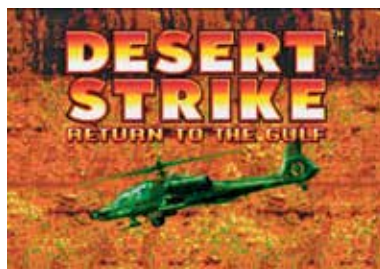
TERMIN	TITEL
5. Dez.	Zumba Kids: The Ultimate Zumba Dance Party
6. Dez.	2K Sports Bundle (NBA 2K13 & WWE 13)
16. Dez.	Zoo Tycoon
19. Dez.	Phineas und Ferb: Suche nach Super-Sachen
2013	Adventure Time: Erkunde das Verlies und frag nicht warum!
2013	Kick-Ass 2
17. Jan.	Bloodbath: Fight for Your Life
17. Jan.	Rambo
24. Jan.	Dragon Ball Z: Battle of Z
4. Feb.	Earth Defense Force 2025
14. Feb.	Lightning 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
28. Feb.	Yaiba: Ninja Gaiden Z
Feb.	Fable Anniversary Edition
6. Mrz.	South Park: Der Stab der Wahrheit
13. Mrz.	Titanfall
14. Mrz.	Dark Souls 2
Q1 2014	Metal Gear Solid: Ground Zeroes
Q1 2014	NASCAR 14
Q1 2014	Plants vs. Zombies: Garden Warfare
Q1 2014	Sherlock Holmes: Crimes & Punishments
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
2014	Raven's Cry
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)

TERMIN	TITEL
2014	Wolfenstein: The New Order
unklar	Alien: Isolation
unklar	Devil's Third
unklar	Duke Begins
unklar	Hellraid
unklar	Kingdom Under Fire 2
unklar	Mittelerde: Mordors Schatten
unklar	Prey 2
unklar	Project Spark
unklar	Trials Fusion

XBOX ONE

TERMIN	TITEL
5. Dez.	Zumba Fitness: World Party
Dez.	Halo: Spartan Assault
28. Feb.	Thief
Feb.	Rayman Legends
13. Mrz.	Titanfall
Q1 2014	Metal Gear Solid: Ground Zeroes
Q1 2014	Plants vs. Zombies: Garden Warfare
Q1 2014	The Elder Scrolls Online
5. Mai	EA Sports UFC
Q2 2014	Watch Dogs
2014	Carmageddon: Reincarnation
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

TERMIN	TITEL
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	Sniper Elite 3
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	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	Alien: Isolation
unklar	Doom 4
unklar	Fable Legends
unklar	Homefront 2
unklar	Legend of Raven (DL)
unklar	Mass Effect 4 (Arbeitstitel)
unklar	Mirror's Edge 2
unklar	Mittelerde: Mordors Schatten
unklar	Project Cars
unklar	Sleeping Dogs: Triad Wars
unklar	Sunset Overdrive
unklar	Tomb Raider 2 (Arbeitstitel)
unklar	Trials Fusion



Während so manch einer immer noch auf eine Next-Gen-Revitalisierung von Electronic Arts »Road Rash«-Reihe hofft, wird der Hersteller vermutlich zunächst eine andere Marke wiederbeleben. Aus einem Markenschutz-Eintrag am 25. November 2013 geht hervor, dass sich EA den Namen »Desert Strike« - ein sehr beliebtes Helikopter-Actionspiel aus den Neunzigern - beim United States Patent Trademark Office hat sichern lassen. Die Chancen für ein explosives Remake stehen also nicht schlecht.

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

360 LIVE SAGT LEBEWOHL!

Wer das Editorial und unser Abschieds-Spezial weiter vorn im Heft gelesen hat, weiß Bescheid: Mit dieser Ausgabe geht eine Ära zu Ende. 360 Live räumt seinen Platz am Zeitschriftenmarkt. Die acht Jahre seit der Erstausgabe vergingen wie im Flug, und hiermit wollen wir uns ein letztes Mal bei unseren treuen Lesern und Fans bedanken. Ihr wart es, die uns stets mit konstruktiv-kritischem Feedback, emotionalem Community-Input und neuen Denkanstößen versorgt haben. Ihr habt uns angestachelt, motiviert und begeistert – ihr wart die Seele von 360 Live. Dafür verneigen wir uns vor euch in großer Dankbarkeit. Ein riesiges Dankeschön im Namen des gesamten Teams geht zudem an alle in der Industrie, die 360 Live über Jahre hinweg unterstützt haben! Egal ob nun Pressesprecher, Marketing-Entscheider, Spieleentwickler, Gametester, Community-Manger und so weiter – ihr habt einen fantastischen Job gemacht! Dir brennt noch etwas auf der Seele? Du willst jemandem aus dem Redaktionsteam einen neuen Job anbieten? Ihm sein Spielearchiv abkaufen? Oder dich einfach nur für eine Multiplayer-Session verabreden? Noch bis Ende Februar 2014 erreichst du uns unter redaktion@360-live.de. Alle übrigen wichtigen Fragen klären die unten stehenden Kästen. In diesem Sinne: Macht's gut, weltbeste Leser! Es war eine Ehre, für euch schreiben zu dürfen!



WAS WIRD AUS MEINEM ABO?

Für alle Abonnenten haben wir sehr gute Neuigkeiten: Ohne dass du etwas tun musst und ohne Extrakosten erhältst du künftig monatlich ein exzellentes Konsolen-Magazin. Genauer gesagt die GamePro, den monatlich erhältlichen Multiformat-Titel vom IDG Verlag. Alle Infos dazu kommen im Januar mit der ersten GamePro, die dann in deinem Briefkasten landet.

WAS WIRD AUS DER REDAKTION?

Nachdem Moritz und Sabine bereits seit Mitte 2013 für andere Verlage tätig sind und uns nur noch als Externe unterstützen, sind Michael und Sönke mittlerweile als Freie Journalisten für zahlreiche andere Games-Medien aktiv und podcasten unter www.gamesundso.de. Jan konzentriert sich auf neue Projekte und seine Leidenschaft für elektronische Musik, Nils plant gerade die Weltherrschaft in Berlin und Markus schließt sein Volontariat bei unserem ehemaligen Schwesterunternehmen ab – wenn er nicht gerade vor dem Ostbahnhof steht und ein DIY-Magazin zum Thema »Schnapsbrennen« verkauft. Und unsere geschätzten Autoren wie Richard, Robin, Jack, Benni, Nedzad, Olaf und Lars? Haben alle ein Auskommen als Externe, sind für neue Projekte aber immer zu haben!

360 LIVE IN ZAHLEN

9748 getrunzene Tassen Kaffee, 183.892 spaßige und weniger spaßige Spielminuten, 86 Terrabyte an mitgeschnittenem Videomaterial, über eine Viertelmillionen selbst aufgenommene Screenshots, 465.038 gesammelte Flugmeilen, 864 Flug- und Bahntickets, 76 Messe- und 413 Entwicklerbesuche, 3678 aufgezeichnete Interview-Minuten, nicht zählbare Menge an Gewinnspiel-Sendungen, 112 verdrückte Riesenschnitzel und mindestens 355 konsumierte Halbe in der Redaktionstränke »Simplicissimus« in der Balanstraße in München, 167 benötigte Aspirin, 36 zerstörte Tastaturen und Controller, 8 beerdigte Test-Konsolen, 47 Beinahe-Nervenzusammenbrüche, 4628 Beweise für Nerven aus Stahl, 941 graue Haare (Michael hat's nachgezählt), 15.159 User im 360 Live Forum, 803.255 Online-Beiträge (Stand 6. Dezember 2013), drei in der Zwischenzeit auf die Welt gekommene Babys (von Moritz, Sönke und Lektor Daniel), 1 Papppalme auf Markus' Schreibtisch, sieben verwelkte Gewächse bevor Martina kam, unglaublich viel Spaß, mindestens 1517 treue Facebook-Fans, tausende weitere in freier Wildbahn und im Forum!

Wolfenstein™

THE NEW ORDER™

DEMNÄCHST IM HANDEL



WOLFENSTEIN-SPIEL.DE



XBOX ONE



XBOX 360



PS4™



PS3™



PlayStation Network

© 2014
014



© 2014 ZeniMax Media Inc. Developed in association with MachineGames. MachineGames, Bethesda, Bethesda Softworks, ZeniMax and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the U.S. and/or other countries. Wolfenstein, the W (stylised) and related logos are registered trademarks or trademarks of id Software LLC in the U.S. and/or other countries. "PlayStation", "PS3" and "PS4" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS4" is a trademark of the same company. All other trademarks or trade names are the property of their respective owners. All Rights Reserved.



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



Microsoft



FORZA
MOTORSPORT

5



DAS ULTIMATIVE RENN Spiel! JETZT ERHÄLT LICH – 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

