

XBG ONE GAMES

DEUTSCHLANDS GRÖSSTE XBOX-MAGAZIN

03-04/16 Ausgabe 85

€ 4,90 Österreich € 5,50
Schweiz sfr 8,70; Benelux € 5,80



DOOM-DOPPELPOSTER
mit Kultmotiv!



DIE ID-GESCHICHTE

Wir feiern 25 Jahre id Software
mit einem 8-Seiten-Feature!

RESIDENT EVIL 0

Die grandiose Remaster-
Version endlich im Test!

JUST CAUSE 3

Wir testen die explosive
Open-World-Spielzeugkiste

TOM CLANCY SATT!

- Test: Rainbow Six Siege
- Division-Preview & Feature

HD-WORKSHOP

So laufen Retro-Konsolen
über HDMI sogar in 1080p!



Exklusive Entwicklereinblicke plus
Mega-Special: 8 Seiten Doom pur!

16-SEITEN-GUIDE GRATIS!

- Die 25 besten Xbox-Spiele 2016
- Mit Messe- & Release-Kalender
- Persönliche Empfehlungen und Geheimtipps der XBG-Redakteure



compuTEC
MEDIA

EDITION

DIE AKTUELLEN PREMIUM-BOOKKAZINES IM ÜBERBLICK



Bequem online bestellen:
shop.computec.de/edition

Oder einfach digital lesen:
epaper.computec.de





Zwölf Jahre. So viel Zeit wird beim Release des längst überfälligen neuen *Doom* seit dem Stapellauf des dritten Teils ins Land gegangen sein. Dabei gehen wir in unserem Optimismus davon aus, dass die Kollegen bei Bethesda das Spiel auch rechtzeitig ins Regal stellen können – zu unserem Redaktionsschluss wird der geplante Veröffentlichungstermin noch relativ großzügig mit 1. oder 2. Quartal 2016 angegeben. *Doom 3* kam anno dazumal im August raus – ein bisschen Luft hat der Entwickler also noch. Vielleicht ist die unerhört lange Produktionsdauer für dieses dämonische Baller-Brett aber auch absichtlich so gewählt, damit man beim Publisher folgende Pressemail raushauen kann: „Ääääh ... wir haben nur deswegen so lange gewartet, damit *Doom* genau rechtzeitig zum 25. Firmenjubiläum von id Software fertig wird!“ Das feiern die Mitbegründer des Ego-Shooter-Genres nämlich am 1. Februar 2016. Und wir? Wir feiern mit! Und zwar per [Acht-Seiten-Preview](#) zu *Doom* selbst, noch mal acht Seiten zur Geschichte der legendären Polygon-Schmiede id Software sowie mit zwei extra großen Doppelpostern mit einem modernen und einem kultigen *Doom*-Motiv! Big Fucking Heft!



XBG mit lecker Beilage

Tom Clancy ist momentan übrigens auch dick im Geschäft – *Rainbow Six Siege* (Test ab Seite 48) und *The Division* (Preview ab Seite 36) haben uns bereits bestens unterhalten, da gönnen wir dem guten Tom doch gleich noch ein zweites Special in unserem Heft. Rallye-Fans kommen mit *Dirt* und *Sebastian Loeb* ebenfalls voll auf ihre Kosten und für Freunde feiner Indy-Spiele haben wir *The Banner Saga*, *This War of Mine* und das fantastische *A Boy and his Blob* im Angebot. Und weil sich dann auch noch unser Test zu [Resident Evil 0 HD Remaster](#) im Magazin breitmacht, packen wir euch unsere persönlichen Empfehlungen zu den 25 besten Xbox-One-Spielen 2016 als Extra-Beileger in die Heftmitte. Und das völlig kostenlos! (BK)



Und nun: Viel Spaß beim Lesen & Zocken!
Euer XBГ-Team

INHALT

Tom Clancy, Resident Evil – und vor allem die volle Ladung Doom! Das ist drin in der neuen Ausgabe!

rubriken

Gamewatch	10
Gerüchteküche	8
Heftvorschau	106
Impressum	106
Leserbriefe	94
News	6
Out of the Box	13
So testen wir	46
Spiele-Index	96
XBG im Abo	47

preview

Ark: Survival Evolved	30
Dirt Rally	34
Doom	14
Plants vs. Zombies: Garden Warfare 2	32
Tom Clancy's The Division	36

special feature

Tom Clancy: Die Software des Patrioten 40

Wir blicken zurück auf die militärlastigen Spiele, welche sich mit den Werken des beliebten Autors beschäftigen.

25 Jahre id Software: Egoman(n)en 22

25 Jahre und kein bisschen leise im Gegenteil: Wir zeichnen den Aufstieg der Action-Ikonen von id Software nach!

poster



DOOM



Doom, Doom, Doom, Doom, Doom, Doom Doom, Doom – Doom! Haben wir schon **Doom** erwähnt? Nicht? Dann aber: **Doom**! Unsere Vorschau zum kommenden Höllen-Shooter inklusive id-Special!

Seite 14

TOM CLANCY'S THE DIVISION



Sowohl im Testbereich (siehe rechts) als auch als Preview ist Tom Clancy in dieser Ausgabe allgegenwärtig. Wir gucken uns an, wie gut das **virtuelle Manhattan** in *The Division* gelungen ist!

Seite 36

DIRT RALLY



Moderne Spiele sind viel zu leicht? Pustekuchen! Was dem Rollenspiel-Fan sein *Dark Souls*, ist dem **Rennsimulations-Fanatiker** sein *Dirt Rally*! Wir stellen den ultracknackigen Renner vor.

Seite 34

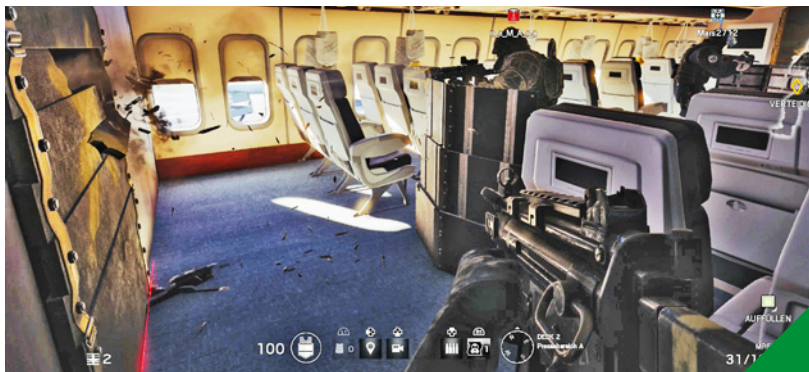
JUST CAUSE 3



Reinhard Mey singt, dass die Freiheit über den Wolken wohl grenzenlos sein müsse. *Just Cause 3* geht dieser Behauptung auf den Grund und schickt seinen Helden, allen **Gesetzen der Schwerkraft** widersprechend, in wilde Gefechte im Himmel. Aber auch am Boden überzeugt die abgefahrene Open-World-Zerstörungorgie. Alle Infos in unserem Test!

Seite 60

RAINBOW SIX: SIEGE



Tom Clancy ist zwar leider zu früh verstorben, die unter seinem Namen veröffentlichten Spiele wie *Rainbow Six: Siege* erfreuen uns aber immer noch. Zudem gibt's ein großes **Tom-Clancy-Special!**

Seite 48

test xbox

A Boy and his Blob	82
Assassin's Creed Chronicles: India	68
Just Cause 3	60
Naruto Shippuden Ultimate Ninja Storm 4	70
Rainbow Six: Siege	48
Resident Evil Zero HD Remaster	72
Sébastien Loeb Rally EVO	76
Star Wars: Battlefront	64
The Banner Saga	78
This War of Mine: The Little Ones	80

test download

Bridge Constructor	84
Oxenfree	85
Van Helsing: Final Cut	85

test filme

Akte X: Complete Collection	87
Alles steht Kopf	86
Ant-Man	88
Entourage: The Movie	88
Southpaw	88
Unknown User	88

test hardware

Ligawo-Multiformat-Switch	89
Workshop:	
Ligawo-Multiformat-Switch	90

RESIDENT EVIL ZERO HD REMASTER



Schuster, bleib bei deinen Leisten – oder kehre, wie im Falle von *Resident Evil Zero: HD Remaster*, dahin zurück. In der HD-Neuaufgabe des **Gamecube-Klassikers** lernen wir, was Horror heißt!

Seite 72

NEWS

Die wichtigsten Neuigkeiten rund um das Thema Xbox 360, Videospiele & Gaming-Business

NEWSFLASH

Activision Blizzard [hat sich den E-Sports-Riesen Major League Gaming (MLG) einverleibt. Für rund 46 Millionen Dollar wurde die Organisation Anfang 2016 aufgekauft und fährt ab sofort unter neuer Flagge. Die 2002 gegründete Organisation spezialisierte sich von Anfang an auf die Übertragung und Ausrichtung professioneller Videospieleturniere, geriet in den letzten Jahren aber vermehrt in finanzielle Bedrängnis. Vor allem der Verlust der Übertragungsrechte von *Call of Duty*, das nun beim direkten Konkurrenten ESL im Sortiment steht, hat den Verein schwer getroffen. Ob MLG bei Activision Blizzard eine Zukunft hat, steht aktuell noch auf Messers Schneide. Im vergangenen Oktober kündigte die Firma an, selbst eine E-Sports-Liga gründen zu wollen – unter der Leitung des früheren Präsidenten von ESPN und NFL sowie des ehemaligen MLG-Mitbegründers Mike Sepso. Letzterer hatte kurz darauf seinen Weggang von MLG angekündigt, um sich daraufhin der neuen Organisation von Activision Blizzard anzuschließen. Ob MLG nur dazu aufgekauft wurde, um die Konkurrenz kosteneffektiv auszuschalten, ist gegenwärtig noch völlig unbekannt]

DC Universe Online [wird seinen Weg auch auf die Xbox One finden. Das 2011 veröffentlichte MMO mit berühmten DC-Charakteren wie Batman oder Super Man war anfangs nur auf PC und der Playstation 3 erhältlich, bahnte sich knappe zwei Jahre später aber auch seinen Weg auf die PS4. Zu diesem Zeitpunkt war das Spiel bereits kostenfrei erhältlich. Das wird ab Frühjahr 2016 auch auf Xbox One so sein, ein Charakter-Transfer von anderen Spielständen ist allerdings nicht vorgesehen – ebenso wie eine Cross-Play-Funktion zwischen unterschiedlichen Systemen]

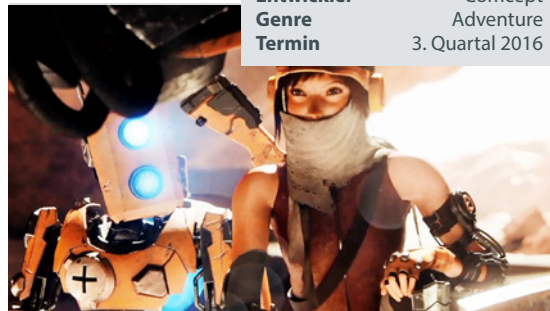
Dual Gear [ist jüngst vom kleinen Entwickler Orbital Speed Studio angekündigt worden. Der rundenbasierte Mix aus Action und Taktik im japanischen Mecha-Stil wird aller Voraussicht nach Anfang 2017 für verschiedene Plattformen erhältlich sein, darunter auch die Xbox One. Laut Entwickler soll das fertige Spiel eine rund 30 Stunden lange Kampagne sowie Dutzende von einzigartigen Mechs beinhalten]

Elite Dangerous [ist ein großer Erfolg geworden. Seitdem das Spiel im Dezember 2014 auf dem PC und im darauffolgenden Oktober eine Umsetzung für Xbox One veröffentlicht wurde, hat sich das Weltraum-Spektakel bereits über 1,4 Millionen Mal verkauft. Das hielt die Entwickler nicht davon ab, auch weiterhin an Verbesserungen für das Spiel zu werkeln – seit Ende letzten Jahres ist *Elite Dangerous* der erste große Titel mit nativem SteamVR-Support. Zu dem aktuell schon laufendem Update namens *Horizons* soll es bald schon neue Infos geben]

RECORE

ONE Der Geheimtipp verspätet sich etwas.

Um *ReCore* ranken sich nach wie vor die wildesten Gerüchte, da auch über ein halbes Jahr nach der Enthüllung auf der E3 2015 kaum Informationen über das Spiel durchgesickert sind. Anfang des Jahres verkündete der Entwickler Comcept, bei dem auch Stardesigner Keiji Inafune tätig ist, dass sich der Release von *ReCore* in die zweite Jahreshälfte verschiebt. Zum Ausgleich gab's für PC-Besitzer aber auch eine gute Nachricht, denn das Spiel wird vom ersten Tag an auch weltweit für Windows-Rechner erhältlich sein.



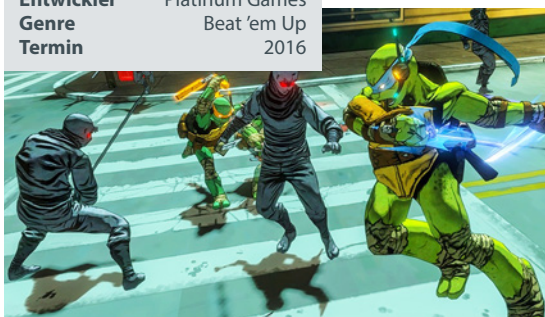
Ob Keiji Inafune wohl ein großer Fan von *Ray* aus *Das Erwachen der Macht* ist?

Hersteller	Microsoft
Entwickler	Comcept
Genre	Adventure
Termin	3. Quartal 2016

TURTLES: MUTANTS IN MANHATTAN

ONE Pizza essende Ninjas. Awesooooome!

Hersteller	Activision Blizzard
Entwickler	Platinum Games
Genre	Beat 'em Up
Termin	2016



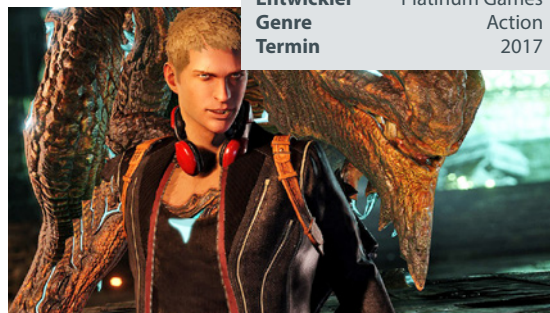
Beim *Grafikstil* orientiert sich Platinum Games an *Transformers: Devastation*.

Nein, mit Mutanten meinen wir ausnahmsweise mal nicht die Börsenleute an der Wall Street, sondern die wohl berühmtesten Schildkröten der Welt. Nachdem Platinum Games bereits mit *Transformers: Devastation* eindrucksvoll unter Beweis gestellt hat, wie man ein altes Franchise gehörig aufpeppen kann, darf der japanische Entwickler seine Muskeln auch bei den *Teenage Mutant Ninja Turtles* spielen lassen. Wann das Spiel namens *Mutants in Manhattan* in diesem Jahr erscheinen wird, ist bislang noch unbekannt.

SCALEBOUND

ONE Noch ein Geheimtipp verspätet sich.

Auf der letztjährigen Gamescom machte das Action-Spiel mit Drachen-Thematik *Scalebound* sowohl auf der Bühne als auch hinter verschlossenen Türen bereits einen positiven und fortgeschrittenen Eindruck. Offenbar benötigt das Entwicklerstudio Platinum Games nun doch noch etwas mehr Zeit für das ambitionierte Projekt. Wie jetzt bekannt wurde, verspätet sich *Scalebound* ins nächste Jahr, also 2017. Als Grund nannte Platinum Games, dass man schlicht und einfach mehr Zeit benötige, um die nötige Qualität zu gewährleisten.



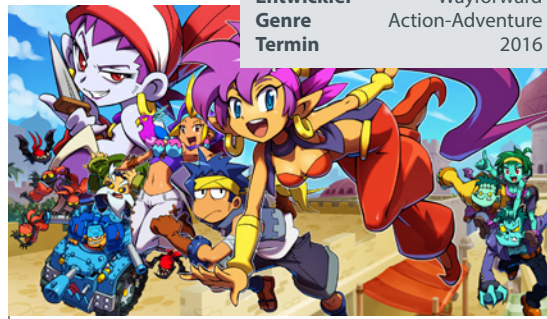
Viele Tränen bei *Kollege Kegel*: *Scalebound* erscheint erst nächstes Jahr.

Hersteller	Microsoft
Entwickler	Platinum Games
Genre	Action
Termin	2017

SHANTAE AND THE PIRATE'S CURSE

ONE Der Halbdschinn verhext die Xbox One.

Leider bieten Vortexte immer nur sehr wenig Platz zum Formulieren, sonst hätten wir geschrieben: WAHRSCHEINLICH verhext Halbdschinn Shantae 2016 die Xbox One. Darauf deutet zumindest ein kürzlich erfolgter Eintrag der europäischen Altersfreigabe-Insitution PEGI hin, welcher *Shantae and the Pirate's Curse* für die Microsoft-Konsole bewertet. Die Erfahrung lehrt uns aber, dass eine solche Alterseinstufung fast mit einer offiziellen Ankündigung gleichzusetzen ist. Und das ist Grund zur Freude, denn der 2014 für Wii U, Nintendo 3DS und PC erschienene Action-Adventure/Jump&Run-Hybrid mit Metroidvania-Anleihen gehört trotz eines eher geringen Bekanntheitsgrads zu den besten 2D-Titeln der letzten Jahre. In Gestalt von Halbdschinn Shantae begeben wir uns durch große, frei erforschbare Gebiete, bestreiten Kämpfe gegen kleine Feinde und große Bosse und sammeln



Der kecke Dschinn Shantae besucht die Xbox One 2016 gleich mit zwei Spielen.

Hersteller	Wayforward
Entwickler	Wayforward
Genre	Action-Adventure
Termin	2016

allein allerlei Upgrades ein, welche uns das Heldenleben erleichtern. Manche neuen Fähigkeiten sind zudem für den Spielfortschritt elementar und lassen uns beim erneuten Besuchen eines Gebiets Areale betreten, die beim ersten

Mal unerreichbar wirkten. Ebenfalls ganz groß: Der tolle Humor des Spiels. Das Abenteuer nimmt sich nämlich selbst absolut nicht ernst. Wer weiß, vielleicht gibt's in der nächsten XBG schon den Test? Wir hoffen es zumindest!

DIE XBG GAMES SUCHT PRAKTIKANTEN!

Wir brauchen talentierte Buchstabenschubser & Konsolenfans.

Da unser aktueller Praktikant (siehe Bild) in naher Zukunft leider aufhören muss, suchen wir neue Leute. Wer also schon immer mal Lust hatte, mit coolen Menschen und uns zusammenzuarbeiten, Texte zu verfassen, Videos aufzunehmen, bei Dreharbeiten und Podcasts mitzuwirken und generell das Tagwerk in einer Print- und Online-Redaktion kennenzulernen, sollte



sich diese Chance nicht entgehen lassen. Wer sich ganz besonders doll anstrengt (oder einen ähnlichen Dachschaten wie wir hat) darf wahrscheinlich sogar hauptsächlich an play4, XBG und N-ZONE mitarbeiten. Für nähere Infos was Bewerbung, Vergütung und Qualifikationen anbelangt, geht einfach auf folgende Webseite:

<http://to.pcgames.de/dYO>

HALO: THE FALL OF REACH – GEWINNSPIEL

HERZLICHEN GLÜCKWUNSCH AN UNSERE MASTER-CHIEF-GEWINNER!

In der letzten Ausgabe eures heiß geliebten Xbox-Fachblatts haben wir euch zu einem Gewinnspiel zu dem schick gemachten Animationsfilm *Halo: The Fall of Reach* eingeladen. Und ihr hattet sichtlich Spaß daran, unsere Frage nach der Mutter des Spartan-II-Programms zu beantworten!

**Die korrekte Antwort lautet:
Dr. Catherine Elizabeth Halsey**

Die Dreifach-Filmpakete rund um Master Chief und Co. gehen an:

- Christine Mehner
- Keeshawn Herbert
- Melanie Klemm



© 2015 Microsoft/Polyband

NEWSFLASH

Hitman [wird im Episodenformat erscheinen. Das hat Entwickler IO Interactive jüngst öffentlich bekanntgegeben. Den Start macht am 11. März der Prolog in Paris, im April und Mai folgen die weiteren Schauplätze Italien und Marokko. Ab Mai sollen dann monatlich zusätzliche Szenarien veröffentlicht werden, darunter Locations wie Thailand, USA oder Japan. Gegen Ende des Jahres will der Publisher Square Enix dann schlussendlich eine Disc-Version für 60 Euro veröffentlichen. Der Prolog schlägt derzeit mit 15 Euro zu Buche, alle anderen Kapitel jeweils mit zehn Euro]

League of Legends [wird nicht mit der Augmented-Reality-Brille HoloLens aus dem Hause Microsoft kompatibel sein, wie das Unternehmen aus Redmond jüngst mitgeteilt hat. Ausschlaggebend war die Idee, dass Fans mithilfe der Hightech-Brille die gesamte Karte von *League of Legends* sehen und Matches in Echtzeit verfolgen können. Nun teilte Microsoft mit, dass man kein HoloLens-Projekt zu einer bereits bestehenden Marke entwickeln möchte, da es rechtliche Konsequenzen nach sich ziehen könnte]

Psychonauts 2 [befindet sich offiziell in Entwicklung. Mit rund 3,3 Millionen Dollar hat das Studio Double Fine Productions per Crowdfunding-Kampagne das nötige Kleingeld zusammenbekommen, um eine Fortsetzung des gefeierten, finanziell aber erfolglosen *Psychonauts* zu entwickeln. Auch ein Release-Datum gibt es bereits, es liegt mit Juli 2018 allerdings noch in sehr weiter Ferne]

Rise of the Tomb Raider [Direktor Brian Horton verlässt die Lara-Croft-Schmiede Crystal Dynamics und übernimmt die Rolle als Art Director beim Entwickler von *Call of Duty*. Bereits seit Januar arbeitet er beim Studio Infinity Ward in Kalifornien mit am neuen *Call of Duty*. Seine jahrelange Arbeit an *Tomb Raider* bei Crystal Dynamics betitelt er als „große Ehre“ und er habe „Fans aus der ganzen Welt getroffen, sowohl persönlich, als auch online, um die Liebe zum Franchise und zu Lara Croft zu teilen“. Nun möchten er und seine Familie jedoch nach Südkalifornien zurück, um einen neuen Lebensabschnitt zu beginnen]

Square Enix [hat mit sofortiger Wirkung den Vertrieb für den italienischen Entwickler Milestone im US- und südamerikanischen Raum übernommen. Milestone ist vorrangig Entwickler diverser Rennspiele wie etwa *MotoGP*. Als erstes Spiel wird Square Enix als Publisher für *Sebastien Loeb Rally Evo* übernehmen, welches am 15. März 2016 erscheinen soll]

The Witness [wird, den aufgekeimten Gerüchten zum Trotz, nun wohl doch nicht auf der Xbox One erscheinen. Das am 26. Januar für PlayStation 4 und PC veröffentlichte Spiel sollte laut der Webseite auch für andere Systeme erhältlich sein, nähere Angaben hierzu wurden jedoch nicht gemacht. Naheliegender war an dieser Stelle natürlich eine Version für Xbox One, doch schon wenige Tage später ließ der Entwickler verlauten, dass gegenwärtig keine Pläne für eine Xbox-Version auf dem Plan stehen. Die Option will man sich allerdings nach wie vor offenhalten]

GERÜCHTEKÜCHE

Wir bitten euch zu Tisch: Heiß servierte Halbwahrheiten, Spekulationen und Luftblasen ...

ASSASSIN'S CREED 2016



2016 soll Ubisofts große Serie angeblich eine **Pause** machen. Ob das so bleiben wird?

Hersteller
Genre
Wahrscheinlichkeit

Ubisoft
Action
40%

DEAD RISING 4



Capcom Vancouver arbeitet an einem neuen Spiel. Kehren die Zombiemassen zurück?

Hersteller
Genre
Wahrscheinlichkeit

Capcom
Action
60%

NO MAN'S SKY



Auf Amazon wird von dem Space-Adventure neuerdings auch eine **Xbox-Version** gelistet.

Hersteller
Genre
Wahrscheinlichkeit

Hello Games
Adventure
70%

NOCH MEHR SELTSAME INFOS

Gears of War 4 [soll auf der Xbox One eine grafische Vorreiterrolle einnehmen, wie Executive Producer Rod Fergusson im aktuellen Official Xbox Magazine angekündigt hat. Anhand des bisher gezeigten Gameplay-Materials, welches mittlerweile schon 1 1/2 Jahre zurückliegt, wird das Spiel seitdem wohl also einen enormen Quantensprung nach vorne gemacht haben, wenn man Fergusson Glauben schenken mag. „Genau wie die alte Serie ein grafisches Vorzeigeprojekt auf der Xbox 360 war, soll *Gears of War 4* auf der Xbox One dieselbe Führungsrolle in der Grafik einnehmen“, so Fergusson weiter]

Mafia 3 [ist bereits seit geraumer Zeit in Entwicklung, doch einen festen Release-Termin gibt es bis dato noch nicht. Nun wurde in einer Filiale der Handelskette Best Buy ein Flyer entdeckt, auf dem der vorläufige Packshot des Spiels zu sehen ist – inklusive eines Datums, das sich auf den 26. April 2016 bezieht. Weder der Entwickler Hangar 13 noch Publisher 2K Games haben sich zu diesem Gerücht geäußert]

Microsoft (1) [ist in Überlegung, die Xbox One in einer neuen Version zu veröffentlichen. Das geht aus einem Report des Online-Magazins Business Insider hervor. Angeblich soll das Gerät kleiner und günstiger ausfallen, allerdings nicht in der Lage sein, Games abzuspielen. Für echte Gamer ist diese Mini-Box also nicht vorgesehen – stattdessen soll die Hardware sich primär darauf verstehen, Apps aus dem Windows Marketplace wiederzugeben, um damit in Konkurrenz mit Apple TV zu treten. Die Chancen, dass es sich bei der neuen Version einfach nur um eine generalüberholte Xbox One im Redesign handelt, stehen mindestens genauso gut]

Microsoft (2) [könnte, laut eigener Aussage, mit seiner Cloud-Technologie namens Azure in Zukunft auch auf der Playstation 4 vertreten sein. Auf Twitter verkündete Phil Spencer, dass die Technologie frei für jeden Entwickler zur Verfügung stünde. Ganz gleich, für welche Plattform er Azure auch nutzen möchte. Von großen Ausnahmen wie *Titanfall* oder dem bald erscheinenden *Crackdown 3* abgesehen, gibt es bislang kaum von Azure unterstützte Titel]

Final Fantasy XV [ist bereits seit vielen Jahren in Entwicklung und hätte ursprünglich schon in der vorigen Konsolengeneration erscheinen sollen. Mittlerweile ist das sehr ambitionierte RPG aber auf der Zielgeraden angekommen und könnte bereits in diesem Jahr veröffentlicht werden. Auf der japanischen Amazon-Seite wurde *Final Fantasy XV* für einen kurzen Zeitraum auf Juni 2016 datiert. Bereits wenige Stunden später ist das Datum aber wieder entfernt und nicht weiter von Square Enix kommentiert worden]

#TECHNIKFRAGE

WIE HABE ICH MEHR » SPASS MIT GAMES?

Mit unserer großen Auswahl an Action-Games für Xbox One.



49.⁹⁹

Je 49.⁹⁹



Alle Angebote ohne Dekoration. Angebote gültig vom 3.2. bis 17.2.2016. Abgabe nur in haushaltsüblichen Mengen. Irrtümer und technische Änderungen vorbehalten.

Über 155x in Deutschland

Alle Informationen zu Identität und Anschrift Ihres Marktes finden Sie unter saturn.de/saturnvorort oder unter 0800-262-01019

ONLINE SHOP
SATURN.DE

TECHNIK MAGAZIN
TURN-ON.DE

APP
SATURN.DE/APP

Lassen Sie uns Freunde werden:

f über 1,6 Mio. Fans
facebook.com/SaturnDE

YouTube über 111.000 Abonnenten
youtube.com/turnon

Twitter über 116.000 Follower
twitter.com/SaturnDE



SATURN

SOO! MUSS TECHNIK

GAMEWATCH

Wissen, was wann gespielt wird: Die wichtigsten Xbox-Entwicklungen im Überblick

IN ENTWICKLUNG

	Spielname	360/One	Genre	Hersteller	Termin
Review	A Boy and his Blob	nein/ja	Geschicklichkeit	Abstraction Games	20. Januar 2016
Update	Adrift	nein/ja	Adventure	505 Games	2016
	Animusic: The Video Game	ja/ja	Musikspiel	Microsoft	2015
Preview	Ark: Survival Evolved	nein/ja	Adventure	Studio Wildcard	Juni 2016
Review	Assassin's Creed Chronicles: India	nein/ja	Action	Activision	12. Januar 2016
Neu	Assassin's Creed Chronicles: Russia	nein/ja	Action	Activision	9. Februar 2016
Update	Assetto Corsa	nein/ja	Rennspiel	505 Games	22. April 2016
	Battleborn	nein/ja	Action	2K Games	3. Mai 2016
	Below	nein/ja	Adventure	Microsoft	2015
	Beyond Good and Evil 2	nein/ja	Adventure	Ubisoft	n.n.b.
	Bloodstained: Ritual of the Night	nein/ja	Adventure	Inti Creates	März 2017
	Call of Cthulhu	nein/ja	Adventure	Focus Home Interactive	n.n.b.
Update	Cobalt	ja/ja	Action	Mojang	2. Februar 2016
	Crackdown 3	nein/ja	Action	Microsoft	3. Quartal 2016
	Cuphead	nein/ja	Jump & Run	Studio MDHR	2016
	Cyberpunk 2077	nein/ja	Rollenspiel	CD Project Red	n.n.b.
	Dark Souls 3	nein/ja	Rollenspiel	Bandai Namco	12. April 2016
	Dead Island 2	nein/ja	Action	Deep Silver	2016
	Deadly Premonition 2	n.n.b./n.n.b.	Adventure	n.n.b.	n.n.b.
Update	Deus Ex: Mankind Divided	nein/ja	Action	Square Enix	23. August 2016
	Deux Ex (neues Spiel 2)	nein/ja	Action	Square Enix	n.n.b.
Preview	Dirt Rally	nein/ja	Rennspiel	Koch Media	5. April 2016
Update	Dishonored 2	nein/ja	Action	Bethesda	2016
	Doom	nein/ja	Ego-Shooter	Bethesda	2. Quartal 2016
	Earthlock: Festival of Magic	nein/ja	Rollenspiel	Snowcastle Games	2016
	Edge of Twilight	ja/nein	Adventure	Fuzzyeyes Limited	n.n.b.
	Elex	nein/ja	Rollenspiel	Piranha Bytes	2017
	Experience 2 (Arbeitstitel)	nein/ja	Rollenspiel	n.n.b.	n.n.b.
Update	Fable Legends	nein/ja	Rollenspiel	Microsoft	2016
	Far Cry Primal	nein/ja	Action	Ubisoft	23. Februar 2016
	Final Fantasy XV	nein/ja	Rollenspiel	Square Enix	2016
Update	For Honor	nein/ja	Action	Ubisoft	2016
	Game 4 (Arbeitstitel)	nein/ja	n. n. b.	The Behemoth	n.n.b.

ASSASSIN'S CREED CHRONICLES: RUSSIA



Zum Finale der durchwachsenen *Chronicles*-Reihe geht es ab nach **Russland**.

ASSETTO CORSA



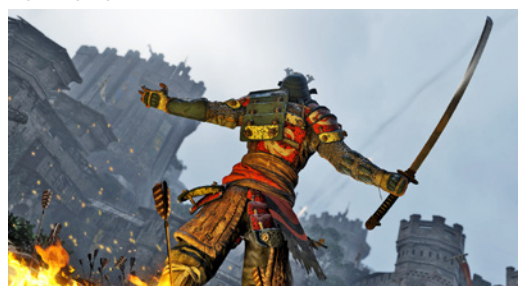
Kollege David Mola hat es sich bereits angesehen und für **stark befunden**.

DEUS EX: MANKIND DIVIDED



Bei dieser brutalen **Last-Minute-Verschiebung** hilft kein Implantat...

FOR HONOR

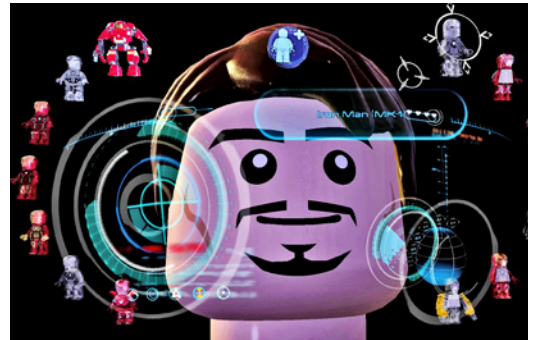


Sascha hat gesagt, **es kommt 2016**. Wenn Sascha das sagt, muss es stimmen!

	Spielname	360/One	Genre	Hersteller	Termin
	Gears of War 4	n.n.b./ja	Action	Microsoft	4. Quartal 2016
Update	Get Even	nein/ja	Ego-Shooter	n.n.b.	2016
Update	Gigantic	nein/ja	Action	Microsoft	2016
	Half-Life 3	n.n.b./n.n.b.	Ego-Shooter	Valve	n.n.b.
	Halo Wars 2	nein/ja	Strategie	Microsoft	4. Quartal 2016
	Hellraid	ja/nein	Action	Techland	n.n.b.
	Hitman (Teil 6)	nein/ja	Action	Square Enix	11. März 2016
	Homefront: The Revolution	nein/ja	Ego-Shooter	Crytek	2. Quartal 2016
	Hunt: Horrors of the Gilded Age	nein/ja	Action	Crytek	2016
Update	Inside	nein/ja	Jump & Run	Playdead	2016
	Ion	nein/ja	Simulation	RocketWerkz	n.n.b.
Review	Just Cause 3	ja/ja	Action	Square Enix	1. Dezember 2015
Update	Kingdom Come: Deliverance	nein/ja	Rollenspiel	n.n.b.	2016
	Kingdom Hearts 3	nein/ja	Rollenspiel	Square Enix	n.n.b.
Update	Lego Marvel Avengers	ja/ja	Adventure	Warner Interactive	28. Januar 2016
	Lords of the Fallen 2	nein/ja	Rollenspiel	CI Games	2017
	Mafia 3	nein/ja	Action	2K Games	2016
	Marc Ecko's Getting Up 2	nein/ja	Action	n.n.b.	n.n.b.
	Mass Effect: Andromeda	n.n.b./n.n.b.	Rollenspiel	Electronic Arts	4. Quartal 2016
	Mighty No. 9	ja/ja	Action	Comcept	12. Februar 2016
	Mirror's Edge: Catalyst	nein/ja	Action	Electronic Arts	26. Mai 2016
Review	Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 4	nein/ja	Beat 'em Up	Bandai Namco	5. Februar 2016
Update	Nuclear Throne	nein/n.n.b.	Action	Vlambeer	2016
	Oddworld: Abe's Exodus (Remake)	n.n.b./n.n.b.	Jump & Run	n.n.b.	n.n.b.
	Outlast 2	nein/ja	Adventure	Red Barrels	4. Quartal 2016
	Overwatch	nein/ja	Ego-Shooter	Blizzard Entertainment	2. Quartal 2016
Preview	Pflanzen gegen Zombies: Garden Warfare 2	nein/ja	Strategie	Electronic Arts	23. Februar 2016
Update	Phantom Dust	nein/ja	Action	Microsoft	n.n.b.
	Quantum Break	nein/ja	Adventure	Microsoft	5. April 2016
Update	Recore	nein/ja	Adventure	Microsoft	2016
Review	Resident Evil 0 HD Remaster	ja/ja	Action	Capcom	22. Januar 2016
	Resident Evil 2 Remake	nein/ja	Adventure	Capcom	n.n.b.
Neu	Rocket League	nein/ja	Sportspiel	Psyonix	Februar 2016
	Sacrilegium	ja/nein	Action	Topware	n.n.b.
Update	Scalebound	nein/ja	Adventure	Microsoft	2017
	Scivelation	nein/ja	Action	Topware	2015
Update	Sea of Thieves	nein/ja	Adventure	Microsoft	2016
Review	Sebastien Loeb Rally Evo	nein/ja	Rennspiel	PQube	29. Januar 2016
	Shadow Warrior 2	nein/ja	Ego-Shooter	Devolver Digital	2016

GIGANTIC

2016 soll der **spannend klingende Team-Shooter** raus aus der Beta.

LEGO MARVEL AVENGERS

War tatsächlich zu lahm für diese XBG – **Test** dann in der nächsten Ausgabe!

RECORE

Vom **konkreten Releasetermin** ist man abgewichen, stattdessen: 2016.

SCALEBOUND

Verschoben auf 2017. www.youtube.com/watch?v=EHv9acm3ff0

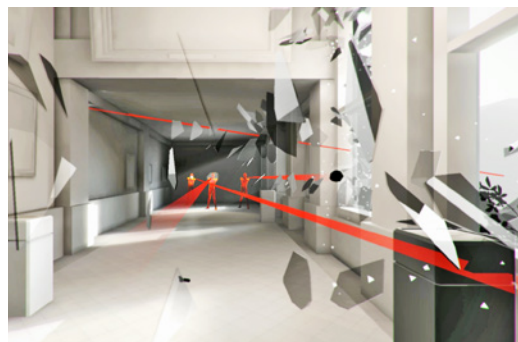
	Spielname	360/One	Genre	Hersteller	Termin
	Shantae: Half-Genie Hero	ja/ja	Jump & Run	WayForward	2015
	Shaq Fu: A Legend Reborn	ja/ja	Beat 'em Up	Big Dee Productions	n.n.b.
	Sniper: Ghost Warrior 3	nein/ja	Action	Koch Media	2. Quartal 2016
	South Park: The Fractured but Whole	nein/ja	Rollenspiel	Ubisoft	n.n.b.
	Space Hulk: Deathwing	nein/ja	Ego-Shooter	Focus Home Interactive	2016
Review	Star Wars Battlefront	nein/ja	Action	Electronic Arts	19. November 2015
Update	Steamworld Heist	nein/ja	Jump & Run	Image & Form	2016
	Storm	nein/n.n.b.	Ego-Shooter	n.n.b.	2017
Update	Stranger of Sword City	nein/ja	Rollenspiel	n.n.b.	März 2016
	Street Rod	ja/nein	Rennspiel	UIG	2015
	Subject 13	n.n.b./n.n.b.	Geschicklichkeit	n.n.b.	n.n.b.
Update	Superhot	nein/ja	Ego-Shooter	Microsoft	1. Quartal 2016
	Syberia 3	nein/ja	Adventure	Anuman Interactive	2016
Neu	System Shock 3	nein/ja	Rollenspiel	n.n.b.	n.n.b.
	Tekken 7	n.n.b./ja	Beat 'em Up	Bandai Namco	n.n.b.
	Tekken X Street Fighter	n.n.b./n.n.b.	Beat 'em Up	Bandai Namco	n.n.b.
	Terraria 2	n.n.b./n.n.b.	Rollenspiel	505 Games	n.n.b.
Review	The Banner Saga	nein/ja	Rollenspiel	Versus Evil	12. Januar 2016
	The Chronicles of Riddick	n.n.b./n.n.b.	Action	Tigon Studios	n.n.b.
	The Pillars of the Earth	nein/ja	Adventure	n.n.b.	2017
	The Technomancer	nein/ja	Rollenspiel	Focus Home Interactive	2016
	The Walking Dead	nein/ja	Ego-Shooter	505 Games	2016
	The Walking Dead: Michonne	ja/ja	Adventure	Telltale Games	n.n.b.
Review	This War of Mine: The Little Ones	nein/ja	Strategie	Koch Media	29. Januar 2016
	Timesplitters Rewind	n.n.b./n.n.b.	Ego-Shooter	Fan-Projekt	n.n.b.
	Titanfall 2	nein/ja	Action	Electronic Arts	n.n.b.
	Tom Clancy's Ghost Recon Wildlands	nein/ja	Action	Ubisoft	n.n.b.
Review	Tom Clancy's Rainbow Six: Siege	nein/ja	Action	Ubisoft	1. Dezember 2015
Preview	Tom Clancy's The Division	nein/ja	Action	Ubisoft	8. März 2016
	Trackmania Turbo	nein/ja	Rennspiel	Ubisoft	1. Quartal 2016
Update	Unravel	nein/ja	Jump & Run	Electronic Arts	9. Februar 2016
	Vampyr	nein/ja	Rollenspiel	Focus Home Interactive	2017
	Warhammer 40.000: Eternal Crusade	nein/ja	MMORPG	n.n.b.	2016
	Warhammer 40.000: Inquisitor – Martyr	nein/ja	Rollenspiel	Neocore Games	2016
	Warhammer: The End Times – Vermintide	nein/ja	Ego-Shooter	Fatshark	1. Quartal 2016
	We Happy Few	nein/ja	Adventure	Compulsion Games	Juni 2016
Update	Whore of the Orient	nein/ja	Adventure	n.n.b.	2016
	Wonder Flick	nein/ja	Rollenspiel	Level 5	n.n.b.
	Yooka-Laylee	nein/ja	Jump & Run	PlayLogic Games	Oktober 2016

STEAMWORLD HEIST



Die **Nintendo-Version** haben wir schon getestet. Macht richtig Laune!

SUPERHOT



Und nochmal **leicht verschoben**. Hoffentlich bleibt's jetzt beim 1. Quartal.

UNRAVEL



Der Test hing leider am **seidenen Faden**, klappt erst in der kommenden XBG.

WHORE OF THE ORIENT



Sollte 2015 erscheinen. Tat es nicht. Kein Entwicklerkommentar. Schade.

OUT OF THE BOX

Unsere besondere Ecke: Xbox-Spiele aus einem etwas anderen Blickwinkel

MORDSMÄSSIG HOHE ZAHL DES MONATS

CALL OF DUTY KNACKT DIE VIERTELMILLIARDE

Man mag von *Call of Duty* halten, was man will – einige sehen es als überproportional aufgeblasenen Allerwelts-Kriegsshotter mit völlig überzogenem Patriotismus und seichem Gameplay an, andere ... nun ja, andere eben nicht. Vor allem stößt vielen einstigen Fans auf, dass vom ursprünglichen Fokus auf ein spannendes Singleplayer-Erlebnis seit vielen Jahren nichts mehr zu spüren ist und stattdessen ein massiver Ausbau der Mehrspieler-Modi betrieben wurde. Kaum einer wird aber abstreiten, welch beeindruckende Erfolge die Reihe seit dem ersten Teil von 2003 hingelegt hat; absolut jeder Ableger der Reihe entwickelte sich zum Millionenseller. Nun wurde erneut ein wichtiger Meilenstein bezüglich der Verkaufszahlen erreicht – satte 250.000.000 (in Worten: Zweihundertfünfzig Millionen) Spiele der Serie wurden seit dem ersten Release ausgeliefert. Zum Vergleich: Die *GTA*-Franchise kommt insgesamt auf 220.000.000 Einheiten. Allzu schnell werden wir das Ende von *Call of Duty* also nicht erleben.



RARE-NEWS DES MONATS

DIE YOOKA-LAYLEE-MACHER BEKOMMEN ZUWACHS

Ach, wir können ja doch nicht aus unserer Haut: Zwar ist unsere zeitweise regelmäßig monatlich abgedruckte „Rare-News des Monats“ seit einigen Ausgaben Geschichte, aber jetzt gibt's schon wieder was Interessantes zu vermelden, was zumindest indirekt mit dem britischen Kult-Entwicklerstudio zusammenhängt: Und zwar verzeichnet das Studio Playtonic, welches sich primär aus ehemaligen Rare-Mitarbeitern zusammensetzt und gerade fleißig am geistigen *Banjo-Kazooie*-Nachfolger *Yooka-Laylee* schraubt, einen prominenten Neuzugang in Form von Kevin Bayliss. Dieser war bis vor wenigen Jahren ebenfalls Teil des Rare-Teams und dort als Graphic's Director tätig, aus seiner Feder stammen etwa *Donkey Kong*, wie man ihn aus *Donkey Kong Country* kennt, und seine eigene Schöpfung Diddy Kong. Bereits in den letzten Monaten unterstützte er Playtonic auf freier Basis, jetzt ist er als Character Editor aber noch deutlich enger in deren Projekt eingebunden als bisher. Super – oder, wie Kazooie sagen würde: „Aaaruii, hō-hō-hööö!“



LEVELBAUER DES MONATS



JOHN ROMERO KEHRT ZU SEINEN WURZELN ZURÜCK

Ist's als Werbung für den in wenigen Monaten anstehenden Release von *Doom 4* gedacht? Höchstwahrscheinlich, aber die Geschichte ist dennoch zu schön, um sie zu verschweigen: Kein Geringerer als *Doom*-Miterfinder John Romero hat kürzlich einen völlig neuen Level für den allerersten Teil des Kult-Shooters entwickelt. Hierzu nutzte er einen *Doom*-Level-Editor, wie ihn auch fleißige Modder auf der ganzen Welt verwenden, und griff lediglich auf die bereits im Spiel enthaltenen Grafik-Assets zurück. Bei seinem Werk handelt es sich um eine Variation des Levels E1M8. Nach eigenen Angaben war dies das erste Mal seit 21 Jahren, dass Romero selbst Hand an sein Retro-Baby legte. Und weil wir jetzt noch ein paar Zeilen Platz übrig haben, schwärmen wir, wie schön es ist, dass wir durch die Indizierungs-Aufhebung *Dooms* nicht mehr gezwungen sind, dümmliche Umschreibungen wie „der weltbekannte Höllenshooter“ oder „John Romeros indiziertes Ego-Shooter-Frühwerk“ zu verwenden. Yay!

TECHNIK-WUNDER DES MONATS



NUR NOCH 60 SEKUNDEN, MAL GANZ ANDERS

Was ist noch nerviger als ständig die Batterien des Xbox-One-Controllers auswechseln zu müssen? Ganz einfach: Warten zu müssen, bis eines der vermaledeiten, separat erhältlichen Akku-Packs endlich voll aufgeladen ist. Mit Kabelanbindung zu spielen, ist in so einer Phase zwar eine Notlösung, sollte im Jahr 2016 aber eigentlich nicht mehr notwendig sein. Wer vor Starkstrom-Basteleien zurückschreckt, aber trotzdem schnell wieder Saft in seinem Controller haben möchte, sollte den Prototypen des Xbox-One-Controller-Super-Chargers der Firma Performance Designed Products im Auge behalten. Die Macher versprechen nicht weniger als ein Ladegerät, welches in Kombination mit einem speziellen Akku diesen innerhalb von 60 Sekunden voll auflädt und dann zehn bis zwölf Stunden Saft bietet. Beeindruckend – wenn's denn in der Praxis wirklich funktionieren wird. Bisher ist weder ein Releasetermin für das Wunderding bekannt noch wurde ein Preisrahmen angegeben. Wir bleiben am Ball!

Die **Höllenkreaturen** richten sich in *Doom* auf dem Mars häuslich ein.

DOOM

Branchen-Veteran id Software versucht sich mit *Doom* an der Wiederbelebung der einflussreichsten Shooter-Marke überhaupt. Wir checken die Erfolgsaussichten.

Wer mit Ego-Shootern aus der letzten Dekade aufgewachsen ist, muss sich im Frühjahr umgewöhnen. Denn dann kommt *Doom*, und das wirft etablierte *Halo*- und *Call of Duty*-Standards des Genres aus dem Fenster. Zugunsten von noch älteren Standards aus der Zeit, als PC-Shooter den Takt vorgeben! Vorbei die Zeiten, da auf jeden Schusswechsel zuverlässig der Druck auf die X-Taste folgte, um das Magazin auszuwechseln. Ihr habt virtuelle Sprints bislang als kurze Angelegenheiten wahrgenommen, bei denen die sonst so gestähl-

Aus **Höllenportalen** strömen neue Widersacher. Oftmals öffnen sich Türen erst, wenn alle Feinde besiegt, alle Portale geschlossen sind.



ten Spielhelden anschließend erst mal Sekunden lang Atem schöpfen müssen? Verabschiedet euch von diesem Konzept! In *Doom* wird niemand den linken Analogstick drücken müssen, um für kurze Zeit schneller unterwegs zu sein. Hier wird immer gerannt. Das Tempo ist hoch und die Deckungssuche verpönt. Dass das einen irren Spaß macht, davon konnten wir uns einen Tag lang anhand einer spielbaren PC-Version von *Doom* überzeugen. Wir statteten nämlich id Software höchstpersönlich einen Besuch ab (siehe Kasten rechts).

Große Aufgabe für ein neues id

Doom ist ids erstes Spiel seit dem Weggang von Engine-Guru John Carmack. In dessen großen Fußstapfen wandelt längst eine neue Entwickler-Generation. An *Doom* arbeiten Menschen wie Marty Stratton. Der Executive Producer stieß nach der Fertigstellung eines *Quake*-Ablegers zum Studio. Jetzt, fast 20 Jahre später, wollen er und die Seinen eine Rückkehr zu ids Glanzzeiten einläuten. Ihr Spiel atmet den Retro-Geist. Die Optik etwa ist eine merkliche Abkehr vom düste-

ren Horrorstil von *Doom 3*. Stattdessen stehen die bunten Serienväter *Doom 1 + 2* Pate. Spielerisch geht es um den puren Spaß am Ballern, das satte Treffer-Feedback, die schnörkellosen Schießereien in perfekt designten Levels. Eines lässt sich bereits sagen: id setzt die richtigen Prioritäten. „Wir haben einen Großteil der Entwicklungszeit auf die Kämpfe verwendet“, sagt Marty Stratton. Er wirkt dabei ein bisschen stolz. Zu Recht.

Auf die alten Tage sehr beweglich

Zwei Levels aus der ersten Hälfte der Einzelspieler-Kampagne dürfen wir ausprobieren. In einem weiteren sehen wir einem der id-Mitarbeiter dabei zu, wie er in einem Affenzahn durch Dämonenhorden pflügt. All das geschieht am PC mit Maus und Tastatur und es fühlt sich großartig an. Die Steuerung ist direkt und eingängig, die Bewegungen unseres namenlosen und stummen Marines wirken flüssig und kraftvoll. Probeweise nehmen wir auch mal das Gamepad in die Hand, auch damit spielt sich das Ganze prima. Die Rennen-Funktion vermissen wir nicht, denn in *Doom* sind wir von Haus aus schneller unterwegs als etwa bei *Battlefield*. Noch dazu ist dem Spiel eine gewisse Sprungfreudigkeit zu eigen: Die Levels sind oftmals in mehrere Ebenen unterteilt, wir dürfen frohen Mutes über Hindernisse und auf Kisten klettern, uns von Plattformen fallen lassen. An Absätzen zieht sich der Protagonist automatisch hoch, dazu erhält er nach etwa einem Viertel der Spielzeit ein Mini-Jetpack. Fortan fühlt

HAUSNUMMER 666

Für euch ist uns kein Weg zu weit. Selbst wenn wir uns für eine Titelstory in den Vorhof der Hölle wagen müssen!



Einen Tag lang bei den Vätern des Ego-Shooter-Genres vorbeischaun – da konnte Peter nicht Nein sagen. In Dallas, Texas, spielte er *Doom* mehrere Stunden lang und musste feststellen, dass bei id keine Dämonen (mehr) arbeiten, sondern nur ganz normale Menschen. John Romero und seine übernatürliche Haarpracht sind eben schon lange weg.





Den widerstandsfähigen Hell Knights rückt ihr am besten mit explosiven Waffen-Mods zu Leibe und weicht ihren Angriffen per Jetpack aus.

sich *Doom* noch dynamischer an, denn nach dem einmaligen Betätigen der A-Taste können wir in der Luft ein weiteres Mal auf den Sprung-Button hämmern und so den Raketenantrieb zünden. Ähnlich wie in *Call of Duty: Advanced Warfare* gleitet unser Marine dann elegant durch die Luft und passiert so auch weite Abgründe oder er nutzt den Doppelsprung für die Fortbewegung in der Vertikalen. Doch Vorsicht! Auch die Gegner sind agil, greifen aus überraschenden Winkeln an und wechseln clever die Position. Einige fliegen, andere stürmen wie ein Bulle auf uns zu und wir müssen fix per Jetpack zur Seite ausweichen. Besonders in den späteren Levels dürfen wir uns Portale und Sprungschanzen zunutze machen, um durch die oftmals wie große Arenen oder ausgefeilte Skateparks aufgebauten Umgebungen zu navigieren. So kommt es immer wieder zu minutenlangen, spektakulären Gefechten, bei denen die Türen zum nächsten Abschnitt so lange geschlossen bleiben, bis wir alle Feinde in ihre Einzelteile zerlegt haben.



Klassische Doom-Schießprügel

Über ein Dutzend Knarren stehen euch für derlei blutige Exzesse zur Verfügung, von der zweiläufigen Schrotflinte über den Raketenwerfer bis hin zum Plasmagewehr. Ein Wiedersehen gibt es auch mit der übermächtigen Laserspritze BFG und der auf kurze Distanz tödlichen Kettensäge. Bei beiden empfiehlt sich der sparsame Einsatz, weil etwa der Sprit für die Kettensäge sehr selten ist. Dabei liegt die Munition in *Doom* doch wortwörtlich auf der Straße. Gemäß dem Retro-Gedanken hinter dem Ego-Shooter sammelt

„Wer [in *Doom*] stehen bleibt, der stirbt.“

Marty Stratton, Executive Producer

ihr wie früher leuchtende Symbole ein, die für frische Kugeln, mehr Rüstung oder weitere Lebensenergie stehen. Besondere Aufmerksamkeit ist dabei den Health Packs zu schenken, denn die Gesundheit regeneriert sich in *Doom* nicht automatisch. In dieser Beziehung ist das Spiel genauso altmodisch gehalten wie bei der Waffenauswahl: Während wir in modernen Shootern à

la *Call of Duty* maximal zwei Knarren gleichzeitig mitschleppen, sind bei *Doom* alle eingesammelten Bleispritzen jederzeit nur einen Druck auf LB entfernt. Dann öffnet sich nämlich ein Waffenrad und wir wählen die benötigte Knarre fix aus. Komfortabel: Das Geschehen läuft währenddessen in Zeitlupe ab.

Dass die Mannen von id Software ihren Ruf als Shooter-Experten nicht umsonst tragen, wird beim Anspielen sofort deutlich. Jede Waffe bringt einen spürbaren, ganz eigenständigen Charakter mit. Das erinnert uns auf wohlige Weise an die früheren *Doom*-Teile und hat einen ungemein befriedigenden Effekt auf getroffene Gegner. Den so entstehenden Hochgeschwindigkeitsgefechten merkt man die Sorgfalt und Liebe zum Detail an, die id Software hineingesteckt hat. Schnell machen wir beim Probespielen unsere persönlichen Favoriten aus, wechseln blitzschnell zur nächsten Waffe und lachen erleichtert, wenn wir einem fetten Dämon gerade noch so die entscheidende Ladung Schrot vor den Latz knallen, bevor er uns mit seinem Raketenwerfer in die ewigen Jagdgründe schickt. Kurzum: *Doom* spielt sich einfach hervorragend und ist ein ähnlich erfrischendes Retro-Vergnügen wie 2014 *Wolfenstein: The New Order*. Nur eben ohne Story-Ballast.



Wer *Doom 1-3* gespielt hat, erkennt viele der kultigen Feindtypen wieder.

Nebensache Story

Doom ist zwar nicht NUR stupides Pixel-Morden; das Spiel hat eine Hintergrundgeschichte. Zwischensequenzen, ausufernde Dialoge oder aufwendige Skripts, die einem die Kontrolle über den *Doom*-Marine entreißen und von der flotten Action ablenken, sind aber auf ein Minimum beschränkt. Per Videobotschaft meldet sich ab und zu eine Fanatikerin namens Dr. Olivia Pierce zu Wort, mehr Story gab es beim Hands-on-Termin nicht. Frau Pierce liefert die Ausrede dafür, dass wir anschließend die Gänge einer Forschungssta-

tion auf dem Mars mit Monsterblut besudeln: Sie hat ein Portal zur Hölle geöffnet, um ein neues Zeitalter einzuläuten. Zu dumm, dass die Kreaturen aus der Abyss sich als erste Amtshandlung die Ausrottung der Menschheit ausgesucht haben. Wie brutal es dabei zugeht, verrät euch der Kasten weiter unten

Projekt Selbstverbesserung

Banale Geschichte, geradlinige Baller-Action – klingt alles nach dem guten, alten *Doom*, oder? Doch Moment: Die letzten 20 Jahre sind selbst

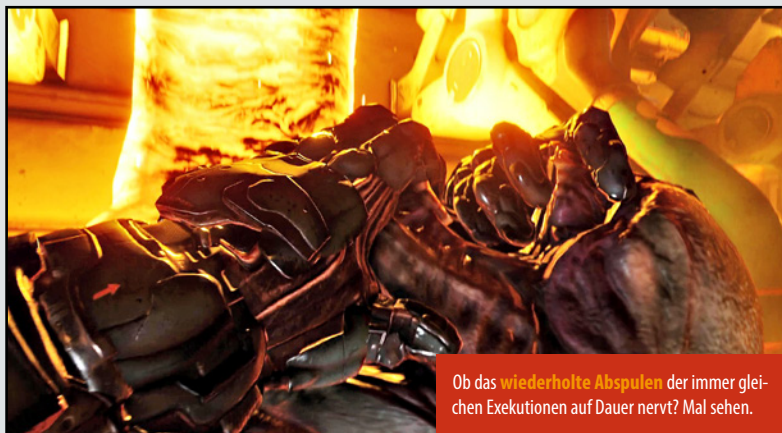
an id Software nicht ganz spurlos vorbeigegangen und dementsprechend setzt das Team dort auf Neuerungen, wo sie das Spiel sinnvoll erweitern. Zum Beispiel beim modernen Upgrade-System.

Keine Sorge, von der grassierenden Erfahrungspunkte-Seuche bleibt *Doom* verschont, hier gibt es weder fein verästelte Talentbäume noch kaum merkliche Verbesserungen wie +5 % Schaden. Stattdessen finden wir immer mal wieder an vorgegebenen, nicht zu verpassenden Stellen Waffen-Mods, die unseren Knarren einen

BRUTAL, ABER UNCUT AB 18?

Publisher Bethesda versicherte uns auf Nachfrage, dass *Doom* trotz expliziter Todesanimationen hierzulande aller Voraussicht nach ungeschnitten erscheint. In *Doom* sind selbst die bloßen Hände eures Marines tödliche Waffen. Durch Treffer geschwächte Gegner torkeln für einige Augenblicke, ein Aufblinken signalisiert: Dieser Feind ist gerade verletzlich! Indem ihr an den Widersacher herantretet und die Nahkampftaste drückt (standardmäßig rechter Analogstick), aktiviert ihr eine kurze, automatische Takedown-Sequenz.

Der Ablauf unterscheidet sich je nach Gegner, eurem Blickwinkel bei Betätigung der Taste und ob sich in der Nähe Objekte wie Tische oder Wände befinden. Alle Exekutionen haben eines gemein: Sie sind äußerst brutal und am Ende spritzt nicht nur das Blut, es werden auch nützliche Lebensenergie-, Munitions- und Rüstungs-Items aus dem Leichnam geschleudert. Doch weil ihr in *Doom* abseits von optisch stark veränderten Zombie-Marines nur gegen nicht menschenähnliche Dämonen antretet, könnte der Ego-Shooter laut Bethesda ungeschnitten in Deutschland erscheinen. Die Gespräche mit der USK verliefen laut Bethesda jedenfalls vielversprechend, eine Ab-18-Einstufung ohne Indizierung und Kürzung scheint realistisch.



Ob das **wiederholte Abspulen** der immer gleichen Exekutionen auf Dauer nervt? Mal sehen.



Der **Baron of Hell** schnappt sich den Helden und schleudert ihn weg.

zweiten oder gar dritten Schussmodus spendieren. Die Mods werden mit LT aktiviert; über Kimme und Korn gezielt wird in *Doom* eh nicht. Die Geschosse des Raketenwerfers lassen sich so bereits im Flug detonieren, die Schrotflinte



verschießt drei Schuss gleichzeitig, das Plasmagewehr lähmt Feinde im Umkreis des Einschlags und das dicke Maschinengewehr transformiert zu einem stationären Geschützturm. Das sorgt für Abwechslung und erlaubt einem, den eigenen Spielstil zu finden.

Im Spielverlauf hat der Held zudem mehrmals die Gelegenheit, seinen futuristischen Kampfanzug mit frischen Zubehöerteilen weiter aufzurüsten. Dann entscheidet der Spieler, ob er lieber Lebenspunkte, Rüstungswert oder Munitionsvorrat dauerhaft steigert. Außerdem gibt es eine Reihe von Spezialfähigkeiten. Davon ist nur eine begrenzte Anzahl gleichzeitig aktiv; Upgrades tauscht ihr an speziellen Ladestationen aus.

kerrausch steigert, erhöht mit jedem getöteten Monster die Bewegungsgeschwindigkeit des Helden. Ein anderes Upgrade namens „Letzte Chance“ verlangsamt die Zeit, wenn der Marine einen eigentlich tödlichen Treffer einsteckt. Wer jetzt schnell einen Gegner abserviert, erhält etwas Gesundheit zurück und springt so dem Tod doch noch von der Schippe.

Die Suche nach Mods und Upgrades passt gut zum Leveldesign von *Doom*, das wie in den Vorgängern Erkundungsdrang und Neugierde belohnt. So gibt es in jeder Umgebung eine Reihe von Secrets zu entdecken.

„Wir wollen, dass das Spiel anspruchsvoll ist.“

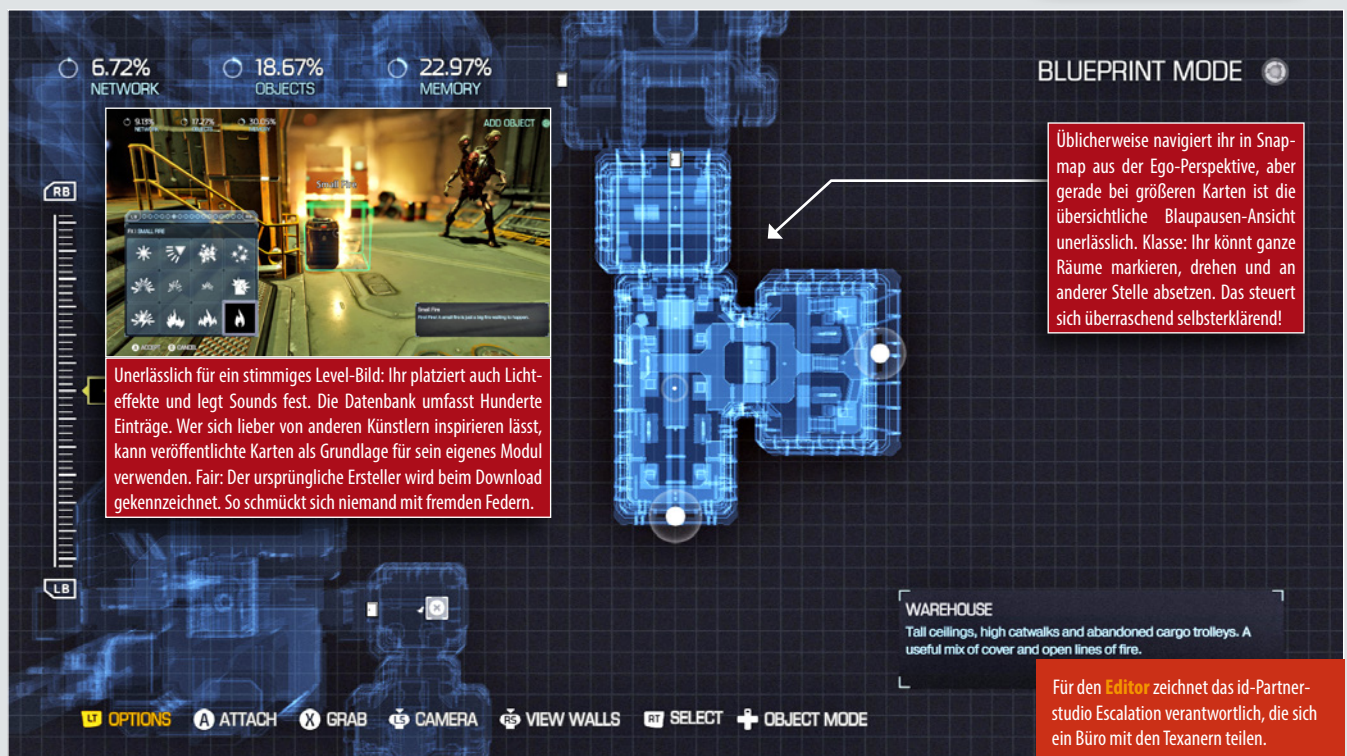
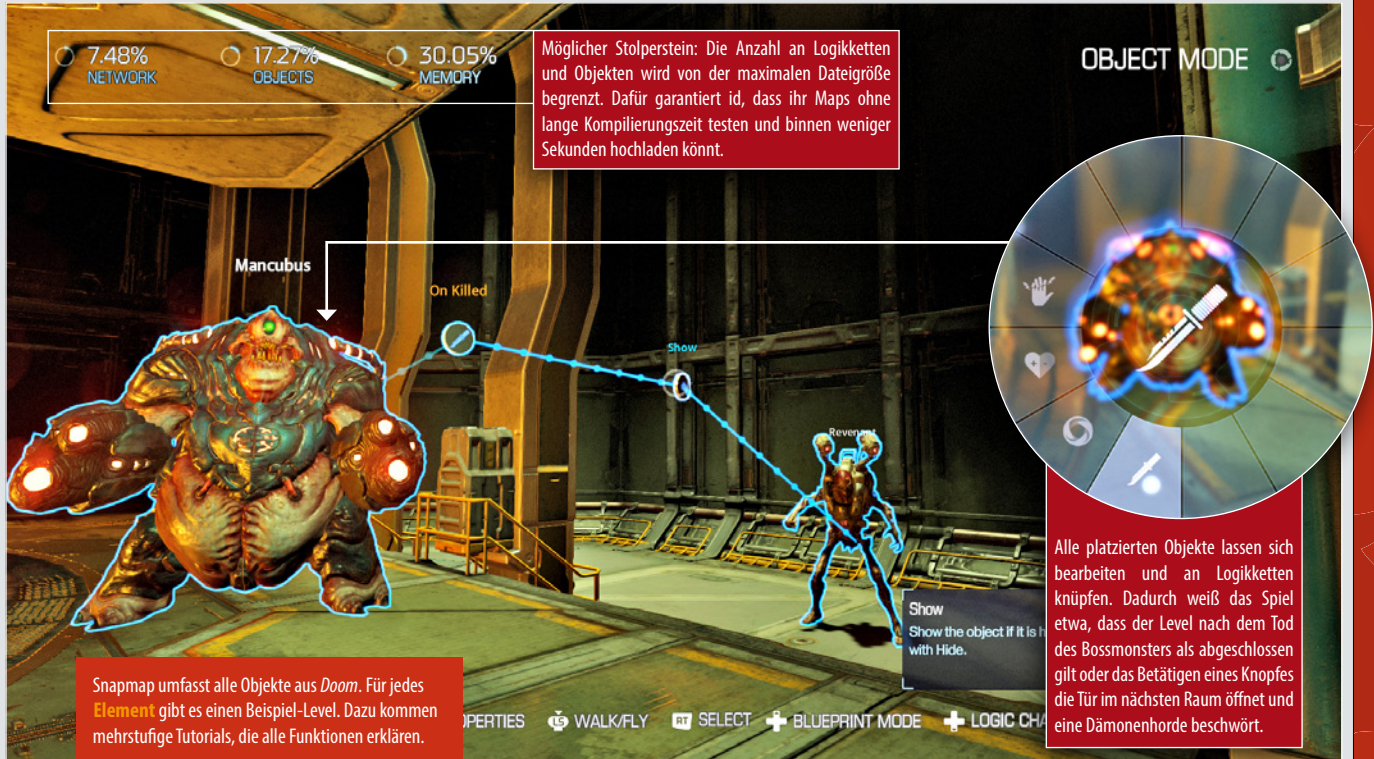
Marty Stratton, Executive Producer

Darunter: ein Geschwindigkeits-Boost. Wer Exekutionen aneinanderreihet und sich so in eine Art Berser-

Das können kleine Eastereggis wie eine Miniatur des *Doom*-Marines sein oder Power-ups, die den Helden kurzzeitig unverwundbar machen. Dank jederzeit aufrufbarer, in 2D und 3D verfügbarer Automap-Funktion behaltet ihr in den verschlungenen Hallen den Überblick. Der Umstand, dass

SNAPMAP: ENDLOSER KARTEN-NACHSCHUB

Doom ist berühmt für seine Mods – zumindest am PC. Mit Snapmap hat id erstmals eine Geheimwaffe für von Konsolen-Usern kreierte Inhalte in der Hinterhand. Der im Hauptmenü prominent platzierte Snapmap-Editor protzt mit leicht verständlicher Benutzeroberfläche, einer großen Objekt-Datenbank und einer Skriptsprache, die das Festlegen komplexer Algorithmen erlaubt. Wir bauten erste eigene Karten für Einzel- und Mehrspielermodus. Beispiele der Entwickler: ein Musikspiel mit funktionierenden Klaviertasten, eine Memory-Variante, ein an *Mirror's Edge* angelehnter Parkour-Level und ein vollständig ausgearbeitetes Tower-Defense-Spiel! Letzteres ist auch ein Beispiel für einen kooperativen Spielmodus; per Snapmap kreierte Maps lassen sich zu viert im Koop-Modus angehen. Top: Eine Community-Anlaufstelle im Spiel sortiert erstellte Maps nach Beliebtheit. Dort werden auch plattformübergreifend Karten ausgetauscht, die auf Playstation 4 und dem PC entstanden. Allerdings ist dafür – und für das Hochladen von Maps – ein kostenloses Konto bei der neuen Online-Plattform Bethesda.net nötig. Wer dagegen nur Levels von anderen Xbox-One-Spielern herunterladen oder eigene Projekte mit Freunden spielen möchte, braucht keinen Account. Übrigens: Die Entwickler wollen den Funktionsumfang des Tools nach Release mit kostenlosen Updates beständig ausbauen. Eventuell sind dann auch gänzlich neue Kampagnen und Story-Zwischensequenzen möglich. Denn zumindest vorerst lassen sich einzelne Snapmap-Karten noch nicht zu längeren Feldzügen verbinden.





Wer im Mehrspielermodus die **Dämonenrune** aufnimmt, ist für kurze Zeit als Revenant (links) oder Baron of Hell unterwegs. Mit im Gepäck: ein langer Lebensbalken und jede Menge Feuerkraft. Das sorgt für viel Chaos und Spaß!

nur die aufmerksamsten Spieler alle Geheimnisse beim ersten Durchlauf entdecken dürften, erhöht den Wiederspielwert von *Doom*. Dazu passen die direkte Level-Anwahl, kleine Herausforderungen (beispielsweise Missionen wie „Erledige drei Gegner mit einem Schuss“ etc.)

sowie vier Schwierigkeitsgrade plus ein besonders kniffliger, durch einmaliges Durchspielen freigeschalteter Modus. „Den haben wir extra für die Masochisten unter den Spielern eingebaut“, scherzt Executive Producer Marty Stratton. *Doom* soll fordern und euch wie die Vor-

gänger schnelle Reflexe abverlangen. Der Retro-Gedanke geht aber nicht so weit, dass id Software eine freie Speicherfunktion einbauen würde. *Doom* setzt auf automatische Speicherpunkte.

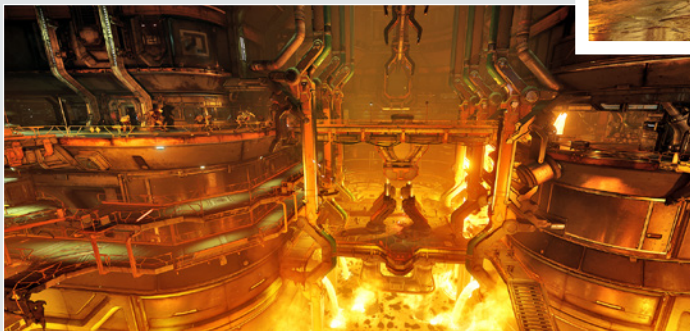
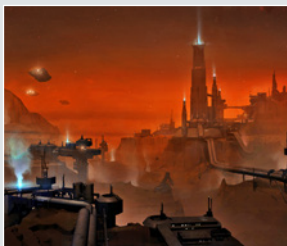
Auch zu zwölft eine Gaudi

Nachdem wir uns in Texas ausführlich mit der Einzelspieler-Kampagne beschäftigt haben, stehen Multiplayer-Gefechte gegen die Entwickler an. Sechs Beta-Tester gegen sechs Journalisten, mehr Spieler passen nicht auf die Karten von *Doom*. Dafür sind die zwei Maps, auf denen wir spielen, sehr gut designt mit vielen Routen, Engstellen und Abkürzungen. Zwei Modi dürfen wir ausprobieren. Bei „Clan Arena“ starten alle Spieler mit voller Rüstung. Doch wer stirbt, muss für den Rest der Runde zuschauen. Das sorgt für zusätzlichen Nervenkitzel und betont das Team-Spiel. Schöne Idee: Camper verraten ihre Position durch den Laserpointer an ihrem Scharfschützengewehr, wes-

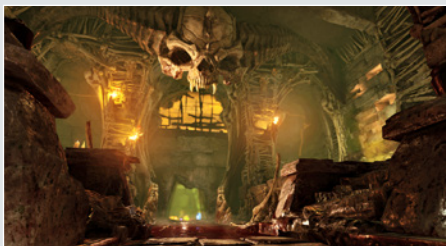
ID TECH 6: EIN GARANT FÜR SCHARFE GRAFIK?

Ein neues *Doom*, eine neue Engine – das hat Tradition. Hat id die Schwächen von *Rage* ausgebessert?

Doom sieht toll aus. Die Screenshots sind zwar um ein Vielfaches höher aufgelöst als die Standardauflösung 1080p, geben die Grafikqualität dennoch gut wieder. Die Lichteffekte können sich sehen lassen und die organische Level-Architektur in der Hölle hat uns zusammen mit dem deutlich Metal-Einschlag à la *Brütal Legend* sehr gut gefallen. Einen besonderen Leckerbissen stellen die detaillierten Dämonen dar. Einen ähnlichen Wow-Effekt wie damals die ersten Bilder von *Doom 3* erzeugt jedoch auch die im Vergleich zu den Konsolenfassungen mutmaßlich schönere PC-Fassung nicht. Tatsächlich liefert die Grafik im Gegensatz zum Rest des Spiels Anlass zur Kritik, zumindest in der gespielten frühen Version. Denn wie einst bei *Rage* kam die Engine unserer Erfahrung nach bei schnellen Wechseln der Blickrichtung nicht immer mit den Texturen hinterher. Die Folge waren auffällende Pop-in-Effekte, wenn die provisorische, wenig detaillierte Level-Tapete erst nach einem kurzen Augenblick durch ihre hochauflösende Variante ersetzt wurde. Die Entwickler wollen bis zum Release an diesem Problem arbeiten und wiesen auf Nachfrage auf den Beta-Status der gespielten Fassung hin. Wir sind gespannt, ob sich da bis zum Release noch etwas tut.



Die bislang gezeigten Umgebungen aus *Doom* lassen sich fünf Kategorien zuordnen: schmutzige Marsbasis, metallene Industriestätten, sterile Forschungskomplexe, „luftige“ Außen-Levels und düstere Höhlenportale. Ob das reicht, um den Spielern über 8, 10 oder 15 Stunden (zur Spielzeit macht id Software noch keine Angaben) genug optische Abwechslung zu bieten? Immerhin: Farblich und stimmungstechnisch weisen die Aareale merkbliche Unterschiede auf.





Cacodemons verschießen Plasmakugeln aus großer Höhe; die Levels sind vertikaler als in den Vorgängern.

MEINE MEINUNG

PETER BATHGE



Das viel gelobte *Wolfenstein: The New Order* hat mir immer dann am meisten Spaß gemacht, wenn es mich mit seiner Story in Ruhe gelassen hat. Wenn gerade mal keine ausufernden Gespräche mit NPCs anstanden und B.J. Blazkowicz nicht mit seinen Glubschaugen traurig in die Kamera geschaut hat. „Gegner hier, Waffen da und jetzt mach mal!“ Das ist das Mantra, das ich von einem Retro-Shooter erwarte. Und genau dem scheint *Doom* mit fast schon religiösem Eifer zu folgen. Das Serien-Reboot bewahrt sich die unverfälschte Essenz der Reihe, die mich auch über 20 Jahre nach ihrem ersten Auftritt noch mit Freuden durch gemoddete Pixel-Labyrinth im allerersten *Doom* hetzen lässt. Es ist dieser pure Spaß am Ballern, für den id Software wie kein zweites Studio steht. Dazu gehört auch, dass *Doom* Erwachsenenunterhaltung ist. Zu wummernden Heavy-Metal- und Rock-Klängen wate ich hier durch virtuelle Blutpfützen und freue mich, wenn ich mit schockierender Brutalität einen Raum von sabbernden Monstern gesäubert habe.

Bei meinem Besuch in Texas musste ich immer wieder über besonders groteske Tötungsarten grinsen, musste unweigerlich lachen, wenn Feinde von meinem so mächtigen Waffenarsenal auf besonders effektvolle Weise zerlegt wurden. Das klingt vielleicht makaber, ist und war aber schon immer einer der Schlüsselreize von *Doom*. Ein anderer ist die Grafik. Und gerade hier sehe ich noch Raum für Verbesserungen. Dass ids neuer Ego-Shooter für eine ähnliche 3D-Revolution wie sein Urahn sorgt, habe ich nicht erwartet. Wohl aber, dass die Entwickler endlich mal die nervigen nachladenden Texturen aus *Rage* in den Griff kriegen. Sollte id da bis zum Release nicht mehr nachbessern, sehe ich schon den Sturm der Entrüstung im Internet aufziehen. Es wäre schade, wenn solch ein technisches Detail vom fantastischen Rest ablenken würde. *Doom* macht auf mich momentan den Eindruck eines nahezu perfekten Shooter-Pakets. Als Ergänzung zur exzellent beginnenden Kampagne packt id Software die viel geforderte Rückkehr zu den hektischen Arena-Kämpfen der Multiplayer-Ära vor *Battlefield* und *Call of Duty* bei. Und bitte unterschätzt mir nicht die Auswirkungen von Snapmap! Der Level-Editor könnte selbst Anfängern das Designen neuer Karten und Modi schmackhaft machen und *Doom* eine ähnliche Langlebigkeit bescheren wie sie seinen Vorgängern am PC zu eigen war.

DOOM

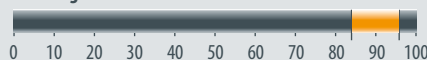
Hersteller	Bethesda
Entwickler	id Software
Genre	Action
Termin	2. Quartal 2016

Fertig zu 90 %

PROGNOSE

So geht Oldschool-Shooter, aber richtig! Der Altmeister zeigt dem ganzen modernen Kram, wie man ein echtes Männerspiel aufzieht.

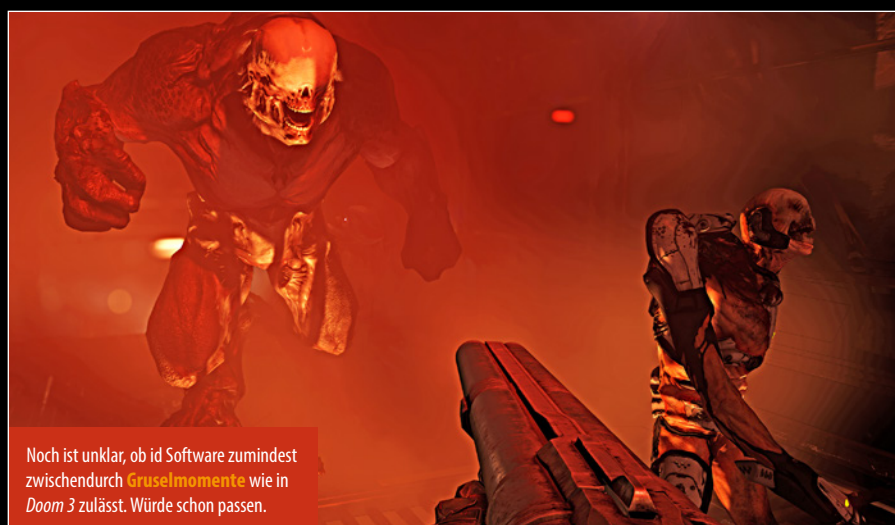
Wertungstendenz



Alternative

Wolfenstein: The New Order

Wertung: 74%

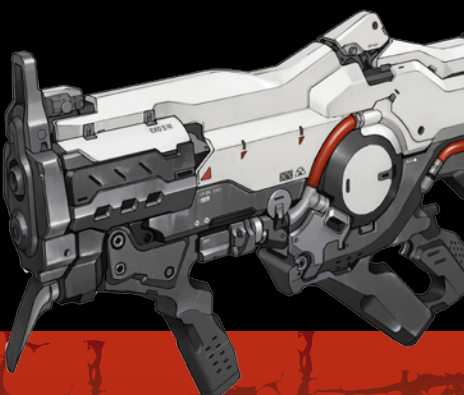


Noch ist unklar, ob id Software zumindest zwischendurch **Gruselmomente** wie in *Doom 3* zulässt. Würde schon passen.

halb es nicht so leicht ist, sich in einer Ecke zu verschanzen und den Spielverderber zu mimen. Wenn Bewegung im Spiel ist, machen die Partien einen Heidenspaß. Nicht ganz zufällig gibt es mit „War Path“ eine Spielvariante, bei der sich eine zu erobernde Punktezone wie auf Schienen durch den Level bewegt. Der abgefahrte Pfad wird auf dem Boden eingeblendet. Das Ergebnis ist ein sich ständig verschiebender Positionskampf.

Etablierten Multiplayer-Standards wie Rangsystemen und Loadouts trägt id Software Rechnung, indem man den Spieler vor jeder Partie eine Reihe von Entscheidungen abverlangt. Ihr wählt zwischen Extras wie verschiedenen Granatentypen, einem Sensor, der bei Gegnerkontakt Alarm schlägt, oder einem Wurf-Teleporter. Außerdem müsst ihr euch anders als im Solo-Modus anfangs für zwei Waffen entscheiden, die ihr mit in die Partie nehmt. Immerhin gibt es im Match-Verlauf die Möglichkeit, stärkere Knarren aufzunehmen – genauso wie Power-

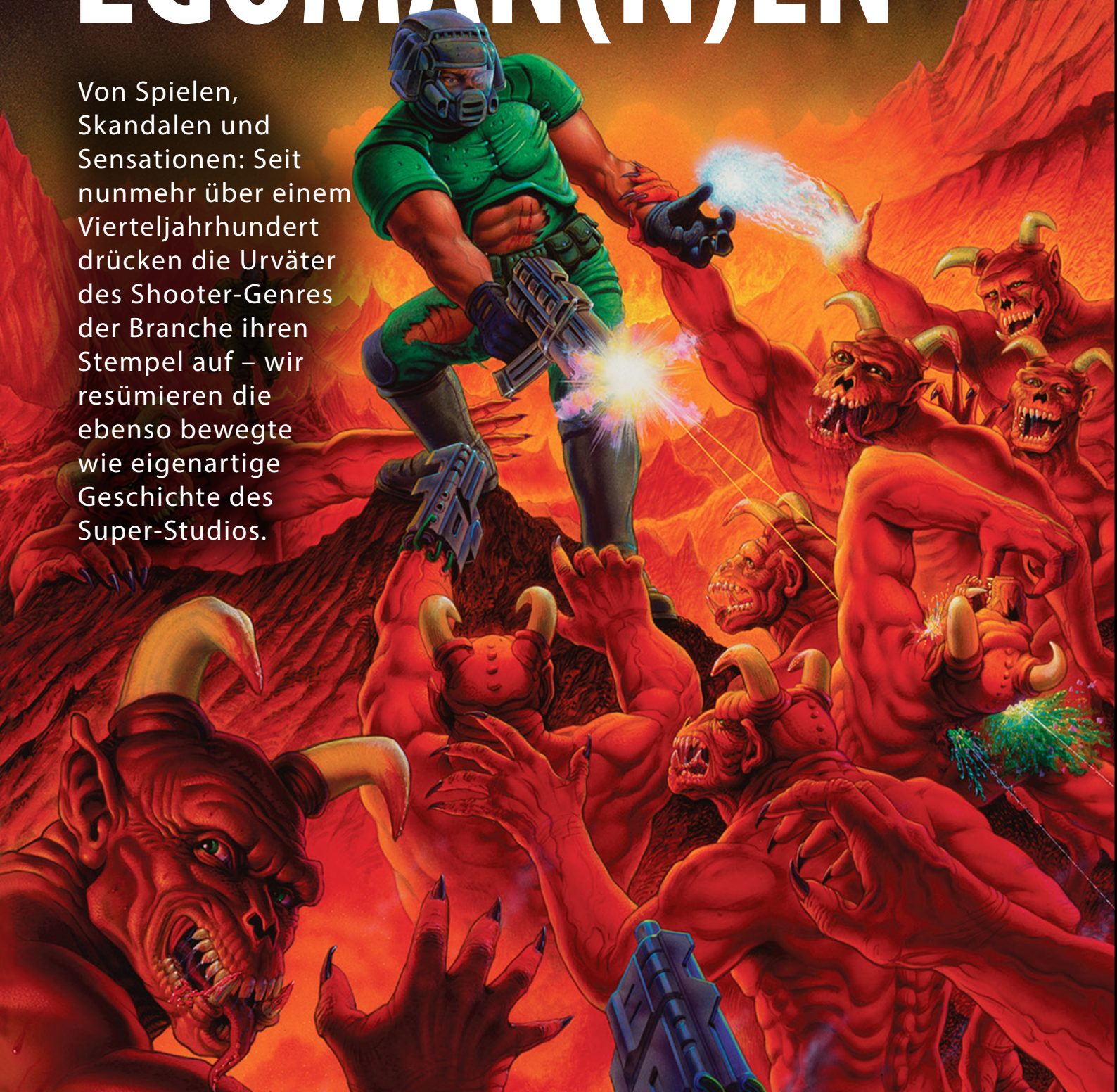
ups à la Vierfachscharade oder Dämonentransformation (siehe den Screenshot oben auf Seite 20). Das Wissen um die Position solcher mächtigen Hilfen ist – ganz wie damals – entscheidend für den Sieg. Doch weil *Doom* nicht einfach Altes wiederkäut, gibt es sogenannte Hacking-Module. Eines davon zeigt für kurze Zeit die Position von Power-ups an – inklusive Timer bis zum Wiederauftauchen. Das ist dann schon nicht mehr ganz so retro. (PB)



25 JAHRE ID SOFTWARE

EGOMAN(N)EN

Von Spielen, Skandalen und Sensationen: Seit nunmehr über einem Vierteljahrhundert drücken die Urväter des Shooter-Genres der Branche ihren Stempel auf – wir resümieren die ebenso bewegte wie eigenartige Geschichte des Super-Studios.



Run me: Mit dieser ebenso simplen wie klaren Anweisung beginnt im September 1990 die beispiellose Erfolgsgeschichte von id Software. Denn die beiden Worte stehen auf einer herkömmlichen 3,5-Zoll-Diskette, die der Softdisk-Mitarbeiter John Romero eines Morgens auf seinem Schreibtisch findet. Als er den Inhalt des Datenträgers startet, haut es Romero glatt aus dem Sessel: Denn seine beiden Kollegen John Carmack und Tom Hall haben in ihrer Nachschicht das Unmögliche möglich gemacht und ein butterweich horizontal scrollendes Hüpfspiel programmiert. Was heute unspektakulär klingt, ist damals geradezu sensationell: Denn während Konsolen wie etwa Nintendos NES auf solch eine fließende Bildarstellung ausgelegt sind, hinkt der PC in Sachen Grafik-Power noch weit hinterher. Ergo denkt sich Programmierer John Carmack einen genialen Trick aus: Seine Engine berechnet stets nur die Bildschirmbereiche neu, die sich von Frame zu Frame auch tatsächlich verändern – beispielsweise den springenden Helden Dangerous Dave. Letzterer ist jedoch nur eine Notlösung: Aufgrund von akuter Zeitnot klauen sich Carmack und Hall ihr Grafikdesign einfach zusammen! Und so spaziert dann ein Pixelknirch mit Baseballmütze durch das erste Level von *Super Mario Bros. 3*. – der bezeichnende Untertitel dieser Demo: „Copyright Infringement“.

Der unehrliche Brieffreund

Publisher Softdisk schert sich allerdings einen Dreck um den Übereifer seiner Mitarbeiter: Jeden Monat neue Simpelspielchen für die Abonnenten des Gamer's Edge-Programms – mehr dürfen die seltsamen Nerds nicht abliefern. Und noch wichtiger: Die Konkurrenz soll auf keinen Fall mitbekommen, welch talentiertes Personal man da in seinen schäbigen Büros sitzen hat. Eingehende Post wird entsprechend von den Firmenchefs gecheckt und auf etwaige Job-Angebote überprüft. Doch Scott Miller umgeht die Abwerbesperre auf herrlich skurrile Weise: Unter dem Pseudonym Scott Mulliere schreibt der Apogee-Gründer glühende Fanpost an John Romero – stets mit der Bitte nach einem Rückruf. Romero fühlt sich zwar veräppelt, kontaktiert den vermeintlichen Brieffreund aber schließlich und schmiedet mit ihm einen kühnen Plan: In ihrer Freizeit wollen Tom Hall, John Carmack, Adrian Carmack (die beiden sind nicht verwandt) und er selbst für Apogee ein Spiel entwickeln. Das Jump & Run basiert auf Carmacks 2D-Engine, hört auf den Namen *Commander Keen* und wird zum veritablen Hit. Nicht zuletzt, weil Miller auf ein wegweisendes Geschäftsmodell setzt: Die erste Episode der Serie wird kostenlos als appetitmachende Shareware zum Download angeboten, wer weiterspielen will, der muss die weiteren Level gegen bare Münze bei Apogee bestellen. Als Softdisk die Machenschaften seiner

DAMALS UND HEUTE

IMPRESSIONEN UND ANEKDOTEN AUS ÜBER ZWEI JAHRZEHNEN ID-GESCHICHTE



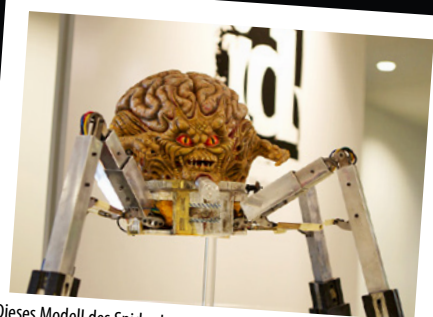
Anfang 1996 arbeiten Carmack und Romero an *Quake* – das Büro in Mesquite, einem Vorort von Dallas, steht voller Röhrenmonitore, Lederjacken sind offenbar der letzte Schrei.



Während John Carmack (links) inzwischen bei der Virtual-Reality-Firma Oculus gelandet ist, tingelt Romero (rechts) als Redner von einer Branchenveranstaltung zur nächsten. Angeblich schraubt er auch wieder an einem Shooter.



Im Kinofilm *Die Farbe des Geldes* beantwortet Tom Cruise die Frage nach dem Inhalt seines Queue-Koffers mit „Doom“. Diesen Ausdruck findet Carmack derart cool, dass er zum Spieltitel wurde.



Dieses Modell des Spiderdemon aus dem ersten *Doom* wurde einst als Design-Vorlage erstellt und steht noch heute im Empfangsbereich der Büros von id Software.

IFD

Ideas From the Deep

September 28, 1990

Scott Miller, President
Apogee Software Productions
Mayflower
Garland, TX 75043

Dear Scott,

Here is the completed demo. We again remind you this is completely confidential, and is to be viewed by no one else. Thanks.

With this engine, we plan to produce a series of games, with the following typical introduction:

In einem Brief (geschrieben 1990) an Geschäftspartner Scott Miller von Apogee nennt sich das junge Team noch Ideas from the Deep. Erst später wird der Firmenname in id Software geändert.



Das Team von id Software (Stand 2014): Während die vier Studio-gründer längst weg sind, wird der Laden von Tim Willits geleitet. Letzterer schloss sich der Firma bereits 1995 an.



Rückkehr an die alte Wirkungsstätte: John Romero vor dem Apartment in Madison (Wisconsin), das von 1991 bis 1992 zum kurzzeitigen id-Hauptquartier wurde.



Das Hauptquartier von id Software befindet sich aktuell im texanischen Städtchen Richardson. Seit 2015 existiert zudem eine Niederlassung in Frankfurt am Main.

BIG FUCKING DOOM

DER ID SHOOTER IST WEIT MEHR ALS NUR EIN SPIEL, WIE ZAHLREICHE LIZENZPRODUKTE BEWEISEN.

Wie es sich für eine derart erfolgreiche Marke gehört, wurden auch zum Thema *Doom* diverse Fanartikel fernab von Video- und Computerspielen veröffentlicht. So schrieben die beiden Autoren Dafydd ab Hugh (was für ein leicht zu buchstabierender Name!) und Brad Linaweaver insgesamt vier Romane, die 1995 beim US-

Verlag Pocket Books erschienen sind. Deutsche Übersetzungen wurden ab 2005 von Panini herausgebracht. Weiterhin produzierte der Zeichner Tom Grindberg für Marvel einen 16-seitigen *Doom*-Comic. Das inhaltlich öde Heftchen verteilte man jedoch nur als Werbegeschenk auf diversen Messen. Zu deutlich mehr Bekanntheit brachte es die gleichnamige Verfilmung aus dem Jahr

2005: Karl Urban (*Der Herr der Ringe*) und die Wrestling-Legende Dwayne „The Rock“ Johnson schossen sich durch einen lahmen bis peinlichen Science-Fiction-Streifen, der an den Kinokassen noch nicht einmal sein Budget von 60 Millionen US-Dollar wieder einspielte. Für die Anhänger der Vorlage bot der Hollywood-Quatsch jedoch wenigstens ein paar nette Insider-Gags. Etwa den Wissenschaftler Dr. Carmack sowie eine knapp sechsminütige Sequenz, in der man Schießereien aus der Sicht des Protagonisten Reaper erlebt – eben genau wie in einem Ego-Shooter. Und für all diejenigen, denen „Mensch ärgere Dich nicht“ zu seicht ist, gab es doch tatsächlich auch ein *Doom*-Brettspiel: Das 2005 erschienene Lizenzprodukt bietet nicht

nur charmante Plastikfiguren, sondern auch ein cleveres Regelwerk – zu schade, dass dieses recht seltene Sammlerstück selbst im gebrauchten Zustand noch für 100 Euro gehandelt wird.



Doom (Marvel Comics)

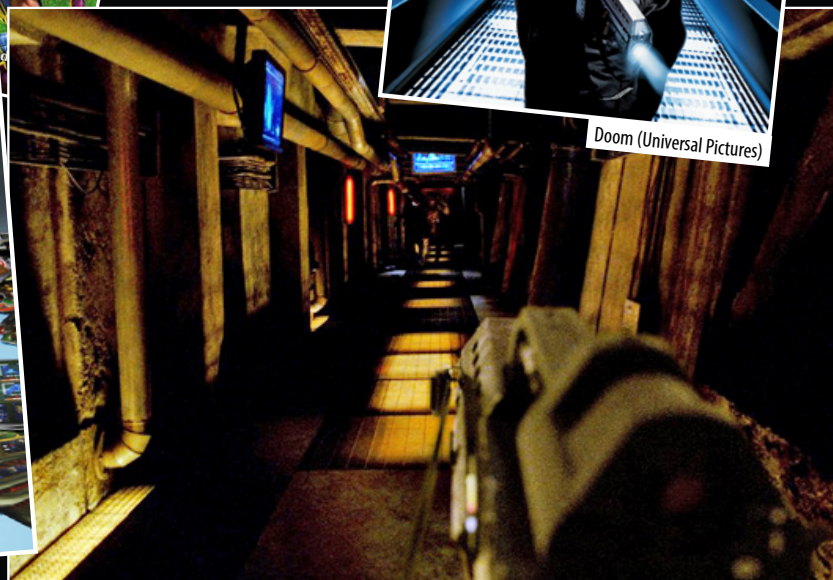


Doom: Endspiel (Panini)

Doom: The Boardgame (Fantasy Flight Games)



Doom (Universal Pictures)



Dangerous Dave



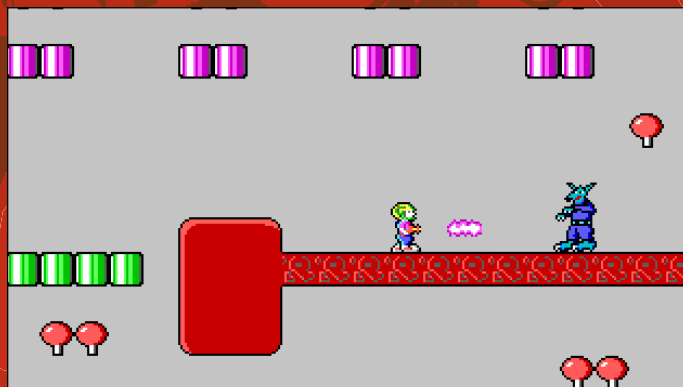
in



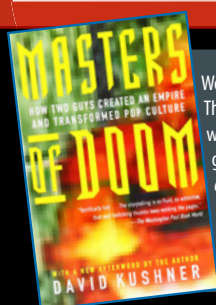
"Copyright Infringement"

Carmack und Hall überraschen Romero 1990 mit einer Mischung aus *Super Mario Bros.* und *Dangerous Dave*. Das Plagiat trägt den passenden Untertitel *Copyright Infringement* (Urheberrechtsverletzung).





Knebelvertrag sei „dank“: John Carmacks Side-Scrolling-Engine kommt nicht nur beim erfolgreichen *Commander Keen* (links) sondern auch bei *Shadow Knights* (rechts) zum Einsatz.



Wer sich noch eingehender mit der Thematik id Software beschäftigen will, dem raten wir zum Kauf des grandiosen Doku-Romans *Masters of Doom*. Das nur auf Englisch erhältliche Buch von David Kushner kann im Internet für schlappe zehn Euro bestellt werden.

Angestellten bemerkt, kommt es zum endgültig Bruch: Romero und Co. verlassen das Unternehmen, werden jedoch per Knebelvertrag dazu genötigt, alle acht Wochen ein Spiel für Softdisk zu produzieren. So entstehen unter anderem mit *Hovortank* und *Catacomb* zwei Titel, die dank einer von John Carmack erdachten Engine revolutionäre 3D-Grafik bieten. Ein erster Ausblick auf das, was noch folgen soll ...

Von Nazis, Freud und Tom Cruise

Ab dem 1. Februar 1991 firmiert die Spiele-schmiede des geschäftigen Quartetts unter dem Namen id Software. Der Titel des Unternehmens hat gleich zweierlei Bedeutung: Zum einen steht die Abkürzung id für „in demand“ (zu deutsch: gefragt sein), zum anderen erinnert sie an das Es aus Sigmund Freuds Strukturmodell der Psyche. Das viel beachtete Software-Debüt des noch jungen Studios ist ein Ego-Shooter mit

Nazi-Thematik (Release: 5. Mai 1992), den wir aus rechtlichen Gründen hier leider nicht näher besprechen können. Die technische Basis des Skandalspiels nutzt Carmack für einen wahren Engine-Geniestreich: Denn der Brillenträger programmiert Grafikroutinen, die voll texturierte 3D-Umgebungen mit hoher Bildrate auf den Monitor zaubern (siehe auch Kasten zum Thema id Tech). Doch auch die schönste Technik ist ohne entsprechendes Design keinen Pfifferling wert. Und hier kommt der andere John ins Spiel: Romero nimmt die Science-Fiction-Elemente seines Lieblingsfilms *Aliens*, kombiniert sie mit höllischen Dämonen und packt noch ganz viel Action oben drauf – fertig ist das Konzept für den Meilenstein *Doom*. Ihren Namen hat die Schießerei übrigens dem Kinostreifen *Die Farbe des Geldes* zu verdanken: Denn als der von Tom Cruise gespielte Protagonist nach dem Inhalt seines Billardkoffers gefragt wird, antwortet er im englischen Original eben einfach nur: „Doom“. Anders als diese cineastische Inspirationsquelle wird der Shooter zum zeitlosen Klassiker – was nicht nur an der grandiosen Solo-Kampagne, sondern eben auch am Mehrspieler-Modus liegt. Maximal vier Teilnehmer können im lokalen Netzwerk oder über das Internet gegeneinander antreten – das sogenannte Deathmatch ist geboren. Auch in einem anderen Bereich leistet *Doom* Pionierarbeit: Zahl-

reiche Elemente des Spiels lassen sich auf recht einfache Weise individuell verändern. So können Hobby-Designer eigene Grafiken erstellen und diese dann als Levelobjekte oder Gegner integrieren. Möglich werden diese Mods durch simpel zu erstellende Datenpakete namens WAD (kurz für „Where’s all the Data?“), die sämtliche relevanten Spielinhalte bündeln.

Freunde, Feinde & Fortsetzungen

Der Erfolg des Spiels ist derart gigantisch, dass sogar Bill Gates zum öffentlichkeitswirksamen Fan wird: Der Microsoft-Chef spaziert für eine Promoveranstaltung (mit einem Gewehr bewaffnet!) als Pixelheld durch eine eigens entwickelte Windows-95-Version des id-Ballerspiels. Weitau weniger Begeisterung löst die rabiate Action bei den deutschen Jugendschutzbehörden aus: Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPJS, heute BPjM) indiziert den saftigen Shooter am 25. Mai 1994. Erst 17 Jahre später darf *Doom* dann hierzulande wieder öffentlich verkauft und beworben werden – der Titel erhält eine USK-Freigabe ab 16 Jahren, weil er „heutigen Minderjährigen nicht als Vorbild für reale Handlungsmuster dient“. Selbiges gilt für den direkten Nachfolger: *Doom 2* (Release: 30. September 1994) ist spielerisch und technisch zwar eine konsequente Weiterentwicklung des Erfolgsprinzips, kommt



Das aktuelle *Doom* (links) wird erstmals auf der QuakeCon 2014 (Mitte) präsentiert. Die gigantische LAN-Party (rechts) ist zugleich auch eine Art **Hausmesse für id Software** und seine treuesten Fans.

JOHN CARMACK: DER TASCHENSPIELER

WIE DIE MOBILE-FASZINATION DES ID-GRÜNDERS FÜR HANDY- UND HANDHELD-ABLEGER SORGT

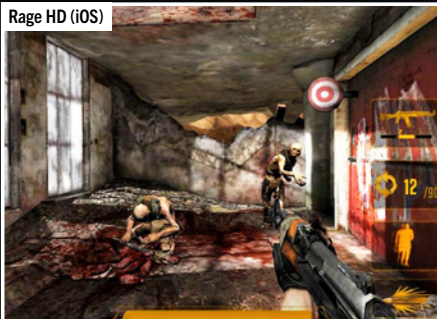
Mitte der 2000er Jahre weilt John Carmack mit seiner Ehefrau im Familienurlaub und fängt aus purer Langeweile an, Handyspielen auszuprobieren. Doch die Qualität der erhältlichen Titel gefällt dem id-Mitgründer überhaupt nicht. Carmack beschließt: „Das kann ich besser!“ Und so unterstützt er Fountainhead Entertainment 2005 bei der Entwicklung eines Handy-Ablegers der *Doom*-Serie. Doch dabei handelt es sich nicht um einen klassischen Shooter, sondern um ein Rollenspiel (deshalb der simple Titel *Doom RPG*): Wie im Genre-Klassiker *Eye of the Beholder* spaziert man Schritt für Schritt durch eine 3D-Umgebung und kämpft rundenbasiert gegen Monster. Das Konzept geht derart prima auf, dass 2010 noch eine Fortsetzung für Apple Smartphones und Tablets erscheint. Die potente Grafik-Engine nutzen Carmack und

Fountainhead zudem für das äußerst gelungene Fantasy-Rollenspiel *Orcs & Elves* (ab 2006 für Nintendo DS und Handys). Der weltweite Siegeszug des iPhones sowie dessen erstaunliche Hardware-Power sorgen schließlich 2009 dafür, dass Carmack mit *Doom: Resurrection* einen exklusiven Titel in den Appstore bringt – und sich selbst im Nachhinein als „teuersten

Betatester der Welt bezeichnet“. Ironie des Schicksals: Ausgerechnet Carmacks Ehefrau agiert bei der simplen Mobile-Schießbude als ausführende Produzentin. Der bislang letzte Hosentaschen-Titel

aus dem Hause id Software ist 2010 schließlich *Rage HD*, in dem man zum Teilnehmer der brutalen Fernsehsendung *Mutant Bash TV* wird – nett für Kenner der großen Vorlage, mehr aber auch nicht.

Rage HD (iOS)



Orcs & Elves (Nintendo DS)



Doom: Resurrection (iOS)



Doom 2 RPG (iOS)



Doom 1 (links) revolutioniert das Genre im Jahr 1993 nachhaltig. *Doom 2*: (rechts) wird in nur zehn Monaten entwickelt und bietet entsprechend wenige Neuerungen, etwa die **doppelläufige Schrotflinte**.



Mit *Quake* (links) gelingt id Software 1996 erneut ein **Meilenstein** der Shooter-Historie. 13 Jahre später erscheint mit *Quake Live* (rechts) ein zuerst kostenloser, später zehn Euro teurer Mehrspieler-Ableger.



2012 bringt Bethesda das umstrittene *Doom 3* erneut auf den Markt: Die BFG-Edition kommt mit zusätzlichen Levels, verbesserter Technik sowie der Möglichkeit daher, **Lampe und Knarre parallel zu nutzen**.

aber längst nicht so revolutionär daher wie sein Vorgänger. Gründungsmitglied Tom Hall hat das Unternehmen zu diesem Zeitpunkt bereits verlassen: Der sensible Spieldesigner konnte sich nie mit der düster-brutalen Ausrichtung von *Doom* anfreunden, seine Ideen wurden vom Rest des Teams meist ignoriert. Die verbleibenden id-Mitarbeiter (inzwischen unterstützt von mehreren Neuzugängen wie American McGee oder Jay Wilbur) sorgen 1996 unterdessen abermals für ein wahres Shooter-Beben: Mit *Quake* setzt man im Genre erneut Maßstäbe. Der Entwicklungsprozess des Klassikers verläuft jedoch längst nicht so reibungslos wie erhofft ...

John versus John

In ihrer Freizeit spielen die id-Software-Kollegen gerne Pen&Paper-Rollenspiele wie *Dungeons & Dragons*. Einer der von Romero erdachten Charaktere hört auf den Namen *Quake* und ist ein hünenhafter Wikinger samt Kriegshammer. Bereits 1990 enthält *Commander Keen* einen Werbetext, der den Titel *The Fight for Justice* ankündigt – dessen Held soll der Donnerschläge verschießende *Quake* sein. Doch erst sechs Jahre später holen Romero und Kumpare ihr Konzept wieder aus der Schublade: Statt eines ordinären Shooters will id Software nun einen Action-Knaller erschaffen, der Nahkämpfe mit Fantasy-Anleihen wie etwa Zaubersprüchen mischt.

Das Problem: Engine-Koryphäe Carmack schraubt parallel an der Grafik- und Netzwerktechnik, kommt aber nur im Schneckentempo voran. Weil die Entwicklung von *Quake* jedoch erst mit voller Kraft angegangen werden kann, wenn die Programmroutinen fertig sind, steht das Team schon bald vor einem Dilemma: Will man den kühnen Plan durchziehen und so eine jahrelange Release-Verzögerung riskieren? Oder doch lieber wieder den sicheren Weg gehen und auf einen Ego-Shooter setzen? Carmack favorisiert zweite-re Taktik und setzt sich mit seiner Meinung durch – *Quake* wird zu einer reinen Modernisierung des *Doom*-Prinzips. Romero fühlt sich indes übergangen und gedemütigt: Am 8. August 1996 kündigt der selbsternannte Rockstar unter den Spieldesignern, gründet mit Ion Storm sein eigenes Studio und verprasst in der Folgezeit Millionen von US-Dollar. Seine einstigen Arbeitskollegen weinen ihm keine Träne nach: Zu oft hat sich der langhaarige Lebemann schon wilde Eskapaden geleistet und seine Mitstreiter damit brüskiert. *Quake* wird unterdessen zu einem der meistgespielten (und raubkopierten) Titel aller Zeiten: Besonders die dank Carmacks Engine komplett in 3D dargestellte Grafik begeistert Millionen von Spielern. Zudem sorgt der von Trent Reznor (Nine Inch Nails) komponierte Soundtrack für eine herrlich düstere Atmosphäre. Der Leipziger Physiker und Programmierer Uwe Girlich tritt mit

seinem Little Movie Processing Centre (LMPC) zudem einen Trend los, der bis heute anhält: Denn mit dem Tool können Spielszenen aus *Quake* zu einem kleinen Film zusammengestellt werden – das Phänomen Machinima startet seinen Online-Siegeszug. Doch auch id Software kümmert sich geradezu rührend um die *Quake*-Community: Im August 1996 findet die erste QuakeCon statt, eine gigantische LAN-Party, bei der Carmack & Co den direkten Kontakt zu ihren Fans suchen. In der Folgezeit wird die Veranstaltung zum alljährlichen Standardtermin, garniert mit diversen exklusiven Ankündigungen und Präsentationen. Entsprechend heiß begehrt sind die Plätze.

Kreativer Stillstand

Von 1997 bis 2000 produziert id Software ausschließlich *Quake*-Fortsetzungen und lässt dabei den unbändigen Innovationsgeist der Anfangstage vermissen. Nichtsdestotrotz geht es dem Unternehmen blendend: Denn Carmacks id-Tech-Engines spülen per Lizenzierungsmodell enorm viel Geld in die Kasse. Die dritte Iteration der Programmroutinen kostet Fremdentwickler beispielsweise 250.000 US-Dollar plus eine fünfprozentige Gewinnbeteiligung – kein schlechter Deal für id, wenn man bedenkt, dass Knaller wie *Call of Duty* auf der Technik basieren. Im Juni des Jahres 2000 stößt John Carmack seine Kollegen vor den Kopf: Eigenmächtig entscheidet der



Quake 4 (links) erhält 2005 in Deutschland eine Freigabe ab 16 Jahren – allerdings nur aufgrund absurder **Zensurmaßnahmen**. *Quake Wars* (rechts) setzt hingegen voll auf Mehrspieler-Scharmützel.

FÜNF GENERATIONEN ID TECH

DIE BISHERIGEN CARMACK-GRAFIKROUTINEN UND IHRE REVOLUTIONÄREN FÄHIGKEITEN

ID TECH 1: DIE INITIALZÜNDUNG

Streng genommen ist der Grafikmotor von *Hovortank* die erste von John Carmack erdachte 3D-Engine – doch ab *Doom* (1993) spricht man dann von der sogenannten id Tech. Der legendäre Shooter bietet in Sachen Optik geradezu revolutionäre Schauwerte – etwa die für damalige Verhältnisse sehr detaillierten Texturen an Wänden, Böden und Decken. Höhenunterschiede und echte dreidimensionale Objekte aus Polygonen sind zu diesem Zeitpunkt allerdings noch nicht möglich. Neben *Doom* wird die Grafik-Engine auch bei weiteren Titeln wie *Hexen* oder *Strife: Quest for Sigil* eingesetzt.



Hexen (1995, Raven Software)

Half-Life (1998, Valve)



ID TECH 2: DIE 3D-REVOLUTION

Extra für *Quake* (1996) schraubt Carmack eine Engine zusammen, die als Meilenstein in die Annalen der Computerspiel-Geschichte eingeht: Denn im Gegensatz zu *Doom* spaziert man nunmehr durch eine komplett in Echtzeit gerenderte 3D-Umgebung – vorbei die Zeiten der krude gezoomten Sprites. Ein vereinfachtes Beleuchtungsmodell erhellt zudem die Level-Texturen. Möglich wird dies vor allem durch pfiffige Programmiertricks, die dafür sorgen, dass die Hardware nur die für den Spieler sichtbaren Bereiche rendern muss. Valve lizenziert die id Tech 2 und nutzt sie für seinen Meilenstein *Half-Life*.

ID TECH 3: DIE KURVENREICHE

Im Jahr 1999 folgt das nächste Update der Carmackschen Engine: Im Gegensatz zur großen *Unreal*-Konkurrenz setzt der id-Eigenbrödl auf die OpenGL-Schnittstelle und nicht auf Direct3D (das heutige Direct X). Die größten Neuerungen der abermals enorm leistungsfähigen Grafikroutinen sind sanft abgerundete Oberflächen („splines“) und ein Shader-System, mit dem Texturschichten übereinandergelegt sowie verzerrt werden können. Bei Fremdentwicklern findet die id Tech 3 großen Anklang: Egal ob *Call of Duty*, *Star Trek: Voyager Elite Force* oder *Medal of Honor: Allied Assault* – viele Hits basieren auf Carmacks Engine.



Star Trek: Voyager Elite Force (2000, Raven Software)

Prey (2006, Human Head Studios)



ID TECH 4: DIE SCHATTENSEITE

Neues *Doom*, neue Engine: Die dritte Episode der Shooter-Serie setzt 2004 auf spärlich beleuchtete Duster-Levels – dementsprechend integriert Carmack ein dynamisches Beleuchtungsmodell samt realistisch wirkender Schattendarstellung in die id Tech 4. Ebenfalls wegweisend: Per Bump und Normal Mapping werden extrem detaillierte Charaktermodelle möglich – denn die Technik lässt platte Texturen dreidimensional erscheinen und spart zudem Rechenzeit. Der Lizenzierungserfolg hält sich dieses Mal jedoch in Grenzen: Mit *Brink* und *Prey* verwenden nur zwei nicht von id Software (ko-)produzierte Spiele die id Tech 4.



The Evil Within (2014, Tango Gameworks)

ID TECH 5: DIE RIESENTAPETE

Die fünfte Ausgabe der id Tech stellt Carmack 2007 der Öffentlichkeit vor. Wichtigstes Feature ist die Multiplattform-Ausrichtung: Konsolen und PC werden von der Technik gleichermaßen unterstützt. Weil *Rage* gigantische Außenareale bieten soll, verwendet die Engine Megatexturen: Diese riesigen Grafiktapeten können bis zu 128.000 x 128.000 Pixel groß sein und sorgen dafür, dass selbst kleinste Details ohne gigantischen Produktionsaufwand verändert werden können – kein virtueller Baum gleicht mehr dem anderen. Bethesda lizenziert die id Tech 5 nicht an andere Entwickler, sondern nutzt sie lediglich für interne Projekte wie den Horror-Shooter *The Evil Within*.

Firmenchef, dass id Software ein Remake des ersten *Doom* entwickeln soll – in modernisiertem Grafikgewand. Nach hitzigen internen Diskussionen einigt man sich schließlich darauf, den weltberühmten Shooter zwar als Inspiration zu nutzen, ihn aber mit einem dritten Teil adäquat fortzusetzen. Die Produktion wird dennoch zur Qual für alle Beteiligten: Carmack bastelt abermals ewig lange an seiner neuen Engine herum, die Veröffentlichung verzögert sich ständig. Und weil die id Tech 4 ihre Stärken vor allem bei der Echtzeitbeleuchtung hat, muss das Spieldesign dieser Vorgabe folgen – *Doom 3* wird zur Grusel-Action in meist finsternen Umgebungen. Am 3. August 2004 ist es dann endlich so weit: Der heiß ersehnte Ego-Shooter erscheint – aber nicht alle Fans sind glücklich. Zu eindimensional, zu abwechslungsarm: *Doom 3* wirkt in Zeiten von *Half-Life 2* (das wenige Monate später auf den Markt kommt) wie ein Relikt aus vergangenen Genre-Tagen. Auch der starke Horror-Einschlag gefällt nicht jedem Veteran der ersten Stunde. Anfang 2005 geht mit Adrian Carmack dann auch der dritte der vier id-Software-Gründer und verklagt seine einstigen Kollegen schließlich, weil er laut eigener Aussage zum Verkauf seines Firmenanteils für 11 Millionen US-Dollar (und damit unter Wert) genötigt wurde.

Die verflixten sieben Jahre

John Carmack mag zwar ein toller Programmierer sein, als Projektmanager und Teamleader taugt der Eigenbrötl jedoch nicht. Das müssen die id-Mitarbeiter ab 2004 miterleben: Während *Quake 4* (dt. Version) bei Raven Software entsteht, widmet sich Carmack zuerst seiner neuen Mobile-Gaming-Leidenschaft (siehe Kasten) und braucht dann abermals eine Ewigkeit, um seine nächste Engine zu entwerfen. Entsprechend dauert es sagenhafte sieben Jahre, bis id Software nach *Doom 3* wieder ein Spiel herausbringt. Die lange Entwicklungszeit ist auch der Firmenübernahme durch Bethesda geschuldet: Der Publisher kauft id Software im Juni 2009 für 105 Millionen US-Dollar und stellt das Projekt *Rage* erst einmal auf den Prüfstand. Die Mixtur aus Endzeit-Shooter und Open-World-Abenteuer ist 2011 endlich fertiggestellt, enttäuscht trotz durchaus toller Ansätze jedoch auf hohem Niveau – von einem id-Titel wird eben nicht nur Gutes, sondern Exzellentes erwartet. Entsprechend ist auch Bethesda wenig erbaut, als auch noch die Arbeiten an *Doom 4* (siehe Kasten) in die Sackgasse führen. Ende 2013 folgt dann die unvermeidliche Botschaft: John Carmack nimmt seinen Hut und wechselt zum Virtual-Reality-Emporkömmling Oculus. Ob der streitbare Programmierer seinen dortigen Kollegen wohl auch wieder Floppy-Disketten auf den Schreibtisch legt, wer weiß ...

(TK)

DOOM GELAUFEN!

WARUM ZWEI GROSSPROJEKTE VON ID AUF HALBEM ENTWICKLUNGSWEG EINGESTELLT WURDEN

An einer Wand in der Spielwelt von *Rage* befindet sich dieser Hinweis auf den Nachfolger, echte Bilder aus dem Sequel sind bislang aber (noch) nicht aufgetaucht.



Wie *Doom* und *Quake* zuvor ist auch *Rage* ursprünglich als Serie angelegt – doch die enttäuschenden Verkaufszahlen des Endzeit-Shooters bewegen Publisher Bethesda zum Umdenken. 2013 werden die Arbeiten an *Rage 2* eingestellt und alle id-Mitarbeiter auf die Produktion der vierten *Doom*-Episode angesetzt. Studio-Chef Tim Willits macht den Fans dennoch Hoffnung: „Wir haben zwar aktuell keine konkreten Pläne, aber das *Rage*-Universum ist so angelegt, dass man es jederzeit wieder neu beleben kann.“ Auch die Arbeiten an *Doom 4* verlaufen anfangs nicht gerade wunschgemäß: Bereits 2008 (also schon drei Jahre vor dem Release von *Rage*) beginnt id mit der Produktion der heiß ersehnten Fortsetzung – doch die Übernahme durch Bethesda macht das Projekt zum Streitfall. Denn die neue Mutterfirma ist mit der Design-Ausrichtung von *Doom 4* nicht einverstanden: id

will das Spiel nämlich zu einer Art *Call of Doom* machen und auf cineastische Skriptsequenzen sowie pathetischen Militarismus setzen. 2011 heißt es dann folgerichtig: Zurück auf Anfang – aus *Doom 4* wird schlicht *Doom* und die Entwicklung dreht sich in eine komplett andere, deutlich traditionellere Richtung. Zum Glück: Zahlreiche inzwischen an die Öffentlichkeit gelangte Bilder und sogar Videos verstärken den Eindruck, dass id Software mit seinen ursprünglichen Plänen auf dem Holzweg war. Ein anonym Insider kommentiert die Geschehnisse auf der Webseite kotaku.com Jahre später mit folgenden Worten: „Die Studiobosse waren so mit dem Release von *Rage* beschäftigt, dass sie die Probleme bei *Doom* einfach nicht sehen wollten. Das schwarze Loch der Mittelmäßigkeit schwebte über dem Projekt!“



Das Charaktermodell eines Soldaten aus *Doom 4*: Die Detailverliebtheit ist imposant, das Design hingegen wirkt wie von der modernen Shooter-Stange.



Die Screenshots und Konzeptzeichnungen zur 2012 eingestellten Version von *Doom 4* machen deutlich, dass die Ballerei wohl nur ein x-beliebiger *Call of Duty*-Klon geworden wäre.





ARK: SURVIVAL EVOLVED

Was klingt entspannter als ein Urlaub auf einer Insel mit Geschöpfen aus einem Land vor unserer Zeit ... But don't mess with the Rex!

Gewaltige Fangzähne, eine Haut wie ein Panzer und Körpergrößen, die von unsereins als gigantisch oder gar episch bezeichnet werden. Seit die großen, nicht so kuscheligen Riesenechsen dank eines übergroßen Kiesel ausgestorben sind, fragen sich die Menschen, wie es wohl wäre, in der heutigen Zeit wieder mit ihnen zusammenzuleben. *ARK: Survival Evolved* greift genau diese Vorstellung auf und verbindet das – zusammen mit einem Hauch von *Jurassic Park* – zu einem Survival-Game der steinzeitlichen Extraklasse.

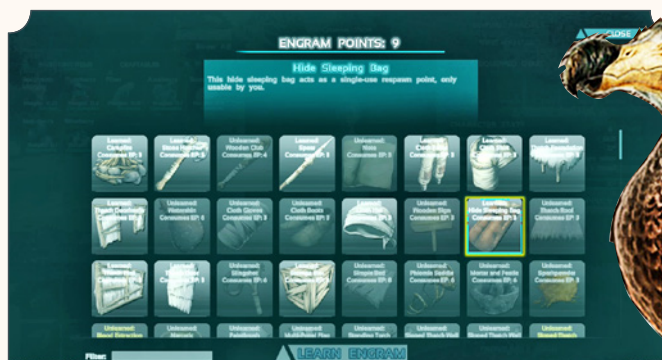
Gestrandet, nackt und hungrig

Wie so viele Spiele des Genres schmeißt euch auch *ARK* sofort ins kalte Wasser. Nichts im Inventar, nur mit Unterwäsche bekleidet und völlig auf euch gestellt, kämpft ihr ums, haha, nackte Überleben. Steinchen sammeln und auf Bäume einschlagen erscheint für Überlebensexperten völlig normal. Nachdem ihr euch die Pfoten blutig gekloppt habt, kann dann kurz darauf im Menü das erste Werkzeug hergestellt werden. Doch so wäre das Überleben natürlich viel zu einfach und

schon bald werdet ihr auf die ersten Fleischfresser treffen, wenn ihr euch ein wenig weiter von eurem Spawnpunkt entfernt. Falls ihr euch nun einbildet, dass es reicht, sich von den großen bekannten Fressmaschinen fernzuhalten, irrt ihr gewaltig. Ihr mögt etwas größer sein, aber auch für Mini-Raptoren seid ihr nichts anderes als der lange ersehnte Mittagssnack. Und wie tödlich es sein kann, wenn sich fünf oder mehr dieser Bies-ter in eure Waden verbeißen, werdet ihr dann schon merken.



Eine ganze Insel gibt es zu erkunden. Ohne Kompass bleibt ihr jedoch trotz Karte **orientierungslos**.



Wissenschaftlicher Fortschritt: Mit jedem Levelaufstieg könnt ihr euch neue Rezepte aussuchen.





Durch **Zähmen** könnt ihr euch Unterstützung holen, doch das ist eine zeitaufwendige Angelegenheit, die je nach Art Stunden dauern kann.

Mit festem Sitz im Dinosattel

Nachdem ihr eure eigene Villa errichtet habt und vermutlich währenddessen schon zig mal gestorben seid, mag erst mal kein wirkliches Ziel in Sicht sein. In eurer Bude könnt ihr euch vor dem Grauen vor der Tür verstecken und tatsächlich alles, was Böse aussieht, will euch meist auch töten. Doch irgendetwas fehlt zur Zufriedenheit in dieser feindseeligen Welt. Wie wäre es mit einem Haustier? Die Vorstellung, einen kleinen Compy (eine der kleinsten Echten auf der Insel, aber umso aggressiver!) auf dem Teppich vor dem Kamin liegen zu haben, hat schon was. Eigentlicher Zweck ist natürlich ein anderer, als einen lebenden Bettvorleger zu haben. Ihr werdet merken, dass ihr alleine einfach keinerlei Chancen gegen einen T-Rex oder einem Ansturm an Raptoren habt. Hier kommt das Zähmen ins Spiel, denn eure eigenen Dinos sind die perfekte Unterstützung. Sucht euch ein schönes Exemplar aus, am Anfang am besten keinen Fleischfresser, und schlägt ihn bewusstlos. Ein Jäger wie ein T-Rex würde euch vermutlich bei diesem Schritt töten.

Dann versucht ihr, eure Tat wiedergutzumachen, indem ihr dem Tier Beeren zu fressen gebt – unter anderem auch narkotisierende, die als Ruhigsteller fungieren. Dabei hat jeder Dino natürlich eine andere Vorliebe, die ihr erst mal herausfinden müsst. Je nach ausgewählter Art müsst ihr in dieses Verfahren mehr oder weniger Zeit und Beeren investieren. Einen Dodo zu zähmen, dauert zum Beispiel nur wenige Minuten, einen Parasaurus hingegen schon eine halbe bis ganze Stunde. Für einen gigantischen, zahmen Brontosaurus müsst ihr bis zu sechs Stunden und 300 Narkosebeeren investieren. Für euren neuen Freund braucht ihr dann nur noch einen Namen und einen Sattel. Schon seid ihr gefeit gegen zumindest einige Fleischfresser. Überheblich werden sollte man jetzt jedoch nicht – auch die größten Dinos können zu Fall gebracht werden und dann ist der Jammer groß. Sechs Stunden zähmen umsonst kann schon sehr niederschmetternd sein. Gut jedoch: Solltet nur ihr sterben, könnt ihr eure Dinos einfach wieder aufsammeln, vorausgesetzt sie segnen in der Zwischenzeit nicht das Zeitliche.

Nervöses Zittern – urzeitliche Grafik

Wie schon bei der PC-Version hat *ARK: Survival Evolved* auch auf der Xbox mit enormen Performance-Problemen zu kämpfen. Schon in der Charaktererstellung merkt man deutliches Ruckeln und FPS, die den Nullpunkt gehen. Erst einmal im Spiel angekommen, wird das natürlich nicht viel besser. Tausende Büsche und Farne wollen ja im Wind wackeln. Spielen kann man trotzdem, wenn man damit klarkommt, auch mal wegen Lags an schwächeren Gegnern zu sterben. Verkräftbar wäre das somit, wenn, ja wenn das Wörtchen „wenn“ jetzt nicht käme, die Grafik zumindest den Standard hätte, den man so von der Xbox One erwarten würde. Man kann nur darauf hoffen, dass in nächster Zeit seitens der Entwickler noch einiges passieren wird, um den Look von NES zurück zu Next-Gen-Niveau zu bringen. Das Spielprinzip an sich und die große Auswahl an Crafting-Rezepten wären ja schon mal sehr vielversprechend. (LE)

MEINE MEINUNG LAUREN EGGMANN

Hach, was war ich stolz auf mein erstes Strohhäuschen ... Noch ohne Dach, aber mit einer Tür und sogar einer Kiste! Und dann schlug das schlechte Karma zu. Lärm vor der Haustüre ließ mich aufhorchen, ich spitzelte nach draußen und da war das Grauen: ein Sarco. Also ein Urzeitkroko sozusagen. Dieses Vieh zerfleichte gerade einen der harmlosen Triceratops, der so schön in meinem Vorgarten graste. Natürlich reichte ihm das nicht. Er durchbrach mein unglaublich stabiles Zuhause, fraß mich und belagerte dann die Überreste meiner Hütte. Mehrere Versuche, mein Heim zurückzuerobieren, waren gescheitert. Bis Phoebe kam, meine treue Parasaurus-Dame, die sich mit dem Kroko einen erbitterten Kampf lieferte und tatsächlich gewann! Froh über unseren Sieg streiften wir durch die Wildnis mit dem Gedanken, dass uns nun nichts mehr aufhalten konnte. Doch da gab es was. Compy's. Diese kleinen Mistviecher. Ein ganzer Haufen davon. Phobes Verlust sitzt übrigens immer noch tief. *schnief*



Tarnung ist alles: Diese Titanoboa versteckt sich in Sümpfen und in Gestrüpp und ist damit leicht zu übersehen.

ARK: SURVIVAL EVOLVED

Hersteller	Studio Wildcard
Entwickler	Studio Wildcard
Genre	Survival
Termin	Juni 2016

Fertig zu **70 %**

PROGNOSE

Wenn Grafik und Performance noch ordentlich zulegen, hat *ARK* auf jeden Fall die Chance, zu einem echt guten Survival-Game zu werden.

Wertungstendenz



Alternative

Far Cry 4

Wertung: 83%



PLANTS VS. ZOMBIES GARDEN WARFARE 2

Jetzt mit Solo-Modus und mehr Spielumfang: PopCap bläst den zweiten Teil seines Comic-Shooters mächtig auf und könnte so genau ins Schwarze treffen.

Ein bunter Regenbogen zierte den Himmel über dem Lager der Pflanzen. Eine einsame Sonnenblume kommt aus dem Hauptquartier und bezieht Stellung auf der Burgmauer. Von dort aus hat sie beste Sicht auf das nur wenige hundert Meter entfernte „Zomburbia“, wo die Untoten ihre Zelte aufgeschlagen haben. Dazwischen liegt das sogenannte Niemandsland: ein unbesetzter Streifen der Vorstadt, um den sich Pflanzen und Zombies immer wieder streiten. PopCap nennt diesen Bereich den „Backyard Battleground“ – also den Hinterhof-Kampfplatz. In einer in Köln spielbaren Vorschaufassung ent-

puppt sich das Areal allerdings eher als Spielwiese. Außerhalb des jeweiligen Hauptquartiers finden wir ein Schwarzes Brett, über das wir neue Quests annehmen. Ein Gang führt ins Innere des HQs, wo sich die Galerie befindet. In kleinen Schreinen stehen die bislang freigespielten Charaktere, bei den Pflanzen beispielsweise in putzigen Blumentöpfen untergebracht. Diesen Trophäenraum könnt ihr selbst herrichten, indem ihr beispielsweise Statuen einkauft und aufstellt. Durch eine weitere Passage geht es in den Garten. Hier haben die neuen Helden ihre eigenen Bereiche. Nach einem kurzen Warpsprung treffen

wir die Charaktere und erhalten eine Auswahl neuer Aufgaben. Das Lösen dieser Jobs soll laut PopCap neben Erfahrungspunkten und Münzen auch etwas „Cooles“ als Belohnung einbringen. Das Zombie-Lager ist analog dazu aufgebaut, allerdings mit mehr Moder und Untoten-Deko. *Plants vs. Zombies: Garden Warfare 2* strotzt vor liebenswertem Humor und dem Witz, der bereits seinen Vorgänger auszeichnete.

Pflanzenbastler und Zombie-Bauer

PopCap setzt in seinem Nachfolger ganz offensichtlich auf die Treue seiner Fans. Schließ-



Der Z-Mech der Zombies und die Citron-Version sind die **schwersten Einheiten** der Fraktionen.



Kernel Corn gehört zu den neuen Helden. Mit seinen Stauden feuert er Hochgeschwindigkeitskörner ab.

lich können wir bereits freigeschaltete Figuren und Upgrades aus dem ersten Teil importieren. Gleichzeitig aber vereinfacht das Spiel den Fortschritt. Mit beinahe jeder Aktion ernten wir Erfahrungspunkte für die aktuell ausgewählte Spielfigur. Jede der insgesamt 14 Klassen besitzt fünf Varianten mit unterschiedlichen Fähigkeiten, die wir durch Level-Aufstiege Stück für Stück freischalten. Neben allerlei kosmetischen Gegenständen verfügt jede Figur über jeweils drei Fähigkeiten- und Upgrade-Slots. Bei den Fähigkeiten handelt es sich etwa um passive Erweiterungen wie Lebensenergie- oder Schadens-Boosts. Die Upgrades dagegen sollen die Klassen unterstreichen und dadurch eine gewisse Spezialisierung zulassen. Allerdings war diese Funktion in der Vorschaufassung noch nicht verfügbar.

Neue Helden für jede Fraktion

Die eigentlichen Hauptdarsteller von *Garden Warfare 2* sind weiterhin die Spielfiguren selbst. Beide Seiten bekommen zu den vier bekannten Klassen jeweils noch drei zusätzliche Kämpfer hinzu. Bei den Zombies taucht nun erstmals der Imp auf. Dieser wuselige Bursche quietscht wie einer der Minions, ist aber ungleich böser. Denn seine Spezialfertigkeit ist u. a. das Herbeirufen des Z-Mech-Kampfroboters. Besitzt der Imp lediglich 75 Lebenspunkte, steckt der gewaltige Kampfanzug satte 400 Trefferpunkte ein und verfügt über ein MG-Geschütz und Raketenwerfer. Allerdings ist das Biest auch recht langsam und zieht sofort alle Aufmerksamkeit auf sich. Dem gegenüber steht Captain Deadbeard: Seine Kanone besitzt zwei Feuermodi – als Scharfschützengewehr und als Schrotflinte. Seine mächtigste Waffe ist ein ferngesteuerter Papagei, der aus luftiger Höhe mit Körnern spuckt oder einen Luftschlag herbeiruft. Während wir den Flattermann steuern, ist der Kapitän vollkommen ungeschützt und dadurch anfällig für Angriffe. Zu guter Letzt erhalten die Zombies noch Unterstützung durch

Super Brainz. Der Möchtegern-Superheld richtet mit Schlägen und Kicks den meisten Schaden an, feuert aber auch Laserstrahlen aus seinem Anzug ab. Die Pflanzen wiederum setzen mit dem intergalaktischen Kopfgeldjäger Citron auf eine neue Tank-Einheit. Die Orange kugelt wie Samus Aran aus *Metroid Prime* über das Schlachtfeld und verwandelt sich auf Tastendruck in einen kampfstarke Panzer. Ähnlich wuchtig agiert Kernel Corn: Die Maisstaude greift auf zwei Körner-Gewehre zurück und kann diese zu einem Flächenangriff oder einem einzelnen Sprengkörper aufladen. Er besitzt ausreichend Schadenspunkte, ist wendig und kann gleichzeitig ordentlich austeilen. Das genaue Gegenteil ist die leicht nervige Zauberin Rose. Sie verwandelt Zombies in Ziegen und hat auch sonst einige interessante Skills drauf.

Solo-Spaß & Flaggeneroberungen

Kam das erste *Garden Warfare* nahezu vollends ohne Einzelspieler-Optionen aus, ist die Singleplayer-Erfahrung im zweiten Teil eine Herzensangelegenheit für die Entwickler. Den nur kurz präsentierten Koop-Modus „Friedhofskommando“ können wir nun auch alleine spielen. Die übrigen drei Pflanzen übernimmt dann die KI. Mit einem Druck auf das Digitalkreuz wechseln wir zwischen den Figuren und nutzen so deren Fertigkeiten ideal aus. Alternativ können das auch ein zweiter Spieler im Splitscreen oder gar vier Teilnehmer im Online-Modus übernehmen. Der „Backyard Battleground“ ist ebenfalls online oder im lokalen Splitscreen spielbar. Das Erkunden der offenen Spielwelt ist eine gelungene Ergänzung im Vergleich zum sehr linearen Vorgänger. PopCap versteckt nämlich jede Menge Geheimnisse, die den Entdeckergeist wecken sollen. Unterhalb des zentralen Flaggenpunkts verbirgt sich beispielsweise eine Abwasseranlage inklusive Schießanlage. Hier ballern wir auf Pappzwerge und müssen uns so schnell wie möglich von einem Raum zum nächsten arbeiten. Als Belohnung gibt es Erfah-



Captain Deadbeards Flinte ist eine **extrem vielseitige Waffe**.

rungspunkte, Extras und eine Online-Rangliste, die unsere Leistungen mit denen unserer Online-Freunde vergleicht. Wer sich aber so richtig austoben möchte, der versucht, die Flagge der Macht zu erobern. Dann startet nämlich ein etwa 20-minütiger Wellenmodus, bei dem wir Horden von Widersachern abwehren. Auch hier zeigt sich das liebevolle Einheiten-Design von *Garden Warfare 2*: Die letzte Welle besteht ausschließlich aus Endgegnern wie Dr. Zomboss' Roboterriesen oder gewaltigen Untoten, die eine Häuserhälfte als Schutzschild benutzen. Wer in diesem Durcheinander nicht untergehen möchte, sollte unbedingt die zwischen den Runden eintreffenden Nachschubkisten knacken. Darin verstecken sich entweder Bonus-Münzen oder Einheiten, die uns im Kampf unterstützen. Spielen wir gar mit Freunden, kann der zweite Teilnehmer sogar zur Gegenseite überlaufen. So wird aus einer anfänglichen Koop-Partie ganz schnell ein Versus-Modus! Die absolute Eskalation gibt es in *Garden Warfare 2* allerdings, wenn wir uns in die gegnerische Basis schleichen. Dann bricht die Hölle los. Ohne Unterlass fluten plötzlich Heerschaaren von Gegnern die Anlage und wollen uns ans Leder. Was passiert, wenn man eine Basis erobert, können wir leider nicht sagen. Uns ist es in mehreren Versuchen nicht gelungen. (OB)



Citron aktiviert **seinen Energieschild**. Dadurch ist die Kopfgeldjäger-Südfrucht vor Beschuss geschützt, kann aber selbst zuhauen!

PLANTS VS. ZOMBIES: GARDEN WARFARE

Hersteller	Electronic Arts
Entwickler	PopCap HD
Genre	Action
Termin	25. Februar 2016

Fertig zu  90 %

PROGNOSE

Herzlich willkommen im kunterbunten Grind-Park: Der gut gewachsene Gaudi-Titel wird wieder richtig viel Spaß machen.

Wertungstendenz



Alternative

Pflanzen versus Zombies: Garden Warfare **Wertung: 84%**



DIRT RALLY

Immer fordernd, manchmal frustrierend und doch so unfassbar gut! Wir haben die PC-Version der Rallye-Simulation gespielt und sind begeistert!

Die Überraschung war groß, als der neueste Teil von Codemasters' *Dirt*-Reihe im Frühjahr letzten Jahres auf einmal als Early-Access-Titel auf Steam auftauchte. Bereits in dieser frühen Phase machte *Dirt Rally* jedoch einen hervorragenden Eindruck und zeigte auf, warum die britischen Entwickler diesen für sie doch ungewöhnlichen Vertriebsweg wählten. Der Titel entfernt sich nämlich drastisch vom Simulations-Arcade-Gameplay-Mischmasch der Vorgänger und ist wieder eine reinrassige Simulation wie noch zu Zeiten der ursprünglichen *Colin McRae Rally*-Reihe.

Im Klartext bedeutet das: Kein Gymkhana, kaum optionale Fahrhilfen und erst recht keine Replays, die Unfälle mal eben ungeschehen machen. Der Kampf, seine motorisierte Bestie auf den tückischen Strecken zu halten, steht klar im Vordergrund. Wer hier nicht zu den besten Fahrern im Feld gehört, der landet eben im Graben oder am nächsten Baum. Und ganz ehrlich: Das macht bereits jetzt mehr Spaß als all die Fun-Events der Vorgänger zusammen! Nach einer eidelangen Wartezeit auf ein echtes neues Rallye-Spiel im April soll der Titel dann auch endlich auf den aktuellen Konsolen erscheinen.

Wenig Umfang, viel Fahrfreude

Der Fokus auf echtes Rallye-Feeling macht sich allerdings bei den Modi bemerkbar. Neben klassischen Etappen, die euch nach Wales, Deutschland, Monaco, Griechenland, Schweden und Finnland führen, gibt es zudem die Disziplinen

Rallycross und Hillclimb. Während ihr bei den Rallyes aus insgesamt 30 Fahrzeugen wählen könnt, stehen euch beim Hillclimb nur drei und bei Rallycross nur sechs Vehikel zur Verfügung. Auch mit Strecken geizt der Titel etwas. Beim Rallycross sind es gerade mal drei Stück mit einer zusätz-



Die Rennen auf **Schnee und Eis** erfordern vollste Konzentration. Ein einziger Fahrfehler kann schon zum Ausfall führen.

lichen Kurz-Variante und beim Hillclimb gibt es nur einen einzigen Kurs plus Variante. Trotzdem verbrachten wir während des Tests etliche Stunden mit den Spielmodi. Rallycross ist noch relativ simpel gehalten, da ihr hier wie im Vorgänger Rennen gegen die aggressive KI fahrt. Allerdings müsst ihr darauf achten, einmal pro Rennen die sogenannte Joker-Runde zu fahren, welche ein kleiner Umweg auf dem Kurs ist und somit Zeit kostet. Gerade in höheren Schwierigkeitsgraden müsst ihr also genau abwägen, wann ihr den Joker zieht. Bei Hillclimb sollt ihr eigentlich nur einen Berg hochfahren. Das ist jedoch einfacher gesagt als getan, denn die hochmotorisierten Autos brechen in den engen Haarnadelkurven gerne aus und ihr habt keinen Beifahrer, der euch die Strecke ansagt. Dies ist mit Abstand der schwerste Modus und braucht viel Übung!

Herzstück Rallye

Wie der Name von *Dirt Rally* bereits vermuten lässt, stehen die Fahrten über Asphalt, Schlamm, Schotter, Schnee und Eis natürlich klar im Vordergrund. Der Titel liefert dabei nichts anderes als das beste Rallye-Gefühl aller Zeiten ab. Egal ob ihr nun lieber mit einem Lenkrad oder dem Gamepad nach Bestzeiten jagt, das Feedback der Steuerung und des Streckenuntergrunds ist überragend. Ihr spürt jede einzelne Bodenwelle, jede kleine Eisplatte, jedes Steinchen im Schotter. Zudem fühlt sich jedes Fahrzeug anders an. Egal ob ihr nun mit einem lahmen 60er-Jahre-Mini, einem Gift und Galle spuckenden Lancia Stratos oder einem Lancer Evo versucht, die gefährlichen Strecken zu befahren, es gibt so viele kleine Unterschiede im Fahrverhalten, dass Auto-Nerds ihre wahre Freude haben werden. Die verschiedenen Kurse beanspruchen zu jeder Zeit eure vollste Konzentration, wenn ihr nicht am nächsten Baum enden wollt. Das ist fordernd und dürfte gerade auch aufgrund des fehlenden Trainingsmodus Anfänger und Arcade-Raser



Wer einmal mit dem **Lancia Stratos** über eine Schotterpiste gerast ist, weiß, wie sich Rallye anfühlt. Das Fahrverhalten ist ganz große Klasse.

abschrecken. Wer sich jedoch durchbeißt, wird schon bald mit immer besseren Zeiten belohnt. Wenn ihr nach langer Arbeit und diversen Feineinstellungen endlich den Sieg einfahrt, ist das einfach unglaublich befriedigend. Auf dem Weg dorthin müsst ihr allerdings einige Rückschläge und Unfälle in Kauf nehmen. Schrottet ihr euren Wagen zu sehr, werden einige Schäden sogar mit in die nächste Etappe übernommen, da euer Team zwischen den Wertungsprüfungen nur eine halbe Stunde Zeit hat, um euren Wagen wieder zusammenzuflicken.

Langweilige Karriere

Den Karrieremodus müssen wir jedoch etwas kritisieren, da er biederer aufgemacht ist, als ein Sparkassen-Azubi auf der Arbeit herumläuft. Ihr absolviert Rennen nach Rennen, um euch mit gewonnenem Geld neue Autos leisten zu können. Auch die Online-Herausforderungen sind „nur“ nett geraten und bieten nicht die größte Langzeitmotivation. **(CD)**

MEINE MEINUNG

CHRISTIAN DÖRRE

Es gibt kaum ein Spiel, bei dem ich so geflucht habe wie bei *Dirt Rally*. Allerdings gab es letztes Jahr auch kaum ein Spiel, das mich so sehr begeistert hat. Dieses Teil ist unbarmherzig, verzeiht keine Fehler und verlangt, dass man sich durchbeißt.



Tut man dies, bekommt man ein grandioses Rennspiel serviert, welches das Rallye-Gefühl so gut einfängt wie kein Titel zuvor. Klar, man braucht viel Geduld und noch mehr Übung, um endlich mal eine Bestzeit hinzulegen, doch wenn man das einmal geschafft hat, entwickelt *Dirt Rally* eine unfassbare Sogwirkung und motiviert so sehr, dass man keine Zeit mehr damit verschwendet, sich über den letzten Abflug von der Piste zu ärgern. Zudem glänzt der Titel mit schönen Lichteffekten, toll präsentierten Schäden, originalgetreuen Cockpits und einem jederzeit flüssigen Spielgeschehen. Hoffentlich wird das auch alles genau so auf der Sony-Konsole umgesetzt.



Die Cockpit-Ansicht bringt echte **Rallye-Atmosphäre**. Je nach Wetter ist die Sicht aber stark eingeschränkt.

DIRT RALLYE

Hersteller	Codemasters
Entwickler	Codemasters
Genre	Rennspiel
Termin	April 2016

Fertig zu  80 %

PROGNOSE

Hart, dreckig und rasant – so muss guter Rallyesport aussehen! Hoffentlich gibt es nicht noch einen Kompromiss beim Simulationsaspekt.

Wertungstendenz



Alternative

Dirt 3

Wertung: 92%



THE DIVISION

Lange war es still um *Tom Clancy's The Division*, bis Ubisoft zum offiziellen Hands-on lud. Ob der Titel hält, was sein berühmter Name verspricht?

Man stelle sich vor, irgendein Spaßvogel entwickle einen Virus. Einen besonders aggressiven und obendrein echt resistenten. Nur um ihn anschließend auf die Welt loszulassen und damit Millionen von Menschenleben auszulöschen. Unwahrscheinlich, nicht wahr? Biologische Kriegsführung ... wo kämen wir denn da hin!? Das Ganze ist sogar so unwahrscheinlich, dass die Amerikaner im Jahre 2001 tatsächlich ein Programm namens „Dark Winter“ durchspielten, das exakt diesen Fall, also den einer echten Pandemie, simulieren sollte. Das Ergebnis? Wir wären total am Ende!

Basiert auf wahren Begebenheiten

Was sich anhört wie der abgedroschene Plot eines zweitklassigen B-Movie-Streifens mit Seuchen-Zombie-Story, wäre also leider harte

DAS GAB'S ZU SEHEN

Beim Hands-on in Malmö durften wir in 3er-Teams (zwei Redakteure und je ein Mitarbeiter) auf der Xbox One durch die Straßen des fiktiven New York ziehen. Die ersten zwei Stunden spielten wir mit Charakteren ab Stufe 4 und absolvierten unter anderem die Missionen zur Freischaltung der verschiedenen Flügel unserer Basis und erledigten diverse Nebenziele. Für die letzte Stunde wechselten wir auf Stufe-20-Charaktere mit hochwertiger Ausrüstung und versuchten unser Glück in einer hochstufigen Mission inklusive knackigem Bosskampf. Alle Bilder in dieser Vorschau wurden uns von Ubisoft zur Verfügung gestellt und nicht von uns angefertigt.

Realität. Natürlich gab es keine Pandemie. Aber was, wenn ein solcher Ernstfall eingetreten wäre? Hätte der sogenannte „Worst Case“ tatsächlich für eine weltweite Katastrophe gesorgt? An exakt dieser Stelle setzt *Tom Clancy's The Division* ein. Eine Seuche, die sich unter anderem auf Banknoten über weite Teile der Erde verbreiten konnte, forderte ihren Tribut und löschte die Population ganzer Metropolen aus. Wie das aussehen könnte, zeigt Ubisofts fiktives New York: Die Infrastruktur brach komplett zusammen. Geplünderte Geschäfte, zurückgelassene Autos, Leichensäcke und vom Leid gezeichnete Zivilisten prägen das Bild der verwüsteten Straßenzüge. Öffentliche Einrichtungen wie Sportstadien wurden zunächst zu behelfsmäßigen Krankenhäusern umgebaut, nur um schlussendlich von Plünderern und anderen Kriminellen überrannt zu werden und als überdimensionale Leichenhäuser zu enden. Einige Winkel innerhalb der Stadt sind noch immer derart hochgradig verseucht, dass an einen Besuch ohne adäquate Schutzausrüstung nicht ansatzweise zu denken ist. Und wer nicht vom Virus dahingerafft wird, findet sein Ende womöglich durch die Hand eines der vielen Plünderer, darunter die schwer bewaffneten „Riker“ oder die Cleaner, die die Stadt mit Flammenwerfern „reinigen“.

Dass Überlebende in derartigen Extremsituationen nur selten an einem Strang ziehen, wissen wir ja dank Hits wie *The Walking Dead* oder *Survival*

val-Spielen wie *DayZ* oder *H1Z1* inzwischen zur Genüge. Glücklicherweise gibt es uns, die Spieler, die als Agenten für Recht, Ordnung und ein klein wenig Hoffnung sorgen.

Endlich selbst Hand anlegen

Nun warf Ubisoft während der vergangenen Monate ja nicht gerade mit neuem Material, etwa frischen Spielszenen, um sich ... und dann noch Gerüchte (!), die besagten, dass sich das bereits in der Alpha Gespielte angeblich in einem desaströsen Zustand befinden soll. Umso hibbeliger waren wir, als Ubisoft zum offiziellen Anspiel-Diner nach Malmö lud: Endlich selbst reinzocken, endlich eine eigene Meinung bilden! Satt drei Stunden Singleplayer-Inhalte standen auf der Speisekarte. Getafelt wurde in 3er-Grüppchen, bestehend aus je zwei Redakteuren und einem Mitglied des Entwicklerteams. Dabei schossen wir uns die ersten beiden Stunden auf Stufe 4 durch die verwüstete Großstadt, machten erste Erfahrungen mit Steuerung und Deckungs- sowie Skill-, Talent-, Mod- und Beute-System. Die letzten 60 Minuten wiederum steuerten wir einen auf Level 20 gehieveten Recken und machten unter anderem einen Abstecher in die bereits aus Videos bekannte „Dark Zone“ – das PvP-Gebiet im Herzen der einstigen Metropole.

Doch bevor wir euch nun unsere ersten Eindrücke schildern, eine Sache vorneweg: Gemessen am tatsächlichen Umfang waren drei Stun-

KÜNSTLICHE DUMMHIT?

Genre-Neulinge werden sich womöglich wundern: Oftmals laufen (vor allem schwer gepanzerte) Feinde schnurstracks an euch vorbei, obwohl ihr ihnen mitten ins Gesicht schießt. Das liegt dann aber nicht an der KI, sondern an der RPG-typischen Aggro-Mechanik. Sieht doof aus, gehört aber so.

Mitunter gibt es in jeder Straße Schießereien – dadurch wirkt die Spielwelt oftmals **unfreiwillig überladen**. Spaß macht das Geballer aber allemal!

**AUS DEM SCHUTZ DER DECKUNG**

Wer ungeschützt kämpft, geht schneller zu Boden als er „Pandemie!“ schreien kann. Zum Glück dient jedes, wirklich jedes Hindernis in den Straßen New Yorks und innerhalb der Einrichtungen als Deckung.

AKTIVE FÄHIGKEITEN UND MODS

Je nach Skill-Baum – Medical, Tech oder (im Bild) Security – stehen euch zusätzliche Gadgets zur Verfügung, beispielsweise eine frei platzierbare Panzerplatte. Derartige Skills dürft ihr, abhängig vom Level, weiter modifizieren. Die Mobile Deckung im Bild ist beispielsweise mit einem Geschütz ausgestattet, kann dahinter Schutz suchende Spieler aber wahlweise auch stärken.

den Spielzeit nicht annähernd genug, um Faktoren wie den gerade für „Open-World-Multiplayer-RPGs“ essenziellen Langzeitspielspaß realistisch beurteilen zu können. Auch fehlten Elemente wie beispielsweise das Handwerkssystem noch komplett. Gespielt haben wir einige Hauptmissionen sowie zahlreiche Nebenziele und Zufallsbegegnungen auf den Straßen der Stadt. Und bisher zeichnet sich Folgendes ab: Die technisch-optische Messlatte wird *The Division* nicht neu definieren. In Sachen Spielspaß jedoch hat der Titel das Zeug, ein echter RPG-Hit für Shooter-Fans zu werden ... aber auch das Potenzial, genau wie viele „Kollegen“ des MMORPG-Genres sang- und klanglos in der Versenkung zu verschwinden. Aber genug Vorgeplänkel, ab ins Geschehen!

Aller Anfang ist ... nonlinear

Im Anschluss an die vergleichsweise übersichtliche Charaktererstellung starteten wir in ein Beta-eigenes Kurztutorial, das uns die grundlegende Steuerung näherbrachte: Gezielt und geschossen wird wie üblich mit den hinteren Schultertasten, nachgeladen mit X. Zum Sprinten drücken wir auf den linken, für einen Wangenstreichler mit dem Gewehrkolben auf den rechten Stick. Ein Klick auf die Y-Taste wiederum lässt unseren Agenten zur Sekundärwaffe wechseln, halten wir den Y-Button gedrückt, greifen wir zur zweiten Primärwaffe. Mit der rechten Digitaltaste bringen wir die Gesundheit unseres Agenten mit einem Medipack (falls vorhanden) auf Vordermann, mit der linken Taste des Steuerkreuzes hingegen schnappen wir uns eine Granate, visieren ein Fleckchen an und schleiß unseren Widersachern den Spreng-

körper vor die Füße – perfekt, um Gegner hinter Barrikaden auszuräuchern oder ins Freie zu treiben. Sind wir selbst das Ziel einer Granate, retten wir uns mit einem schicken Hechter aus der Detonationszone. Besonderes Augenmerk liegt auf dem Deckungssystem. Das Prinzip dahinter dürfte dem Großteil aller Spieler zwar bekannt sein, Ubisofts Endzeitspektakel legt jedoch besonders großen Wert darauf und macht es entsprechend zum Kernelement eines jeden Feuergefechts. Mit einem Druck auf die A-Taste schmiegt ihr euch an so ziemlich jedes herumstehende Objekt an, um dahinter Schutz zu suchen und wahlweise mit Waffe im Anschlag oder blind aus der Deckung auf gegnerische Schützen zu feuern. Visiert ihr dann ein anderes Hindernis an und haltet die A-Taste bis zur Ankunft gedrückt, läuft euer Charakter geduckt bis an sein neues Ziel und springt, wenn es der Weg verlangt, dabei auch selbstständig über Hindernisse. Gerade im Gruppenspiel erlaubt euch diese Art des Voranschleichens, Feinde zu flankieren, aus der Deckung heraus mit Granaten für Unordnung zu sorgen oder einfach nur näher an Gegner heranzukommen, um sie mit einer eurer zahlreichen Zusatzfähigkeiten zu schwächen. Wer hingegen meint, Rambo-like mitten durch Horden von schießwütigen NPCs stapfen zu müssen, der schaut sich die Texturen von New Yorks Straßen schneller aus der Nähe an als erwartet. Und ist nicht gerade einer von bis zu drei Mitspielern in der Nähe, um euch aufzuheben, endet ein solcher Akt der Überheblichkeit nur wenige Sekunden später in einem eurer freigeschalteten Safehouses, die primär als Social-Hub und Respawn-Punkt dienen.

Die Stadt wieder aufbauen

Als Agent ist es unsere Aufgabe, die Infrastruktur der Stadt wieder auf Vordermann zu bringen, medizinische Einrichtungen aufzubauen, Vorräte für die Überlebenden zu besorgen und natürlich Zivilisten in Not zu retten. Um eine Mission dieser Größe bewältigen zu können, braucht es ein Hauptquartier und das „besorgen“ wir uns direkt im Anschluss an besagtes Tutorial. In einer kurzen Schießerei, die einigen bereits aus dem Video der letztjährigen E3 bekannt sein dürfte, kämpfen wir uns an einer Gruppe Riker vorbei und machen Bekanntschaft mit unserem ersten Cleaner. Vier, fünf Magazinwechsel später befinden wir uns im Inneren des Gebäudes und erhalten drei Hauptmissionen, im Zuge derer wir die drei Hauptflügel der Einrichtung aktivieren sollen: den Tech-, den Security und den Medical-Flügel.

Wir haben uns zuerst durch den Madison Square Garden – nun das Madison Field Hospital – geschossen, der zuerst zum Lazarett umfunktioniert, später jedoch von Rikern überrannt und verwüstet wurde. Was ihr ab diesem Zeitpunkt aber letztlich tut, bleibt vollkommen euch überlassen. Das gilt auch für die Entscheidung darüber, ob ihr allein oder in Begleitung anderer Spieler durch die Straßen zieht. Ihr entscheidet, in welcher Reihenfolge ihr die Abschnitte des Gebäudes in Schuss bringt. Ist ein Flügel einmal aktiv, stehen euch damit verknüpfte Missionen zur Auswahl, die nicht nur die Story auf nonlineare Weise vorantreiben, sondern euch auch eine Art Spezial-XP gewähren, mit denen ihr innerhalb eines Flügels weitere Einrichtungen öffnet und so spezielle Boni kassiert. Läuft eure medi-

Sämtliche **Singleplayer-Inhalte** außerhalb der Dark-Zone sind wahlweise alleine oder in Begleitung von bis zu drei Mitstreitern absolvierbar.

WAFFENNARREN

Neben einer Pistole könnt ihr zwei primäre Schießprügel mit euch herumtragen und modifizieren: alternative Griffe, Zielvorrichtungen, Schalldämpfer, Magazine oder Lackierungen – Custom-Teile gibt's zuhauf!



zinische Einrichtung erst einmal, könnt ihr mit ausreichend „Medical“-Punkten etwa eine Apotheke oder gar eine Kinderklinik eröffnen und so weitere passive Perks einheimsen. Oder aber ihr konzentriert euch zuerst auf die Sanierung des Tech-Wings und schraubt so unter anderem eure Feuerkraft in die Höhe. Solltet ihr zunächst auf keine der Hauptquests Lust haben, ist das auch egal – dann schießt ihr euch eben durch die Straßen New Yorks und sammelt regulär Erfahrung. Die Stadtkarte verrät euch, wo Action wartet und Beute winkt! Habt ihr ein Ziel gewählt, setzt ihr einen Wegmarker – eine orangefarbene Linie lotst euch dann durch die verschneite Stadt.



Atmosphärisch ist die Spielwelt top – und hinterlässt oft ein flaes Gefühl in der Magengegend.

„NEW YORK, NEW YOOOORK!“

Besonders stolz sind die Entwickler auf das in großen Teilen detailgetreu nachgebaute New York, wie es nach einer Pandemie derartigen Ausmaßes aussehen würde. Wer die Stadt kennt, soll sich sogar schnell zurechtfinden. Auch mit Sehenswürdigkeiten wie dem Madison Square Garden zeigen die Designer nicht!

ABGESTIMMTER TRUPP

Die Bäume Tech, Medical und Security stehen grob für die klassischen Rollen Tank, Damage-Dealer (Dps) und Heiler/Support. Das flexible Skill- und Mod-System zwingt den Spieler aber nicht in eine starre Spielweise, sondern erlaubt flexible Anpassungen, um Loadouts perfekt auf die Gruppe und Situation anzupassen.

Komplex: das Skill-System

Die Aufteilung eurer „Mother Base“ in Tech-, Medical- und Security-Flügel zieht sich durch die gesamte Charakterentwicklung und das überraschend komplexe Skill-, Talent- und Mod-System. So verfügt beispielsweise jeder Agent über Abilities, also aktive Fähigkeiten, geordnet in die drei Säulen Medical, Tech und Security. Pro Säule stehen bis zu drei reguläre Skills plus ein Ultimate zur Auswahl, sofern über Levelaufstiege freigeschaltet. Das Schöne: Ihr seid zu keiner Zeit auf einen Baum beschränkt, Fähigkeiten der drei Skill-Trees lassen sich unkompliziert den Schultertasten zuweisen und beliebig miteinander kombinieren, um so Loadouts zu erstellen, die im Gruppenspiel perfekt auf die eigene Spielweise und die eurer Kollegen abgestimmt sind. Mit dem Pulse aus dem Medical-Tree etwa lassen sich nicht nur Gegner in Reichweite markieren, sondern auch Mitspieler stärken, während Vertreter des Tech-Baums mit Haftminen, Sentry-Guns oder Selbstsucher-

Granaten für Chaos sorgen. Security-Spezialisten wiederum schnappen sich einen Schild oder stellen mobile Schutzwände auf, die Spielern nicht nur Deckung, sondern auch Boni auf kritische Treffer oder Schaden gewähren. Und sollte doch mal alles schief gehen, verarztet Medical-Experten mithilfe ihres Ultimates auch mal schnell die ganze Gruppe. Damit aber nicht genug: Je nach Charakterstufe schaltet ihr bis zu vier zusätzliche Ability-Modifikationen frei, die ein wenig an die Runen aus *Diablo 3* erinnern. Bis auf das Ultimate eines Baums dürft ihr damit jeder aktiven Fähigkeit eine alternative Funktion verpassen. So lässt sich der Pulse im PvP etwa offensiv als Debuff (Schwächungseffekt) gegen feindliche Spieler einsetzen, oder aber ihr modifiziert euer Sentry-Geschütz, damit es Widersacher nicht nur unter Feuer nimmt, sondern auch markiert, oder aber schlichtweg länger durchhält.

Zusätzlich zu Fähigkeiten und Mods erwarten euch, ebenfalls in drei Zweige unterteilt, verschiedene Talente. Acht Stück gibt's pro Säule, im Gegensatz zu Abilities arbeiten Talente jedoch rein passiv.

Das Herz des RPG – die Beute!

In Sachen Beute könnte *The Division* zum Traum eines jeden Lootfetischisten werden: Neben der „Sidearm“, in der Regel einer Pistole, legen wir pro Held bis zu zwei Primärwaffen an und wäh-

len dabei aus Maschinenpistolen, Schrotflinten sowie leichten Maschinen-, Sturm- oder Scharfschützengewehren. Jede Waffe wiederum dürft ihr an bis zu sechs Schnittstellen mittels spezieller Bauteile modifizieren. Schalldämpfer etwa erhöhen eure Genauigkeit und senken eure erzeugte Aggro, Visiere erhöhen die Reichweite und Präzision, während sich ein Vordergriff positiv auf Rückstoß und damit Streuung auswirkt.

Kleiden wiederum dürft ihr euren Schützling in verschiedenste Rüstungsteile wie Helme, Schutzwesten, Knie- oder Armschoner. Und sowohl Waffen als auch Rüstungsteile kommen in verschiedensten Qualitätsstufen daher, farblich nach entsprechenden RPG-Standards markiert (weiß, grün, blau, violett usw.). Jeder dieser Gegenstände verfügt zusätzlich über Werte der Kategorien Tech, Medical und Security – und diese entscheiden in Summe beispielsweise darüber, wie hoch eure maximale Gesundheit oder DpS ausfällt. Hier macht *The Division* nichts neu, zu sammeln gibt's dafür jede Menge. Das Schöne: Zusätzlich zu Waffen und Schutzkleidung findet ihr tonnenweise „Vanity“-Items, also einfache Kleidungsstücke wie Jacken, Hosen, Mützen oder Brillen und auf Wunsch entscheiden auch allein die über euer Aussehen. Zu finden sind all diese Items primär bei besiegten Gegnern, aber auch in herumstehenden Taschen und Kisten sowie über Collectibles, die ganz nebenbei auch ordentlich Erfahrung versprechen – die Welt von *The Division* zu erforschen, lohnt sich also.

Ein wenig Abwatschen muss sein

Wie bereits erwähnt, wird *The Division* aller Wahrscheinlichkeit nach nicht das technische Meisterwerk, das wir uns erhofft hatten. Die von uns gespielte Fassung lief beispielsweise des Öfteren nicht ganz flüssig – ob das nun an der Konsole oder der noch nicht finalen Version lag, sei dahingestellt und ist letztlich auch erst im finalen Test



Plünderer, Riker und Cleaner – diese Fraktionen sorgen regelmäßig für Ärger. Ob das für lang anhaltenden Spielspaß reicht?

ausschlaggebend. Auch wirken die Bewegungen der Charaktere mitunter etwas abgehackt, überzeugen aber mit jeder Menge optischer Details. Was uns erwartet, ist ein solides RPG mit Deckungsshoooter- und jeder Menge klassischer RPG-Mechaniken – also genau das, was der Titel sein wollte. Doch gerade Spieler, die mit eben jenem Genre eher unvertraut sind, dürften sich an so mancher Stelle wundern. So laden Tech-, Medical- und Security-Baum zwar zum wilden Herumexperimentieren und Loadout-Basteln ein, stehen unterm Strich aber für die klassischen Rollen Tank, Damage-Dealer und Support/Heiler. Das spiegelt sich sowohl in Fähigkeiten und Talenten als auch der Wertegewichtung auf Rüstung und Waffen wider. Deutlich seltsamer wirkt jedoch das dadurch hervorgerufene Verhalten der Widersacher, die oft nicht so reagieren wie man es von einer KI erwarten würde. Hat euer Kollege beispielsweise höhere Bedrohung an

einem Gegner aufgebaut, läuft der auch mal schnurstracks an euch vorbei – während ihr ihm ein paar volle Magazine in den Kopf jagt! Und auch das wirkt unfreiwillig dämlich, bedingt durch die für Rollenspiele typischen Gesundheits- und Rüstungsbalken. Ein Kopfschuss und Schluss? Höchstens dann, wenn eure Stufe weit über der eures Opfers liegt. Und auch wie es um die Spielwelt an sich bestellt ist, bleibt abzuwarten: Eine Stadt, die einfach nur groß ist, in der es aber kaum etwas zu entdecken gibt, ist uninteressant. Wie viele Häuser dürfen wir betreten, wie viele Dächer erklimmen, wie viele Schätze aufspüren? Und wie viel von dem Gezeigten ist nur eine Hintergrundkulisse? Bleibt das Spiel auch nach Erreichen der Maximalstufe interessant? Schaffen es die Entwickler, ausreichend High-End-Content nachzuliefern und Spieler selbst nach Abschluss der Kampagne bei Laune zu halten? Wir hoffen's! **(NB)**

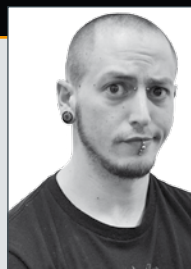
MEINE MEINUNG

Bis zum Hands-on habe ich mir den Luxus gegönnt, Abstand zu *The Division* zu halten. Ich wusste bereits nach der Ankündigung des Titels, dass ich tierisch Bock auf das Spiel habe. Nicht zwingend wegen der Story – der Plot ist wirklich nicht gerade neu. Vielmehr ist es der Mix aus genau den Spielelementen, die ich mir in ein und demselben Titel gewünscht habe: eine offene Spielwelt gepaart mit Shooter-Mechaniken, jeder Menge klassischer MMORPG-Elemente und tonnenweise Loot!

Ja, die in Malmö angespielte Version war durchwachsen. Die Wettereffekte etwa wirkten an sich schön und stimmungsvoll, die Wechsel hingegen deplatziert – da verwandelte sich tiefer Nebel nach einem Respawn oder nach dem Durchschreiten einer Tür plötzlich in strahlenden Sonnenschein. Dann die Performance, die gerade in Feuergefechten mit vielen Gegnern mitunter leicht einbrach – in einem Shooter besonders unangenehm. Ob das an der Fassung selbst oder an der Konsole lag, das wird wohl erst ein Test oder zumindest die Ende Januar startende Beta zeigen. Und dann wären da Feinde, die primär

NICO BALLETTA

nach Aggro-Mechanik handeln und in einem derart realistischen Setting mitunter richtig dumm wirken. Sorgen mache ich mir bezüglich der Abwechslung – ich will nicht ständig auf dieselben Gegner ballern. Wie sieht's generell mit der Langzeitmotivation aus?



Wie lange beschäftigen die drei Schwierigkeitsgrade Normal, Hard und Challenge-Mode, in denen wir die Missionen angehen dürfen? Gibt es eine Art Paragon-Level, über die Maximalstufe hinaus? Das Entwickler-Team ist sich der Herausforderung bewusst, das wurde auch in einem Gespräch mit Ubisofts Creative Director Julian Gerighty überdeutlich. Der Publisher plant regelmäßige (kostenlose) Updates und zusätzliche Inhalte über DLC. Wie die aber aussehen werden, darüber mach ich mir persönlich Gedanken, wenn es so weit ist. Bis dahin bleibt meine Vorfreude unverändert.

TOM CLANCY'S THE DIVISION

Hersteller	Ubisoft
Entwickler	Ubisoft
Genre	Action
Termin	8. März 2016

Fertig zu  80%

PROGNOSE

Sieht sehr spannend aus! Ubisoft bastelt da an einer packenden Welt, das Gameplay ist ebenfalls eine feine Genre-Mischung.

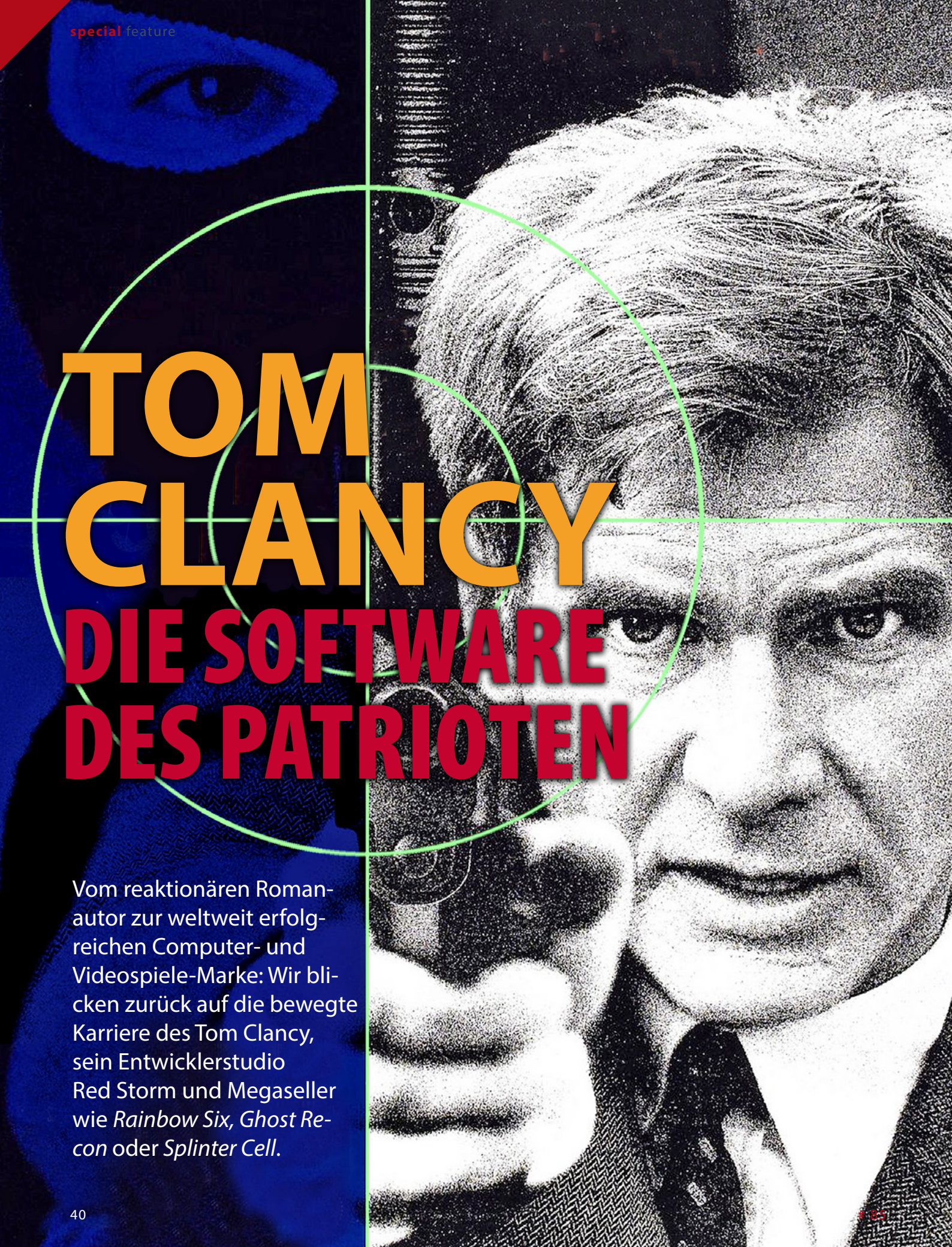
Wertungstendenz



Alternative

Far Cry 4

Wertung: 83%



TOM CLANCY

DIE SOFTWARE DES PATRIOTEN

Vom reaktionären Romanautor zur weltweit erfolgreichen Computer- und Videospiele-Marke: Wir blicken zurück auf die bewegte Karriere des Tom Clancy, sein Entwicklerstudio Red Storm und Megaseller wie *Rainbow Six*, *Ghost Recon* oder *Splinter Cell*.

DAS ECHO DES AUTORS

Der erstaunliche Werdegang von Tom Clancy



Die **getönte Brille** (mit sagenhafter Dioptrien-Zahl) wird zu einem Markenzeichen von Tom Clancy (links). Im Garten seines Anwesens steht ein Sherman-Panzer, den ihm seine Frau zu Weihnachten geschenkt hat (rechts). Und eine Schießanlage hat der Waffennarr natürlich auch im Keller ...

„Kriege werden von verängstigten Männern begonnen“. Dieser Satz stammt von Tom Clancy, dem bis heute vielleicht berühmtesten Politthriller-Schreiberling der Welt. Erstaunlicherweise entsteht auch die Karriere des 1947 als Thomas Leo Clancy Junior in Baltimore geborenen Mannes aus einer Schwäche heraus: Denn Clancy ist bereits als Student derart kurzichtig, dass die US-Armee den militärisch interessierten Jungspund schnell wieder nach Hause schickt – untauglich für den Dienst an der Waffe. Aber dafür umso talentierter im Umgang mit der Schreibmaschine: In seiner Freizeit tippt Clancy den Roman *Jagd auf Roter Oktober* zusammen. Dem zuständigen Verlag ist der Schinken jedoch zu lang, besonders die technischen Details seien keinem Leser zuzumuten. Um 100 Seiten gekürzt kommt das Buch dann schließlich auf den Markt und wird dank Ronald Reagan zum Megaerfolg – der Präsident hatte *Jagd auf Roter Oktober* öffentlich als seine Lieblingslektüre bezeichnet.

In der Folge bringt Clancy einen Hit nach dem anderen auf den Markt: von *Die Stunde der Patrioten* über *Das Echo aller Furcht* bis hin zu *Der Kardinal im Kreml*. Thematisch drehen sich quasi alle Werke um Terroristen, den Kalten Krieg oder gleich beides. Das ideale Futter also, um daraus spektakuläre Hollywood-Streifen zu drehen: Zahlreiche Clancy-Thriller werden verfilmt – darunter *Jagd auf Roter Oktober* mit Sean Connery und *Die Stunde der Patrioten* mit Harrison Ford. Apropos Patrioten: Tom Clancy galt Zeit seines Lebens als erzkonservativer US-Bürger mit teils fragwürdiger Gesinnung. So machte der Autor beispielsweise die linkspolitischen Parteien mitverantwortlich für den Anschlag am 11. September, weil sie die Macht der Geheimdienste untergraben hätten. Am 1. Oktober 2013 verstarb Tom Clancy im Alter von 66 Jahren an einer bis heute nicht öffentlich genannten Krankheit. Sein Vermächtnis lebt jedoch weiter – auch dank der Spiele aus dem Hause Ubisoft.



Die beiden Romane *Die Stunde der Patrioten* (oben) und *Jagd auf Roter Oktober* (unten) wird mit **Hollywood-Prominenz** verfilmt und macht Tom Clancy auch unter Film-Fans berühmt. 2014 schlüpft Chris Pine (*Star Trek*) in *Shadow Recruit* in die Rolle des Clancy-Helden Jack Ryan. (Bilder: Paramount Pictures)

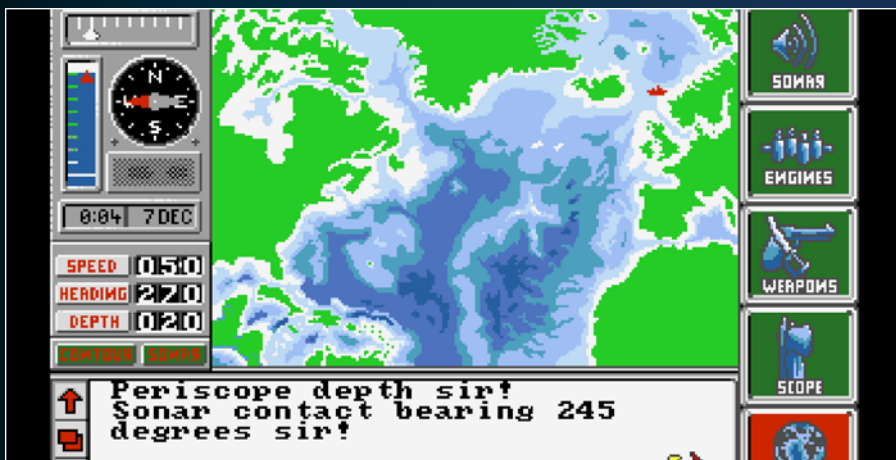


The Division ist einer der größten Hoffnungsträger des Action-Genres: Technisch wie auch spielerisch könnte der Titel von Massive **neue Maßstäbe setzen**. Der Release ist für den 08. März 2016 geplant, unser Preview findet ihr ab Seite 36.

Sean Connery und Alec Baldwin liefern sich ein episches Psychoduell an Bord zweier hochmoderner U-Boote – das Meer tost, die Luft knistert, ein dritter Weltkrieg droht! So packend kommt der Thriller *Jagd auf Roter Oktober* weltweit in die Kinos und begeistert Fans packender Militärfilme. Computerspieler müssen sich die maritime Spannung indes selbst hinzudenken: Denn die Software-Umsetzung von Grandslam Entertainment aus dem Jahr 1987 kommt optisch betont nüchtern daher. Als virtueller Kommandant blickt man durch das Periskop auf einen eher unspektakulären Pixel-Ozean, dreht an nüchternen Instrumenten herum und liest die als Textmeldungen dargestellten Rufe der Crew. Doch die sperrige Simulation kommt gut beim Publikum an und bleibt entsprechend nicht die letzte Versoffung eines Romans aus der Feder von Tom Clancy. Mit *Red Storm Rising* (1988) und *SSN* (1996) folgen zwei weitere Titel, die sich um das Führen eines Unterseeboots drehen – bis der Autor schließlich sein Software-Schicksal selbst in die Hand nimmt ...

Von Stürmen und Regenbögen

Nach der Gründung von Red Storm Entertainment (siehe Kasten „Red Storm Rising“) ist das Studio exklusiv für die Entwicklung sämtlicher Computer- und Videospiele zu Clancy-Büchern zuständig. Den Anfang macht mit *Politika* (1997) eine Neuinterpretation des klassischen Brettspiels *Risiko* – dem Spiel liegt Clancys gleichnamiger Roman passenderweise bei. Die Flug-Action *Aironauts* markiert zwei Jahre später Red Storms ersten Versuch, einen exklusiven Konsolentitel als Marke zu etablieren – doch das mäßige Spiel floppt und erscheint nur in Europa. Weitaus erfolgreicher verläuft der Release eines anderen Titels, der 1998 für den PC, die erste Playstation und Nintendos N64 auf den Markt kommt: *Rainbow Six*. Dabei hat der Taktik-Shooter in seiner ersten Konzeptionsphase noch rein gar nichts mit irgendeiner Buchvorlage zu tun: Die Entwickler wollen den Kampf von Spezialeinheiten gegen Terroristen in den Mittelpunkt eines Shooters stellen – der Arbeitstitel des Projekts lautet *Black Ops*. Zu *Rainbow Six* wird das Spiel erst,



Ende der 80er: Erste Spiele zu Tom Clancys Büchern erscheinen. *Jagd auf Roter Oktober* (hier im Bild zu sehen), *SSN* und *Red Storm Rising* sind U-Boot-Simulationen mit rudimentärer Grafik. Konnte man lieben. Musste man aber nicht.



Mit Teil 1 der *Rainbow Six*-Reihe landet Red Storm seinen ersten Hit. Ein echtes **Taktik-Monster!**



Mit dem ersten *Ghost Recon* geht Red Storm den Weg weiter – **samt größeren Außenarealen.**

als klar wird, dass Tom Clancy parallel an einem Buch schreibt, welches sich ebenfalls um die Antiterror-Thematik dreht. Red Storm verändert einzelne Missionen, um sie an die Handlung der gleichnamigen Lektüre anzupassen. Weil Letztere jedoch zum Release des Spiels noch nicht fertiggestellt ist, gibt es diverse Abweichungen in Sachen Story und Charaktere. Den Spielern ist das aber sowieso komplett egal: *Rainbow Six* wird aufgrund seiner kompromisslos-speziellen Elemente zum Kult. So legt man vor jeder Mission in der Planungsphase fest, welches Equipment ins Gefecht geführt wird und wie die Infiltration im Detail vonstatten gehen soll.

Der Schwierigkeitsgrad bringt nicht wenige Käufer zur Verzweiflung: Denn *Rainbow Six* will realistisch sein und seine Spieler zum taktischen Vorgehen zwingen – ein Schachzug, der voll aufgeht. (Herrlicher Klischee-Unsinn am Rande: Einer der Operatoren genannten Superpolizisten heißt Lars Beckenbauer und kommt laut offizieller Biografie aus Chemnitz.) Gerade mal zwölf Monate und ein Add-on (*Eagle Watch*) später bringt Red Storm bereits die erste Fortsetzung seiner Erfolgsreihe heraus: Deren Titel *Rainbow Six: Rogue Spear* spielt auf einen Begriff an, den Tom Clancy in seinen Büchern für Atombomben verwendet, die sich in der Hand von Nichtregierungsorganisationen befinden. Spielerisch wie technisch halten sich die Verbesserungen zwar in Grenzen, der Taktik-Shooter ist aber vor allem dank seiner optionsreichen Mehrspieler-Kompo-

nente ein durchaus würdiges Sequel. Die im April 2000 veröffentlichte Erweiterung *Urban Operations* entpuppt sich dann als kleiner Meilenstein: Denn das eingebaute Mod-System samt Plugins für Photoshop & Co. sorgt dafür, dass die internationalen *Rainbow Six*-Fans zahlreiche Eigenbau-Verbesserungen und -Elemente basteln. Deutlich trockener kommen die *Covert Ops Essentials* daher: Der Serien-Ableger (Release: September 2000) gibt sich als Trainingsprogramm für den Antiterrorkampf mit passenden Lernvideos und Multiple-Choice-Tests. Noch obskurer: *Rainbow Six: Take-Down* wird von Kama Digital entwickelt und erscheint nur in Südkorea!

Tatsächlich liegen die Geschicke der Serie nun nicht mehr alleine in der Hand von Red Storm, denn das Studio gehört inzwischen zu Ubisoft. Und der Publisher orientiert sich an damaligen Hits wie *Counter-Strike* und verändert entsprechend auch die Ausrichtung der *Rainbow Six*-Spiele: *Raven Shield* (2003) enthält beispielsweise nur auf dem PC eine Planungsphase, Konsoleros schießen ohne vorheriges Taktieren. Das Add-on *Athena Sword* fügt wenig später acht neue Missionen hinzu. Mit *Rainbow Six: Lockdown* (2005) wird die einst so originelle Action-Serie dann endgültig zum Mainstream-Shooter – die früheren Fans sind empört. Doch Ubisoft lässt sich nicht von seinem Weg abbringen und setzt mit *Rainbow Six: Vegas* noch einen drauf: Regenerierende Lebensenergie und Third-Person-Elemente machen die Gefechte im Glücksspielparadies zum ordinären

Action-Spektakel – wenngleich das Spiel natürlich extrem unterhaltsam ist. Der direkte Nachfolger entpuppt sich jedoch als riesige Enttäuschung – und bis auf einen Handy-Ableger wird es jahrelang ruhig um Red Storms Spezialeinheit. Bis man Ende 2011 dann *Rainbow 6: Patriots* (ja, hier wird die Zahl plötzlich nicht mehr ausgeschrieben) ankündigt: Doch die Story um amerikanische Faschisten, die ihre eigenen Landsleute terrorisieren, ist offenbar zu heikel. Das Spiel wird eingestellt und schließlich durch *Rainbow Six: Siege* ersetzt – einen Taktik-Shooter, der sich an den Ursprüngen der Serie orientiert.

Geistererscheinungen

Der Erfolg von *Rainbow Six* ermutigt Red Storm, eine weitere Taktik-Shooter-Reihe zu entwickeln. Die geht 2001 unter dem Namen *Ghost Recon* an den Start – ausnahmsweise mal ohne passende Romanveröffentlichung von Tom Clancy. Der Bedeutung des Spiels tut dies jedoch keinen Abbruch: Die knallharte Militär-Simulation nimmt vorweg, was später Genre-Vertreter wie *Arma* oder *Operation Flashpoint* perfektionieren sollten. Als Spieler kommandiert man eine Spezialeinheit, bestehend aus sechs Soldaten, die ohne offizielles Mandat und strikt geheim agieren – daher auch die Bezeichnung als Geister. Auf einer Karte des Missionsgebietes plant man sein weiteres Vorgehen und verteilt rudimentäre Marschbefehle, kann aber natürlich auch in den Kampfanzug eines jeden Teammitglieds



Rainbow Six: Lockdown (links) wird 2005 von der Fangemeinde mit lauten Buhrufen empfangen – **viel zu linear** kommt das Spielprinzip daher! *Rainbow Six: Vegas* (rechts) **findet da mehr Anklang.**



Ghost Recon Advanced Warfighter setzt auf den Einsatz **moderner Waffen**. Red Storm dient hier als Co-Entwickler.

schlüpfen. Vorsicht ist dennoch geboten: Der Schwierigkeitsgrad ist wie schon bei *Rainbow Six* nichts für Weicheier – schon ein einziger Treffer kann den virtuellen Tod bedeuten, einmal gefallene Söldner sind für den Rest der Kampagne verloren. Doch der Erfolg gibt Red Storm wieder einmal Recht: Das amerikanische Fachmagazin *PC Gamer* kürt den Titel zum „Spiel des Jahres“ – und zwei Add-ons bauen die Fanbasis noch weiter aus. Während *Desert Siege* eine Ostafrika-Kampagne hinzufügt, spielt *Island Thunder* auf Kuba. Erst Ende 2004 erscheint mit *Ghost Recon 2* die offizielle Fortsetzung – und PC-Spieler weltweit sind abermals nicht erfreut. Denn Publisher Ubisoft bringt den Taktik-Shooter nur für Konsolen heraus! Noch obskurer: Während die Xbox-Version im Nordkorea des Jahres 2011 spielt, erzählen die Fassungen für PS2 sowie Gamecube eine Art Vorgeschichte. Vor allem in technischer Hinsicht ist das Sequel seinem Vorgänger weit voraus: Eine neue Grafik-Engine

und Havok-Physik lassen die Scharmützel noch realistischer wirken. Hinzu kommen Sprachkommandos, mit denen man seine KI-Kollegen via Mikrofon befehlen kann – was aber nur mäßig funktioniert. Knapp zwei Jahre später geht der Kampf gegen den internationalen Terrorismus dann ziemlich bizarr weiter: Denn *Ghost Recon: Advanced Warfighter* wird von insgesamt sechs Entwicklerstudios für vier Systeme parallel produziert, jede Version hat dabei ihre spezifischen Eigenheiten. Das größte Los haben die Besitzer der damals brandneuen Xbox 360 gezogen: Moderne Grafikroutinen (genannt YETI), eine optionale Verfolgerperspektive und zahlreiche Hightech-Gadgets machen das Spiel zum Action-Knaller mit taktischer Note. Hingegen müssen PS2- und Gamecube-Nutzer mit einer deutlich abgespeckten Fassung leben. Die PC-Umsetzung ist schließlich gut gelungen, hat aber einige seltsame Macken und lässt sich nur aus der Ego-Ansicht spielen. Ubisoft-typisch wird der Goldesel



Ghost Recon Wildlands soll dieses Jahr mit offener Spielwelt für frische Impulse sorgen – **Koop-Modus** inklusive.

RED STORM RISING

Das Clancy-eigene Entwicklungsstudio, mit dem alles begann

Mitte der 1980er-Jahre trifft Tom Clancy bei einem Abendessen der US-Navy auf den U-Boot-Kommandanten Doug Littlejohns. Die beiden Männer verstehen sich prächtig und bleiben auch in den folgenden Jahren weiter in Kontakt. Als Clancy dann 1996 auf die Idee kommt, ein eigenes Entwicklungsstudio für Video- und Computerspiele zu gründen, wird Littlejohns zum Chef der neuen Firma. Der führt Red Storm Entertainment (so der an einen Roman von Clancy angelehnte Name des Studios) tatsächlich wie eines seiner U-Boote und lässt sich mit dem Titel „Commodore“ anreden: Die insgesamt 14 Mitarbeiter werden in einzelne Spezialisten-Teams aufgeteilt, detaillierte Arbeitspläne sorgen für klare Strukturen und wöchentliche Freibier-Runden halten das Personal bei Laune. Neben ersten Software-Umsetzungen von Clancy-Romanen (siehe Haupttext) produziert Red Storm auch zahlreiche weitere Titel: *Dominant Species* (1998) ist beispielsweise ein Echtzeitstrategie-Spiel mit Science-Fiction-Setting und erstaunlicher 3D-Grafik. Bei *Freedom: First Resistance* (2000) handelt es sich hingegen um ein Action-Adventure, das sich um eine Alien-Invasion auf der postapokalyptischen Erde dreht. Der grandiose Erfolg von *Rainbow Six* sorgt schließlich dafür, dass Ubisoft Red Storm noch im Jahr 2000 übernimmt und fortan eine Tom-Clancy-Fortsetzung nach der anderen entwickeln lässt. Ab 2008 wird das Studio dann schließlich zu einer Art Erfüllungsgehilfe für andere Ubisoft-Dependancen: Bei *Far Cry 3* und 4 kümmert sich Red Storm beispielsweise vorwiegend um die Mehrspieler-Aspekte der Open-World-Shooter. Aktuell schrauben die Damen und Herren aus North Carolina gemeinsam mit Massive Entertainment an dem potenziellen Mega-Hit *The Division* – ein Spiel, das natürlich wieder den Namen Tom Clancy im Titel trägt.



Das erste Red-Storm-Werk ist 1997 Tom Clancys *Politika* (links). Dem *Risiko*-ähnlichen Strategiespiel liegt der gleichnamige Roman bei. Ein Jahr später erscheint mit *ruthless.com* (rechts) ein Titel, der sich um Hacker und Software-Firmen dreht.



Dominant Species (links) und *Freedom: First Resistance* (rechts) gehören zu den wenigen Veröffentlichungen aus dem Hause Red Storm, die **nicht auf einem Buch oder einer Idee von Tom Clancy basieren**.



Die Hauptarbeiten am Shooter *Far Cry 4* wurden vom Ubisoft-Studio in Montreal übernommen, **Red Storm beteiligt sich als Co-Entwickler** an der Produktion des Mehrspielermodus.



Die drei grünen Punkte am Nachtsichtgerät von Sam Fisher sind das Markenzeichen von *Splinter Cell*. Dank sagenhafter Schatteneffekte und klugen Schleich-Spielansatzes war der Serienstart zum Hit!

schnell erneut gemolken: Bereits 2007 stürmt *Advanced Warfighter 2* die weltweiten Charts – enthält jedoch kaum relevante Verbesserungen und kommt bei Fans und Kritikern insgesamt sogar schlechter weg als der Vorgänger. Absurderweise beschwert sich sogar ein mexikanischer Bürgermeister darüber, dass die virtuellen Kampfhandlungen im Spiel Touristen davor abschrecken würden, nach Mittelamerika zu reisen. Bis 2012 befindet sich die *Ghost Recon*-Reihe dann in einer Art Findungsphase: Für PSP, Wii und schließlich 3DS erscheinen eigenständige Exklusiv-Ableger. Mit *Future Soldier* geht der Geistertanz dann aber wieder multiformatig weiter: Gemäß dem Titel geht es nunmehr um den Soldaten der Zukunft und seine Science-Fiction-artigen Spielzeuge wie etwa einen computerisierten Tarnanzug.

Spielerisch geht man den actionlastigen Weg von *Advanced Warfighter* weiter – mit den einstigen Taktik-Shooter-Wurzeln hat das Geballer an dieser Stelle nur noch wenig zu tun. Der Erfolg von *Future Soldier* hält sich jedoch auch ohne Hardcore-Ansprüche in Grenzen, weshalb Ubisoft *Ghost Recon* im Jahr 2014 gar auf eine Free2Play-Diät setzt: *Phantoms* darf zwar kostenlos gespielt werden, kann im Markt der Online-Shooter aber keine eigenen Impulse setzen. Hoffen wir also, dass *Wildlands* die Reihe endlich wieder zu alter Stärke zurückführen kann: Der Open-World-Shooter entsteht aktuell bei Ubisoft Paris und wird wohl irgendwann Ende 2016 erscheinen. Wir behalten ihn im Blick ...

Der Held aus dem Schatten

Wie ikonisch ein Spagat sein kann, das wissen wir spätestens seit Jean-Claude Van Damme und seinen akrobatischen Höchstleistungen in grobschlächtigen Actionfilmen. Für Computer- und Videospieler wird der schmerzhaft aussehende Spreizschritt indes im Jahr 2002 zum Kult: Denn in *Tom Clancy's Splinter Cell* klemmt sich die Einmannarmee namens Sam Fisher auf Knopfdruck breitbeinig zwischen zwei Wände und bleibt so unentdeckt. Generell ist das von Ubisoft Montreal erdachte Spiel ein Gegenentwurf zu gängigen Genre-Vertretern: Denn hier geht es nicht vorrangig um das rabiate Erledigen von Gegnern, sondern um das clevere Vermeiden jedweder Konfrontationen.

Sam Fisher schleicht sich von einem Schatten zum nächsten, nutzt pfiffige Werkzeuge wie etwa diverse Minikameras und infiltrierte Missionsgebiete, ohne dabei überhaupt gesehen zu werden. Weil Sams Gesicht oft im Dunkeln verborgen ist, verpassen die Entwickler ihrem Helden ein Nachtsichtgerät mit drei grün leuchtenden, im Dreieck angeordneten Lampen – und schaffen so ein geradezu geniales *Splinter Cell*-Erkennungsmerkmal. Dass die KI-Wächter eben diese Lichtershow komplett ignorieren, ist zwar albern, aber unter Spielspaß-Gesichtspunkten verschmerzbar. Die zeitlich exklusive Xbox-Version des Spiels wird dank großartiger Nutzung der Unreal Engine 2 zum Super-Hit, Umsetzungen für den PC, die PS2 und den Gamecube folgen

Monate später. Mit *Pandora Tomorrow* erscheint dann folgerichtig bereits zwei Jahre später eine direkte Fortsetzung: Das von Ubisoft Shanghai inszenierte Stealth-Spektakel schraubt nur geringfügig an den Grundelementen, fügt aber einen famosen Mehrspielermodus hinzu. Letzterer dreht sich um zwei Spione, die gegen ein Söldner-Duo antreten. Beide Mannschaften spielen dabei aus unterschiedlicher Perspektive (Spione: Verfolger, Söldner: Ego) und verfügen über individuelle Ausrüstung. Dieser asymmetrische Ansatz macht die Gefechte zum Knüller. Teil 3 der Reihe hört 2005 dann auf den Namen *Chaos Theory* und perfektioniert sämtliche *Splinter Cell*-Stärken: Ob Grafik, Steuerung oder Gadgets – Sam Fishers Ausflug nach Ostasien ist bis heute für viele Fans der Höhepunkt der Serie.

Ganz im Gegensatz zu *Double Agent*: Das 2006 erschienene Werk setzt voll auf Innovationen und macht Sam Fisher zum glatzköpfigen Doppelagenten, der eine terroristische Vereinigung unterwandern soll. Diverse moralische Entscheidungen gipfeln schließlich in einem von drei möglichen Enden – doch die *Splinter Cell*-Anhänger können mit dem konfusen Mix aus linearem Schleichen und Pseudo-Freiheit wenig anfangen. Nichtsdestotrotz ist Ubisoft fest entschlossen, die Grenzen der Reihe weiter auszuloten, und zeigt im Rahmen der Ubidays 2007 einen ersten Gameplay-Trailer zu *Splinter Cell: Conviction*. Dieser zeigt Sam Fisher als bärtigen Zausel, der von Polizisten durch den New Yorker Central Park



Die erste, extrem mutige Fassung von *Splinter Cell: Conviction* (links) wird zwar öffentlich gezeigt, aber nie fertiggestellt. Das Endergebnis (rechts) ist zwar auch stark, aber lange nicht so revolutionär.



Flop: Mit Sprachsteuerung und innovativen Mehrspieler-Ideen soll *Endwar* zum Strategie-Hit werden. Klappt nicht.

gehetzt wird. Statt Hightech-Wummen nutzt der gefallene Held nun Alltagsgegenstände wie Stuhlbeine, um sich seine Widersacher vom Leib zu halten. Nach dieser initialen Präsentation verschwindet *Conviction* wieder von der Bildfläche und erscheint schließlich erst 2010 in komplett veränderter Form. Zentrales Spielelement ist nun das Mark&Execute-Feature, mit dem man gleich mehrere Gegner blitzschnell parallel ausschalten kann. Und während ruppige Folterszenen einen bitteren Beigeschmack hinterlassen, kommen die elegant ins Spiel projizierten Missionsanweisungen deutlich besser beim Publikum an. Der bislang letzte *Splinter Cell*-Teil orientiert sich dann überraschenderweise wieder mehr am eigentlichen Schleichprinzip: *Blacklist* kommt 2013 auf den Markt und verfügt über eine offenere Missionsstruktur – schöpft sein Potenzial aber nicht mal ansatzweise aus. Ob und wann die Reihe um den Spagatmeister endlich weitergeht, das weiß aktuell nur Ubisoft.

Mündliche Prüfung für Piloten

Neben den drei großen Marken *Rainbow Six*, *Ghost Recon* und *Splinter Cell* besteht das Tom-Clancy-Spiele-Universum noch aus einigen weniger erfolgreichen Titeln. So versucht sich *Endwar* (2008) als Online-Strategiespiel mit Sprachsteuerung, der internationale Spieler eine Art virtuellen Weltkrieg austragen lässt. Der Erfolg hielt sich in Grenzen. Ebenso bei der Flugzeug-Action *HAWX* (2009), produziert vom Ubisoft-Studio in Rumänien. Die Düsenjets heben zwar ein Jahr später zu einem zweiten Teil ab, verschwinden dann aber wieder in der Versenkung. Ein Schicksal, das *The Division* wohl nicht teilen wird: Der Mix aus Action-Rollenspiel und Online-Shooter soll im März 2016 erscheinen und vor allem in grafischer Hinsicht neue Maßstäbe setzen. Und Technik, die ist wirklich wichtig, das wusste schon der gute, alte Tom Clancy: „Es gab da mal ein Land namens Sowjetunion, aber nun ist es weg. Denn unsere Technologie war einfach besser.“ (TK)



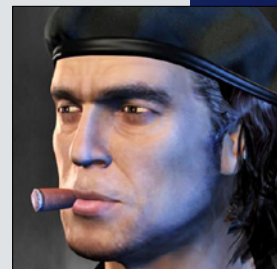
Sturzflug: Die Kampfjet-Action *HAWX* entsteht in Ubisofts Rumänien-Studio – und bleibt eher man.

JAGD AUF DIE TYPISCHEN ZUTATEN

Diese Elemente machen einen Tom-Clancy-Titel aus:

BÖSE BUBEN

Die Schurken in einem typischen Clancy-Spektakel sind zumeist sofort als solche zu erkennen. Denn sie bemühen sich stets, möglichst fies und unfreundlich auszusehen und sich auch entsprechend zu verhalten. Wichtige optische Accessoires sind dabei Sonnenbrillen, seltsame Hüte, Narben oder eine schmierige Haarpracht. Und wenn noch irgendwelche Zweifel an der Unmenschlichkeit des jeweiligen Halunken bestehen, reicht ein Blick in seinen Pass: Wer Suhadi Sadono, Hugo Lacerda oder Samed Vezirzade heißt, der kann einfach kein netter Mensch sein!



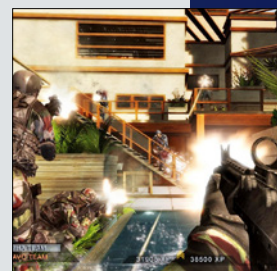
MODERNE MASCHINEN

Die Protagonisten von *Rainbow Six*, *Splinter Cell* & Co. und ballern nicht mit lahmen Pistöchen in der Gegend herum, sondern nutzen stets topmodernes Militärspielzeug. Egal ob Drohnen, Tarnanzüge, Minikameras, allerlei Fahrzeuge oder tragbare Schutzschilde: Das Werkzeug-Repertoire der Clancy-Einheiten orientiert sich zwar stets an dem, was die Armeen dieser Welt ins Feld führen, kommt aber immer auch mit einer deutlichen Science-Fiction-Schlagseite daher. Zu dumm, dass auch die virtuellen Terroristen zumeist ein Faible für Hightech haben.



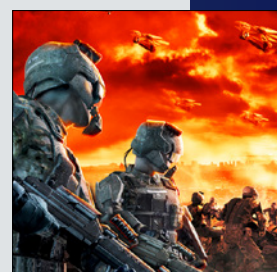
KOOPERATIVE KÄMPFE

Neben einer zünftigen Solo-Kampagne muss ein Titel, der den Namen Tom Clancy trägt, auch umfangreiche Mehrspieler-Optionen bieten. Extrem wichtig dabei: Um der Spezialeinheiten-Thematik Rechnung zu tragen, sollten eben auch die Online-Schamzügel Teamwork fördern sowie bestenfalls unterschiedliche Söldnerklassen enthalten. Und die bereits angesprochenen, klassischen Gadgets sind natürlich ebenfalls Pflicht: Wo bei der Multiplayer-Konkurrenz mit typischen Waffen hantiert wird, nutzen die Clancy-Truppen Sci-Fi-Spielzeug.



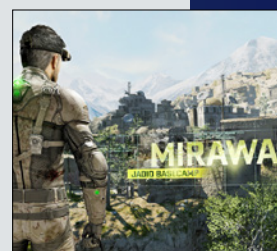
INTERNATIONALES INFERNO

Ein Einkaufszentrum in Bielefeld ist einfach nicht so sexy wie der Pariser Eiffelturm: Und so suchen sich die Bösewichter der Tom-Clancy-Spiele zumeist möglichst berühmte Ziele für ihre Attacken aus, die dann auch die Spiel-Location bilden. Mit Kleinigkeiten halten sich die kriminellen Knilche generell nur selten auf: Mal sollen Atombomben gezündet, mal das komplette Internet lahmgelegt, mal der US-Präsident ermordet werden – wer die Kampagne eines durchschnittlichen Tom-Clancy-Titels bewältigt, der hat am Ende zumeist die ganze Welt gerettet.



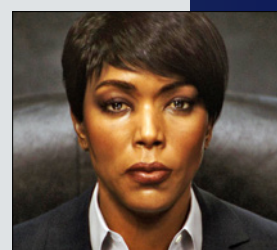
EXOTISCHE EXPEDITIONEN

Ihr habt keine Kohle für Fernreisen? Dann investiert doch einfach ein paar Euro in eine *Ghost Recon*- oder *Rainbow Six*-Episode! Ob Las Vegas, Mexiko, Tokio oder Kuba – die Spezialeinheiten kommen ganz schön rum, und das auch noch völlig kostenlos und zumeist im Privatjet. Allerdings lässt das Empfangskomitee oft zu wünschen übrig: Statt süffiger Cocktails werden welche der Marke Molotow serviert. Aber hey, dafür gibt's kein nerviges Animationsprogramm mit irgendwelchen Möchtegern-Musical-Sängern.



VERFLUCHTE VORGESETZTE

Wie gemein und despotisch Chefs sein können, das wissen nicht nur XBG-Redakteure (Sorry, Ben!). Aber die Führungsriege aus den Tom-Clancy-Spielen hat geradezu einen Hang zum Wahnsinn: Meist schicken die Geheimdienste-Bosse ihre Untergebenen geradewegs ins Verderben und wollen im Nachhinein dann nichts von der jeweiligen Operation gewusst haben. Noch schlimmer wird's, wenn sich der vermeintliche Vorgesetzte auch noch als Doppelagent entpuppt, der für die andere Seite arbeitet.



SO TESTEN WIR

Das Wertungssystem der XBG im Detail erklärt. Plus: Unsere Xbox-Experten stellen sich vor!

BENJAMIN
KEGEL

SPIELE TOP 3

- ① Resident Evil 0 HD Remaster
- ② A Boy and his Blob
- ③ This War of Mine: The Little Ones

LIEST: Interstellarium

SIEHT: The Revenant

HÖRT: Saschas Metal-Samples

UND SONST? Wie bitte? Cloverfield 2 kommt in die Kinos? Einfach so?!

MARCO
CABIBBO

SPIELE TOP 3

- ① Resident Evil 0 HD Remaster
- ② The Inc. Adv. of Van Helsing
- ③ A Boy and his Blob

LIEST: Der Klo-Philosoph

SIEHT: Installationsbalken

HÖRT: Saschas Metal-Samples

UND SONST? Hätte nie gedacht, mal Resident Evil Zero zu testen.

LUKAS
SCHMID

SPIELE TOP 3

- ① Fallout 4. Go, go, go!
- ② Resident Evil Zero HD Remaster
- ③ Just Cause 3

LIEST: Hans Weigel – Man kann nicht

ruhig darüber reden

SIEHT: The Revenant

HÖRT: Kaum Musik. Sorry.

UND SONST? Ist alles in Ordnung so weit

SEBASTIAN
ZELADA

SPIELE TOP 3

- ① Forza Motorsport 6
- ② PES 2016
- ③ Rise of the Tomb Raider

LIEST: Gemalte Wörter

SIEHT: Somewhere only we know

HÖRT: Lusrica – Blue Pathway

UND SONST? Winterdepression ... fragt mich in der nächsten Ausgabe wieder.

SASCHA
LOHMÜLLER

SPIELE TOP 3

- ① The Witcher 3
- ② FIFA 16
- ③ Rocket League (PS4)

LIEST: Futures End – Das Ende aller Zeiten

SIEHT: Die NFL-Finals

HÖRT: Borknagar – Winter Thrice

UND SONST? Frohes Neues allen Lesern – ein bisschen spät, aber besser als gar nicht.

CHRISTIAN
DÖRRE

SPIELE TOP 3

- ① Madden 16
- ② Grim Fandango
- ③ Tales from the Borderlands

LIEST: Batman: Hush

SIEHT: The Monday Night War

HÖRT: Joe Strummer & The Mescaleros

UND SONST? Müde, krank, kalt – ich hasse den Winter.

MONIKA
JÄGER

SPIELE TOP 3

- ① A Boy and his Blob
- ② This War of Mine: The Little Ones
- ③ Bridge Constructor

LIEST: Reiseführer (Teneriffa, Gomera)

SIEHT: The Revenant

HÖRT: David Bowie

UND SONST? Freue mich auf Sonne, Sand und Meer!

Die XBG ist kein Multiformat-Magazin. Wir bewerten Xbox-Spiele ausschließlich anhand ihrer Qualität auf der Xbox One und Xbox 360. Vergleiche mit PC oder Playstation 3/4 finden grundsätzlich nicht oder nur in Ausnahmefällen statt. Auch an der Award-Inflation beteiligen wir uns nicht. Um den begehrten „XBG Kauf Tipp“ zu erhalten, muss ein Spiel schon voll überzeugen und eine Wertung von mindestens 90 % erzielen. Wir testen die Spiele in einer aktuellen Testumgebung: auf einem HDTV und mit 5.1-Surround-Anlage – und zwar nicht nur kurz und knapp, sondern extrem ausführlich!

90% oder mehr (Ausgezeichnet)

Für diese Knaller gibt's den



85%-89% (Sehr gut)

Fast perfekt. Darf blind gekauft werden.

75%-84% (Gut)

Keine absolute Spitze, aber doch empfehlenswert

60%-74% (Befriedigend)

Erkennbare Mängel, wenig Innovation.

Oft ein Fall für Fans.

50%-59% (Ausreichend)

Keine neuen Ideen und/oder schlechte Umsetzung

20%-49% (Mangelhaft)

Dilettantisch. Diese Krücken erhalten den Finger-weg-Award!



0-19% (Ungenügend)

Hier erübrigt sich wohl jede Erklärung.

FORZA MOTORSPORT 5

1 USK	Ab 0
2 Termin	22. November 2013
3 Preis	ca. € 65,-
4 Genre	Rennspiel
5 Hersteller	Microsoft
6 Entwickler	Turn 10
7 Spieler	1-16
8 Sprache	Deutsch

9 HDTV	720p	1080i	1080p
10 Ton	Stereo	Dolby Digital 5.1	

11 Schwierigkeit

leicht

mittel

schwer

12

Exquisite, stark verbesserte Fahrphysik

Drivatars sorgen für spannende Rennen

Grafisch an einigen Stellen überragend

Tolle Auswahl an Traumaautos ...

... die leider stark begrenzt ist

Keine Tageszeiten- oder Wetterwechsel

13 Grafik	87%
14 Sound	90%
15 Gameplay	94%
16 Dauerspaß	90%
17 Multiplayer	90%

18 FAZIT

Dank authentischer Gegner und grandios verbesserter Physik spaßig wie nie. Leider fehlen viele Elemente, die inzwischen selbstverständlich sein sollten.

19 »SEHR GUT

87%

20 Alternative

Need for Speed: Rivals

Wertung: 86%

- 1 USK: Welche Alterseinstufung hat das Spiel erhalten?
- 2 Termin: Wann kommt das Spiel in den Handel?
- 3 Preis: Wie hoch ist der aktuelle Verkaufspreis ca.?
- 4 Genre: Zu welcher Spielesparte gehört der Titel?
- 5 Hersteller: Wer bringt das Spiel in den Handel?
- 6 Entwickler: Wer hat das Spiel entworfen und programmiert?
- 7 Spieler: Wie viele Menschen können miteinander spielen?
- 8 Sprache: Muss man Englisch können? Oder wurden Texte und Sprachausgabe übersetzt?
- 9 HDTV: 720p, 1080i oder 1080p?
- 10 Ton: Von Stereo bis DD 5.1
- 11 Schwierigkeit: Leicht oder schwer – wie hart ist es?
- 12 Plus und Minus: Welche Stärken hat das Spiel? Und welche Schwächen?
- 13 Grafik: Wie gut sieht es aus? Auf einer Skala von 0 bis 100!
- 14 Sound: Wie gut klingt es? Auf einer Skala von 0 bis 100!
- 15 Gameplay: Wie gut spielt es sich? Auf einer Skala von 0 bis 100!
- 16 Dauerspaß: Wie lange macht es Laune? Auf einer Skala von 0 bis 100!
- 17 Multiplayer: Wie gut ist es im Mehrspieler-Modus? Auf einer Skala von 0 bis 100!
- 18 Fazit: Unsere Meinung zum Spiel – kurz und bündig
- 19 Gesamtwertung: Von 0 bis 100!
- 20 Alternative: Welches Spiel ist dem getesteten ähnlich?

XBG GAMES JETZT REGELMÄSSIG IM ABO OHNE VERPFLICHTUNG!



ÜBERPÜNTLICH IM BRIEFKASTEN

VERSANDKOSTENFREI

KEINE AUSGABE VERPASSEN

JEDERZEIT KÜNDBAR



[www.videogameszone.de/
xbggames/jederzeitkueendbar](http://www.videogameszone.de/xbggames/jederzeitkueendbar)

<http://shop.xbg-games.de> oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Deutschland: Leserservice Computec, 20080 Hamburg, E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: 0911/99 39 90 98, Fax: 01805/861 80 02* (* 14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 42 Cent/Min. aus dem dt. Mobilfunknetz), Österreich, Schweiz & weitere Länder: Leserservice Computec, 20080 Hamburg, E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: +49 911/99 39 90 98, Fax: +49 1805/861 80 02

XBG ONE GAMES

Bequemer und schneller
online abonnieren:

shop.xbg-games.de

Dort finden Sie auch eine
Übersicht sämtlicher Abo-
Angebote von XBG Games
und weiteren COMPUTEC-
Magazinen.

☐ Ja, ich möchte das XBG-Games-
jederzeit-kündbar-Abo!

(€ 25,00/6 Ausg.; Österreich: € 31,00/6 Ausg.; Ausland: € 32,00/6 Ausg.;
Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die
Abo-Rechnung geschickt wird
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der XBG Games. Der Abopreis gilt für sechs Ausgaben, wird automatisch verlängert und kann jederzeit schriftlich gekündigt werden. Zu viel gezahltes Geld für noch nicht gelieferte Hefte erhalten Sie zurück. Das Abo beginnt mit der nächsterreichbaren Ausgabe, eine genaue Information dazu erhalten Sie in der E-Mail-Bestätigung. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Widerrufsrecht: Sie können die Bestellung binnen 14 Tagen ohne Angabe von Gründen formlos widerrufen. Die Frist beginnt an dem Tag, an dem Sie die erste bestellte Ausgabe erhalten, nicht jedoch vor Erhalt einer Widerrufsbelehrung gemäß den Anforderungen von Art. 246a § 1 Abs. 2 Nr. 1 EGBGB. Zur Wahrung der Frist genügt bereits das rechtzeitige Absenden Ihres eindeutig erklärten Entschlusses, die Bestellung zu widerrufen. Sie können hierzu das Widerrufsformular aus Anlage 2 zu Art. 246a EGBGB nutzen. Der Widerruf ist zu richten an: Computec Aboservice, Postfach 20080, Hamburg, Telefon: +49 (0)911-99399098, Telefax: 01805-8618002, E-Mail: computec@dpv.de.

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug

Kontoinhaber:

Kreditinstitut:

BIC:

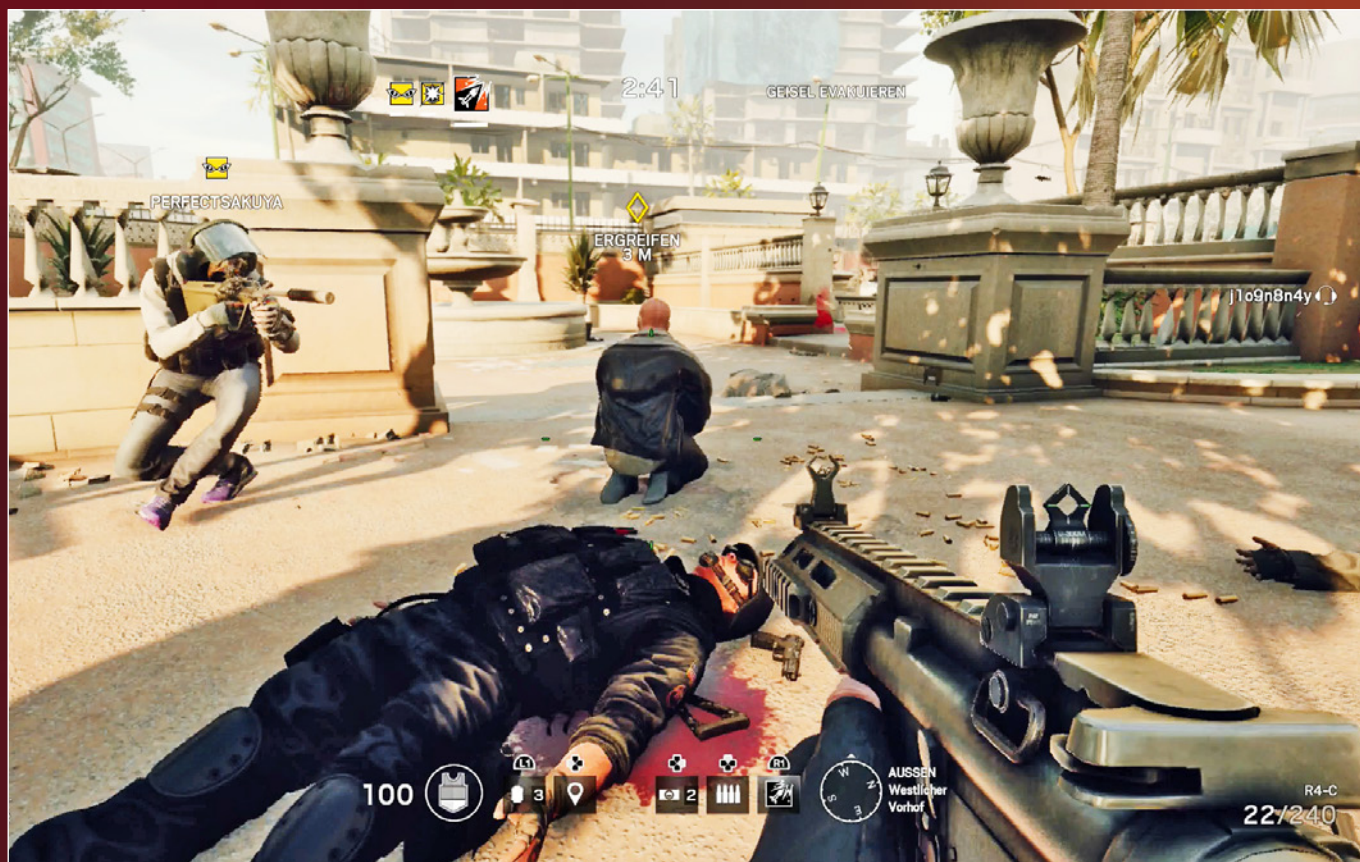
IBAN:

SEPA-Lastschriftmandat: Ich ermächtige die DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Düsternstr. 1-3, 20355 Hamburg, Gläubiger-Identifikationsnummer DE77ZZ00000004985, wiederkehrende Zahlungen von meinem Konto mittels Lastschrift einzuziehen. Zugleich weise ich mein Kreditinstitut an, die von der DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH auf mein Konto gezogenen Lastschriften einzulösen. Die Mandatsreferenz wird mir separat mitgeteilt. Hinweis: Ich kann innerhalb von acht Wochen, beginnend mit dem Belastungsdatum, die Erstattung des belasteten Betrages verlangen. Es gelten dabei die mit meinem Kreditinstitut vereinbarten Bedingungen.

☐ Gegen Rechnung

☐ Ich bin damit einverstanden, dass Computec Media GmbH mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informiert.

Datum, Unterschrift des neuen Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)



RAINBOW SIX: SIEGE

Kann Ubisofts Taktik-Shooter trotz nur mittelmäßiger Grafik überzeugen?

Wenn es ein Spiel gibt, das Online-Shooter weltweit als eigenständiges Genre bekannt gemacht hat, dann ist es wohl *Counter-Strike*. Valves Ausnahmestitel begeistert bereits seit weit über einem Jahrzehnt Millionen von Spielern und sorgt dafür, dass noch

heute Hunderttausende Shooter-Fans regelmäßig an den nervenaufreibenden Gefechten teilnehmen – und das, obwohl sich *Counter-Strike* auch in seiner dritten Iteration namens *Global Offensive* in Sachen Spielmodi, Waffenauswahl und Karten kaum von der Ursprungsfassung aus dem

Jahr 1999 unterscheidet. Etwas ungewöhnlich ist auch, dass nur wenige Publisher den riesigen Erfolg der taktischen Polizei-gegen-Terroristen-Gefechte zu imitieren versucht, geschweige denn für eine Konsolen umgesetzt haben. Zuletzt versuchte es Electronic Arts mit *Battlefield: Hardline*,



Eine **richtige Deckung** zu finden, ist fast schon die halbe Miete im taktischen Stellungsgefecht.



Fast alle Wände **können gesprengt werden** – allerdings nur von wenigen Spezialisten.



Die Verteidiger können – je nach Klasse – vor dem Gefecht unterschiedliche **Fallen** aufstellen.



Da brutzelt das teure Teil: Ein EMP-Gerät der Verteidiger macht **feindliche Drohnen nutzlos**.

das aber keinen großen oder nachhaltigen Anklang bei der Xbox-Spielschaft fand. Nun ist Ubisoft an der Reihe und schickt mit *Rainbow Six: Siege* einen vielversprechenden Konkurrenten ins Feld. Im Gegensatz zu *Counter-Strike* bietet der Taktik-Shooter des französischen Publishers neben den Mehrspielergefechten auch einen Einzelspielermodus mit insgesamt elf Missionen sowie einen Koop-Modus für bis zu fünf Spieler. Ob Ubisofts Titel von mehr Erfolg gekrönt ist, klären wir in unserem Test.

Nichts für einsame Wölfe

Wersich als Online-Abstinenzler fragt, ob *Rainbow Six: Siege* ein Vollpreistitel ist, den man sich zulegen sollte, dem können wir eine kurze und bündige Antwort geben: nein! Wie in *Star Wars: Battlefront* dienen die Einzelspielermissionen eher der Übung; sie sind sehr schlicht inszeniert und machen allerhöchstens für wenige Stunden Laune. In den Aufträgen lernt ihr etwa, wie man als Angreifer Wände sprengt, Geiseln befreit sowie Bomben entschärft oder sich als Verteidiger gegen Eindringlinge zur Wehr setzt. Außerdem bringen die Missionen den Spielern bei, welch hohen Realismusgrad *Rainbow Six: Siege* an den Tag legt. So reicht etwa bereits ein Treffer aus, um Gegner auszuschalten oder selbst das Zeitliche



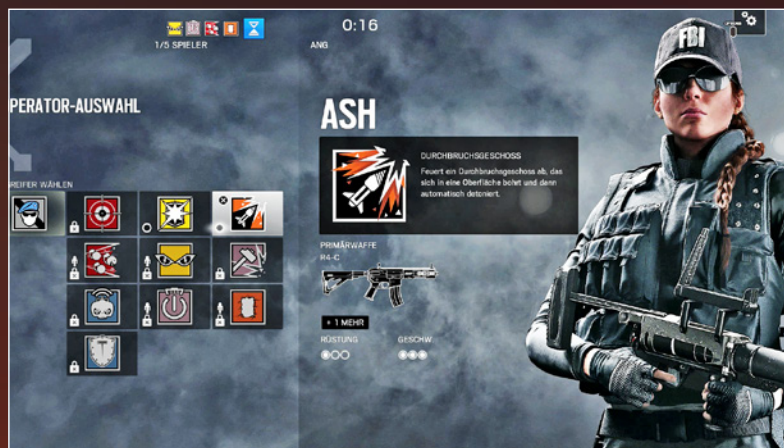
Besser erst den entbehrlichen **Robo-Kollegen** vorschieben: Vor jedem Gefecht kundschaften die Angreifer das Areal aus.

zu segnen. Zudem lernt man schmerzlich, dass nicht alle Wände einen vor feindlichen Schüssen schützen – geschweige denn überhaupt nach Explosionen stehen bleiben. Da die KI-Gegner nicht zu den schlauesten im Shooter-Genre gehören, die Umgebungen nicht gerade vor Details strotzen und die Singleplayer-Missionen ohne eine Handlung auskommen müssen, lässt sich der Einzelspielermodus kaum mit anderen bis ins

kleinste Detail inszenierten Krachern wie *Black Ops 3* vergleichen. Unsere Spielzeit-Einschätzung: Je nach Schwierigkeitsgrad (es stehen drei zur Auswahl) braucht man drei bis sechs Stunden, bis man alle Missionen erledigt hat. Eine positive Seite haben die Aufträge allerdings: Sie geben euch Erfahrungspunkte, mit denen ihr neue Charakterklassen (Operators) für die Mehrspieler- und Koop-Modi freischalten könnt.



Nicht alle Wände schützen euch vor Schüssen – **Holzbarrikaden oder Pappwände** fallen flach!



Vor jedem Gefecht wählt ihr eine **Charakterklasse** (Operator genannt) aus.



Als Verteidiger hat man 30 Sekunden Zeit, um die nähere Umgebung **zu einer kleinen Festung auszubauen**.

Kooperative Terroristenhatz

Apropos Koop-Partien: Auch hier müssen wir sagen, dass der für bis zu fünf Spieler angedachte Terrorist-Hunt-Modus für einige Stunden relativ unterhaltsam ist, aber aufgrund der nach dem Motto „Masse statt Klasse“ programmierten KI schnell Langeweile einkehrt. Es macht natürlich Laune, wenn man mit fünf Freunden, die viel Erfahrung mit Shootern haben, reihenweise Computerschergen niedermäht, aber so richtig Stimmung kam bei uns in diesem Modus nicht auf. Wie die Singleplayer-Missionen wirkt auch der Terrorist-Hunt-Modus nur wie eine nette Dreingabe. Es schadet jedoch auf keinen Fall, die (Koop-)Missionen zu absolvieren, da sich das Gameplay von *Rainbow Six: Siege* ziemlich stark von anderen Online-Shootern unterscheidet und man deshalb eine Weile braucht, bis man es gegen erfahrene menschliche Spieler aufnehmen kann. Ob es sich um eine Geiselnahme oder eine Bombenentschärfung handelt, es kämpfen bis zu fünfköpfige Teams abwechselnd als Verteidiger und Angreifer in den Partien gegeneinander. Innerhalb von rund drei Minuten muss eine Seite zum Beispiel ein Areal erstürmen oder Geiseln befreien, während die andere Gruppe das nach Kräften zu verhindern versucht!

Teile und herrsche

Die Besonderheit von *Rainbow Six: Siege* liegt jedoch in den zwei Phasen der Partien: Als Verteidiger müsst ihr vor einem Gefecht dafür sorgen, dass ihr eure Umgebung innerhalb von 30 Sekunden zu einer kleinen Festung ausbaut. Dafür verbarrikadiert ihr Türen und Fenster, legt Stacheldrahtzaun auf den Boden und könnt sogar – je nach Operator-Klasse – fiese Sprengfallen platzieren oder die Technik-Gadgets der Feinde durch EMP-Wellen lahmlegen. Die Angreifer haben in dieser Phase dagegen die Aufgabe, mittels kleiner Drohnen die Umgebungen nach Feinden und Zielen zu durchsuchen. Falls man als Eindringling hierbei Erfolg hat und zum Beispiel die Geiseln findet, spart man nicht nur wertvolle Zeit in der sogenannten Aktionsphase, sondern weiß zu einem gewissen Teil auch, welche Fallen und Barrikaden auf einen warten. Nach der Vorbereitungsphase geht dann die Aktionsphase los. Dann haben die Angreifer rund drei Minuten Zeit, ihre Aufgaben zu absolvieren oder wahlweise das gesamte feindliche Team auszuschalten. Wie bereits beschrieben – *Rainbow Six: Siege* hat einen relativ hohen Realismusgrad, was unserer Meinung nach für sehr spannende und zugleich nervenaufreibende Mehrspielergefechte sorgt.

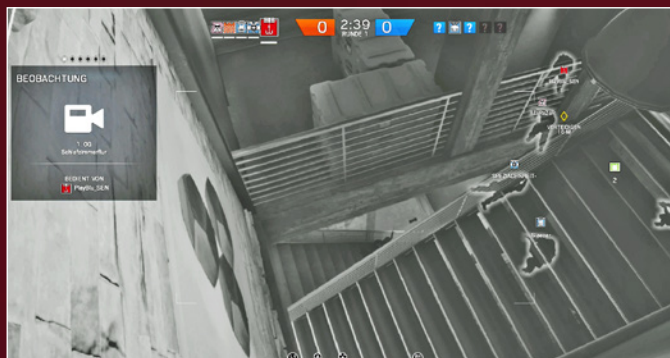
Taktisches Wachstum

Damit geht jedoch stets einher, dass man damit rechnen muss, innerhalb weniger Sekunden zu sterben – natürlich ohne eine Respawn-Möglichkeit. Wenn man zum Beispiel nicht auf seine Deckung achtet oder hinter einer Pappwand steht und denkt, dass man dort sicher ist, nutzen erfahrene Spieler das schamlos aus. Ebenfalls für Überraschungen können Angriffe von oben sorgen: Die Operatoren sind in der Lage, an bestimmten Stellen Dachlücken zu sprengen und von dort aus die Gegner mit Granaten oder Gewehrscüssen auszuschalten.

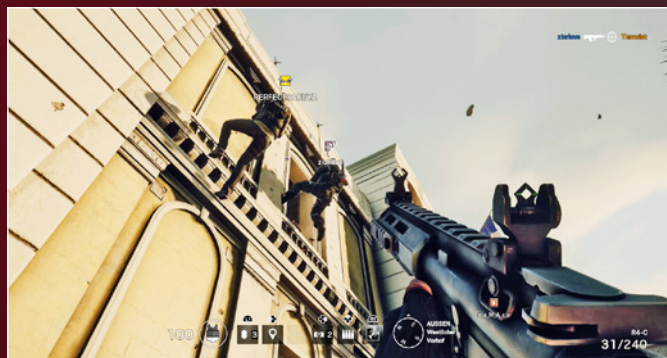
Wir gehen davon aus, dass die Spieler in den nächsten Monaten noch viele weitere Taktiken finden werden, mit denen sie ihre Gegner überbügeln können – alleine weil die verschiedenen Charakterklassen so viele unterschiedliche Gadgets mit sich führen. Überrascht waren wir übrigens, wie gut man *Rainbow Six: Siege* auch ohne Voice-Chat spielen kann. Da die Angreifer und Verteidiger stets feste Rollen haben und man mit ein bisschen Erfahrung weiß, was man zu tun hat, reicht es oft tatsächlich aus, den Gruppenmitgliedern zu folgen und gelegentlich Feinde zu markieren. Natürlich haben Squads, die sich absprechen, einen gewissen Vorteil, aber wir finden, dass auch die Gefechte mit unbekannten Leuten im Internet viel Laune machen können.

Spezielle Abwechslung

Neben der Befestigungs- beziehungsweise Erkundungsphase sind die freischaltbaren Operatoren die zweite große Besonderheit von *Rainbow Six: Siege*. Die Mitglieder von weltbekannten Spezialeinheiten wie etwa dem deutschen GSG9 oder dem russischen SPETSNAZ verfügen über unterschiedliche Waffen und Talente. So könnt ihr etwa mit dem deutschen „Bandit“ als Verteidiger Stacheldrahtzäune unter Strom setzen oder mit dem Russen namens „Kapkan“ Sprengfallen an Türen oder Fenster legen. Auf der Angreiferseite kann die Amerikanerin „Ash“ dagegen Wände mit einem Granatwerfer sprengen und der Franzose mit dem Decknamen „Montagne“ ist mit einem Schutzschild ausgestattet, der jegliche Kugeln von seinem Leib fernhält.



Während der Gefechte solltet ihr mit den **Kameras** Ausschau nach den Gegnern halten.



Wie die Angreifer in ein Gebäude gelangen, ist ihnen selbst überlassen. **Abseilen** ist eine Option.



Die KI-Gegner stellen in den Einzelspieler- und Koop-Missionen **keine große Herausforderung** dar.

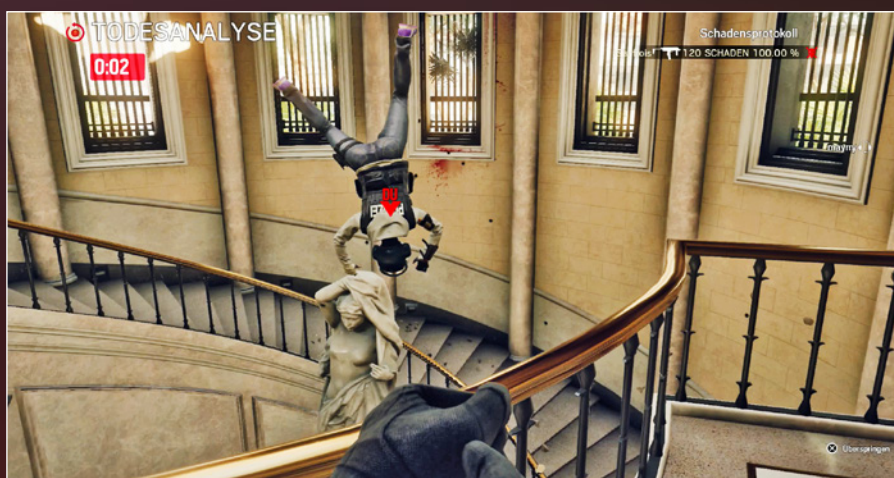
Abwechslungsreiche Spezialisten

Jeder Operator sorgt also für neue Taktiken und damit für ziemlich viel Abwechslung. Daher motiviert das Freischalten der Spezialisten deutlich mehr als etwa das Freispielen vom nächsten Scharfschützengewehr oder einer Pistole in einem anderen Online-Shooter. Bis einem alle Klassen zur Verfügung stehen, vergeht auch eine Weile. Wir hatten nach rund 20 Stunden erst die Hälfte der insgesamt 20 Spezialisten freigeschaltet und ihre Waffen mit passenden Visieren und Aufsätzen ausgestattet.

Auch die Karten des Spiels haben uns überzeugt. Zwar muss man sich anfangs mit der etwas detailarmen Grafik zurechtfinden, aber wenn es um Leveldesign geht, haben die Entwickler unserer Meinung nach sehr gute Arbeit geleistet. Die Größe der Maps ist für die Menge der Spieler optimal und sie bieten genügend markante Stellen, an die man sich erinnert. Außerdem sind sie so fair gestaltet, dass keine der beiden Seiten

etwa eine perfekte Camping-Möglichkeit hat. Ebenfalls schön: Von den Orten her wird fast alles angeboten, was man sich als Schauplatz eines terroristischen Anschlags vorstellen kann – von Flugzeugerstürmungen über den Kampf in einer Wohnhaussiedlung bis hin zu einem Gemenge im Hamburger Hafengelände. Auch die Anzahl der Karten stimmt für den Anfang, jedoch könnte es gut sein, dass es einen spätestens nach einem Monat nach neuen Maps dürstet – die uns Ubisoft netterweise kostenlos bereitstellen wird.

So kann man sagen, dass *Rainbow Six: Siege* ein wirklich gelungener, aber auch ziemlich kompromissloser Online-Shooter ist, der sich vor allem an die Genre-Experten richtet. Wer nichts für nervenaufreibende und beinharte Gefechte übrig hat, bei denen es auf Taktik, Erfahrung und Reflexe ankommt, sollte sich die Anschaffung daher lieber noch mal überlegen. Wer sich allerdings zum Club der Online-Haudegen zählt, darf herzhafte zugreifen! (MS)



Dank einer Kill-Cam erfährt ihr stets, wer euch auf welche Weise ausgeschaltet hat. Dabei entstehen ziemlich **lustige Aufnahmen**.

MEINE MEINUNG **MATTI SANDQUIST**

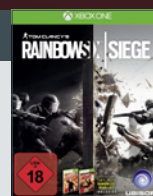
Eines muss man den Entwicklern lassen: Mit ihrem Taktik-Shooter gehen sie keine Kompromisse ein, sondern bleiben der Wunschausrichtung ihres smarten Actiontitels treu. Während Spiele wie *Battlefront* mit ihrer Atmosphäre und der Einsteigerfreundlichkeit auf den Massenmarkt abzielen, richtet sich *Rainbow Six: Siege* an die Genreveteranen. Wer nicht bereit ist, in dieses Spiel Zeit und vor allem auch etwas Hirnschmalz zu investieren, wird am Ende nicht viel gute Laune bei der virtuellen Arbeit haben.



Doch die Mühe lohnt sich! Sobald man den Dreh nämlich einigermaßen raus hat, machen die PvP-Modi von *Rainbow Six: Siege* unheimlich viel Spaß – zumal es kaum einen anderen Online-Shooter mit so viel taktischem Tiefgang gibt. Das einzige Manko des starken Taktik-Titels ist, dass er keinen richtigen Einzelspielermodus hat. Wer hier zuschlägt, muss den puren Multiplayer-Fokus zu schätzen wissen. Damit dürften aber die langjährigen *Counter Strike*-Fans gut leben können, denen ich die Anschaffung von *Siege* nur empfehlen kann!

RAINBOW SIX: SIEGE

USK Ab 18
Termin 1. Dezember 2015
Preis ca. € 55,-
Genre Ego-Shooter



Hersteller Ubisoft
Entwickler Ubisoft Montreal
Spieler 1-10
Sprache Deutsch

HDTV 720p 1080i 1080p
Ton Stereo Dolby Digital 5.1

Schwierigkeit leicht **mittel** schwer

- Spannende Mehrspielergefechte
- Faire Multiplayer-Karten
- Viele unterschiedliche Charakterklassen
- Zerstörbare Umgebungen
- Einzelspielermodus vernachlässigbar
- Präsentation nur zweckmäßig

Grafik 70%
Sound 70%
Gameplay 90%
Dauerspaß 85%
Multiplayer 90%

FAZIT

Für Einzelspieler eine Niete, als Online-Shooter eine Offenbarung! Wer weiß, was er mit dem neuesten *Rainbow Six* auf seine Xbox One lädt, hat viel Spaß mit diesem tollen Teil!

»GUT

82%

Alternative
Battlefield Hardline

Wertung: 76%



JUST CAUSE 3

Ein Actionspiel ohne Grenzen, bei dem man sich den Spaß selbst machen muss.

So ehrlich war zuletzt kaum ein Spiel. *Just Cause 3* will keine dramatische Geschichte erzählen. Von Beginn an legt Entwickler Avalanche Studios die Karten auf den Tisch: Man will große Explosionen liefern, absurde Stunts, irrsinnige Flugsequenzen und jede Menge Bombast – nicht mehr und nicht weniger. Dafür habt ihr Zugriff auf ein gigantisches Arsenal an Fahr- und Flugzeugen, zerstörerischen Waffen und anderen Werkzeugen. Wie ihr diese einsetzt, bleibt euch überlassen. Dabei ist vieles möglich, mehr als in vielen anderen Actionspielen. Nur eines dürft ihr von *Just Cause 3* nicht erwarten: Realismus.

Organisiertes Chaos

„Kreative Zerstörung“ ist das Schlüsselwort. Ihr werdet in der Haut von Serienheld Rico Rodriguez in einem riesigen Sandkasten namens Medici abgesetzt. Die Inselwelt bietet nicht nur Postkartenmotive im mediterranen Stil, sondern auch etliche Einsatzgebiete für Raketenwerfer, Jets, Helikopter, Kanonenboote, Wingsuit, Fallschirm und den bewährten Greifhaken. Denn die zu jedem Zeitpunkt frei begehbare Welt ist gesprenkelt mit Militärbasen und von einem Diktator unterdrückten Siedlungen, insgesamt sind es weit über 100. Eure Aufgabe: jeden Hinweis

auf die Militär- und Propaganda-Maschinerie des Regimes auslöschen, mit allen erdenklichen Mitteln. Auf den Spielspaß wird man dabei nicht mit der Nase gestoßen, man muss ihn sich bis zu einem gewissen Grad selbst erschaffen. Da hat sich im Vergleich zu *Just Cause 2* (Wertung in Ausgabe 03/10: 86 %) kaum etwas geändert. Man sollte schon ein Faible fürs Experimentieren und Ausprobieren haben. Was passiert zum Beispiel, wenn ich eine dicke Ladung des (übrigens unendlich vorhandenen) C4-Sprengstoffs an eine Ziege klebe und sie per Seilkatapult auf einen Panzer schleudere?



Rico verdingt sich im Nebenberuf als Veterinär und Wunderheiler. **Das findet diese Kuh toll!**



Die optionalen **Herausforderungen** lassen sich auf Wunsch ignorieren, sie dienen nur dem Spaß.

Wenn Schweine fliegen

Und damit fängt die wilde Show erst so richtig an! Sobald man sich mental auf diese Mordsgaudi eingelassen hat, legt das eigene Hirn so richtig los: Kann ich einen vorbeifliegenden Jet mit meinem Greifhaken einfangen und in einen nahen Wachturm lenken? Und wie arrangiere ich möglichst geschickt eine Kettenexplosion aus Benzintanks, um ein feindliches Lager mit nur einem Schuss aus dem Raketenwerfer lahmzulegen? Dass das nicht so schnell langweilig wird wie im Vorgänger, liegt an einer Reihe von Verbesserungen. So sind die Basen fünf Jahre später schlicht größer und abwechslungsreicher gestaltet. Zwar schöpfen sie alle aus einem Pool an besonderen, unbedingt zu zerstörenden Objekten, die praktisch in der Signalfarbe Rot gestrichen sind. Doch rund um diese Transformatoren, Satellitenschüsseln und Diktatorenstatuen haben die Level-Designer bunte und sich stark voneinander unterscheidende Siedlungen gestaltet. So seid ihr mal in einer unterirdischen Höhle unterwegs, dann wieder springt ihr zwischen mehreren viele Meter hohen Türmen hin und her oder bombardiert einen in den Berg gebauten Militärposten mit mehreren Startbahnen für Düsenjets.

Die Verteidigungsmaßnahmen der Basen und Städte fallen mit fortschreitender Spieldauer immer schärfer aus. Wer im Helikopter anrückt, wird von Flaks abgeschossen, deren Raketen sich aber glücklicherweise umprogrammieren und auf feindliche Flugzeuge richten lassen. KI-Soldaten rufen Verstärkung, die zu Land, aus der Luft und vom Wasser her anrückt. Gleichzeitig können wir immer wieder selbst Hilfe anfordern, wenn wir etwa verbündeten Panzerverbänden die Tore öffnen. Minenfelder umgeben Basen an der Küste, stationäre Geschütze und Scharfschützen nehmen den Helden aufs Korn. Der anfangs niedrige Schwierigkeitsgrad steigt beharrlich, ohne je unfaire Ausmaße anzunehmen. Protagonist Rico Rodriguez hat dem vor allem eines entgegenzusetzen: seine überragende Mobilität.



Im Panzer seid ihr langsamer unterwegs, habt aber mehr Feuerkraft. Gut, das ist jetzt keine Überraschung, aber sehr spaßig!

Just Cause 3 macht mobil

Rico fühlt sich in allen Elementen so wohl wie der sprichwörtliche Fisch im Wasser: Er kann tauchen, springen – und fliegen. Denn anders als in *Just Cause 2* hat der Held nicht mehr nur einen unerschöpflichen Vorrat an Fallschirmen dabei – er kann auch jederzeit die Flügel seines Wingsuits ausbreiten und in den Gleitflug übergehen. In Verbindung mit dem Greifhaken wird *Just Cause 3* dadurch zum Superheldenspiel: Mit dem Seilwerfer an Ricos Arm zerrt sich der Protagonist blitzschnell in die gewünschte Richtung. Ein weiterer Tastendruck spannt den Fallschirm und lässt den Charakter meterhoch in die Luft schießen – durch den Einsatz des Greifhakens kann er sich noch höher ziehen. Dann der fließende Wechsel zum Wingsuit, mit dem Rico knapp über dem Boden mit einem Affenzahn über Medici hinwegsaust. Erneut kommt hier der Greifhaken zum Einsatz, der erhöht das Tempo und hält Rico in der Luft. Und wenn man doch mal abzustürzen droht oder von einer Baumkrone touchiert werden könnte, wird halt wieder der Fallschirm ausgebreitet. Und so weiter und so fort ...

Rico und sein Berg

Diese ganze Mechanik ist den Machern von *Just Cause 3* derart fantastisch gelungen, dass man sich schon bald gar nicht mehr anders fortbewegen will. Auto oder Motorrad fahren, wer braucht das schon in *Just Cause 3*? Der Wingsuit ist schneller, cooler, flexibler. Abseits von tiefem Wasser und aktivierten Energieschilden bestimmter Militärfahrzeuge lässt sich der Greifhaken an wirklich jeder Oberfläche befestigen. Die Gesetze der Schwerkraft spielen dabei nur eine sekundäre Rolle. Rico hängt sich regelmäßig an Wände, baumelt von der Decke oder nimmt von der Unterseite eines fliegenden Helikopters aus kopfüber mit einem schweren Maschinengewehr gegnerische Kampfverbände aufs Korn. Schon echt der Wahnsinn, diese Bewegungsfreiheit! Auch über größere Distanzen ist es eine Freude, auf diese gänzlich einzigartige Art und Weise die gigantische Spielwelt Medici zu bereisen.

Da verkommt die ebenfalls verfügbare Schnellreisefunktion zum Beiwerk, wir wollen als Rico über Gebirge segeln, an malerischen Küstenstreifen vorbeischieben und sogar – Achtung, erhöhte Schwierigkeit! – durch Tunnel rauschen und dabei millimetergenau an entgegenkommenden Autos vorbeinavigieren. Bei all der coolen Greifhaken-Action macht es sich bezahlt, dass Entwickler Avalanche Studios die Reichweite des Utensils gegenüber *Just Cause 2* erhöht hat. Selbst die höchsten Felswände sind jetzt nicht mehr vor Rico sicher.

Abgehakt

Bis zu zwei Haken lassen sich standardmäßig verschießen, mit Upgrade sind sogar sechs möglich. Dadurch lassen sich erstmals auch mehrere Objekte aneinanderketten, etwa ein paar Kühe an die sich drehenden Flügel einer Windmühle. Oder Passanten ans Heck eines fahrenden Traktors. Premiere für die *Just Cause*-Serie: Der Spieler passt per Tastendruck die Seilspannung an, die Enden der verschossenen Seile schnappen



Ein kleines bisschen Völkermord: General Di Ravello ist das (klischeehafte) Feindbild in *Just Cause 3*. Er tritt leider viel zu selten auf.

SECRETS UND EASTEREGGS

Das hat Tradition: Wie schon in den Vorgängern hat Avalanche Studios in *Just Cause 3* jede Menge lustiger Bonusinhalte versteckt. Wir haben uns auf die Suche gemacht ...

Das hier ist nur eine kleine Auswahl an verrückten Geheimnissen aus *Just Cause 3*. Unter anderem haben neugierige Spieler auch bereits Thors Hammer, Clouds Riesenschwert aus *Final Fantasy 7*, ein schwaches Stargate sowie eines der Lagerfeuer aus *Dark Souls* im virtuellen Medici gefunden. Ganz schön irre, was?

SEIFENKISTE

Ein Seifenkistenrennen in *Just Cause 3*? Ja, das gibt es! Wer in das klapprige Gefährt in der Bergregion von Grande Pastura (Koordinaten: N 40 49.217 E 5 40.611) auf der nördlichen Hauptinsel von Medici einsteigt, der erhält eine geheime Herausforderung. Bei einem wilden Ritt hinab ins Tal könnt ihr euch online mit anderen Spielern messen. Wer bleibt am längsten auf der Strecke?



BIG-HEAD-MODUS

Auf einer Felswand in dem Küstendorf Arco Sperantia (N 40 42.867 E 5 35.150) findet ihr nach der Befreiung der Siedlung eine ganz besondere Pistole. Die Knarre verursacht keinen Schaden, bläst dafür aber Köpfe von Verbündeten und Gegnern auf absurde Größe auf. Auch Ricos Kopf schwillt unnatürlich an. Tipp: Figuren mit voll aufgeblasenem Schädel schweben davon, wenn ihr sie anrempelt.



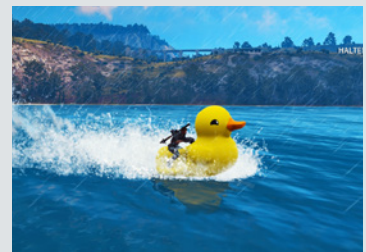
POGOSTAB

Seid ihr weit genug im Spiel fortgeschritten, um die Hauptstadt Citate Di Ravello vom Joch des Diktators zu befreien, erwartet euch dort anschließend ein besonderes Schmankerl. Auf dem Dach eines Hauses im Osten der Metropole (N 40 44.157 E 5 38.483) findet ihr einen Pogostab. Damit hüpf ihr nach Belieben in die Luft und müsst euch auch nicht mehr vor einem Fall aus großer Höhe fürchten.



QUIETSCHENTE

Und noch ein Easteregg aus der Kategorie „herrlicher Quatsch“: Am Nordostufer des kleinsten der drei Seen in der Region Val de Mar warten gleich zwei große, gelbe Quetscheenten auf euch. Koordinaten: N 40 46.349 E 5 42.796. Sobald ihr die Enten per Greifhaken ins Wasser gezerrt habt, könnt ihr sie wie einen Jetski benutzen. Ein schräger Spaß, der zu *Just Cause 3* passt.



nicht mehr automatisch zusammen. Durch ein plötzliches Anspannen wird etwa ein kugelförmiger Benzintank aus den Verankerungen gerissen und rollt mit einem Mal durch die gegnerische Basis, um schließlich in einer bildschirmfüllenden Explosion zu zerplatzen – sofern wir ihn nicht vorher an einen Heli kleben und als gigantische Abrissbirne zweckentfremden. Oder ein erst nur lose befestigtes Auto sirt plötzlich in Richtung eines Militär-Checkpoints – und explodiert auf Knopfdruck, wenn der Spieler die angebrachten Sprengladungen auslöst.

Die Möglichkeiten sind nahezu endlos. *Just Cause 3* bietet noch mehr Potenzial für eigene Zerstörungsvarianten und abgefahrene Physik-Experimente als der Vorgänger. Natürlich ist man dank des Greifhakens übermächtig. Aber das ist ja auch der Gedanke dahinter: Wir sollen wie früher im Kinderzimmer mit unseren Action-Figuren nach Lust und Laune herumspielen, sie fliegen lassen und ab und zu auch mal im Hof mit Böllern

zünden. *Just Cause 3* liefert genau dieses Spielerlebnis in virtueller Form. Die Explosionen sind größer als damals, der Gewaltgrad höher, aber das Prinzip ist damals wie heute simpel: Es geht um den puren Spaß am Zerstören.

Im Vergleich zum Vorgänger gibt's abseits vom Wingsuit und der geänderten Funktionsweise des Greifhakens tatsächlich nur wenig Neues. Aber *Just Cause 3* ist in allen Belangen besser, sowohl grafisch als auch in Sachen Abwechslung, beim Waffengefühl in den Third-Person-Shooter-Passagen oder wenn es um das Steuern von Fahrzeugen geht (wir empfehlen für Autofahrten trotzdem ein Gamepad). Manches ist gleich geblieben, so stellen feindliche Soldaten immer noch mehr durch ihre schiere Masse eine Bedrohung dar, als dass sie sich durch besonders clevere Flankenmanöver auszeichnen würden. Sie sind wie lästige Schmeißfliegen, die den Spieler umschwirren, während der sich überlegt, was er als Nächstes in die Luft jagt.

Solide Story ohne Höhepunkte

Wem es in Videospielen schwerfällt, einfach frei Schnauze loszuziehen, der muss indes nicht verzagen: Bei aller spielerischer Freiheit bietet *Just Cause 3* nämlich auch eine klassische Story-Kampagne mit insgesamt 25 Missionen und einer Spielzeit von gut 15 Stunden. Wer aber zwischendurch noch die ein oder andere Basis befreit, braucht definitiv länger bis zur Endsequenz, auch wenn irgendwann Abnutzungserscheinungen eintreten. Denn so schön die Welt auch gestaltet ist, zwischen Städten existiert außer ein paar Tieren nicht viel Sehenswertes.

Seid ihr dennoch darauf aus, alle 130 Siedlungen zu erobern und alle Varianten der drei unterschiedlichen Sammelgegenstände zu finden, sind bei *Just Cause 3* locker 40 bis 50 Spielstunden möglich. Und dann ist noch längst nicht Schluss! Habt ihr einmal die Kampagne abgeschlossen, könnt ihr erstens noch besetzte Basen ausräuchern und zweitens Außenposten in den



Manche Gefährte verfügen über einen **Energieschild**, der kurzzeitig Schaden aufsaugt.



Die **25 Story-Missionen** sind durchweg gelungen und bieten reichlich Abwechslung.

Ursprungszustand zurücksetzen. Dadurch erhaltet ihr Gelegenheit, eure Lieblingssiedlungen noch einmal zu befreien – eine Art New Game Plus, bei dem ihr all eure erspielte Ausrüstung einsetzen dürft.

Wer einfach nur die Story-Kampagne von *Just Cause 3* erleben will, wird besser unterhalten als in den Vorgängern. Die Geschichte um das von einem bösen Diktator unterjochte Land Medici hält zwar kaum Überraschungen bereit, ist aber mit zuweilen lustigen Zwischensequenzen und humorvollen Funksprüchen gut inszeniert. Die Charaktere sind solide geschrieben, aber große Dramatik und tränenreiche Momente sucht man bei diesem Action-Fest wie erwartet vergebens. Ausgerechnet der Bösewicht wird verheizt. Ihm fehlt die Präsenz von Vaas oder Pagan Min in *Far Cry 3 + 4*, denn er interagiert erst ganz am Ende direkt mit dem Spieler.

Schön: Jeder der 25 Einsätze hat einen eigenen Twist; die Missionen sind abwechslungsreich und Spaß. Darüber hinaus unterscheiden sie sich in einem Punkt stark von der Konkurrenz: Es gibt in *Just Cause 3* praktisch keine geskripteten Sequenzen – von getimten Gegnerverstärkungen mal abgesehen. Alles, was in den Aufträgen passiert, ist so auch in der offenen Spielwelt möglich. Noch dazu könnt ihr oft wählen, wie ihr eine Mission angeht. Ihr sollt einen Wissenschaftler beschützen, der in einem Helikopter fliegt? Dann hängt euch doch einfach dran – oder klagt einen Jet und pustet die Verfolger mit zielsuchenden Raketen weg. Oder gleitet per Wingsuit hinterher. Oder fährt einfach mit einem Roller vorneweg. Oder, oder, oder...

Highscore-Jagd

Vorgaben macht euch *Just Cause 3* hauptsächlich in den Herausforderungen. Das sind separate Mini-Aufträge, bei denen ihr unter Zeitdruck einen Hindernisparcours oder eine Rennstrecke bewältigen müsst. Acht Disziplinen wie Wingsuit, Autofahren oder Fliegen gibt's, einige beschränken

sich auf das möglichst effektive Zerstören von Basen – erneut unter Zeitdruck. Abhängig von eurer Leistung gibt es bis zu fünf Zahnräder als Belohnung. Die dienen als Upgrade-Punkte für Ricos Fähigkeiten. Problem und glücklicher Umstand zugleich: Diese Upgrades sind bei *Just Cause 3* nur Beiwerk. Denn einerseits waren wir im Test so gut wie gar nicht heiß drauf, die Verbesserungen wie einen Nitro-Boost für Autos oder mehr C4-Sprengladungen freizuschalten, was die Herausforderungen recht sinnlos erscheinen lässt. Zum anderen ist *Just Cause 3* eines dieser wenigen Spiele, die ihren vollen Funktionsumfang nicht hinter künstlichen Schranken verstecken.

Die recht spärliche Auswahl an handelsüblichen Geschossen ist zwar ernüchternd, dafür hat *Just Cause 3* aber gleich mehrere Spezialwaffen mit explosiver Wirkung im Angebot. So gibt's unter anderem eine Bazooka mit Nuklearsprengkopf, eine Markierungspistole für Luftschläge, eine EMP-Bombe und einen Sechsfach-Raketenwerfer, der mehrere Ziele gleichzeitig in Flammen aufgehen lässt. Da wir diese grandios effektiven Waffen aus den unmöglichsten Lagen abfeuern können (am Fallschirm hängend oder stehend auf dem Dach eines fahrenden Autos/dem Flügel eines fliegenden Düsenjets), fühlen wir uns damit wie der Gott der Zerstörung persönlich. Einfach alles ist hier auf den Spielspaß ausgerichtet; darin ist *Just Cause 3* ganz groß.

Einmal freigeschaltet, dürft ihr euch alle Waffen und Fahrzeuge jederzeit an einen beliebigen Ort der Spielwelt liefern lassen. Dafür braucht ihr nur eine Signalfackel, Nachschub gibt es in befreundeten Lagern. Ein Rebellen-Jet wirft eine Kiste mit der gewünschten Ausrüstung ab, egal ob Panzer oder Helikopter. Anschließend dürft ihr aber für eine kurze Sperrfrist kein weiteres Exemplar bestellen. Das Beste an der Express-Lieferung: Der Kistenabwurf lässt sich prima zweckentfremden, ihr könnt die Ladung auf Gegner herabrufen oder Basisobjekte damit zerstören. *Just Cause 3* setzt eurer Kreativität keine Grenzen.

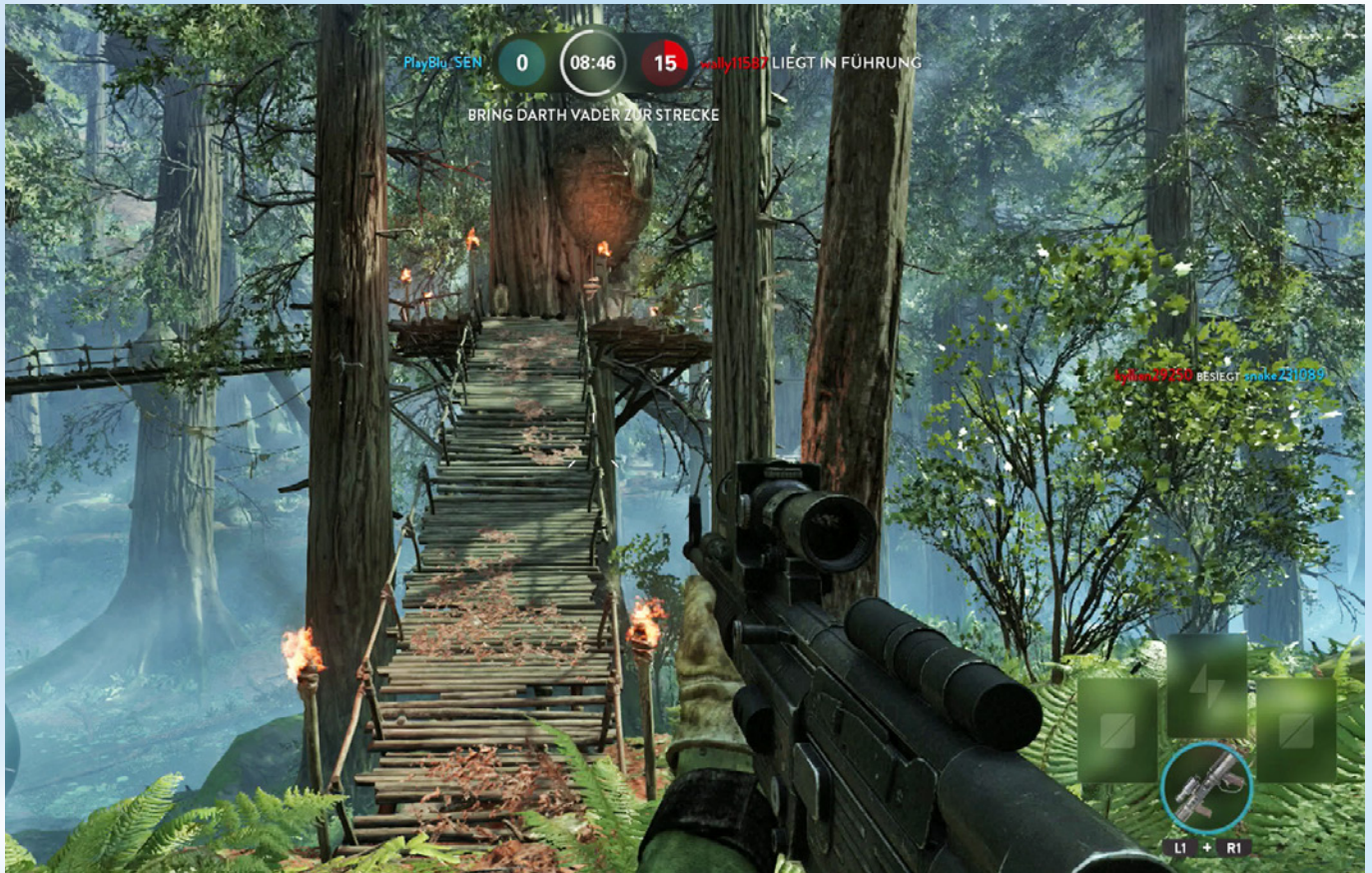
Von Rang und Namen

Na gut, eine kleine Grenze macht sich vielleicht doch bemerkbar: Es gibt keinen Mehrspielermodus. Allerdings vergleicht das Actionspiel standardmäßig eure Leistungen mit denen eurer Freunde und fremder Spieler. Wer ist am höchsten geflogen, wer am längsten knapp über dem Boden geschwebt, wer hat die meisten Explosionen in Folge verursacht und am häufigsten Gegner per Hubschrauber ausgeschaltet? In all diesen Fällen blendet *Just Cause 3* eine Online-Rangliste ein. Im Test erwies es sich als überraschend motivierend, wenn wir mit einer geglückten Aktion auf Platz 1 in dieser Aufzählung vorstießen. Wen die Sache nervt, der kann auch ohne derartige Benachrichtigungen spielen. Dadurch verkürzt sich auch die ungebührlich lange Ladezeit beim Spielstart. Da dreht ihr schon mal ein bis zwei Minuten Däumchen. Dafür dürft ihr die komplette Welt ohne Unterbrechung erforschen. Ein kleiner Preis, den wir gerne bereit zu zahlen sind. Und wenn auch nur, um zu sehen, wie groß die nächste Explosion ausfällt. (PB)

JUST CAUSE 3		
USK	Ab 18	
Termin	1. Dezember 2015	
Preis	ca. € 60,-	
Genre	Action	
Hersteller	Square Enix	
Entwickler	Avalanche Studios	
Spieler	1	
Sprache	Deutsch	
HDTV	720p	1080i
Ton	Stereo	Dolby Digital 5.1
Schwierigkeit	leicht	mittel
<ul style="list-style-type: none"> Spektakuläre Zerstörungsgorgien Grandiose Bewegungsfreiheit Tolle Greifarm-Stunts Nur die eigene Kreativität setzt Grenzen Lange Ladezeiten Klischeehafte Story, etwas leere Spielwelt 		
Grafik	80%	
Sound	70%	
Gameplay	70%	
Dauerspaß	85%	
Multiplayer	n.v.	
FAZIT Ein in allen Bereichen rundum verbessertes <i>Just Cause</i> -Erlebnis, perfekt für experimentierfreudige Spieler, die gerne selbst kreativ werden. Teil 3 lässt so richtig die Sau raus!		
»SEHR GUT		
85%		
Alternative Far Cry 4		
Wertung: 83%		



Gasflaschen per Seil mit Soldaten verbinden, das ist ein alter *Just Cause*-Trick – und auch 2016 noch richtig lustig.



STAR WARS: BATTLEFRONT

Die Sternenkriege rufen und laden dazu ein, sich in wilde Mehrspieler-Gefechte zu werfen. Aber lohnt es sich spielerisch, diesem Ruf zu folgen?

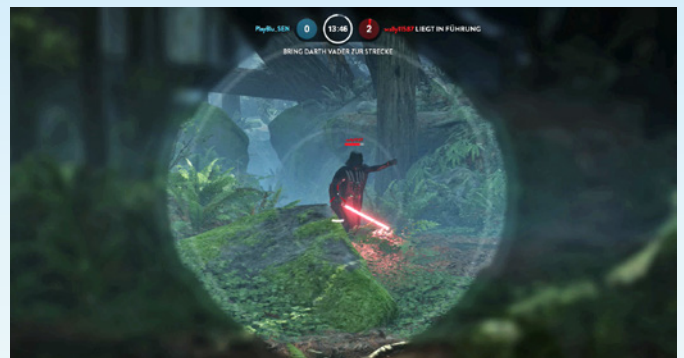
Die Macht war stark im Jahre 2015: Mitte Dezember startete endlich *Star Wars: Episode VII* im Kino und schon seit dem 19. November dürfen wir in *Star Wars: Battlefront* unsere ganz eigene Sternenkriegsgeschichte schreiben. Server-Probleme gab es während unserer Testsessions so gut wie gar keine, lediglich ein einziges Mal wurden wir unverschuldet aus einer laufenden Partie geworfen. Auch Lags

oder sonstige technischen Sperenzchen fielen uns nicht auf – hier haben DICE und EA saubere Arbeit geleistet. Überhaupt kommt die Xbox-One-Version des Spiels technisch sehr anständig daher, Ruckler oder spürbare Slowdowns sind absolute Mangelware. Sehr schön! Was aber erwartet uns in *Star Wars: Battlefront*? Zuerst keine Singleplayer-Kampagne, immerhin aber eine Handvoll Inhalte für Einzelspieler. Die fünf

vorhandenen Trainingsmissionen dienen primär dazu, uns an verschiedene Spielelemente wie die Steuerung von speziellen Figuren wie Darth Vader heranzuführen, zeigen uns, wie man ein Speeder Bike kontrolliert, oder stecken uns in die Metallhaut eines AT-ST. Zusätzlich dürfen wir noch in den Kategorien „Schlacht“ und „Überleben“ ran, wahlweise auch im Koop-Modus. Diese Einzelspieler- beziehungsweise Zweispieler-



Schlüpfen wir in die Haut von **Luke**, Leia, Darth Vader und Co., hauen wir mit mehr Schmackes zu.



Aufgrund der enormen **Reichweite** so gut wie aller Blaster-Waffen kommt es oft zu Distanzkämpfen.

Inhalte sind zwar nett, aber de facto nur ein Tropfen auf den heißen Stein, denn man hat schnell alles gesehen und die Aufgaben sind nicht in einen Kontext eingebunden.

Mehr Spaß im Multiplayer

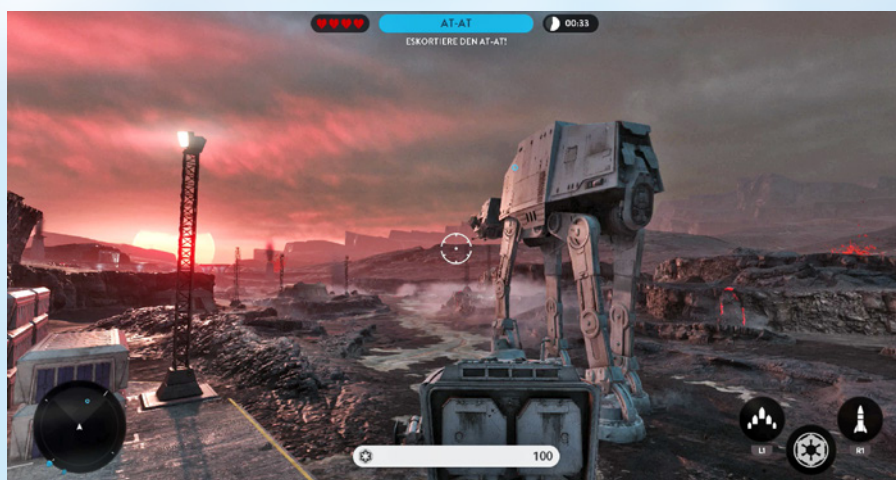
Am Mehrspielermodus hängt und zum Mehrspielermodus drängt doch alles – und wenig überraschend stellt dieser dann auch das Herzstück von *Star Wars: Battlefront* dar. In insgesamt neun Spielmodi dürfen wir auf zwölf Maps ran (14 dank Gratis-DLC). Hierbei handelt es sich einerseits um Varianten bekannter Spielmodi wie Deathmatch oder Capture the Flag, andererseits um etwas ungewöhnlichere Modi wie Kampfäufer-Angriff, Jägerstaffel oder Helden vs. Schurken. Kampfäufer-Angriff lässt uns als Rebellen AT-ATs angreifen beziehungsweise diese als Stormtrooper beschützen, Jägerstaffel setzt uns in ikonische Raumschiffe und schickt uns in Luftschlachten und Helden vs. Schurken zeigt uns, wie es sich anfühlt, als einer der Helden der hellen Seite gegen die dunkle Seite der Macht anzutreten. Die Mischung passt, jedoch machen einige Modi deutlich mehr Spaß als andere. Als Held beziehungsweise Schurke etwa fühlt man sich zwar kurzzeitig wie ein virtueller Gott, wenn man mit Lichtschwert und Blaster durch Gegnerhorden pflügt, der Reiz verfliegt jedoch recht schnell. Ein Kampfäufer-Angriff hingegen kommt recht komplex daher und zählt mit zu den stärkeren *Battlefront*-Spielmodi. Die ungünstig gesetzten Spawn-Punkte aus der Beta wurden zudem zum Glück stark verbessert, wenngleich sie immer noch nicht völlig der Vergangenheit angehören.

Schöne Schlachtfelder

Weniger Kritik gibt es bei den hübsch gestalteten Maps zu vermeiden, obwohl es schade ist, dass die zwölf Karten auf gerade einmal fünf Planeten (Tatooine, Sullust, Hoth, Endor und Jakku) angesiedelt sind. Übrigens sind nicht alle Locations in allen Spielvarianten anwählbar, vielmehr hängt



Eigentlich eine nette Idee, erweisen sich die **Sternenkreuzer-Schlachten** als spielerisch zu simpel, um längerfristig zu unterhalten.



Den **riesigen AT-ATs** gegenüberzustehen, ist ein echtes Highlight – idealerweise zählt man die Kampfkolosse zu seinen Verbündeten.

die Auswahl von der maximalen Spielerzahl und der Tatsache ab, was alles auf der Karte abgeht – ist ja auch irgendwie logisch, dass ein AT-AT nicht durch die Eishöhlen auf Hoth stampfen kann. Schlimmer fanden wir da schon, dass die Maps

zwar toll aussehen, großteils aber auch völlig statisch gestaltet sind. Dynamische Elemente, wie man sie etwa aus den Mehrspielermodi der *Battlefield*-Reihe kennt, sucht man vergeblich.

Simple Sternenschießereien

Dieses Gefühl von „Passt schon, man hätte aber mehr draus machen können“ lässt sich auch auf das Gameplay anwenden. Ohne jeden Zweifel ist *Star Wars: Battlefront* ein kompetent gemachter Shooter, jedoch ohne herausragende, ihn auszeichnende Elemente. Zudem stehen Distanzkämpfe aufgrund der grundsätzlich enormen Reichweite der Waffen recht stark im Mittelpunkt, wenngleich dieser Umstand auf der Xbox One nicht ganz so ausgeprägt ist wie in der PC-Fassung. Das ist nicht schlimm, es ist aber ein Umstand, der bekannt sein sollte, bevor man Geld für das Spiel auf den Tisch legt. Abwechslung bringen die sogenannten Sternkarten ins Spiel, von denen wir stets drei auf einmal mit in die Schlacht nehmen können. Alle Zusatzfähigkeiten wie Granaten, Moon Jumps oder Zweitwaffen werden durch dieses System



Je nach **Erfahrungslevel** schalten wir Waffen sowie Sternkarten und Figuren frei, mit denen wir uns ins Kampfgetümmel werfen können.



Die insgesamt zwölf – 14 mit Gratis-DLC – **Maps** kommen abwechslungsreich daher, sind aber nicht alle in allen Modi verfügbar.

geregelt. Zusätzlich zu den Sternkarten finden sich über die Maps verteilt Power-ups, die uns mit weiteren Fähigkeiten ausstatten und etwa stationäre Geschütze an die Hand geben oder uns – kurzzeitig – in die Haut eines Helden oder Schurken schlüpfen lassen. Ein Perk-Modell gibt es hingegen nicht. Heißt im Klartext, dass ein echtes Belohnungssystem abseits der neuen Waffen und Gegenstände durch Aufstiege im Erfahrungslevel fehlt. Daran zeigt sich bereits: *Star Wars: Battlefront* ist darauf ausgelegt, eine möglichst breite Spielerschicht anzusprechen und Profispieler nicht zu bevorzugen. Ein logischer Ansatz, immerhin ist *Star Wars* als Marke nun einmal auf Massentauglichkeit ausgelegt. Unter dieser Entscheidung leidet aber definitiv die Langzeitmotivation, denn auch wenn man besser wird, ändert sich der Ablauf der Runden für einen nicht wirklich.

Tolle Technik, super Atmosphäre

Nichts zu beanstanden gibt's hingegen bezüglich der Technik. Grafisch ist *Star Wars: Battlefront* ein richtiges Brett. Die Texturen sind knack-

scharf, die Effekte über jeden Zweifel erhaben und das Geschehen läuft konstant sehr flüssig – wie bereits erwähnt, auch auf älteren Spielerechnern. Besser geht's kaum! Auch die Sounduntermalung kommt – fast – ohne Punkte daher, die man kritisieren kann. Die originalen Klänge wurden perfekt umgesetzt, sei es bezüglich der Geräusche von Laserblastern, X-Wings oder anderen Gerätschaften oder bezüglich der Original-Synchsprecher aus den Filmen. Über die genialen orchestralen Filmklänge aus der Feder von Hollywood-Komponist John Williams muss man ohnehin kaum noch ein Wort verlieren – wenngleich hier die einzige kleine Kritik unsererseits an der Soundkulisse von *Battlefront* verortet ist. Unserem Gefühl nach werden die Stücke während der Matches nämlich etwas zu abgehakt eingesetzt. Die *Star Wars*-Atmosphäre leidet darunter aber kaum und wurde wirklich famos ins Spiel übertragen. Die durch die Maps abgebildeten Areale sehen genauso aus, wie man sie aus den Filmen kennt, die Figuren und deren Bewegungen wurden perfekt umgesetzt und die Stimmung der alten Trilogie ist an allen

Ecken und Enden zu spüren. Grafik, Sound und das handwerkliche Talent der Entwickler sorgen in dieser Hinsicht für ein *Star Wars*-Erlebnis, wie man es sich nicht besser vorstellen kann.

Ungenutztes Potenzial

Wer alleine deswegen zugreift, um einmal mit Luke, Darth Vader und Co. in die Sternenkriege einzutauchen, wird also mehr als glücklich werden. Das sind viele, aber eben nicht alle Spieler. Der Rest wird sich, sobald die erste Begeisterung ob der tollen *Star Wars*-Stimmung abgeklungen ist, fragen, ob das jetzt alles war. Und wir reden jetzt gar nicht von dem doch sehr bescheidenen Umfang, sondern davon, dass *Star Wars: Battlefront* einfach wahnsinnig viel Potenzial unter der Haube hätte, das jedoch nicht oder nur im Ansatz ausgenutzt wird. Keine Frage, Stimmung und Technik gleichen hier deutlich mehr Fehler aus, als es bei anderen Shootern ohne große und dermaßen beliebte Lizenz im Nacken der Fall wäre. Zu einem herausragenden Erlebnis machen sie den Titel aber dennoch nicht. (LS)

STAR WARS: BATTLEFRONT		
USK	Ab 16	
Termin	17. November 2015	
Preis	ca. € 50,-	
Genre	Ego-Shooter	
Hersteller	Electronic Arts	
Entwickler	Dice	
Spieler	1-40	
Sprache/Text	deutsch/deutsch	
HDTV	<input checked="" type="checkbox"/> 720p <input checked="" type="checkbox"/> 900p <input checked="" type="checkbox"/> 1080p	
Ton	<input checked="" type="checkbox"/> Stereo <input checked="" type="checkbox"/> Dolby Digital 5.1	
Schwierigkeit	<input checked="" type="checkbox"/> leicht <input checked="" type="checkbox"/> mittel <input checked="" type="checkbox"/> schwer	
<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Hervorragend umgesetzte Atmosphäre <input checked="" type="checkbox"/> Wunderschöne Grafik, toller Sound <input checked="" type="checkbox"/> Grundsolides Shooter-Gameplay <input checked="" type="checkbox"/> Ziemlich kleiner Umfang zum Start <input checked="" type="checkbox"/> Keine echten Singleplayer-Inhalte <input checked="" type="checkbox"/> Geringer spielerischer Anspruch 		
Grafik	<div><div></div>92%</div>	
Sound	<div><div></div>91%</div>	
Gameplay	<div><div></div>69%</div>	
Dauerspaß	<div><div></div>68%</div>	
Multiplayer	<div><div></div>76%</div>	
FAZIT Die Atmosphäre der Filme wurde nahezu perfekt eingefangen und gleicht viele, jedoch nicht alle Defizite des Spiels aus. Ordentlich Spaß macht's aber definitiv.		
»GUT		79%
Alternative Evolve		Wertung: 86%



Kleinere Modi wie Droidenjagd stellen Anforderungen wie die Eroberung von **Droiden** oder die Vernichtung eines gegnerischen Heldenteams.

★ KOMPETENT ★ VIELSEITIG ★ KRITISCH ★

DEUTSCHLANDS ERSTAUNLICH EHRLICHES FILMMAGAZIN



WIDESCREEN – DAS BLU-RAY-, DVD- UND KINO-MAGAZIN

AUCH DIGITAL ERHÄLTlich | WWW.WIDESCREEN-ONLINE.DE



Wie schon im China-Ableger wird die **leidlich interessante Geschichte** lediglich mittels Standbildern erzählt.



Das Spiel wird in 3D berechnet, läuft aber abseits kurzer Sequenzen in **2D** ab.



Die **Kletter- und Lauflevels** gehören zu den unterhaltsamsten Bereichen des Spiels.

ASSASSIN'S CREED CHRONICLES: INDIA

Indien: Land des Currys, Bollywoods – und des zweiten *Assassin's Creed Chronicles*-Ablegers.

Unbestätigten Gerüchten zufolge passiert 2016 das bisher scheinbar Unmögliche: Die *Assassin's Creed*-Reihe nimmt sich eine Auszeit und kehrt erst 2017 wieder zurück! Nun, falls dies stimmt, gilt das aber freilich nur für den nächsten Hauptableger. Die *Chronicles*-Subserie hingegen kehrt mit *India*, dem zweiten von drei geplanten Teilen, bereits jetzt zurück. Das Prinzip ist dasselbe wie im ersten, in China angesiedelten Teil der Trilogie: Anstatt eine offene 3D-Welt zu erforschen, schleichen und schnetzeln wir uns in 2,5D-Ansicht durch zwar verwinkelte, aber dennoch streng begrenzte Levels – insgesamt zehn an der Zahl. Dabei werden Elemente aus den Hauptspielen, wie etwa der Leap of Faith, die Eagle Vision oder die Möglichkeit, sich in Heuhäufen zu verstecken, durch neue Gameplay-Features wie Spezialbewegungen ergänzt. Anstelle einer realistischen Grafik erwartet uns zudem eine Art stilisierter Comic-Look, welcher mit wenig Details, aber stimmungsvollen Lichtspielereien arbeitet. Beim China-Ableger ging der Plan, auf diese Art eine malerische Stimmung zu erzeugen, trotzdem schief – der nette Stil wurde durch die uninspirierte Umsetzung zurückgehalten. Auch *India* glänzt nicht gerade durch kreative Levelgestaltung, trotzdem kommt der – leicht abgewandelte – Grafikstil deutlich besser als im Vorgänger. Die verschie-

denen Abschnitte wirken farbenfroher und abwechslungsreicher als zuvor. Ansonsten jedoch wiederholt das Abenteuer viele der Fehler des nicht gerade berauschenden Erstlings. Das fängt schon beim Stealth-Gameplay an. Im Schatten verstecken, Rauchbomben zur Ablenkung werfen, per sogenanntem Helix-Sprint unerkannt an Feinden vorbeisaußen, Lampen ausschießen, Gegner unerkannt von hinten meucheln und mehr – hört

sich eigentlich ganz unterhaltsam an. Der größte Störfaktor in dieser Rechnung ist jedoch die Levelgestaltung, die sich stets über mehrere Ebenen im Level-Vorder- und -Hintergrund erstreckt, mit Feinden an allen Ecken und Enden. Über Kanten, spezielle Stege und andere Passagen kann man zwischen diesen Ebenen wechseln. Leider ist es im Eifer des Gefechts meist sehr schwer abzuschätzen, welche Gegner einen hierbei gerade



Der Fokus des Spiels liegt auf **Schleichereien**. Leider hakt der Stealth hinsichtlich mehrerer Punkte und fühlt sich nicht dynamisch an.

sehen können und welche nicht. Kaum ist man dem Sichtkegel eines Feindes entkommen, rennt man in den nächsten, weil man nicht gesehen hat, dass man sich in seinem Blickfeld befindet. Klar, mit der Zeit lernt man, besser mit diesem Umstand umzugehen; der für so eine Art von Spiel dringend benötigte, natürliche Spielfluss will sich aber einfach nicht einstellen. Hinzu kommt, dass manche Gegner einfach dämlich platziert sind. Oft sogar so, dass man ihnen beim ersten Versuch fast unweigerlich vor die Füße springt. Zudem ist es so, dass viel zu viele Missionen es mit einem sofortigem Game Over bestrafen, sollte man entdeckt werden. Die Ladezeiten nach einem Neustart sind zwar nur kurz, aber vorhanden, und die Lust am Herumexperimentieren, um eine Mission eventuell trotz eines Fehlers noch zu lösen, fehlt dadurch die meiste Zeit. Besonders viel Frust kommt auf, sobald man eine Zielperson unter Zeitdruck und ohne sich zu weit von ihr zu entfernen zwischen unzähligen Feinden hindurch unentdeckt verfolgen muss. Hier, so scheint es, haben die Entwickler konsequent das Einmaleins der Dinge zu Rate gezogen, welche Spieler nicht leiden können.

Schwache Schnetzeleien

Und wenn wir dann doch einmal alternativ zur Schwert greifen dürfen, wirft uns das Kampfsystem den nächsten Stock zwischen die Spielspaß-Beine. Das völlig unzuverlässige Konter-System des Vorgängers wurde zum Glück verbessert, allzu flüssig lässt es sich aber noch immer nicht schnetzeln. Wir greifen mit einem schwachen und einem starken Angriff an, zusätzlich können wir blocken, durch eine Rolle ausweichen oder auf Knopfdruck feindlichen Geschossen entkommen. Nach wie vor ist es aber nur bedingt möglich, feindliche Attacken vorherzusehen, Kampfanimationen unsererseits können nicht schnell genug abgebrochen werden und unsere Widersacher haben die unangenehme Angewohnheit, in großer Zahl und aus verschiedenen Richtungen gleichzeitig mit ihren Gewehren auf uns zu schießen. Das

Zeitfenster, in dem wir auf die Schüsse reagieren können, ist wahnsinnig kurz, und in Verbindung mit den anderen Kampfaktionen, welche wir gleichzeitig ausführen müssen, gilt dasselbe wie bei den Schleichereien: Ein echter Spielfluss will sich einfach nicht einstellen.

Beim Laufen läuft's besser

Besser wird's im letzten Spieldrittel, wo Lauf- und Kletterlevels im Mittelpunkt stehen. Statt langsamer Erkundungen gilt es hier, möglichst rasch durch Abschnitte zu gelangen, in denen deutlich weniger Feinde unterwegs sind als in den normalen Levels. Zwischen hinter uns herrasenden Elefanten und unterirdischen Höhlen, die wir durchqueren, indem wir uns durch abbrechende Stalaktiten hangeln, kommt hier keine Langeweile auf. Schon in *China* waren dies die unterhaltsamsten Momente des Spiels und in *India* ist das nicht anders – wenngleich gerade die Laufabschnitte nicht so elegant umgesetzt wurden wie im Vorgänger. Dafür gibt's mehr davon und nach den enttäuschenden Levels zuvor kommt *Assassin's Creed Chronicles: India* somit doch noch zu einem recht befriedigenden Ende.

Standbild-Story

Apropos befriedigendes Ende: Die Geschichte aus *Assassin's Creed Chronicles: China*, welche sich um die Jagd nach einem mysteriösen Kästchen dreht, wird in *India* fortgesetzt. Wer sich an diesen Handlungsstrang nicht mehr erinnern sollte, muss sich aber nicht wundern, denn die uninspirierte und lediglich mit Standbildern vorgetragene Geschichte war wahrlich kein Highlight. *India* macht in dieser Hinsicht leider nichts besser. Die Geschehnisse rund um Protagonist Arbaaz Mir werden müde erzählt und die Präsentation ist erneut wenig berauschend. Natürlich arbeiten die Entwickler der 2D-Ableger mit ganz anderen Budgets als jene der Haupt-*Assassin's Creed*-Reihe, ganz so mau hätte die Story aber trotzdem nicht ausfallen müssen. Das geht besser!

Vergeudetetes Potenzial

Abseits des Hauptspiels dürfen wir in verschiedenen Herausforderungsniveaus ran, in denen wir etwa unter Zeitdruck Gegenstände sammeln, eine bestimmte Zielperson ausschalten oder alle Feinde eines Abschnitts beseitigen müssen. Das ist nett, unterscheidet sich aber kaum von den Aufgabenstellungen des Hauptspiels. Nach dem enttäuschenden China-Ableger schlossen wir aufgrund der darauffolgenden langen Wartezeit, dass sich die Entwickler die Kritik am Spiel zu Herzen genommen hatten und den Nachfolger runderneuert veröffentlichen würden. Das ist leider nicht geschehen. *Assassin's Creed Chronicles: India* ist beileibe kein Totalausfall, man kann, so man über die zahlreichen Macken hinwegsieht, durchaus einige Stunden Spaß damit haben. Aber an allen Ecken und Enden fällt auf, dass hier viel mehr drin gewesen wäre, sowohl hinsichtlich des Settings als auch der Handlung und des Gameplays. Mal sehen, ob der dritte Teil, der uns nach Russland entführen wird und im kommenden Monat erscheint, hier qualitativ noch etwas drauflegt. (LS)

ASSASSIN'S CREED CHRONICLES: INDIA

USK	Ab 16	
Termin	12. Januar 2016	
Preis	ca. € 10,-	
Genre	Action	
Hersteller	Ubisoft	
Entwickler	Ubisoft	
Spieler	1	
Sprache/Text	englisch/deutsch	

HDTV
720p
1080i
1080p

Ton
Stereo
Dolby Digital 5.1

Schwierigkeit
leicht
mittel
schwer

+ Spaßige Kletter- und Lauf-Levels
+ Recht nett gemachter Grafikstil
- Langweilige Handlung
- In sich nicht stimmiges Leveldesign
- Zu hektische Kämpfe
- Undurchdachtes Stealth-Gameplay

Grafik
70%

Sound
62%

Gameplay
60%

Dauerspaß
74%

Multiplayer
n.v.

FAZIT

Auch im zweiten Anlauf bleibt *Assassin's Creed Chronicles* in mehreren Punkten ausbaufähig, sowohl bezüglich des Gameplays als auch der Präsentation. Sehr schade drum!

►BEFRIEDIGEND **63%**

Alternative
Assassin's Creed Chronicles: China
Wertung: 66%



Das eigentlich simple Kampfsystem erweist sich durch **unfaire Gegnerattacken** als Geduldprobe und macht somit nur selten Spaß.

NARUTO SHIPPUDEN ULTIMATE NINJA STORM 4

Größer, weiter, besser – das neue *Naruto* hegt in jeder Hinsicht äußerst weitreichende Ambitionen.

Im Laufe einer Redakteurslaufbahn trifft man zwangsläufig auf so manche Spielereihe, die einem über Jahre öfters über den Weg laufen. Ob nun altherwürdige Klassiker wie *Final Fantasy* oder eher neuere Serien à la *Call of Duty* oder *Assassin's Creed*: Es ist, als ob man in bekannte Gesichter blickt, die man vielleicht seit einigen Monaten nicht mehr gesehen hat, die einem binnen weniger Sekunden allerdings wieder voll vertraut sind. Manchmal kommt's einem auch so vor, als sei der Test des Vorgängers erst gestern gewesen – wie etwa jetzt ganz aktuell bei *Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 4*.

So sieht man sich wieder

Dabei ist es schon mehr als ein Jahr her, seit *Naruto* und seine Crew mit *Ultimate Ninja Storm Revolution* das letzte Mal in der XBG Games vorbeigeschaut haben. Damals tummelten sich die Schattenkrieger im Teenager-Alter noch auf der in die Jahre gekommenen Xbox 360, nun aber ist auch endlich die One erfolgreich infiltriert worden. Dabei seid ihr nicht dazu verpflichtet, mit den jugendlichen Ninja-Varianten eure Shuriken zu zücken. Einer gewaltigen, dreistelligen Charakterauswahl ist es zu verdanken, dass auch so manch ältere Figur aus der fast schon unüber-



Die Story erlebt ihr entweder im **dazugehörigen Modus** oder alternativ im freien Abenteuer.



Im Kampf gilt es, sein Gegenüber **auszukornern** und mit Manövern in die Enge zu treiben.



Die Charakterauswahl ist gewaltig. Hier seht ihr nur einen Bruchteil der verfügbaren Kämpfer.



Besonders starke Spezialattacken werden, wie nicht anders gewohnt, bahnbrechend inszeniert.



Ähnlichkeiten zu früheren Titeln sind kein Zufall. Viele Figuren und Arenen gab es bereits in diversen Shippuden-Vorgängern.

sichtlichen groß gewordenen Serie mit dabei ist. Jedoch wollen wir die Tatsache, dass so mancher Slot aus verschiedenen Versionen von ein und derselben Figur besteht, an dieser Stelle nicht ausblenden. Auf einen Großteil davon habt ihr schon von Anfang an Zugriff, einige besonders starke und gut versteckte Charaktere wollen jedoch erst freigespielt werden. Der fast schon obligatorische Story-Modus ist dabei auf zwei Unterpunkte aufgeteilt worden. Bevor ihr euch aber in den Abenteuer-Modus stürzt, sollte zunächst die Hauptstory zwingend beendet werden. Das gilt übrigens so gut wie ausschließlich für die Hardcore-Fans der *Naruto*-Vorlage. Wie bereits die Vorgänger in den letzten Jahren macht sich auch *Ultimate Ninja Storm 4* nicht viel Mühe, Neulinge außerhalb der Zielgruppe ins Spielgeschehen zu integrieren. Einen Vorwurf machen kann man dem Titel deshalb allerdings nicht – dafür ist das Franchise mittlerweile einfach schon zu groß, um mit jeder neuen Fortsetzung unentwegt Backtracking zu betreiben. Festgehalten werden kann aber, dass die Inszenierung der effektvollen Ninja-Action nie besser war. Am Cel-Shading-Look der Figuren kann höchstens das leichte Flimmern kritisiert werden. Ansonsten ist das neueste Videospiel im *Naruto*-Kosmos so nah an der Vorlage wie kein anderer Titel der Reihe zuvor.

Gewohnte Backpfeifen

Der grandiose Umfang schlägt sich auch im Gameplay nieder, welches wie gewohnt auf eine Mischung aus Action, Jump & Run und sehr viel Beat 'em Up setzt. Je nach Modus stehen dabei entweder nur zwei oder gleich sechs Charaktere im Ring, Letztere bilden dann ein Team aus drei Ninjas. Das Ziel bleibt bei jedweder Mannschaftskonstellation gleich: das andere Trio muss besiegt werden. Dazu kloppt ihr euren Kontrahenten so lange mit Faust- und Schwerthieben oder Ninpo-Techniken zu Brei, bis zwei gewonnene Runden an euch gehen. Komplex ist *Ultimate Ninja Storm 4* dabei nicht. Schon mit ein paar Tastendrücken zaubert ihr hübsch inszenierte Combos auf den Bildschirm, ohne dafür genaue Timings lernen zu müssen. Das seichte Prügel-Gewässer wird erst dann etwas tiefer, wenn es in Richtung Movement der eigenen Figuren geht. Die Kontrolle des Spielareals mithilfe diverser Items oder eurer zwei anderen Teamkameraden ist auf lange Sicht wichtiger, als auf Teufel komm raus eine Standardkombination ansetzen zu können. Ein komplexes Spielvergnügen wird der neueste *Naruto*-Klopfer dadurch zwar immer noch nicht, ausreichend Abstand vom Casual-Ufer hält der Titel aber zum Glück. Wie schon in Ausgabe 11/2014, in der wir uns *Naruto Shippuden: Ultima-*

te *Ninja Storm Revolution* vorgenommen hatten, erreichte uns vor Redaktionsschluss nur die Version für Playstation 4. Wir bitten daher, auch für diesen Artikel die PS-Symbole zu entschuldigen. Ein kurzer Blick in die Xbox-Variante nach der Heftabgabe machte uns aber recht schnell deutlich, dass beide Versionen technisch auf einem nahezu identischen Stand sind. (MC)

NARUTO SHIPPUDEN U.N.S. 4		 
USK	Ab 12	
Termin	9. Februar 2016	
Preis	ca. € 50,-	
Genre	Beat 'em Up	
Hersteller	Bandai Namco Games	
Entwickler	CyberConnect 2	
Spieler	1-8	
Sprache	Englische/Japanische Sprache, deutsche Texte	
HDTV	720p	900p
Ton	Stereo	Dolby Digital 5.1
Schwierigkeit	leicht mittel schwer	
<ul style="list-style-type: none"> + Inszenierung sehr nahe an der Vorlage + Dutzende von spielbaren Charakteren + Finales Kapitel der <i>Naruto</i>-Storyline + Inhalt des Spiels sehr umfangreich - Einstieg fällt nicht gerade leicht - Kämpfe weder übersichtlich noch komplex 		
Grafik	83%	
Sound	78%	
Gameplay	77%	
Dauerspaß	78%	
Multiplayer	75%	
FAZIT Naruto ist tot, lang lebe Naruto! Das finale Kapitel schließt die hochwertige Serie ab – und macht damit Platz für die nachfolgende Generation an Ninja-Schülern.		
»GUT		81%
Alternative Naruto Shippuden: UNS Revolution		Wertung: 77%

RESIDENT EVIL ZERO

Manchmal kommen sie wieder – und reisen 1. Klasse. Nach dem Remake im letzten Jahr folgt nun Capcoms Nullnummer.

Neuaufgaben sind unter Spieleentwicklern ein beliebtes Thema. Zum einen müssen sie beim Entstehungsprozess nicht komplett bei null anfangen, zum anderen können sie auf eine bereits etablierte Fanbase setzen. Einige Serien werden von ihren Schöpfern allerdings dermaßen breit getreten, dass manche Spiele sich gleich über mehrere Konsolengenerationen hinweg erstrecken. *Resident Evil* aus dem Hause Capcom ist hierfür ein perfektes Beispiel. Im Jahr 2002 – sechs Jahre nach dem mit unzähligen Fassungen versehenen Playstation-Original – erschien ein umfangreiches Remake für den Gamecube, welches ebenfalls öfter portiert wurde als anfangs geplant. Nach der eher geschmälerten Wii-Version folgte im vergangenen Jahr ein HD-Port für die aktuelle Konsolengeneration, die von uns mit 87 % Spielspaß ausgezeichnet wurde. Kein Wunder also, dass jetzt rund ein Jahr später auch eine optimierte Fassung von *Resident Evil Zero* erscheint.

Bravouröser Auftritt

Wer mit dem Serien-Initiator von 1996 bzw. 2002 vertraut ist, wird sich schon denken können, worum es in *Resident Evil Zero* geht. In den Ausläufern der Kleinstadt Raccoon City kommt es immer wieder zu ungeklärten Mordfällen mit kannibalistischen Hintergründen. Um der ausweglosen Situation Herr zu werden, wird am 23. Juli das Bravo-Team der Spezialeinheit S.T.A.R.S. entsandt, welches in den umliegenden Wäldern Untersuchungen anstellen soll. Der Hinflug mit dem Helikopter steht allerdings unter keinem guten Stern, denn das Team wird durch einen Motorausfall zur Notlandung gezwungen.



Mutationen wie diesem **Riesenfrosch** begegnet ihr am laufenden Band. Zum Glück hat Billy Flammengranaten im Gepäck.



Dank der neuen Steuerung verliert auch der **Tyrant-001** viel von seinem Schrecken.



Fair aufgeteilt: Billy schiebt Kisten, Rebecca drückt oben den richtigen Schalter um.

Kurz darauf stößt die Gruppe nicht nur auf einen verunglückten Gefängnis-Transporter – ohne Passagier –, sondern auch noch auf einen liegen gebliebenen Zug. Wie es das Schicksal so will, wird Letzterer ausgerechnet von der Rekrutin Rebecca Chambers entdeckt, die ihr wenige Augenblicke später selbst steuern dürfte. Das zunächst verlassen wirkende Gefährt schickt euch in Form von modrigen Zombies schnell ein Begrüßungskomitee entgegen, das nicht besonders diplomatisch aufgelegt ist. Zum Glück bleibt Rebecca nicht lange allein, sondern erhält mit Billy Coen schnell tatkräftige Unterstützung. Dass es sich dabei um den entlaufenen Gefängnis-Passagier handelt, muss sie wohl oder übel zunächst akzeptieren...

Alleine war gestern

Ist es in den klassischen *Resident Evil*-Teilen normalerweise gang und gäbe, dass sich die Protagonisten frühestmöglich aufteilen, wird euch diese Entscheidung in *Zero* die meiste Zeit selbst überlassen. Per Tastendruck dürft ihr jederzeit zwischen beiden Akteuren wechseln, der passive Part läuft euch dann brav hinterher oder wartet an der Stelle, wo ihr ihn kurzfristig abgestellt habt. Die Vorteile für kooperatives Vorgehen liegen aber glasklar auf der Hand: Nur Rebecca ist in der Lage, chemische Substanzen und Heilkräuter zu mischen,

Billy hingegen kann auch größere Holzkisten verschieben oder mit schweren Waffen besser hantieren. Zurücklassen könnt ihr

logischerweise keinen von beiden. Sobald eine wichtige Story-Sequenz oder ein neues Gebiet zum Erkunden anstehen, müssen beide Helden anwesend sein. Egal ob nun Zug, Forschungseinrichtung oder Kellergewölbe: Viele Räume sind anfangs noch verschlossen oder durch merkwürdige Mechanismen abgesperrt. Durch das Aufspüren und Kombinieren diverser Schlüssel-Items bahnt ihr euch aber nach und nach einen Weg

durch die gruseligen Areale, die genauestens untersucht werden müssen. Stets mit der Furcht im Nacken, dass bereits erkundete Gebiete von neuen Monstern übernommen wurden, die hinter der nächsten Ecke auf euch lauern. Das sehr traditionelle Gameplay von *Resident Evil Zero* funktioniert also auch noch im Jahr 2016, die damals schon relevanten Kritikpunkte gelten jedoch weiterhin. So etwa müsst ihr viel Backtracking hinnehmen, falls ihr an einer Stelle mal nicht weiterwisst und sämtliche bislang bekannten Räume ein weiteres Mal aufsucht. Hinzu kommt noch das sehr begrenzte Inventar, denn sowohl Billy als auch Rebecca dürfen nur sechs Items mit sich führen. Untereinander lassen sich Waffen oder Munition



Wo **Wesker** hinblickt, wächst kein Gras mehr. Der neue Spielmodus ist vor allem für Speedrunner sehr interessant.



Wer trägt was? Das könnt ihr im mitunter etwas **hakeligen Menü** selbst entscheiden.



Mit der falschen Bewaffnung solltet ihr vor den **Egelmutanten** immer die Flucht antreten.

zwar recht komfortabel austauschen, dennoch ist das Item-Management in *Zero* eine der größten Schwächen des Spiels. Die Idee, Gegenstände an Ort und Stelle abzulegen, klingt zunächst ausgesprochen gut. Das Fehlen von miteinander verbundenen Item-Kisten sorgt aber dafür, dass ihr um ein Vielfaches mehr Laufarbeit hinnehmen müsst, um etwa den Greifhaken zu holen, den ihr im Keller liegen gelassen habt. Auch das Austauschen und Kombinieren bei einem vollen Inventar gerät schnell zu einem sperrigen Ärgernis.

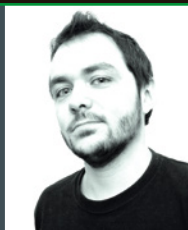
Hübsch(er) anzusehen

Während Capcom das Spieldesign zum Großteil unangetastet ließ, sind bei Grafik und Bedienung umfangreiche Verbesserungen vorgenommen worden. Auf Wunsch könnt ihr jederzeit zwischen der altbackenen/bewährten Tank-Steuerung oder der neuen Analog-Kontrolle wechseln, mit der ihr einfach nur in die gewünschte Richtung drücken müsst. Hierdurch seid ihr fortan hochgradig mobil unterwegs und könnt Gegnern sehr effektiv davonlaufen. Nur beim Wechsel der Kameraperspektive kommt es ab und an zu Verwirrung, wenn ihr beim neuen Blickwinkel den Analogstick nur kurz verschiebt. Die meisten Ressourcen sind allerdings in die überarbeitete Optik geflossen, die sich nun hochauflösend im (optionalen) 16:9-Format präsent-

tiert. Umgebungen und Charaktere sind jetzt zwar detaillierter denn je, doch wie schon im Gamecube-Original mangelt es *Zero* an eindrucksvollen Locations. Wo vor allem der Zug begeistert und auch die Forschungseinrichtung noch in Ordnung geht, ähneln sich die restlichen Areale zu sehr und langweilen mit zu vielen Grau- und Brauntönen. Das trifft auch im neuen Wesker-Modus zu, der

MEINE MEINUNG

MARCO CABIBBO



Vor rund 15 Jahren war die Ankündigung von Capcom, exklusive *Resident Evil*-Titel für den Gamecube zu entwickeln, mein persönlicher Anschaffungsgrund für die Konsole. Nun ja, *Resident Evil 4* erschien kurz darauf auch für die PS2 und die Umsetzungen vom zweiten und dritten Teil habe ich als Fan dankend angenommen. Die Neuauflage des Originals habe ich zwischenzeitlich aber deutlich häufiger durchgezockt als das offizielle Prequel. Die Gründe dafür liegen klar auf der Hand. Abwechslungsärmere Locations, unnötig verlängerte Laufwege, ein nicht ganz zu Ende gedachtes Item-Management sowie teilweise viel zu nervige Gegner (diese verdammten Affen ...) reißen das Spiel leider etwas nach unten. Auch wenn *Zero* nicht an das Remake rankommt, bleibt es nach wie vor ein spannender Horror-Trip. Übrigens: Wer das Original-Remake noch nicht besitzt, sollte unbedingt zur *Origins*-Version greifen!



Obstes **Survival-Gebot**: Zombies bekämpft ihr am besten mit der normalen Pistole und spart euch die Munition stärkerer Waffen.

im Grunde nicht viel mehr bietet als das normale Hauptspiel, nur dass ihr statt Billy den fiesen Wesker steuert, der mit seinen charakteristischen Attacken ordentlich unter den Zombies aufräumt. Um in der Königsklasse von *Resident Evil* mitzuspielen, reicht das alles zwar nicht ganz aus, zu den klar besseren Vertretern der legendären Reihe gehört es aber auch im Jahr 2016 immer noch. (MC)

RESIDENT EVIL ZERO	
USK	Ab 18
Termin	19. Januar 2015
Preis	ca. € 20,-
Genre	Survival-Horror
Hersteller	Capcom
Entwickler	Capcom
Spieler	1
Sprache	Multilingual
HDTV	720p 1080i 1080p
Ton	Stereo Dolby Digital 5.1
Schwierigkeit	leicht mittel schwer
<ul style="list-style-type: none"> + Koop-Feature bietet eine neue Herangehensweise + Spannender wie gruseliger Survival-Horror + Überarbeitete Optik und Steuerung gelungen - Sperrige Item- und Inventarverwaltung - Eher wenige, gelungene Locations - KI des Partners nicht immer zuverlässig 	
Grafik	81%
Sound	80%
Gameplay	83%
Dauerspaß	78%
Multiplayer	n. v.
FAZIT Wie schon einst auf dem Gamecube ein klassisches <i>Resident Evil</i> mit schönen Innovationen, von denen jedoch nicht jede vollständig greift. Spannend bleibt's aber trotzdem!	
82%	
»GUT	
Alternative	Resident Evil
Wertung: 87%	

Aus de.gamesindustry.biz wird

gamesbusiness.de

DIE NEWS-ZENTRALE DER SPIELEINDUSTRIE

NEU!

NEWS & INTERVIEWS

JOBS IN DER
SPIELE-INDUSTRIE

BRANCHEN-EVENTS

Registrieren Sie
sich jetzt für den
**kostenlosen
Newsletter!**



Ein Produkt der
compuTEC
MEDIA



SÉBASTIEN LOEB RALLY EVO

Nur wenig Lob für Loeb. Das Rennspiel setzt die falschen Schwerpunkte. Ein guter Umfang steht einem seltsamen Fahrgefühl gegenüber.

Nach dem eher unterdurchschnittlichen *WRC 5* versuchen nun die italienischen Entwickler von Milestone, mit *Sébastien Loeb Rally EVO* die Fans des Rennsports zu gewinnen. Und das noch schnell bevor im April *Dirt Rally* von Codemasters auch auf den Konsolen erscheint. So ganz funktioniert das aber nicht, denn *Loeb Rally* bietet zwar gute Ansätze, vermasselt die Wertungsprüfung jedoch mit seiner altbackenen Technik und einem seltsamen Fahrgefühl.

Abwechslung auf der Piste

Doch zunächst mal zu den positiven Aspekten der Raserei über Stock und Stein. Der Titel nutzt

die Lizenzierung der Rallye-Legende nämlich hervorragend aus. In der „Loeb Experience“ dürfen wir quasi alle relevanten Stationen aus der Karriere des französischen Weltmeisters nachspielen. Wir erleben also sowohl die Anfänge in einem untermotorisierten Fahrzeug als auch seinen ersten Titel, seine Ausflüge zu den Rallycross- und Hillclimb-Disziplinen sowie sein letztes Rennen im Fahrzeug mit Speziallackierung mit. Das ist mal echt toller Fan-Service.

Doch auch sonst bietet *EVO* einiges an Inhalt. Neben besagter Experience gibt es nämlich auch noch einen klassischen Karrieremodus, in dem ihr mit Rennsiegen und Plätzen auf dem Treppchen

Credits verdient, mit denen ihr ein neues aus über 50 Fahrzeugen verschiedener Rennklassen kaufen oder mieten könnt. Das ist natürlich nichts Besonderes, motiviert jedoch genug. Schließlich möchte man die motorisierte Tupperbox von Peugeot schnell hinter sich lassen, um endlich in einem Lancer, Impreza oder Stratos über die Pisten zu rasen.

Der Aufbau des Karrieremodus orientiert sich stark an *Dirt 3* von Codemasters. Ihr nehmt an verschiedenen Veranstaltungen teil, in denen ihr nacheinander unterschiedliche Disziplinen bestreitet. Neben klassischen Rallyes tretet ihr auch bei Rallycross-Rennen, Hillclimb-Wettbewerben,



Im Gegensatz zum bald erscheinenden *Dirt Rally*, bietet *Loeb Rally* eine **Rückspulfunktion**.



In „**Loeb Experience**“ dürfen wir sämtliche Stationen aus Sébastien Loeb's Karriere nachspielen.



Beim Hillclimb dürft ihr den **berühmten Pikes Peak** hochrasen. Aufgrund des steifen Fahrgefühls ist dies aber nicht sonderlich toll.



Die Cockpit-Perspektive sieht zwar gut aus, schränkt aber die Sicht ein und harmonisiert nicht mit dem **schwammigen Fahrgefühl**.

Elimination-Rasereien oder Drift-Events an. Die einzelnen Veranstaltungen sind dabei schnell freigeschaltet, da ihr dort sofort antreten könnt, sobald ihr euch zumindest einen Wagen aus der benötigten Klasse mieten könnt. Etwas blöd ist allerdings, dass ihr eigentlich mit dem Karriere-Modus starten müsst, da sonst bei den Einzelrennen nur ein einziges Auto spielbar ist. Der Rest muss eben mit Credits gekauft werden. Aber wenigstens geben Platzierungen auf dem Treppchen immer ein ordentliches Preisgeld.

Keine Freude am Fahren

So sehr *Sébastien Loeb Rally Evo* in Sachen Umfang aber auch begeistert, verpatzt es ein ganz zentrales Element für ein Rallye-Spiel: das Fahrgefühl. Die Fahrzeuge wirken nicht, als würden sie dynamisch über die gefährlichsten Buckelpisten der Welt jagen, sondern vielmehr als würden sie steif auf einer Schiene über die Strecke gezogen. Vor allem fehlt aber das direkte Feedback bei der Steuerung. Während Konkurrent *Dirt Rally* die Rumble-Funktionen des Controllers nutzt, um dem Spieler gleichermaßen ein Gefühl für

die Beschaffenheit der Strecke als auch für die Eigenheiten des Vehikels zu geben, wird dies bei *Loeb Rally Evo* fast gar nicht genutzt. Wir fahren mit Höchstgeschwindigkeit über ein Curb – keine Rückmeldung. Wir fahren querfeldein über Stock und Stein – keine Rückmeldung. Wir crashen frontal gegen einen Baum – ein kurzes Rucken im Controller. Na immerhin. Da man hier versäumt, dem Spieler ein vernünftiges Feedback zu geben, ist das Fahrverhalten der Boliden oftmals nicht nachvollziehbar. Einige Fahrzeuge lenken nicht richtig ein, andere wiederum brechen sofort aus, wenn man nur kurz auf die Bremse stupst. Noch mal andere hingegen stören sich gar nicht an der Bremseingabe und rasen weiter geradeaus. Hinzu kommt noch, dass euer Beifahrer euch häufig falsche Kurven ansagt. Spaß!

Zudem ist die Technik ziemlich altbacken und nervt mit verwaschenen Texturen, leichtem Tearing im Hintergrund und leichtem Kantenflimmern. Insgesamt ist *Dirt 3 Sébastien Loeb Rally Evo* technisch und spielerisch überlegen. Und das ist immerhin ein Spiel der letzten Konsolengeneration. **(CD)**

MEINE MEINUNG **CHRISTIAN DÖRRE**

Gerade hatte ich noch die PC-Version von *Dirt Rally* auf dem Tisch, da kommt schon *Sébastien Loeb* an den Start. Da muss man natürlich Vergleiche anstellen, gerade da im April *Dirt Rally* auch für die Xbox One erscheint. Mein Rat: Wartet bis dahin. *Loeb Rally* bietet zwar einen richtig guten Umfang, aber leider auch nicht mehr. Die Technik ist veraltet und Fahrspaß kommt eigentlich nie auf, da sich die Boliden seltsam steuern und es fast keinerlei Feedback gibt. Wenn ich über eine gefährliche Buckelpiste rase, möchte ich das doch auch irgendwie spüren. Sonst wird das ganze Rallye-Prinzip vollkommen ad absurdum geführt. Warum rutscht mein Lancer, als würde ich auf Seife fahren? Warum lenkt der Swift kaum in eine Kurve ein? Ich weiß es nicht, weil mir das Spiel keinerlei Feedback dazu gibt. Wer eine echte Rallye-Simulation möchte, holt sich also später *Dirt Rally*. Doch auch eher arcadeig angehauchte Raser brauchen *Sébastien Loeb Rally Evo* nicht. All das, was dieser Titel bietet, gab es bei *Dirt 3* schon besser. Was nützen schließlich zahlreiche Strecken, Disziplinen und Fahrzeuge, wenn das Fahren einfach keinen Spaß macht?



SÉBASTIEN LOEB RALLY EVO

USK Ab 0 Jahren
Termin 29. Januar 2016
Preis ca. € 70,-
Genre Rennspiel



Hersteller Bandai Namco
Entwickler Milestone
Spieler 1-16
Sprache deutsch

HDTV 720p 1080i 1080p
Ton Stereo Dolby Digital 5.1

Schwierigkeit leicht + mittel schwer

- Großer Umfang
- Tolle Präsentation der Loeb Experience
- Nicht zeitgemäße Technik
- Seltsame Physik bei Crashes
- Kaum Feedback zum Fahrverhalten
- Schlechte KI

Grafik 60%
Sound 65%
Gameplay 59%
Dauerspaß 67%
Multiplayer 65%

FAZIT

Guter Umfang, altbackene Technik, mieses Fahrverhalten. So nicht, Monsieur Loeb! Da bleiben wir lieber bei *Dirt 3* oder warten einfach bis April auf *Dirt Rally*.

➤ **BEFRIEDIGEND**

62%

Alternative

Dirt 3

Wertung: 92%



Erbarmungslos, mitreißend, wunderschön: *The Banner Saga* ist ein meisterhaft erzählter Fantasy-Roman zum Mitspielen.

M „Die Götter sind tot.“ Na, neugierig geworden? Dann hat die erste Text-einblendung von *The Banner Saga* ja ihren Zweck erfüllt. Obacht: Es wird in den folgenden gut zehn Stunden nicht die letzte bleiben.

Das Ende der Welt

The Banner Saga erzählt eine ergreifende Handlung aus einer fiktiven Welt, inspiriert von nordischen Sagen. Es geht um Riesen, fremde Völker und den drohenden Weltuntergang. Ihr schlüpft in die Rolle wechselnder vordefinierter Protagonisten (eine Charaktererstellung gibt's nicht) in zwei Gruppen an entgegengesetzten Enden der Welt. Die Pfade der beiden Gruppen kreuzen sich im Spielverlauf und beim Kapitelwechsel ändert sich mehrmals die Perspektive. Das geschieht

stets nach einer dramatischen Enthüllung, einem typischen Cliffhanger, wie man ihn vom Episoden-Ende populärer TV-Serien oder dem Kapitel-Abschluss eines guten Buches kennt.

Lesen bildet

Seine wendungsreiche, berührende und geschickt gewebte Handlung vermittelt *The Banner Saga* dem Spieler fast ausschließlich mittels des geschriebenen Wortes. Sprachausgabe gibt es nur sehr selten, die (englischen) Sprecher überzeugen zu diesen wenigen Gelegenheiten aber vollends. Ansonsten ist aufmerksames Lesen angesagt, besonders in den hervorragend geschriebenen, pointierten Dialogen, in denen man schon mal die Namen der Charaktere wie Iver, Hakon oder Mogr durcheinanderbringen kann. Erst

recht zu Beginn, denn die Welt von *The Banner Saga* erschlägt einen förmlich mit ihrer exzellent ausgearbeiteten Geschichte.

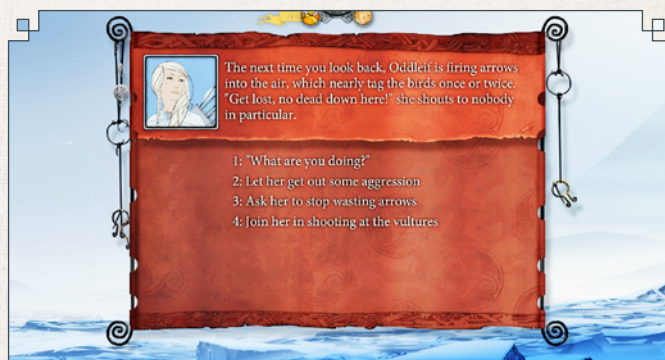
Derart gelungene Weltenentwürfe und vielschichtig geschriebene Charaktere kennen wir sonst nur von Bioware (*Dragon Age*, *Mass Effect*) – da überrascht es wenig, dass hinter *The Banner Saga* ehemalige Bioware-Mitarbeiter stecken. Beim Gameplay geht Stoic aber eigene Wege.

Die Karawane zieht weiter

Wenn ihr nicht gerade kämpft oder Dialoge führt, beobachtet ihr eine lange Schlange aus Riesen und Menschen dabei, wie sie sich durch kunstvoll gemalte 2D-Täler schlängelt und mühsam Hügel erklimmt. Der Pfad der Karawane ist vom Spiel vorgegeben, die Erzählung von *The Banner Saga*



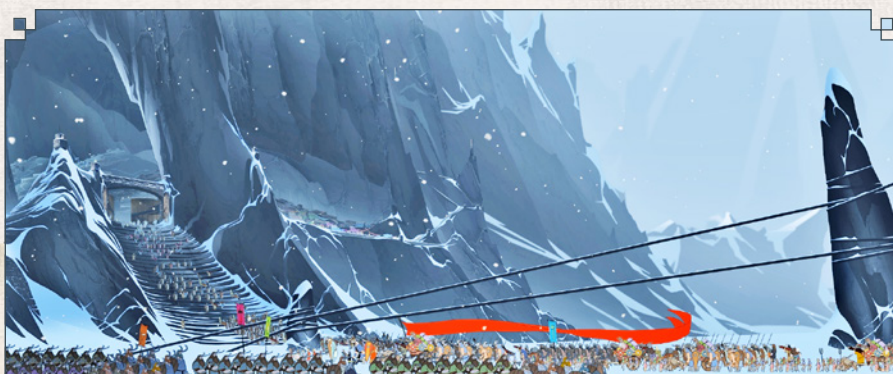
Feindtypen und Schlachtfelder ähneln einander auf Dauer, mehr **Abwechslung** wäre schön.



Entscheidungen haben oftmals direkte Auswirkungen auf **Moral und Vorräte** der Karawane.



Die allgegenwärtigen Dialoge sind knackig geschrieben. Zu Beginn kann die **Vielzahl an handelnden** Personen aber verwirren.



Die Karawane (unten, mit dem roten Banner) bewegt sich **sehr langsam und lässt sich nicht beschleunigen**.

linear. Aber: Mit jedem Marschtag schrumpft die Menge der Vorräte, welche die Karawane am Leben erhält. Außerdem verschlechtert sich die Moral, sofern der Trupp nicht regelmäßig rastet, was noch mehr Nahrungsmittel verbraucht.

Unterwegs poppen regelmäßig Textfenster auf, die verschiedenste Ereignisse beschreiben: Einmal trifft die Karawane auf eine Gruppe ausgehungelter Banditen. Dann gilt es, einen Mord aufzuklären, Streit zu schlichten, Recht zu sprechen und, und, und. Stets wird euch dabei die Wahl zwischen mehreren Verhaltensweisen abverlangt. Spannend: Was richtig und was falsch ist, ist nicht auf Anhieb ersichtlich. Wofür ihr euch angesichts des Weltuntergangs aus lauter Verzweiflung entscheidet, liegt in einer moralischen Grauzone. Das gehört zur fantastischen Atmosphäre von *The Banner Saga*. Egal wie sehr man sich gegen den drohenden Untergang stemmt, am Ende scheint alles zweck- und aussichtslos. Die Konsequenzen eures Handelns sind manchmal unvorhersehbar. Menschen sterben in *The Banner Saga*, häufig und plötzlich. Ein falsches Wort kann über das Schicksal eines Gefährten entscheiden. Hart, aber auch realistisch! Eure Entscheidungen bestimmen, wer das Ende der Reise erlebt.

Vieles in *The Banner Saga* wird euch so trocken wie in einem alten Text-Adventure auf dem PC präsentiert, noch vor der Erfindung moderner Grafik. Wer über die geringste Vorstellungskraft verfügt und nicht gleich angesichts der Textmengen in Streik tritt, der wird von den ständigen Entschei-

dungsmomenten oder den kleinen Geschichten seiner Begleiter aber bestens unterhalten.

Fantasy-Schach

Eine Schlüsselrolle im Spiel nehmen die nach und nach rekrutierten Helden ein: In Kämpfen gegen steinerne Krieger oder Banditen befehligt ihr maximal sechs Mitstreiter auf Schlachtfeldern mit Schachbrettmuster. Nach der Positionierungsphase zu Beginn ziehen Spielergruppe und KI-Gegner im Wechsel. Dabei gilt es auf Details wie Bewegungsradius, Rüstungswerte und Gesundheitsanzeige zu achten, zudem ist die Positionierung der Figuren sowie der Einsatz von Spezialfähigkeiten wichtig.

Taktisch wird's, sobald man kapiert hat, dass die Lebenspunkte einer Figur auch über deren Angriffsstärke entscheiden. So kann es schlauer sein, Gegnern mit einstelliger Gesundheitszahl nicht den Todesstoß zu verpassen – denn so nehmen diese weiter einen Zug in Anspruch, während gesündere und somit gefährlichere Feinde warten müssen.

Die Kämpfe sind leicht zu durchschauen, aber aufgrund des hohen Anspruchs selbst auf dem mittleren von drei Schwierigkeitsgraden jedes Mal aufs Neue eine Herausforderung. Auf Dauer fehlt ihnen jedoch das letzte Quäntchen Genialität, zum Beispiel Blockaden oder spezielle Bodeneffekte auf den immer quadratischen Schlachtfeldern sowie eine größere Bandbreite an Feindtypen.

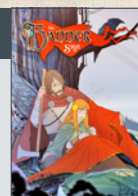
Achtung: Wer in einem Rollenspiel vor allem Wert auf möglichst viele Zahlen und auswählbare Talente legt, dürfte von *The Banner Saga* enttäuscht sein. Eure Recken steigen maximal bis Rang fünf auf, lassen sich nur bedingt den eigenen Vorstellungen anpassen und verfügen lediglich über einen einzigen Platz für Gegenstände. Auf ein paar Problemchen muss man sich also einstellen.

Umsetzung ohne Besonderheiten

The Banner Saga erschien ursprünglich Anfang 2014 für den PC. Die Xbox-Umsetzung kommt ohne große Anpassungen daher. So steuert ihr mit dem linken Analogstick einen Cursor über den Bildschirm, mit dem ihr in Abwesenheit einer Maus im Lager eurer Karawane unterschiedliche Zelte und NPCs anklickt. Die Kampfsteuerung ist praktikabel. Unschön: In Dialogen passen die gut übersetzten deutschen Wahlmöglichkeiten nicht immer perfekt auf den Bildschirm. Bei einem derart mühevoll feingeschliffenen, immersiven Spiel ist das ganz besonders unfein. (PB)

THE BANNER SAGA

USK	Ab 12
Termin	11. Januar 2016
Preis	ca. € 20,-
Genre	Taktik-Rollenspiel



Hersteller	Versus Evil
Entwickler	Stoic Studio
Spieler	1
Sprache	deutsche Texte/englische Sprache

HDTV	720p	1080i	1080p
Ton	Stereo	Dolby Digital 5.1	

Schwierigkeit	leicht	mittel	schwer
---------------	--------	---------------	--------

- Packende Story vor toller Kulisse
- Knifflige moralische Zwickmühlen
- Feiner Zeichentrick-Stil, starke Musik
- Rudimentärer Charakterausbau
- Wenig Sprachausgabe
- Nicht genug Abwechslung im Gefecht

Grafik	86%
Sound	85%
Gameplay	81%
Dauerspaß	82%
Multiplayer	n.v.

FAZIT

Ein richtig Putziger 2D-Treck durch eine faszinierende Fantasy-Welt. Wer Rollenspiele schätzt, sollte sich das gute Stück näher anschauen.

»GUT

83%

Alternative

The Witcher 3: Wild Hunt

Wertung: 90%



Sorry wegen der PS4-Icons! Leider hat uns die Xbox-One-Version erst einen Tag nach Redaktionsschluss erreicht. Technische Unterschiede konnten wir zwischen den Konsolen nicht feststellen, daher haben wir unsere Playstation zur Bildaufzeichnung bemüht.

THIS WAR OF MINE: THE LITTLE ONES

Die beklemmende Seite des Krieges: Wir helfen unschuldigen Zivilisten.

Krieg, Krieg bleibt immer gleich. Dieser berühmte Spruch aus der *Fallout*-Reihe trifft besonders auf die Unschuldigen in einer kämpferischen Auseinandersetzung zu, auf die Zivilisten. Mit dieser tragischen Seite des Krieges beschäftigte sich *This War of Mine* bereits Ende 2014 auf dem PC. Zusammen mit der Erweiterung *The Little Ones* kommt die beklemmende Kriegssimulation jetzt auch auf die Xbox One.

Anders als in den meisten Spielen, die den Krieg thematisieren, geht es hier nicht um die heldenhaften Schlachten eines Soldaten. Es geht

um das nackte Überleben, um jeden Preis. Wer es nicht schafft, vor den Kampfhandlungen zu fliehen, bleibt in einer zerstörten Umgebung zurück. In dieser Situation übernehmen wir die Kontrolle über eine Gruppe Überlebender, die in einem zerstörten Haus Unterschlupf gesucht hat.

Not macht erfinderisch

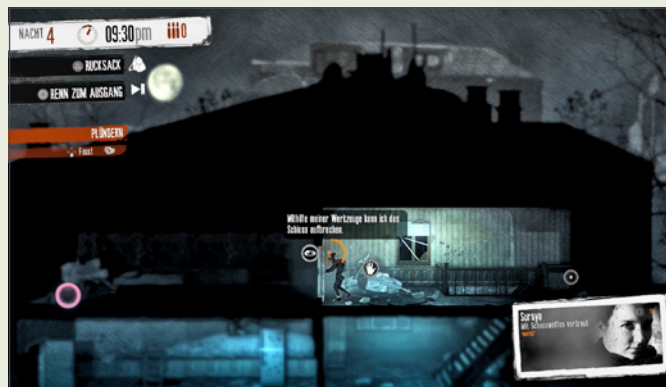
Mit nur wenigen Happen zu Essen stehen wir in den Trümmern unserer neuen Behausung, die uns in den nächsten Wochen vor den Gefahren des Krieges beschützen soll. Das Spiel führt nicht

erst durch ein Tutorial, sondern wirft uns direkt ins Geschehen. Es ist jedoch auch schnell klar, was zu tun ist. Mit bloßen Händen machen wir uns daran, die größten Trümmer zu beseitigen und alles einzusammeln, was nützlich sein könnte. Mit diesen ersten Baumaterialien fangen wir an, uns eine Existenz aufzubauen und zimmern die ersten notdürftigen Einrichtungsgegenstände zusammen.

Um das unmittelbare Überleben zu sichern, errichten wir zunächst eine primitive Kochstelle, ein paar Betten und Werkbänke. Mit der Zeit erweitern wir unsere Einrichtung mit immer aufwendi-



Bei Eintritt der Nacht teilt ihr euren Überlebenden **wichtige Aufgaben** zu.



Beim **Plündern** solltet ihr stets wachsam sein und die richtigen Werkzeuge dabei haben.



Um den Kindern um euch herum einige Sorgen zu nehmen und sie aufzumuntern, **sind persönliche Gespräche hilfreich.**

geren Geräten wie Regenwasser-Sammelbecken, Kräutergarten und Kleintierfallen, die unsere Versorgung autarker von der Außenwelt machen.

Neben den Dingen des täglichen Überlebens müssen wir uns auch um Waffen und Munition kümmern. Mit diesen verteidigen wir unser Heim gegen Angriffe von Plünderern und schützen uns auf eigenen Plündertouren. Außerdem können wir mit entsprechenden Einrichtungen Genussmittel wie Alkohol und Zigaretten herstellen. Diese sind vor allem als Tauschobjekte sehr nützlich. Damit verbringen wir den Tag, doch wenn es Nacht wird, geht das Spiel in seine zweite Phase.

Plündern im Schutze der Nacht

Die Nächte werden genutzt, um an verschiedenen Schauplätzen in der Umgebung nach wertvollen Materialien, Nahrungsmitteln und Medikamenten zu suchen. Bevor es losgeht, muss die Nacht jedoch gut geplant werden. Ein Mitglied eurer Gruppe bestimmt ihr als Plünderer, der sich den Gefahren des Kriegsgebiets stellt. Außerdem sollte jemand das Haus bewachen, während sich die verbleibenden Charaktere eine Mütze Schlaf gönnen. Für den Plünderer legt ihr dann noch die mitgeführte Ausrüstung wie Dietriche und Waf-

fen fest, stets mit einem kritischen Blick auf den begrenzten Inventarplatz.

Die Konfrontation mit feindlich gesinnten Charakteren sollte mit Bedacht erfolgen. Verletzungen kosten wertvolle medizinische Vorräte und setzen den Charakter womöglich für Tage außer Gefecht. Ein tödlicher Verlust könnte die Gruppe sogar vor existenzielle Probleme stellen, wenn die Aufgaben nicht mehr von den verbliebenen Mitgliedern bewältigt werden können.

Abgesehen von körperlichen Schäden hinterlassen Auseinandersetzungen auch moralische Narben in der Gruppe. Das Gleiche gilt übrigens für den Diebstahl von Vorräten anderer friedlicher Überlebender. Bei wiederholten negativen Ereignissen verschlechtert sich die Stimmung der Charakter von traurig zu deprimiert bis hin zur Verzweiflung, was sich nicht gut auf ihre Arbeitsleistung auswirkt. Um die Stimmung wieder zu heben, freuen sich die Überlebenden über Bücher, eine Gitarre oder Musik aus dem Radio.

Kriegskinder

Mit dem permanenten Überlebenskampf, der Konfrontation mit anderen Plünderern, dem anhaltenden Gefechtslärm im Hintergrund und der minimalistischen, aber stimmungsvollen Grafik erzeugt das Spiel eine schwermütige Stimmung. Es zeigt die Grauen des Krieges auf sehr eindringliche Weise, ohne jemals wirklich explizite Kriegshandlungen darzustellen. Verstärkt wird dieses Gefühl durch die Kinder, die das Spiel durch die bereits integrierte Erweiterung *The Little Ones* bereichern.

Kinder sehen die Welt mit anderen Augen und stellen entsprechend auch unangenehme Fragen. Sätze wie „Sind das auch Menschen, die die Bomben machen?“ ergänzen die bedrückende Stimmung nachhaltig. Mit einem Kind in der Gruppe wird der Beschützerinstinkt geweckt. Wenn Nahrung knapp war, haben wir wie selbstverständlich erst einmal darauf geachtet, das Kind zu ernähren. Mit Gesprächen und Spielzeug sorgen wir außerdem für gute Stimmung bei den Kleinen.

This War of Mine traut sich an ein sehr sensibles Thema. Doch dies gelingt ihm mit fesselnder Atmosphäre und einer mitfühlenden Aufarbeitung sehr geschickt. Schon nach kurzer Zeit bauen wir eine Verbindung zu den Charakteren auf und versuchen alles in unserer Macht Stehende, um der Gruppe zum Überleben zu verhelfen. Die kleineren Schwächen, wie die etwas unausgereifte Steuerung im Kampfgeschehen, die nicht immer das macht, was sie soll, stören dabei eher weniger. Am Ende geht es eh nur um das nackte Überleben. Krieg bleibt eben immer gleich. (SL)

THIS WAR OF MINE: THE L. ONES		
USK	Ab 16	
Termin	29. Januar 2016	
Preis	ca. € 30,-	
Genre	Simulation	
Hersteller	Deep Silver	
Entwickler	11 bit Studios	
Spieler	1	
Sprache	deutsch	
HDTV	720p 1080i 1080p	
Ton	Stereo Dolby Digital 5.1	
Schwierigkeit	leicht mittel schwer	
<ul style="list-style-type: none"> Stimmungsvoller Grafik-Stil Melancholische Musik passt zum Setting Viel Handlungsfreiheit, hoher Wiederspielwert Großartige Umsetzung einer wichtigen Thematik Steuerung in Kampfsituationen etwas hakelig Keine Sprachausgabe 		
Grafik	83%	
Sound	87%	
Gameplay	85%	
Dauerspaß	82%	
Multiplayer	n.v.	
FAZIT Eine besondere Anti-Kriegs-Simulation – eindringlich, intensiv und spielerisch großartig. <i>The Little Ones</i> wird euch so schnell nicht wieder loslassen...		
»SEHR GUT		86%
Alternative Valiant Hearts		Wertung: 82%



Die Kapazität eures **Rucksacks** ist begrenzt. Auf Plündertour müsst ihr abwägen, was ihr braucht.



A BOY AND HIS BLOB

Süß, klein und äußerst nützlich. Der knuddelige Bohnenliebhaber präsentiert nun auch auf der Xbox One seine Verwandlungskünste.



Sieben Jahre nach Erscheinen des knuffigen Puzzle-Klassikers *A Boy and his Blob* auf der Wii, dürfen sich nun auch Next-Gen-Konsoleros ins Abenteuer stürzen. In über vierzig Levels bezwingt ihr zusammen mit eurem Helferlein Monster, überwindet Abgründe und rettet die Welt des kleinen Blob – ganz einfallsreich Blobolonia genannt. Diese wird nämlich von einem bösen Imperator bedroht und der kleine Junge, auf den Blob bei seiner Rettungsaktion trifft, soll dessen Herrschaft beenden. Die Waffen der beiden: 15 Dinge, in die sich der Blob dank Bohnen verwandeln kann.

Mit Hülsenfrüchten zum Sieg.

Das Besondere an dem Blob ist, dass er so gut wie alles frisst. Vorzugsweise Schatztruhen, die ihr im Level findet oder – und die sind wirklich wichtig – verschiedene bunte Bohnen. Mehr als Blähungen werden da nicht zustande kommen, denkt ihr? Falsch gedacht! Im Spiel habt ihr Zugriff auf einige von 15 verschiedenen Böhnchen und damit auf ebenso viele Arten, euren Blob zu eurem Vorteil zu transformieren. Diese Hilfe hat der Junge auch nötig, schlagen kann er nicht, hoch springen kann er nicht, klettern ebenso wenig und allzu tief fallen sollte er auch nicht. Im Grunde genommen kann der Kleine nur Laufen, einen kleinen Hüpfen machen und Bohnen werfen. Gut, dass Blob sich dann in



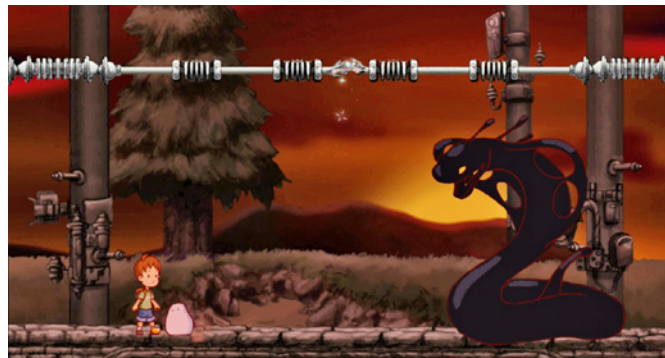
Kein Ausweg in Sicht? Mit **Portalen** könnt ihr euch ganz einfach durch den Boden fallen lassen.



Der **Tod von oben**: Kämpfen könnt ihr ja nicht, aber Amboss-Blob regelt das schon.



Mit Vorsicht und Geduld müsst ihr mit dem **Fallschirm** durch die Gegner manövrieren.



Zum Schluss jeder Welt erwarten euch **Endgegner**. Diesen hier müsst ihr mit Strom besiegen.

Leitern, Trampoline, Ambosse, Portale und zum Beispiel einen Fallschirm verwandeln kann. Da die meisten dieser Dinge allerdings ziemlich harmlos sind, reicht das alleine natürlich nicht aus, um sich gegen das Imperium aus dunklem Schleim zu stellen.

Hier ist Köpfchen gefragt.

Um den Bösewichten Einhalt zu gebieten, müsst ihr nicht nur eure Daumen anstrengen, sondern auch eure grauen Zellen. Hauptinhalt besteht darin, Gegner möglichst schlau zu umgehen oder verschwinden zu lassen. Ob ihr das mit einem Blob-Loch im Boden veranlasst, einem Blob-Kugel-Angriff oder einem fallenden Blob-Amboss, kommt ganz auf die Situation und die euch vorgegebenen Bohnen an. Wer um Ecken denken kann, ist ebenso im Vorteil: Manchmal müsst ihr eure Bohnen etwas weiter schmeißen und die nächste Verwandlung planen, während ihr bereits auf einer Leiter steht oder auf einem Trampolin springt. Ganz besondere Kopfnüsse bieten die Zusatzlevels, die ihr bekommt, wenn ihr in den Stages alle drei Schatztruhen sammelt. Habt ihr diese dann geschafft, könnt ihr Artworks, Videos und die Musik des Spiels in eurer Behausung genießen.

Vorsicht: Zuckerschok.

A Boy and his Blob lässt sich aber auch ohne die Extrainhalte bereits genießen. Die Rätsel sind auf einem angenehmen Niveau, man fühlt sich weder über- noch unterfordert. Doch vor allem der wunderschöne, gezeichnete Grafikstil und die wortkarge Geschichte einer ungewöhnlichen Freundschaft machen dieses Jump&Run auch

MEINE MEINUNG LAUREEN EGGMANN

<fangirl-modus> Oh mein Gott, ist das knuffig! Ja, *A Boy and his Blob* ist eindeutig ein Spiel ganz nach meinem Geschmack. Hin und wieder muss man seinen Kopf anstrengen, seinen Blob in so viele praktische Dinge verwandeln und nebenbei die liebevolle Grafik genießen. Alles ist gezeichnet, man findet Details in Hülle und Fülle. Doch mein Lieblingsfeature ist und bleibt die Knuddeltaste. Völlig sinnfrei dient sie nicht wirklich irgendeinem Zweck, aber dieses Grinsen, das der Blob bekommt, kann man nicht oft genug sehen. Diesem kleinen Vieh hilft man einfach viel zu gerne beim Retten von Blobolonia. Und während man Leitern emporklettern, auf Trampolinen springt und ganz cool durch Portale im Boden hüpfen muss, muss man ehrlich aufpassen, dass man nicht Diabetes bekommt, denn das Spiel ist purer Zucker. Gut, dass *A Boy and his Blob* aus dem Wii-Grab auferstanden ist und unsere kleinen Herzen auch auf der Xbox wieder erfreut. </fangirl-modus>



nach sieben Jahren noch zu einem Game, in das man gut und gerne viel Freizeit investieren möchte. Auch wer kein Freund des Genres ist, wird sich ein Schmunzeln kaum verkneifen können, wenn sich der kleine Junge an seinen Blob kuschelt. Diese kleine Geste hat sogar eine eigene Taste spendiert bekommen und der Blob für diesen besonderen Moment sogar einen Mund. (LE)

A BOY AND HIS BLOB	
USK	Ab 6
Termin	20. Januar 2016
Preis	ca. € 10,-
Genre	Jump & Run
Hersteller	Majesco Entertainment
Entwickler	Way Forward
Spieler	1
Sprache	Deutsch
HDTV	720p 1080i 1080p
Ton	Stereo Dolby Digital 5.1
Schwierigkeit	leicht mittel schwer
<p>40 schön gestaltete Level...</p> <p>...plus 40 freischaltbare Zusatzlevel</p> <p>Wunderhübscher Grafikstil</p> <p>Schöne Mischung zwischen angenehmen Rätseln ...</p> <p>... und spannenden Jump&Run-Passagen</p> <p>Manchmal ein bisschen zu einfach</p>	
Grafik	82%
Sound	80%
Gameplay	80%
Dauerspaß	83%
Multiplayer	n.v.
<p>FAZIT</p> <p>Ein unglaublich süßes Jump & Run, das mit liebevollem Grafikstil, nettem Gehüpfen und angenehmen Rätseln für einige Stunden Spielspaß sorgt.</p> <p>82%</p>	
<p>»GUT</p> <p>Alternative: Lego Dimensions</p> <p>Wertung: 80%</p>	



Habt ihr alle drei Kisten eines Levels gesammelt, könnt ihr im Obergeschoss eurer Unterkunft auf die **Zusatzlevel** zugreifen.

DOWNLOAD-TEST

Willkommen im Test-Bereich für die aktuellsten Download-Titel!

BRIDGE CONSTRUCTOR

Über Schluchten, Seen oder Flüsse: Brücken bauen will gelernt sein.

Gigantische Brücke über einen Canyon oder einen Fluss bauen ...? Gut, es gibt schönere Jobs, trotzdem sollt ihr nach einem Erdbeben in fünf Gebieten beim Wiederaufbau der Infrastruktur helfen. Grenzen setzt euch hierbei nur das Budget: In einem von einer Naturkatastrophe gebeutelten Land gibt es natürlich nicht unendlich Kapital, aus dem ihr eure Kohle aufstocken könnt. Doch nicht immer heißt weniger Geld auch höherer Schwierigkeitsgrad. Dieser hängt nämlich zudem von den euch gegebenen Materialien und der Baulage ab. Manchmal muss eure gesamte Brücke zum Beispiel aus Holz bestehen, welches zwar leicht, aber nicht so stabil ist. Ganz im Gegenteil dazu stehen die Stahlträger, die zwar un-

gläublich viel aushalten, aber auch mehr wiegen und kosten. Dieses Gewicht zu stemmen, ist verständlicherweise dann nicht so einfach, hierzu könnt ihr zum Beispiel Betonpfeiler und Stahlseile verwenden. Bis ihr zur richtigen Lösung kommt, werdet ihr schon ein wenig ins Grübeln kommen – Sinn und Zweck eines Denkspiels. Grafisch ist das Land, das ihr aufbaut, jedoch im vorherigen Jahrzehnt hängen geblieben. Ebenso die Soundeffekte, die nicht immer ganz überzeugend das Zusammenbrechen eurer Brücke untermalen. Das Bauen an sich ist dafür jedoch meistens intuitiv: Ihr verbindet nun mal die beiden Abgründe miteinander – auf möglichst stabile Weise. Kritikpunkt an der Steuerung des



So galant es auch aussehen mag, das sollte nicht passieren: Also weiter **Trial and Error**.

Ganzen ist die Ungenauigkeit, dank der schon öfter ein ganzer Abschnitt anstatt nur ein Pfeiler gelöscht werden. Dennoch ist *Bridge Constructor* ein schönes Game für zwischendurch und schlechte Brücken sorgen für einige Lacher. Da spreche ich aus Erfahrung: Der Fail auf dem Bild war schließlich einer von vielen. (LE)

BRIDGE CONSTRUCTOR

Preis	9,99 Euro
Termin	21. August 2015
Online-Multiplayer	Nein
System	Xbox One
Dateigröße	279,19 MB

»BEFRIEDIGEND **65%**

GEWINNSPIEL – BRIDGE CONSTRUCTOR

Trotz kleinerer Schwächen ist *Bridge Constructor* ein wirklich drolliges Spiel, das uns viel Freude bereitet hat – dabei ist es erst der Startschuss zu einem richtig fetten Indy-Game-Paket, das Headup Games dieses Jahr für die Xbox One schnürt! Direkt im ersten Halbjahr erscheinen mit *Super Treasure Arena*, *In Between*, *Solar Shifter*, *Greed*, *Pixel Heroes*, *Bridge Constructor Stunts* und *Panzer Party* gleich ein halbes Dutzend feiner Spiele für die Xbox One (siehe rechts). Etwas später freuen wir uns dann auf die Umsetzung von *The Inner World*. Das möchten wir gerne mit euch feiern und verlosen 20 Download-Keys zu *Bridge Constructor*, dem ersten Headup-Games-Titel für Microsofts Edelsonsole! Wer mitmachen möchte, muss nur eine kleine Frage beantworten:

Wie lautet der Name eurer Lieblingsbrücke?

Dabei kann es sich um ein berühmtes Bauwerk handeln, aber auch um eine niedliche kleine Brücke aus eurem Dorf. Vielleicht schreibt ihr uns ja auch kurz, warum ihr euch gerade für dieses Bauwerk entschieden habt. Da gibt es sicher schöne Geschichten! Teilnahmebedingungen: Schickt eine E-Mail mit dem Betreff „Bridge Constructor“, eurem Namen, Anschrift und eurer Antwort an xbg.leserbriefe@compu-tec.de. Teilnahmeschluss: 18. März 2016. Teilnahmeberechtigt sind alle XBG-Games-Leser mit Ausnahme der Mitarbeiter und Sponsoren der COMPUTEC MEDIA GmbH. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise können nicht bar ausgezahlt werden. Die Gewinner werden im Losverfahren ermittelt. Der Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name abgedruckt wird.



OXENFREE

Eine Insel. Ein Radio. Viele gruselige Geschehnisse.

Eigentlich sollte es einfach nur ein schöner Abend unter Freunden werden, doch die Insel, auf der sich fünf Jugendliche zum nächtlichen Saufgelage treffen, hält weit mehr bereit als geahnt. Alles beginnt ganz harmlos mit einem Lagerfeuer und einem Ausflug in eine nahe gelegene Höhle. Zusammen mit Alex und deren Stiefbruder Jonas stoßt ihr jedoch schnell auf seltsame Ereignisse – alle ausgelöst von eurem Radio. Mit dessen

Funkwellen öffnet ihr ein Tor zur Geisterwelt und verstrickt euch und eure Freunde in ein Geflecht aus Unwahrheiten und mysteriösen Zeitsprüngen. Die Insel ist – das erfährt man schon sehr früh im Spiel – eine ehemalige Militärbasis und einige dramatisch gestorbene Soldaten suchen mithilfe der Jugendlichen den Weg zu neuem Leben. Im Körper von Alex ist es nun eure Hauptaufgabe, eure Freunde zu retten und das Geschehene schnellst-

möglich zu einem Ende zu bringen. Dazu müsst ihr auch manchmal über Leichen gehen, unerklärliche Dinge hinnehmen und das Rätsel um die Insel lösen. Der Stil und die Charaktere von *Oxenfree* sind hübsch gestaltet und vor allem Hauptfigur Alex hat eine im Spiel öfter auftauchende tiefgründige Hintergrundgeschichte, die ihr manchmal zum Verhängnis wird. Gruselfans sollten jedoch nicht zu viel erwarten: Neben einigen Schockern und düste-

OXENFREE	
Preis	19,99 Euro
Termin	15. Januar 2016
Online-Multiplayer	Nein
System	Xbox One
Dateigröße	2,48 GB

»GUT

82%

ren Szenen lässt sich *Oxenfree* eher als Action-Adventure mit viel Dialog statt als Horror-Game betiteln. Dennoch ist die Geschichte sehr fesselnd und baut einen schönen Spannungsbogen auf, welcher auch die extremen Angsthäsen zur Neugier anstachelt. **(LE)**



Um eure Freunde zu retten, müsst ihr **Rätsel** lösen, deren Antworten auf der Insel zu finden sind.



Dank der **Karte** habt ihr auf der relativ großen Insel ein wenig Orientierungsmöglichkeit.

VAN HELSING: FINAL CUT

Man munkelt, der Kalabreser komme wieder schwer in Mode.

Eins vorweg: Bei *The Incredible Adventures of Van Helsing* handelt es sich nicht um ein komplett neues Spiel. Stattdessen hat der Entwickler NeocoreGames alle drei bislang erschienenen Teile zu einem Gesamtpaket verpackt. Wo andere Hersteller das gleiche Spiel in Kombination mit späteren DLCs als „Definitive Edition“ zum Vollpreis anbieten, haben sich die Macher von *Van Helsing* richtig ins Zeug gelegt und das Grundspiel

umfangreich überarbeitet. Zugegeben, das Action-RPG weist auch in seiner finalen Iteration viele Anteile vom großen Vorbild *Diablo 3* auf, das Gothic-Szenario rund um den Vampirjäger sowie fünf weitere, sehr abwechslungsreiche Figuren aber mehr als genug Eigenständigkeit, um gegen Blizzards Teufel anstinken zu können. Besonders die Geisterdame Katarina geht in ihrer Rolle als wichtiger Sidekick voll auf. Schade

nur, dass die Story selbst hinter der coolen Action-Fassade zurückbleibt und gerade im letzten Drittel, wo es langsam auf das Finale zugeht, deutlich schwächelt. Bei einem mit 40 Stunden sehr umfangreichen RPG, das mit einem äußerst soliden Kampfsystem lange zu unterhalten weiß, kann darüber jedoch locker hinweggesehen werden. Koop-Freunde müssen aber aufpassen, denn online kommt es manchmal

zu leichten Verzögerungen, durch die man fix ins Gras beißt. **(MC)**

VAN HELSING: FINAL CUT

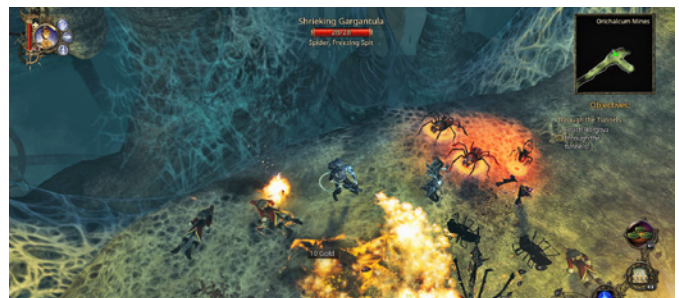
Preis	14,99 Euro
Termin	1. Dezember 2015
Online-Multiplayer	Ja (Koop)
System	Xbox One
Dateigröße	8,01 GB

»GUT

80%



Das kennt man ja vom älteren Bruder *Diablo*: Die **Monsterhorden** nehmen einfach kein Ende!



Von Anfang an stehen gleich sechs unterschiedliche Charakterklassen zur Verfügung.

FILME

Reviews zu aktuellen DVDs und Blu-rays – überprüft und getestet auf der Xbox One!

Wenn die Stimmen im Kopf auf dem Fernseher auftauchen ...



ALLES STEHT KOPF

Alles steht Kopf dreht sich um die kleine Riley, ein junges Mädchen aus Minnesota. Als Riley zur Welt kommt, versetzt uns Pixars neuestes Meisterwerk in die Gedankenwelt des putzigen Babys, wo ihre erste Emotion erwacht: Freude. Das Gefühl in Form einer optimistischen jungen Dame betritt sogleich Rileys emotionales Kontrollzentrum und begleitet das Kind ganz fasziniert durch die erste Phase seines Lebens. Doch schon bald bekommt Freude Gesellschaft in ihrer Schaltzentrale – Kummer quartiert sich bei ihr mit ein, eine introvertierte Frau mit Nerdbrille, Rollkragenpulli und einer dauer-

getrübten Stimmung. Bevor Freude sich so richtig an ihre neue Mitbewohnerin gewöhnen kann, gesellen sich auch noch Ekel, Angst und Wut zur Gruppe. Gemeinsam lotsen sie Riley durch eine glückliche Kindheit, zeichnen ihre wichtigsten Erinnerungen auf und helfen dem Mädchen dabei, ihre Persönlichkeit zu entdecken. Als für ihre Familie dann aber ein Umzug nach San Francisco ansteht, geht für die Emotions-WG und die drollige Riley mehr schief als nur die Lieferung ihrer Möbel ... Eigentlich ist das Konzept von *Alles steht Kopf* (oder dem deutlich treffenderen englischen Originaltitel *Inside Out*) ein sehr einfaches:

Der superb animierte Pixar-Film ist der Inbegriff einer Metapher rund um menschliche Gefühle, wie sie treffender nicht sein könnte. Die prägnanten Vergleiche bringen erwachsene Zuschauer zum Lachen und vielleicht auch Weinen, während für stolze Milchzahnträger komplexe Emotionen herrlich drollig und leicht verständlich präsentiert werden. Dabei bleibt *Alles steht Kopf* immer authentisch und ehrlich – man fiebert und fühlt mit Riley und ihrer Familie mit und verliert ratzfatzt selbst sein Herz an die merkwürdigsten Charaktere dieses ganz feinen Filmes. Wirklich großes Kino für alle Altersklassen! **(BK)**



Diese zwei putzigen Kolleginnen übermitteln zusammen die **wichtigste Botschaft** des Films.

ALLES STEHT KOPF		(USA 2015)	
FSK: Ab 0		Termin: 11. Februar 2016	
Regie: Pete Docter & R. d. Carmen		Genre: Komödie	
Darsteller: Nana Spier, Philine Peters-Arnolds, Vivien Gilbert			
ca. 95 Minuten		Bild: 1.78 :1 Ton: DTS-HD 5.1	
Film	87%	Ton	82%
Bild	88%	Extra	70%
FAZIT Technisch brillant gestaltet und animiert, inhaltlich eine wunderschöne Film-Metapher direkt aus dem wahren Leben. Tolle Idee, super umgesetzt.			
»SEHR GUT			88%

AKTE X: COMPLETE COL.

Eine Kultserie in Bestform!



Der FBI-Agent Fox Mulder (David Duchovny, *Californication*) ist wegen seiner obsessiven Beschäftigung mit ungelösten, paranormalen Fällen für seine Vorgesetzten zu einem echten Problem geworden. Eine Lösung muss her, um den Exzentriker zu kontrollieren. Daher stellt man ihm die Ärztin Dana Scully (Gillian Anderson, *Hannibal*) zur Seite. Sie soll mit ihrer nüchternen, rationalen Art Mulders angebliche Hirngespinnste entlarven und ihn überwachen. Der Plan geht nicht auf: Scully, die zwar nicht alle Ansichten von Fox teilt und vor allem seine wilden Verschwörungstheorien rund um Aliens und die US-Regierung ablehnt, wird zur stärksten Verbündeten von „Spooky“ Mulder. Was als einsame Mission eines Mannes beginnt, der seine (angeblich) von Außerirdischen entführte Schwester wiederfinden will, entwickelt sich im Verlauf der neun Staffeln von *Akte X* zu einer Verschwörung globalen Ausmaßes.

Die David-Duchovny-Dekade

Unterstützt werden Mulder und Scully von ihrem Chef Walter Skinner (Mitch Pileggi) und in den letzten Staffeln durch den kantigen FBI-Agenten John Doggett (Robert Patrick, bekannt zum Beispiel aus *Terminator 2*). Die Hintergrundgeschichte zieht sich im Rahmen von sogenannten Mythology-Folgen durch alle Seasons. Aber auch abseits davon strotzt die von 1993 bis 2002 von Chris Carter produzierte Serie nur so vor tollen Ideen und glaubhaften Figuren. Dazu kommt, dass im Gegensatz zu manch anderer US-Serie die Synchronisation bei *Akte X* erstklassig geworden ist. Überhaupt sind alle Charaktere so hervorragend gelungen und geschrieben, dass die Serie den Zuschauer richtig zu packen weiß. Selbst ein paar der inhaltlich nicht ganz so prickelnden Folgen aus den ersten Staffeln hinterlassen keinen schlechten Eindruck, weil die gute Chemie zwischen den Hauptcharakteren alles überstrahlt.

Blu-ray vom Feinsten

Natürlich ist die gesammelte Blu-ray-Collection bei einem Ladenpreis von aktuell knapp 140 Euro nicht gerade ein Billigheimer. Für die investierte Kohle muss dann schon was rumkommen – und das ist auch der Fall! Die feine HD-Sammlung, die neben den beiden Spielfilmen auch noch massig Bonusmaterial mit zu euch nach Hause bringt, ist vor allem technisch eine echte Bombe! Die Bildqualität landet knackscharf auf dem möglichst dicken Flatscreen, eine angeschlossene Audio-Anlage bekommt Leistung auf ebenso hohem Niveau angeboten. Dass die Sammlung gerade jetzt im Regal landet, hat natürlich seinen Grund: *Akte X* feiert ein Comeback als Mini-Serie! Ab dem 08. Februar gibt es auf Pro Sieben die insgesamt sechs neuen Folgen zu sehen – und zwar jede Woche montags. Solltet ihr eine der frischen Episoden verpasst haben, kein Problem! Besucht einfach www.ProSieben.de/akte-x. (WF)



Die Götter haben die Gebete der Serienfans erhört – Mulder und Scully kehren zurück!

AKTE X: COMPLETE COLLECTION		(USA, C 1993-2002)	
FSK: Ab 16	Termin: 21. Dezember 2015		
Regie: Diverse	Genre: Thriller/Mystery		
Darsteller: David Duchovny, Gillian Anderson, Mitch Pileggi			
ca. 8.977 Minuten	Bild: 1.78:1	Ton: DD 5.1	
Film <div><div></div></div> 88%	Ton <div><div></div></div> 80%		
Bild <div><div></div></div> 85%	Extra <div><div></div></div> 85%		
FAZIT Eine absolute Legende in noch nie dagewesener Pracht: Wer noch ein <i>Akte X</i> -Neuling ist, bekommt hier das Nonplusultra serviert.			
»SEHR GUT			88%


SOUTHPAW

Wer sich die Blu-ray-Packung zu *Southpaw* greift, hat unweigerlich den typischen Boxer-Sportfilm-Plot vor Augen: Ein Underdog wird von einem fiesen Rivalen herausgefordert, der Underdog sucht sich einen Trainer, zehn Minuten Montage von Trainingsbildern, Cut zum großen Finale im Ring. Und tatsächlich kommt *Southpaw* mit einigen typischen Klischees daher, bricht aber auch ganz bewusst aus den Erwartungen des Publikums aus. Das hat der kurzweilige Streifen vor allem drei feinen Faktoren zu verdanken: seiner bissigen Intensität von der ersten Minute an, der starken Leistung eines körperlich unfassbar präsenten Jake Gyllenhaal in der Hauptrolle und einer völlig unerwarteten Wendung im ersten Filmdrittel. Die trägt den Rest der Handlung und bringt die nötige Frische in das etwas angestaubte Grundkonzept. So kommt einem *Southpaw* zwar schon bekannt vor, bleibt aber stets unterhaltsam. (BK)

SOUTHPAW		(USA, CN 2015)	
	FSK: Ab 16 Regie: Antoine Fuqua Darsteller: Jake Gyllenhaal, Forest Whitaker, Victor Ortiz ca. 125 Minuten	Termin: 8. Januar 2016 Genre: Drama	Bild: 2.40 :1 Ton: DTS-HD 5.1
Film	77%	Ton	80%
Bild	81%	Extra	50%
FAZIT Klassisches Box-Sportdrama mit einem unerwarteten, erfrischenden Twist. Intensiv gespielt, ehrlich, bissig. Starkes Männerkino.			
			»GUT 77%


ANT-MAN

Ein kompetenter, desillusionierter Wissenschaftler, der nicht will, dass seine Erfindung in die falschen Hände fällt; ein charmanter Ex-Knacki (als Hauptrolle toll gespielt von Paul Rudd); jede Menge Comic-Relief-Charaktere aus dem (Ameisen)-Bau und eine Schrumpf-Superkraft, die für jede Menge witzige Momente sorgt. *Ant-Man* ist ein lockerer, liebenswerter Superhelden-Film und ein angenehmer Gegenpol zum grassierenden Spectacle-Creep zum Beispiel der *Avengers*- oder *Iron Man*-Serie. Die haben natürlich auch ihren Reiz, verlieren aber immer mehr von der Erdung, die Filme wie *The Return of the First Avenger* groß und Filme wie *Ant-Man* eben witzig macht. Ja, das Ding ist albern – aber im bestmöglichen Sinn. Störender finden wir da eher, dass sich der Streifen schon sehr am Schema-F-Drehbuch für Superheldenfilme orientiert und sich bis auf seinen unverbrauchten Protagonisten nicht viel zutraut. (BK)

ANT-MAN		(USA 2015)	
	FSK: Ab 12 Regie: Peyton Reed Darsteller: Paul Rudd, Michael Douglas, Evangeline Lilly ca. 117 Minuten	Termin: 3. Dezember 2015 Genre: Actionkomödie	Bild: 1.78 :1 Ton: DTS-HD 5.1
Film	75%	Ton	80%
Bild	80%	Extra	50%
FAZIT Frischer Held, frische Rolle, so gar nicht frische Handlung. Unterm Strich sorgt das für einen charmanten, kurzweiligen Superhelden-Film.			
			»BEFRIEDIGEND 71%


UNKNOWN USER

Das erste Mysterium dieses Found-Footage-Horrorfilms ist, warum der englische Originaltitel *Unfriended* in den deutschen ... englischen Titel *Unknown User* umgedichtet wurde. Das zweite Mysterium liefert dann die Frage, warum die Teenager in den Hauptrollen überhaupt einen fiesen Feind nötig haben – denn nach ungefähr fünf Minuten möchte das Publikum die unfassbar nervigen Highschool-Stereotypen am liebsten selbst umbringen! Aber ganz ehrlich? Das Durchhalten bis zum ersten Horror-Event lohnt sich! *Unknown User* bringt nämlich eine wirklich neue Perspektive in das seit *Blair Witch* etwas ausgelutschte Gruselformat – kaum zu glauben, wie gut sich Skype, Facebook, Instagram und Co. als Bühne für einen echten Horrorschocker eignen. *Unknown User* geht unter die Haut und bleibt in Erinnerung, weil das Erlebte aus unserem digitalen Alltag stammt. Dafür nimmt man gerne die ätzenden Skype-Ruftöne in Kauf... (BK)

UNKNOWN USER		(USA 2015)	
	FSK: Ab 16 Regie: Leo Gabriadze Darsteller: Shelley Hennig, Renee Olstead, Moses Jacob Storm ca. 83 Minuten	Termin: 7. Januar 2016 Genre: Horror	Bild: 1.78 :1 Ton: DTS 5.1
Film	72%	Ton	65%
Bild	70%	Extra	40%
FAZIT Ein außergewöhnlicher Found-Footage-Horrorfilm, der während seines ersten Drittels mit extrem nervigen Charakteren zu kämpfen hat. Danach: spannend.			
			»BEFRIEDIGEND 70%

ENTOURAGE: THE MOVIE

Der Film setzt nur wenige Monate nach dem Ende der achten und letzten Staffel der gleichnamigen Serie ein. Vince ist schon wieder geschieden, E erwartet mit Sloan ein Kind, Johnny Drama ist weiterhin erfolglos und Turtle verprasst das Geld. Mit ihrem alten Freund Ari Gold, der nun ein Filmstudio leitet, soll jetzt aber alles besser werden, denn Vince soll bei seinem nächsten Film auch Regie führen. Blöd nur, dass die Geldgeber zurückgebliebene Rednecks sind und Vinnie gar nicht mögen. Für reichlich Drama und ordentlich Potenzial, verschiedene Figuren auf die Schnauze fallen zu lassen, ist also gesorgt! Wie schon die großartige Serie lebt auch der Film von seinen sympathischen Charakteren und lustigen Dialogen, die Story selbst ist eher flach und dürfte nur Fans der Serie unterhalten. Diese kommen aber voll auf ihre Kosten. *Entourage: The Movie* ist ein mit Gaststars gespickter Wohlfühlfilm für alle, die die Serie liebten (CD)

ENTOURAGE: THE MOVIE		(USA 2015)	
	FSK: Ab 12 Regie: Doug Ellin Darsteller: Kevin Connolly, Adrian Grenier, Billy Bob Thornton ca. 104 Minuten	Termin: 27. November 2015 Genre: Komödie	Bild: 1.78 :1 Ton: DD 5.1
Film	85%	Ton	79%
Bild	80%	Extra	55%
FAZIT Wer kein Fan ist, wird damit nicht viel anfangen können. Für alle anderen heißt es: „Victoryyy!“ Die vier coolsten Typen Hollywoods sind zurück!			
			»SEHR GUT 85%

HARDWARE

Controller, Headsets, Lenkräder: Hier testen wir interessantes Xbox-Zubehör!

LIGAWO-KONVERTER 6518764

Und plötzlich mögen sich NES und Full-HD-TV...



Wenn ein Stück Elektrotechnik auf eine wenig eloquente Bezeichnung wie „Konverter 6518764“ hört, weiß der Hardware-Nerd, dass es nur zwei Gründe dafür geben kann. Entweder es handelt sich dabei um irgendein Nischenprodukt irgendeines Nischenherstellers, der von seinen Sachen nicht viel Ahnung hat. Dann spricht niemand für das Produkt. Oder es handelt sich um ein absolutes Profiteil von Experten für Experten, die statt blumiger Hightech-Namen lieber eine klare Typenbezeichnung bei ihren Hardwarekomponenten schätzen. Dann spricht das Produkt für sich selbst. Unser XBG-Award oben rechts sollte euch einen Tipp geben, in welche Richtung die Reise geht ...

Auf der Vorderseite gibt es neben einem **beleuchteten Display** auch noch USB-Ladeports.



Bringt mir eure toten ... Spiele!

In ihrer Hauptfunktion ist Ligawos Eier legende Wollmilchsau ein Hochskalierer und Signalkonverter für Composite-Eingangs- zu HDMI-Ausgangssignalen. Etwas weniger kryptisch: Wer bei sich zu Hause noch feine Retro-Konsolen wie NES, SNES, Mega Drive, die erste Xbox, eine Playstation 1, Playstation 2 oder ähnliche Geräte mit Scart/Composite-Signalausgang beherbergt, kann diese guten, alten Teile an den Ligawo-Kasten anschließen. Der wandelt deren Video-Output dann in ein knackscharfes 1080p-Full-HD-Signal um und gibt das über HDMI an einen modernen Flachbildschirmfernseher aus. Wir haben das feine Teil mit antiken 8-Bit-Spielen getestet und waren von dem Ergebnis begeistert! Bildfluss mit 60 Hertz, praktisch kein spürbares Input Lag, das unsere Eingaben verzögert auf den Bildschirm bringt – super! Natürlich eröffnen sich durch die Umwandlung in ein HDMI-Signal auch etliche Möglichkeiten für Let's Player und Screenshot/Video-Archivare, die keine Grabber-Boxen mit Retro-Anschlüssen bei sich zu Hause lagern. Außerdem könnt ihr neben einem Composite-Bildsignal alternativ auch einen Feed über SVHS einspeisen – vor 15 Jahren war das noch State of the Art, weil ein klein wenig besser bei der Videoübertragung. Starke Leistung bisher, aber für 250 Euro doch noch ein wenig teuer. Zum Glück ist der Ligawo-Schaltkasten aber noch lange nicht am Ende seiner Fähigkeiten angelangt!



Da bleiben **keine Wünsche offen**: LAN, Composite-AV, SVHS, 3,5mm-Klinke, VGA, HDMI-Switch, Audio-Durchschleifer!

Alle Features unter einem Dach

Der MultiFormat-Konverter bringt gleich zwei Switches mit – einen für HDMI-Signale (super bei Fernsehern mit wenigen HD-Eingängen) und einen für LAN-Kabel. Hier lassen sich gleich drei Konsolen/Computer etc. ans Internet anschließen, das letzte Kabel geht dann in Richtung Router. Dank eines VGA-Ports mit Klinkestecker-Audioeingang können PC/Laptop-Signale eingespeist werden. Auch das Durchschleifen des Audio-Outputs auf ein 2.0- oder 5.1-Receiversystem ist möglich. Schade, dass die USB-Ports an der Gerätefront nur 0,5 Ampere liefern – mehr Infos dazu in unserem Workshop ab der nächsten Seite! **(BK)**

LIGAWO-KONVERTER 6518764

Hersteller Ligawo
Preis ca. € 250,-

- ✚ Hervorragender Composite-Upscaler auf 1080p/HDMI
- ✚ Tonnenweise nützliche Zusatzfunktionen
- ✚ USB-Ports liefern zu geringen Ladestrom

FAZIT
Ein echtes Retro-Fundament! Löst etliche Probleme der letzten 20 Jahre Konsolen-Gaming im Alleingang und versorgt gleichzeitig auch noch moderne Konsolen.

➤ **AUSGEZEICHNET** **90%**

WORKSHOP

Detaillierte Installationsanleitungen für Zusatzhardware und interessantes Xbox-Zubehör

LIGAWO-KONVERTER 6518764

Wer sich Ligawos Multitalent nach Hause holt, gönnt sich damit einen der aktuell besten Multiformat-Konverter. Wir entfesseln seine Fähigkeiten!



Das Prachtstück aus der Frontansicht! Dank des beleuchteten Displays habt ihr alle wichtigen Informationen stets im Blick.



Und so sieht das feine Teil von hinten aus. Damit die Kabel den Konverter nicht vom Regal ziehen, solltet ihr ihn befestigen.



Wir präsentieren euch den Computec-Konsolenturm! Der Konverter ist der dritte Schaltkasten von oben.

Wohin nur mit den ganzen Kabeln?! Wer bei sich im Zockerzimmer mehr als nur ein, zwei Konsolen beherbergt, kann oft ein Lied vom leidigen Stecker-wechsle-dich-Spiel singen. Zwar bringen moderne Flachbildfernseher meist so viele HDMI-Plugs mit, dass neben Xbox One, Wii U und einem Sat-Receiver vielleicht auch noch ein Festplattenrekorder gleichzeitig am TV angeschlossen werden kann, danach ist aber meist Schluss. Kein Problem – die Zubehörhersteller haben schon längst auf die Situation reagiert und bieten jede Menge HDMI-Schaltkästen und -Signalverteiler an. Das ist ja so weit auch ganz schön! Wesentlich komplizierter wird das Ganze aber für alle stolzen Besitzer von Retrokonsolen, die von HDMI so weit entfernt sind wie eine Telefonwählscheibe von einem 700-Euro-Smartphone. Das Problem lösen die meisten Spieler (inklusive etlicher Retro-affiner Redakteure hier im Verlag) eher archaisch: Ein uralter Röhrenfernseher bleibt neben dem hochmodernen LED-50-Zoller auf dem Zockertisch geparkt, damit NES, Mega Drive und Co. auch weiterhin ihre grandiosen Spiele auf den Bildschirm packen können. Machbar ist das. Schön, praktisch oder gar HDMI-Grabber-kompatibel aber sicher nicht. Was also tun?

Gutes Geld für gute Leistung

„Moment, ich hab da was!“, rufen an dieser Stelle die feinen Kollegen beim Peripherie-Experten Ligawo und legen allen Videospielern breit grinsend eines der wohl besten Gaming-Schaltpulte der letzten fünf Jahre auf den Tisch! Das hört, typisch Ligawo, auf die wenig einprägsame Markenbezeichnung „Multiformat-Konverter 6518764“. Zwar ist das feine Teil mit seinen knapp 250 Euro nicht gerade ein Spontaneinkauf, liefert dafür aber eine One-for-all-Lösung für alle nur erdenklichen Probleme, mit denen Videospieler bisweilen zu kämpfen haben. Eure geliebten Alt-Konsolen lassen sich nicht an eurem modernen TV anschließen? Erledigt! Ihr habt ständig mit leeren USB-Akkus zu kämpfen? Ab jetzt nicht mehr! Euch gehen die HDMI-Anschlüsse aus? Done! Ihr hättet gerne alle Konsolen über LAN statt WLAN angeschlossen? Lässt sich machen!

Konsolen-Konservator

Ganz klar ihre wichtigste Rolle findet die Konverter-Box beim Anschluss von Retro-Konsolen. Diese lassen sich an der Rückseite des Schaltkastens über CVBS betreiben – das ist die Kurzform für Color, Video, Blanking und Synchronisation. Hierzulande ist dieser Standard eher unter der Bezeichnung Composite-Video geläufig – also den klassischen Gelb/Weiß/Rot-Anschlussteckern. Zwar bringt der Ligawo-Konverter nur einen solchen Composite-Komplettanschluss mit, ihr könnt aber bei Bedarf einen Composite-Umschalter verwenden, um daran alle eure geliebten Retro-Spielmaschinen zu betreiben. Das Ausgangssignal dieses Composite-Umschalters packt ihr dann in den Ligawo-Anschluss, verbindet dessen HDMI-Ausgang mit einem HDMI-Eingang an eurem TV, stellt am Konverter das Signal auf „Input AV“ um und genießt das Bild auf eurem High-End-TV. Denn in dem smarten Ligawo-Schaltkasten befindet sich ein Hochskalierer, der selbst ein NES-Spiel (Auflösung: 256 x 240 Pixel) auf 1080p bei 60 Hertz ausgibt! Oder einfacher formuliert: Schließt eure Retro-Konsole über Composite-Kabel am Ligawo-Eingang an, verbindet dessen HDMI-Ausgang mit eurem Full-HD-Fernseher und schon läuft *Duck Hunt* mit 1080p!

Let's connect

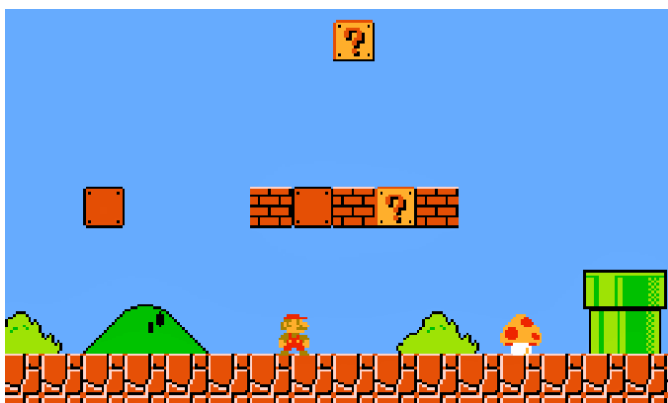
Besonders gute Nachrichten sind das natürlich für Let's Player oder Spieler, die gerne Screenshots oder Videos von Retro-Konsolen ohne HD-Ausgabesignal anfertigen möchten. Längst nicht alle Grabberboxen am Markt bringen nämlich die nötigen alten AV-Anschlüsse für SNES, Mega Drive, Xbox 1, Playstation 1 & 2 etc. mit, sondern funktionieren nur via HDMI. Wenn ihr die antiken Composite-Signale der Retro-Konsolen per Ligawo-Schaltbox aber zu HDMI umwandelt, funktionieren natürlich auch SNES und Co. wunderbar an fast jedem HD-Aufzeichnungsgerät! Eine extrem effiziente Kombination für anspruchsvolle Let's Player ist deswegen zum Beispiel Elgatos State-of-the-Art-Spielerekorder Game Capture HD 60 und der hier vorgestellte Ligawo-Konverter. So lassen sich theoretisch NES-Videos bei 1080p und 60 Frames pro Sekunde aufzeichnen.



Ein Gehirntipp aus der Prä-HD-Ära: das Horrorspiel *Eternal Darkness*. **Gamecube anschließen!**



Damals ein Meisterwerk, ohne Skalierung ein **Pixelalbtraum**: das Original-*Silent Hill* von 1999.



Ohne den **NES-Evergreen** *Super Mario Bros.* wären Spielkonsolen heute nicht da, wo sie sind.



Und noch ein absolutes Must-have für SNES-Fans: *Chrono Trigger*! **Unfassbar gutes Rollenspiel.**



Bei vielen Leuten steht heute noch die **PS2 auf dem Spieltisch** – zum Beispiel für *GTA 3*.



Das aktuelle *Tony Hawk* war ein **Griff ins Klo**, spielt doch einfach mal *Pro Skater 2* für die PS1!

Das USB ist nicht ganz „U“ ...

Als Nächstes kommen wir zu den beiden Front-USB-Anschlüssen – und damit leider zu dem wohl größten (und zum Glück einzigen) Design-Patzer bei der Gestaltung von Ligawos Multiformat-Konverterbox. Die zwei USB-Plugs wären eigentlich ideal, um daran Controller aufzuladen, leider liefern die Buchsen aber jeweils nur einen Strom von 500 Milliampere. Das genügt jedoch den meisten modernen Joypads nicht, um damit die internen Akkus zu speisen – wenigstens 1.000 Milliampere hätten es hier schon sein sollen. Das perfekte Beispiel: Die beiden Ligawo-Front-USB-Anschlüsse reichen aus, um den weniger

hungrigen Controller der Xbox One zu betreiben und sogar komplett ohne eingelegte Batterien direkt über das Kabel mit Saft zu versorgen. Das gierigere PS4-Joypad allerdings reagiert überhaupt nicht auf die Ligawo-USB-Ports, dafür reicht deren Stromstärke nicht aus. Auch der Einsatz eines Y-Kabels, das die Amperezahl der beiden Plugs zusammenfasst und gebündelt an ein Empfangsgerät (wie hier den PS4-Controller) weiterreicht, brachte in unserem Feldversuch keine Besserung. Kurzum: Zum bequemen Anschließen eines Xbox-One-Joypads stellen die USB-Ports genug Saft zur Verfügung, das gilt aber nicht unbedingt auch für Playstation 3, PS4 und Co.

Paar auf die Ohren?

Ebenfalls sehr praktisch: Auf der Rückseite befinden sich neben dem HDMI-Ausgang des Konverters auch noch ein Toslink-Stecker (auch als optischer Audioanschluss bekannt) und ein AV-Plug. Hier könnt ihr auf Wunsch das Audiosignal eurer aktiven Videoquelle an ein zusätzliches Empfangsgerät weiterreichen. Ihr habt die Wahl zwischen einem simplen 2.0-Stereosignal oder 5.1-Raumklang – je nachdem, womit euer zusätzlicher Audio-Receiver kompatibel ist. Alternativ dazu könnt ihr an der Fernbedienung auch die ADV-Taste betätigen, dann erkennt der Ligawo-Konverter automatisch das bestmögliche Signal.

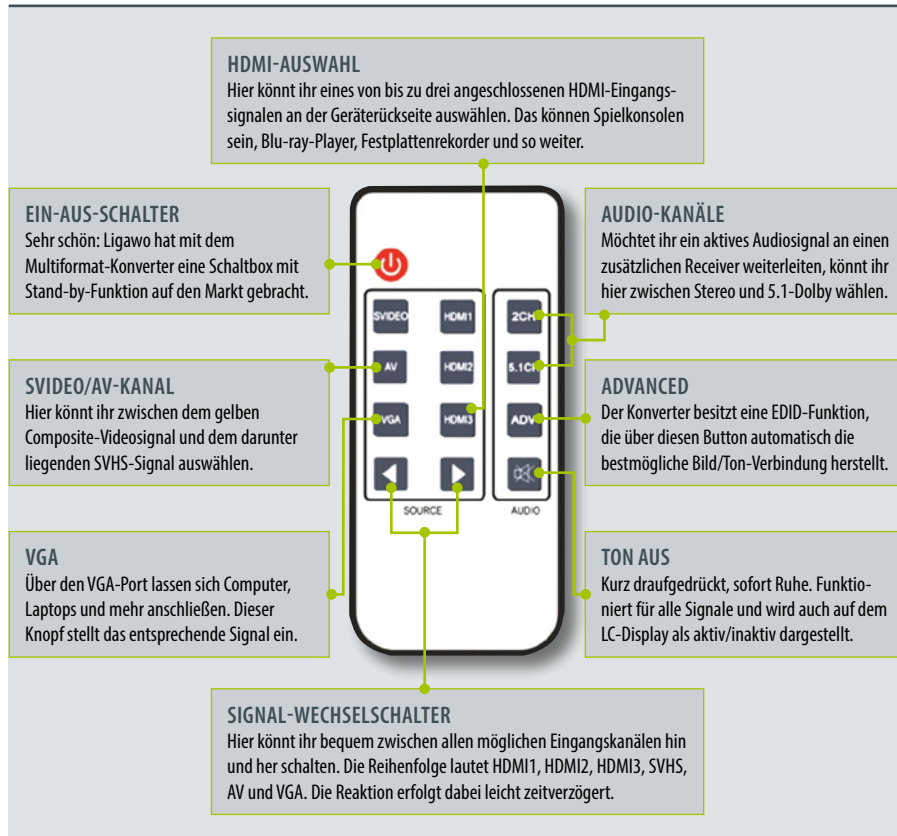


Der **Lieferumfang**: Konverter, Netzteil, Fernbedienung und eine kompakte Anleitung.



Dieser **ganze Kabelsalat** verschwindet dank unseres Konverters aus dem Blickfeld.

ALLE MACHT IN Eurer HAND: DIE FERNBEDIENUNG



Lasst uns teilen

Ein weiteres Problem für viele Spieler ist der Internetanschluss für ihre Konsolen. Natürlich kommen Xbox One, Wii U, PS4 und Konsorten längst mit WLAN-Unterstützung ins heimische Wohnzimmer, oft möchte man die Konsolen aber nicht drahtlos ins Internet schicken – vielleicht gibt es Störsignale im Hochhaus, vielleicht macht der Router Zicken; Gründe für einen direkten LAN-Betrieb gibt es viele, Anschlüsse am Router dagegen eher wenige. Auch hier hilft euch der Ligawo-Konverter aus der Patsche, befindet sich auf seiner Rückseite doch ein praktischer Ethernet-Switch.

Packt hier einfach ein ans Internet angeschlossenes Netzkabel von eurem Router in einen der vier Ligawo-Steckerplätze und eure anderen Konsolen in die noch freien Switch-Eingänge. Zack, fertig, Internet läuft für alle drei Konsolen! Ein Triple-HDMI-Switch für moderne Ausgabegeräte, ein VGA-Anschluss für ältere Computergaräte und ein SVHS-Plug für bestmögliche AV-Übertragungsqualität sind ebenfalls verfügbar und machen den bereits ausgesprochen leistungsstarken Ligawo-Konverter endgültig zur ultimativen Antwort auf alle Anschlussfragen im heimischen Wohnzimmer! (BK)



Hier testet unser Marco den Konverter gerade auf **Input-Lag**. Sein fachmännisches Urteil: Auf Steuereingaben wird sofort reagiert!

KONVERTER-FAQ

Wir haben einige der wichtigsten Informationen rund um Ligawos tollen Schaltkasten zusammengetragen und beantworten die am häufigsten gestellten Fragen. Bitteschön:

WIE VIEL STROM BENÖTIGT DER KONVERTER?

Mechanisch abgeschaltet (also mit dem Knopf an der Rückseite in der Off-Stellung) zieht der Konverter gar keinen Strom – was für solche Boxen übrigens nicht selbstverständlich ist. Im Stand-by-Modus sind es 3,9 Watt, im aktiven Betrieb 4,6 Watt, im aktiven Betrieb mit beleuchtetem Display 5,4 Watt. Solltet ihr den Konverter also das ganze Jahr in Betrieb haben, ohne ihn mechanisch abzuschalten, macht das knapp 41 Kilowattstunden. Das bedeutet ungefähr 12 Euro zusätzlich auf der Jahres-Stromrechnung.

WIE FUNKTIONIERT DER ETHERNET-SWITCH?

Denkbar einfach, wie die meisten LAN-Switches: Verbindet eure Internetquelle (in den meisten Fällen wahrscheinlich ein Router) mit einem beliebigen Netzkabel-Eingang an der Rückseite des Konverters. Damit liegt das Internet am Ethernet-Switch an. Wenn ihr nun ein Netzkabel von einer Konsole oder einem Computer/Laptop mit einem der noch freien Anschlüsse am Ligawo-Konverter verbindet, können auch diese auf das Internet zugreifen.

WELCHE PROTOKOLLE UNTERSTÜTZT DER SWITCH?

IEEE 802.3u/x mit 10/100 Mbit. Dank Auto-Negotiation klappt der Anschluss von Netzwerk-Geräten als Plug & Play. Kurzum: Stecker rein, glücklich sein.

IST DER KONVERTER HDCP-TAUGLICH?

Selbstverständlich!

MERKT SICH DER KONVERTER MEINE EINSTELLUNG?

Jawoll, wenn ihr das Gerät in den Stand-by-Modus versetzt und danach wieder einschaltet, wird automatisch der zuletzt anliegende Eingang aktiviert. Sehr komfortabel!

WELCHE FORMATE VERSTEHT DER VGA-EINGANG?

800 x 600, 1.024 x 768, 1.152 x 864, 1.280 x 720, 7.280 x 768, 1.286 x 960, 1.280 x 1.024, 1.360 x 768, 1.366 x 768, 1.440 x 900, 1.600 x 1.200 und natürlich auch 1.920 x 1.080.

WIE FUNKTIONIERT DER AV-AUDIOEINGANG?

Die roten und weißen Anschlussbuchsen sind sowohl mit dem gelben Composite-Videoeingang als auch dem darunter liegenden SVHS-Eingang kompatibel. Ihr könnt also entweder ein gelbes Chinch-Kabel oder ein SVHS-Kabel in ihre jeweiligen Buchsen einstöpseln und das Audiosignal dann über die roten und weißen Tonkabel anlegen. Aber Vorsicht: Ihr müsst am Konverter dann auch AV (für Composite) oder SVHS einstellen, sonst bekommt ihr kein Bild angezeigt.

WIE FUNKTIONIERT DER 3,5-MM-AUDIOANSCHLUSS?

Der Audio-Eingang mit dem hellgrünen Ring ist für den VGA-Anschluss gedacht. Der übermittelt ja, anders als HDMI, nur Bildsignale. Um den dazugehörigen Ton abzugreifen, müsst ihr hier euren PC-/Laptop-Audioanschluss mit dem Klinkenstecker-Eingang verbinden.

WELCHE LEISTUNG BRINGEN DIE USB-PORTS?

5 Volt bei 500 Milliampere pro USB-Anschluss. Das reicht für den Betrieb eines Xbox-One-Controllers, nicht aber zum Aufladen eines Playstation-4-Joypads. Die USB-Anschlüsse sind nur zur reinen Stromversorgung gedacht, hier lassen sich keine Peripheriegeräte wie Festplatten oder Ähnliches betreiben!

WELCHE BATTERIE BRAUCHT DIE FERNBEDIENUNG?

Eine Knopfzelle mit der Typennummer CR2032.

LESERBRIEFE

Anmerkungen? Wünsche? Fragen? Kritik & Kommentare? Schreibt uns per Post oder E-Mail!

NX: WAS KÖCHELT DA BEI NINTENDO?

Während Microsoft und vor allem Sony den Spielemarkt bestimmen, braut Nintendo an seiner neuen Konsole Nintendo NX.



Betrachtet man den Verlauf der Konsolenverkäufe über die letzten paar Konsolengenerationen hinweg, so zeigt sich ein interessanter Trend weg vom Platzhirsch hin zum Hersteller-Flickenteppich. Glaubt ihr nicht, gerade angesichts des riesigen Erfolgs der Playstation 4? Ist aber trotzdem so.

Der Reihe nach, angefangen mit der ersten „richtigen“ Konsole, dem NES. Der direkte und größte Konkurrent Sega Master System konnte zwar einige Achtungserfolge erringen, war aber niemals auch nur nahe dran, Nintendos Maschine zu überholen. Beim SNES galt genau dasselbe, obgleich die Menge an Konkurrenzkonsolen deutlich größer war und der Mega Drive – durch den inzwischen deutlich größeren Kreis an potenziellen Kunden – ebenfalls erfolgreich lief und viele Fans gewann.

Dann folgte die Ära der Playstation und erstmals sah Nintendo sich in die Verfolgerrolle gedrängt. In dieser Phase – und jener der Playstation 2, zu der ich gleich komme – sind wir am absoluten Höhepunkt der Konsolenmacht eines Einzelnen: Was Sony sagte, war Gesetz – undenkbar, dass irgendjemand in der Lage war, da einen Fuß in die Tür bzw. einen nennenswerten Marktanteil zu bekommen. Wie gesagt, es folgte die Zeit der Playstation 2, welche den Erfolg noch weiter zementierte. Die Xbox jedoch brachte dennoch eine neue Dynamik in das Geschehen: Obgleich deutlich weniger erfolgreich, gelang es der Microsoft-Maschine, sich sowohl eine mehr als ordentliche Dritthersteller-Unterstützung als auch zahlreiche namhafte Exklusivtitel zu sichern.

Und damit sind wir auch schon am Ende von vier Generationen an Platzhirschen angelangt, denn zur Zeit von Xbox 360, PS3 und Wii sah die Sache spürbar anders aus. Die Wii führte zwar bezüglich der Hardware-Verkäufe viele Jahre haushoch, diese brachen dann aber ebenso massiv und schnell ein, wie sie gestiegen waren. Währenddessen lag im Zweikampf zwischen Xbox und Playstation die Microsoft-Kiste lange vorne, wurde dann aber im Endspurt tatsächlich noch knapp von der Konkurrenz überholt.

Ist der Erfolg der Playstation 4 also so in Stein gemeißelt, wie es scheint? Keineswegs. Das zeigt schon alleine die Tatsache, dass die Xbox One seit dem desaströsen Release durchgehend Boden gut macht. Und dann ist da ja noch Nintendo NX, das nächste Gerät aus dem Hause Nintendo. Oftmals belächelt, haben sich die Japaner schon mehr als einmal wieder aufgerichtet, als sie am Boden lagen, und sind schlussendlich als strahlende Sieger aus dem Kampf hervorgegangen. Masn sieht: Es bleibt spannend! **Euer Lukas**



Jan-Mike wünscht sich mehr **mutige, kreative Neuentwicklungen**, wie wir sie etwa ehemals mit *Psychonauts* gesehen haben.

FRÜHER WAR MEHR LAMETTA

Hallo Onkel To – ähm, Lukas,

Mann, ganz schön schwer, sich an einen neuen Tonangeber auf den Leserbriefseiten zu gewöhnen! Machst deine Sache aber ganz anständig, mein Kleiner! (**Ähm ... danke? Anm. v. Lukas**) Ist aber auch wurst, ich hätte so oder so dasselbe geschrieben. Und zwar geht's bei mir um die Wiederbelebung alter Spielemarken, sei es in Form von Remakes wie *Halo: Anniversary Edition* (beziehungsweise die *Master Chief Collection*), Remasters wie – der Name verrät's – *Gears of War Remastered* (ich weiß, ist bei uns nicht erschienen, aber auch nicht indiziert, insofern kann ich es doch bestimmt erwähnen, oder?) oder Reboots wie *Tomb Raider: Definitive Edition* sowohl um ein Reboot ALS AUCH um ein Remaster! Re-Inception! Falls das aus diesem Absatz noch nicht klar hervorgegangen sein sollte: Ich stehe diesem nostalgisch verklärten „Alles-muss-wiederbelebt-werden!“-Wahn der Industrie mehr als skeptisch gegenüber. Was ist bloß passiert, dass es den Entwicklern anscheinend nicht mehr möglich ist, sich etwas Neues zu überlegen? Wo sind die Zeiten eines *Psychonauts* hin, eines *Voodoo Vince*, eines *Sphinx and the Cursed Mummy* (na, wer erinnert sich noch dran?)? Es scheint fast, die Videospiele-Branche verstünde sich selbst nur noch als eine nicht enden wollende Aneinanderreihung von Reminiszenzen, jegliches Aufkeimen von Kreativität oder gewagten Ideen wird sofort und unerbittlich im Keim erstickt. Noch schlimmer als die Neuauflagen ist – natürlich – nur der Fortsetzungswahn, der uns im Falle mancher

Serien nun bereits die vierte, fünfte oder sogar noch weiter fortgeschrittene Iteration beschert. Muss das sein? Für mich – und ich denke auch für dich und den Rest der Redaktion – als Spieler ist das eine mehr als unbefriedigende Situation. Es ist so, als würden im Kino keine neuen, kreativen Filme mehr laufen, sondern nur ständige, lahme Neuauflagen bereits bekannter Dinger. Oh, Moment, ich schreibe gleich weiter, muss nur diesen Marvel-Banner wegklicken, der sich gerade über meinen Bildschirm gelegt hat ... Hey, und hier kommt der Trailer zu *Batman vs. Superman: Dawn of Justice*! Ich bin ja auch nicht auf der Nudelsuppe dahergeschwommen und weiß natürlich, dass die zahlreichen Neuauflagen/Fortsetzungen usw. einen ganz bestimmten Grund haben: Er ist klein, rechteckig, in symbolischen Darstellungen meist grün, passt in jede Hosentasche und stinkt nach allgemeiner Ansicht nicht. Aber es ist halt auch so schade, weil Videospiele mal ein Pool purer Imagination waren. Zumindest meine ich, dass sie es mal waren. Hach, ich glaube, ich werde einfach langsam alt ... **Jan-Mike Bengel**

Lukas: Huhu, der Kleine hier! Ich habe mit solchen General-Pauschalisierungen ehrlich gesagt immer ein bisschen ein Problem. Klar, die Videospiele-Welt ist definitiv geprägt von alten, immer wieder aufgewärmten Ideen, sei es jetzt in Form von Remasters, Remakes oder Reboots – Lizenzversoftungen würde ich noch hinzunehmen. Aber es ist trotzdem unfair, daraus zu schließen, alles sei schlecht. Erstens finden sich auch unter diesen „sicheren“ Hits solche, die mit dem bekannten Material Neues

wagen oder schlicht und ergreifend grandios gut sind, egal, ob jetzt eine 5 hintendran hängt oder nicht. Zweitens kommt auf jede Fortsetzung auch ein neues, eigenständiges Spiel. Zugabe, im Blockbuster-Bereich finden sich frische Ansätze eher selten, aber wende deinen Blick doch einfach mal in Richtung Indie-Markt und du wirst angesichts der Fülle an kreativem Potenzial sehr schnell den Überblick verlieren. Guck dir nur mal ein *Minecraft* an – ein Musterbeispiel für eine abgefahrene, neue Idee, die gerade deswegen Anklang fand und seither Rekorde bricht. Und drittens – und damit komme ich zu meinem Hauptargument: Genau auf dieselbe Weise, wie wir uns jetzt über den angeblichen Mangel an Kreativität beschwerten, haben wir es schon vor fünf, zehn und 15 Jahren getan – und ich behaupte, sogar schon davor. Sobald ein Medium sich etabliert hat, wollen die damit Arbeitenden natürlich auch Geld damit verdienen und ständig nur ins Blaue zu schießen und zu hoffen, dass die Leute schon begeistert sein werden, stopft keine hungrigen Mäuler. Ohne ein kontinuierliches Lernen, ein Aufbauen auf dem, was andere Spiele zuvor geleistet haben, wäre das Medium heute nicht, dort, wo es ist, und wir würden noch immer auf 8-Bit-Kästen zocken und uns über völlig unausgeglichene Gameplay-Balance ärgern. Ich habe fertig.

VIELE FRAGEN, WENIG PLATZ

Hallo XBG-Team,

Ich habe ein paar Fragen, die ich gerne fragen würde und auf die ihr mir hoffentlich ein paar Antworten geben könnt:

- 1) Kommt 2016 auch ein *Assassin's Creed* raus?
- 2) Wie alt seid ihr alle in der Redaktion eigentlich?
- 3) Stimmt es, dass Microsoft Nintendo kaufen will? Das fände ich super! Ich liebe *The Legend of Zelda*, habe aber keine Wii U.



André wünscht sich tatsächlich eine **Fortsetzung** zu *Banjo-Kazooie: Schraube locker*. Ich hingegen möchte das Teil einfach nur vergessen.

- 4) Wie viele Stunden am Tag müsst ihr für eure Arbeit Videospiele spielen?
- 5) Wonach wählt ihr den Brief des Monats aus?
- 6) Kommt irgendwann ein neues *Halo*?
- 7) Kann man auf der Xbox One auch Xbox 360-Spiele spielen?
- 8) Kommt irgendwann *Banjo-Kazooie: Schraube locker 2*?

Mit freundlichen Grüßen, **André Röchtirsi**

Lukas: Und hier die Antworten!

- 1) Angeblich nicht. Gerüchten zufolge setzt die Reihe 2016 aus und kehrt erst 2017 mit einem Ägypten-Ableger zurück. 2016 soll dafür *Watch Dogs 2* erscheinen.
- 2) Ben ist 34, Marco ist 32, ich bin 27, Sebastian Zalando ist 29, Sascha Lohmüller ist 34, Christian Dörre ist 28 und Monika Jäger ist eine Dame und die fragt man nicht nach dem Alter.
- 3) Nö, stimmt nicht. Es gab da mal zu den Anfangszeiten der ersten Xbox Pläne, aus denen aber bekanntermaßen nichts wurde.
- 4) Das ist ganz unterschiedlich. Wenn wir gerade etwas testen, können dafür schon mal sechs bis acht Stunden oder mehr ins Land ziehen. Oft gibt es aber auch Wochen, in denen wir nur schreiben und so gut wie gar nichts spielen.
- 5) Das mache ich, und ich wähle stets den Brief aus, der besonders spannend ist – und nicht zu lang für den Kasten :-)
- 6) Jetzt ist doch gerade erst Teil fünf erschienen, da wird es bis zur Ankündigung des nächsten Spiels wohl noch dauern. Aber ich kann dich beruhigen: Das nächste *Halo* kommt bestimmt.
- 7) Kann man, aber nur solche, die von Microsoft freigegeben wurden – die Liste wächst jedoch stetig an!
- 8) Ich hoffe nicht. Ich hoffe inständig, dass es dazu niemals, niemals kommen wird. So, und nachdem du genug Fragen gestellt hast, um damit das ganze Heft zu füllen, breche ich an dieser Stelle einfach mal ab ;-)

LESERBRIEF DES MONATS

MUTIG IN DIE NEUEN ZEITEN

Yo, was geht, Lukas,

Grüße von einem Landsmann (so weit ich verstanden habe, bist du doch auch Österreicher, oder? Komme aus dem schönen Salzkammergut). Ich schreibe wegen der Geschichte, welche in den letzten Monaten die Videospiele-Welt in Atem gehalten hat – du weißt schon, die Sache mit Hideo Kojima. Tjoa, war ne ganz schöne Scheiße, ne? Da hast du – Konami – einen der respektabelsten und angesehensten Entwickler der gesamten Branche an Bord und hast dann nix Besseres zu tun, als ihn mit allen dir zur Verfügung stehenden Mittel rauszukehln. Und was machst du stattdessen? Glücksspielautomaten mit *Metal Gear*-, *Silent Hill*- und Was-weiß-ich-noch-was-für-Lizenzen! Genial, DAS ist es, worauf die Leute gewartet haben! Ironie off: Klar, keiner weiß, was da wirklich hinter den Kulissen abgelaufen ist, aber so, wie die Situation jetzt ist – das kann doch nicht die Lösung sein. Ein Kommentar, den ich auf Youtube gesehen habe, fasst die Sache ganz wunderbar zusammen: „Konami – we have no idea what the fuck we are doing.“ So schaut's aus! Allerdings habe ich keinerlei Sorge, dass Hideo Kojima nun in der Bedeutungslosigkeit verschwinden wird, der macht auch ohne Konami seinen Weg; schade nur, dass er diesen bei Sony und nicht bei Microsoft geht. Aber ganz ohne kindischen Konsohlenkrieg: Ich wünsche ihm alles Gute und weiß, dass er an seiner neuen Herausforderung wachsen wird. Mutig in die neuen Zeiten, wie es in der österreichischen Bundeshymne heißt! Ich habe den Brief übrigens genau so lange formuliert, dass er in den Brief-des-Monats-Kasten passt. Ist's mir gelungen?

Ingo Wühe

Lukas: Nö, zwei Zeilen waren noch übrig. Loser!



Kojimas neues Studio arbeitet – derzeit noch – PS4-exklusiv.

POSTADRESSE

Computec Media GmbH
Redaktion Xbox Games/Leserbriefe
Dr.-Mack-Str. 83 • 90762 Fürth

E-MAIL

xbg.leserbriefe@computec.de

XBOX-INDEX

Action
Adventure
Beat'em Up
Diverse

= ACT
= ADV
= BEU
= DIV

Geschicklichkeit = GSK
Ego-Shooter = EGO
Jump & Run = JNR
Rennspiel = RSP

Rollenspiel = RPG
Simulation = SIM
Sportspiel = SPS
Strategie = STG

* = Importspiel (k) = benötigt Kinect (One) = Xbox-One-Spiel

Der ultimative Leitfaden für One- und 360-Spiele

TITEL	SPIELER	GENRE	USK	LIVE	TEST IN	DIREKT-KAUF	WERTUNG	FAZIT
Ace Combat 6: Fires of Liberation	1-16	ACT	12	ja	1/08	-	82%	Braucht etwas für den Kickstart, brennt aber mit Freunden enorm lange.
Ace Combat: Assault Horizon	1-16	ACT	16	ja	7/11	-	88%	Dank Mach 3 ganz vorne mit dabei!
Air Conflicts: Secret Wars	1-4	ACT	12	ja	6/11	-	65%	Bleibt hinter der Schallmauer, fällt aber auch nicht aus den Wolken.
Alan Wake	1	ADV	16	-	4/10	ja	88%	Packend inszenierter Psycho-Thriller. Hochspannung!
Alarm für Cobra 11: Burning Wheels	1-2	RSP	12	-	1/09	-	73%	Bisschen spartanisch ausgefallenes Update zum halben Preis. Ist okay.
Alarm für Cobra 11: Crash Time	1-4	RSP	12	-	4/08	-	72%	Solider Straßenracer und ganz klar eine der besseren TV-Umsetzungen.
Alarm für Cobra 11: Das Syndikat	1-4	RSP	12	-	4/11	-	65%	Kommt gerade noch so durch den TÜV, rostet aber schon kräftig.
Alarm für Cobra 11: Highway Nights	1-4	RSP	12	-	1/10	-	70%	Eine dritte Lackschicht macht ein Auto zwar schöner, aber nicht unbedingt besser.
Alice: Madness Returns	1	ACT	16	-	5/11	ja	70%	Inhaltlich ein Ausflug in eine verstörte Traumwelt, spielerisch normaler Alltag.
Alien Breed: Trilogy	1-2	ACT	16	-	4/11	-	70%	Actionreiches Remake, das auf jedem Meter Potenzial verschenkt.
Alien: Isolation (One)	1	ADV	16	-	1/15	ja	75%	Die exzellente Atmosphäre kann die handwerklichen Schwächen leider nur schlecht kompensieren.
Aliens: Colonial Marines	1-6	ACT	18	ja	3/13	-	80%	Sicher kein Actionspiel wie aus dem Ei gepellt, dafür stimmen Inhalt, Sound und vor allem Atmosphäre!
Alone in the Dark	1	ACT	18	-	5/08	ja	78%	Guter Survival Horror, aber machtlos gegen Silent Hill und Resident Evil.
Alpha Protocol	1	ACT	16	-	5/10	-	88%	Außergewöhnliches Spionage-RPG abseits der üblichen Rollenspiel-Klischees.
Amped 3	1-2	SPS	16	-	1/06	-	74%	Kein wirklicher Nachfolger, sondern fast ein neues Spiel.
Anarchy Reigns	1-16	BEU	18	ja	3/13	-	82%	Hässliches Grafik-Entlein trifft muskelbepackten Multiplayer-Schwan: ein Online-Hit.
Apache: Air Assault	1-4	SIM	16	ja	1/11	ja	74%	Das ist kein Action-Spiel – es ist die Simulation einer Kampfmaschine.
Arcana Heart 3	1-2	BEU	12	ja	6/11	-	87%	Süß, niedlich und ziemlich moe. Komplexer Klopfer mit viel dahinter.
Arcania: Gothic 4	1	RPG	12	-	1/11	-	68%	Es schmerzt zu sehen, was aus diesem ehrgeizigen Spiel wurde.
Are You Smarter Than A 5th Grader? Game Time *	1-4	SIM	n.n.b.	ja	6/10	-	39%	Ein Fünftklässler würde es im Regal stehen lassen.
Armored Core 4 *	1-8	ACT	n.n.b.	ja	4/07	-	79%	Kompromisslose Action mit Schwächen in Kür & Storyline.
Armored Core: For Answer	1-8	ACT	12	ja	7/08	-	70%	Kurzweiliger Action-Intensivkurs, auch für Neulinge.
Army of Two: The Devil's Cartel	1-2	ACT	18	ja	7/13	ja	73%	Brutal ehrlicher Koop-Shooter mit Action, Action und nochmal Action. Zu zweit macht's schon Laune!
Ashes Cricket 2009	1-4	SPS	0	ja	6/09	ja	70%	Etwas nüchterner, aber kompetenter Cricket-Import.
Assassin's Creed IV: Black Flag	1-8	ACT	16	ja	1/14	ja	79%	Den genialen Elementen zur See wird durch alte Laster der Wind aus den Segeln genommen.
Assassin's Creed Syndicate (One)	1	ADV	16	-	1/16	ja	87%	Versprechen eingelöst: Die Assassinen machen nach dem geschasten Unity wieder Boden gut.
Assassin's Creed: Rogue	1	ACT	16	-	1/15	ja	83%	Ein wenig mehr Mut zur Innovation wäre toll gewesen, aber auch so überzeugt der Abwechslungsreichtum.
Assassin's Creed: Unity (One)	1-4	ACT	16	ja	1/15	ja	87%	Erstrahlt auf der One nicht nur im neuen Glanz, sondern poliert auch das Spielprinzip ordentlich auf.
Assassin's Creed	1	ACT	16	-	1/08	ja	92%	In jeder Hinsicht eine positive Überraschung.
Assassin's Creed 3	1-8	ACT	16	ja	12/12	-	79%	Starke Spielwelt & Seegefechte treffen auf technische Unzulänglichkeiten bei Grafik und Gameplay.
Assassin's Creed II	1	ACT	16	-	1/10	ja	90%	Ein gelungenes Attentat auf die Langeweile. Ezio fesselt an die Konsole.
Assassin's Creed: Brotherhood	1-8	ACT	16	ja	1/11	ja	90%	Dank frischem Gameplay und Multiplayer deutlich mehr als eine Erweiterung.
Assassin's Creed: Revelations	1-6	ACT	16	ja	1/12	-	88%	Tolles Spiel, doch jetzt muss ein neuer Held her. Schnell!
Asura's Wrath	1	ACT	16	-	3/12	-	81%	Viel Zorn, viel Barmherzigkeit. Der Racheheldzug ist schön anzusehen und leicht zu spielen.
Attack of the Movies 3D *	1-4	ACT	n.n.b.	-	5/10	-	35%	Steht in den USA im Regal und darf dort auch bleiben.
Avatar: Das Spiel	1-16	ACT	16	ja	1/10	ja	81%	Jurassic Park auf Steroiden. Überraschend gute Filmversetzung.
Avatar: Die Erde brennt	1-2	BEU	12	-	2/08	-	56%	Gut gestrafter Nachfolger, der immer noch einen Nachfolger braucht.
Backbreaker	1-4	SIM	0	ja	5/10	ja	79%	Im Football brechen Knochen - hier wird es richtig gut simuliert.
Baja: Edge of Control	1-10	RSP	0	ja	7/08	-	70%	Das beste Fahrwerk nützt nichts, wenn der Motor patzt...
Band Hero	1-8	GSK	0	ja	1/10	-	83%	Die Teenie-Ableger für Kids mit (zu) viel Taschengeld.
Banjo Kazeoie: Schraube locker	1-2	ACT	6	ja	1/09	ja	80%	Gelungenes Comeback des Jump'n'Run-Duos. Originell und witzig.
Baphomets Fluch 5	1	ADV	12	-	11/15	ja	82%	Ein würdiger Nachfolger für den zweiten Teil. Auf ganzer Linie ein Erfolg und eine echte Überraschung.
Bass Pro Shops: The Hunt *	1-2	SIM	n.n.b.	-	6/10	-	53%	Erlöst die Vierer, sie werden es euch danken!
Bass Pro Shops: Die Strike *	1-2	SIM	n.n.b.	-	5/10	-	51%	Nur was für genussame Angler mit vieeeel Zeit.
Batman: Arkham Asylum	1	ACT	16	-	6/09	ja	91%	Eine der besten Comic-Umsetzungen seit Langem. Batman in Bestform!
Batman: Arkham City	1	ACT	16	-	7/11	-	90%	Der Schrecken, der die Nacht durchflichtert. Der Spielspaß, der nie versiegt!
Batman: Arkham Knight (One)	1	ACT	16	-	9/15	ja	85%	Ein gelungenes, superatmosphärisches Finale der Arkham-Reihe. Nur das allgegenwärtige Batmobil nervt.
Batman: Arkham Origins	1-8	ACT	16	ja	1/14	-	87%	Kommt (ideen-)technisch nicht ganz an seine Vorgänger ran, darf aber keinem Batman-Fan fehlen!
Battle Fantasia	1-2	BEU	12	ja	3/09	-	78%	Hübscher Appetizer zum Einstieg in die Beat'em-Up-Welt.
Battle vs. Chess	1-2	STG	6	ja	4/11	-	86%	Prima Show. Prima Basis. Prima Inhalt. Mehr geht fast nicht.
Battlefield 2: Modern Combat	1-24	EGO	16	ja	3/06	ja	81%	Für Einzelspieler okay, für Mehrspieler exzellent!
Battlefield 3	1-24	EGO	18	ja	1/12	-	90%	Die Schlacht tobt - worauf wartet ihr noch?
Battlefield 4	1-24	EGO	18	ja	1/14	ja	84%	Der Multiplayer ist klasse, doch die Kampagne erweist sich als uninspiriert.
Battlefield: Bad Company	1-24	EGO	16	ja	5/08	ja	84%	Unterhaltsamer Militär-Shooter mit guter Engine. Der Multiplayer ist mager.
Battlefield: Bad Company 2	1-24	EGO	16	ja	3/10	ja	89%	Feuert aus allen Rohren auf Modern Warfare 2.
Battlefield: Hardline (One)	1-66	BEU	18	ja	5/15	ja	76%	Netter, aber selten zu Ende gedachter Cop-Thriller mit einem Multiplayer zwischen Battlefield und CS.
Battlestations: Midway	1-8	STG	12	ja	3/07	ja	76%	Strategisches Kriegsspiel mit viel Potential. Leider nicht ausgeschöpft.
Battlestations: Pacific	1-4	STG	12	ja	4/09	ja	83%	Tora! Tora! Tora! Midway ist ausgeschaltet. 80er Bereich erobert.
Bayonetta	1	ACT	18	-	2/10	ja	90%	Verzaubert die Spielerherzen: Bayonetta legt die Konkurrenz übers Knie.
BDFL Manager 2007	1-2	SIM	0	-	1/07	-	86%	Lässt sich fix bedienen, erleichtert den Einstieg und bietet viel Taktik.
Beautiful Katamari	1-4	GSK	0	ja	3/08	ja	75%	Schwächelnde Umsetzung eines tollen Spiels. Sollte man mal erleben haben.
Bee Movie: Das Game	1-2	ACT	0	-	2/08	ja	73%	Freizügiger Mix aus Flugshow und Kinder-Unterhaltung.
Beijing 2008	1-8	SPS	0	ja	6/08	-	68%	Ohne olympischen Hype bleibt nicht mehr viel übrig.
Ben 10 Alien Force: Vilgax Attacks	1	ACT	6	-	7/10	-	62%	Dünnes Ben-10-Süppchen, aber sehr schön dekoriert.
Ben 10: Cosmic Destruction	1	ACT	12	-	1/11	-	61%	Fans finden mehr als 10 gute Gründe, um Ben auch hier zu mögen!
Beowulf: The Game	1-4	ACT	18	-	1/08	-	78%	Motivierender Metzler im Stil von God of War. Ruhig mal reinschauen.
Big Bumpin' *	1-4	RSP	n.n.b.	ja	2/07	-	32%	Der Spielspaß fährt hier voll in die Bande.
Binary Domain	1-10	ACT	16	ja	3/11	-	70%	Interessante Spielidee im Clinch mit penetranten Spaßbremsen. Netter Versuch.
Bionic Commando	1-4	ACT	18	ja	4/09	ja	84%	Kein Megahit, aber sehr unterhaltsame Action. Operation Remake geglückt.
Bionic Heroes	1	ACT	0	-	2/07	-	64%	Wie erwartet: Für Bionide-Nerds wohl noch ganz okay.
Bioshock	1	EGO	18	-	6/07	ja	96%	Düster, beklemmend und phantastisch orchestriert. Absoluter Pflichtkauf!
BioShock 2	1-10	EGO	18	ja	2/10	ja	90%	Erzählstil, Kampfsystem, Stimmung - alles top. Bloß fehlen die Überraschungen.
BioShock Infinite	1	EGO	18	-	5/13	-	90%	Geht los und gönnt euch diesen faszinierenden Himmelsritt – wart ihr so freundlich?
Birds of Steel	1-16	ACT	16	ja	3/12	-	77%	Historisch und grafisch detailverliebt, kurzweilige Luftkampf-Action.
Black College Football Experience *	1-2	SPS	n.n.b.	-	5/10	-	48%	Mache keine Europareise und ziehe keine Topwertung ein.
Blacksite: Area 51	1-10	EGO	16	ja	1/08	-	82%	Ihr dürft ruhig mal einen Blick riskieren. Gebt den Aliens eine Chance.
Blades of Time	1-2	ACT	16	ja	3/11	-	74%	An sich ist sie ja liebenswürdig, doch Ayumi zickt zu oft herum.
Bladestorm: Der Hundertjährige Krieg	1	STG	12	-	2/08	ja	70%	Auf dem Bildschirm passiert einiges, nur habt ihr zu wenig Einfluss darauf.
BlazBlue: Calamity Trigger	1-2	BEU	12	ja	3/10	ja	92%	Starker Vorzeig-Prügler, dem eine große Zukunft bevorsteht.
BlazBlue: Continuum Shift	1-2	BEU	12	ja	1/11	ja	93%	Gutes wird noch besser: Die Perfektion ist zum Greifen nah.
Blazing Angels: Secret Missions of WWII	1-16	ACT	12	ja	6/07	ja	84%	Luftkampf gegen Wunderwaffen: Die Rotoren blasen frischen Wind zu uns.
Blazing Angels: Squadrons of WWII	1-16	ACT	12	ja	3/06	ja	84%	Wird in HD noch einen Tick natürlicher. Nur Fliegen ist schöner!
Blitz: The League	1-2	SPS	16	ja	4/07	-	72%	Keine Neuerungen außer verbesserter Optik. Spaß macht's trotzdem!
Blitz: The League II	1-2	SPS	16	ja	1/09	-	61%	Ein Sixpack-Starkbier zwischen dem sonst üblichen Fußball-Schampus.
Blood Bowl	1-2	SPS	12	ja	1/10	ja	75%	Warhammer-Fans freuen sich auf den Anstoß. Dem Rest ist es zu undurchsichtig.
Blood Bowl 2	1-2	STG	12	ja	11/15	ja	78%	Stürmt mit Wucht nach vorne – und prallt dann von einer Technik-Barrikade ab. Spielerisch aber superb.
Blood Stone 007	1-16	ACT	16	ja	1/11	-	71%	Bond ist ein Kinoheld. Auf der Konsole will's nicht mehr so recht klappen.
Blue Dragon	1	RPG	12	-	6/07	-	74%	Gut gemeintes, aber arg uninspiriertes Nippon-RPG.
Blur	1-20	RSP	12	ja	5/10	ja	87%	Zwischen Aggression und Geschwindigkeitsrausch - Adrenalin pur!
Bodycount	1-12	EGO	18	ja	7/11	-	62%	Saubere Ballerbasis, die eigene Ideen mitbringt, aber nicht auslötet.
Bolt: Ein Hund für alle Fälle	1	JNR	12	-	2/09	ja	73%	Hündchen mit angenehm aggressiver Identitätsstörung.
Bombberman: Act Zero	1-8	ACT	12	ja	1/07	-	27%	Ach du Schande, was ist das denn? NextGen ersetzt keinen Spielspaß, Leute.
Borderlands	1-4	EGO	18	ja	7/09	ja	86%	Ein verdammt guter Geheimtipp: Ego-Roleplaying-Spaß mit kleinen Macken.
Borderlands 2	1-4	EGO	18	ja	12/12	-	85%	Spielerisch und gestalterisch praktisch inhaltsgleich mit dem genialen Vorgänger.
Borderlands: Add-On Doppelpack	1-4	EGO	18	ja	4/10	ja	78%	1,5 Add-Ons zum vernünftigen Preis. Geht in Ordnung.
Borderlands: The Pre-Sequel (One)	1-4	ACT	18	ja	1/15	ja	82%	Nur ein kleiner Teil der Serie, aber ihr werdet mit Sicherheit euren Spaß damit haben!
Bound by Flame	1	RPG	16	-	7/14	ja	55%	Langweilig inszeniertes RPG mit raubeiniger Aufmachung, blöden Dialogen und schwachem Kampfsystem.

TITEL	SPIELER	GENRE	USK	LIVE	TEST IN	DIREKT-KAUF	WERTUNG	FAZIT
Brave: A Warrior's Tale	1	ADV	6	-	7/09	-	42%	Im wahrsten Sinne des Wortes ein reines Kinderspiel.
Brink	1-16	EGO	16	ja	5/11	-	80%	Eines müsst ihr wissen: Offline zu gehen, bedeutet für Brink Herztstanz.
Brothers in Arms: Hell's Highway	1-20	EGO	18	ja	7/08	ja	82%	Freunde des Genres rufen "Curaheel!" Der Rest wirft den Karabiner ins Korn.
Brunswick Pro Bowling (k)	1-4	SPS	0	-	4/11	-	50%	Viel Bowling-Potenzial trifft auf wenig Durchschlagskraft.
Brütal Legend	1-8	ACT	18	ja	7/09	-	85%	Versoffete Comic-Battle-Hymn mit einem richtig dicken Schuss Humor.
Bullet Witch	1-2	ACT	18	ja	3/07	-	49%	Das war wohl nix! Für Trash-Fans vielleicht ganz interessant.
Bulletstorm	1-4	EGO	18	ja	3/11	ja	84%	Spielt sich wie ein langer Tritt in den Hintern. Brutalo-Klamauk für Gamer mit Humor.
Bully: Die Ehrenrunde	1-2	ACT	16	-	3/08	ja	86%	Jimmy gehört eher in den Knast als in die Schule. Doch nicht bei uns.
Burnout Paradise: The Ultimate Box	1-8	RSP	12	ja	3/09	-	92%	Das ist wirklich das "ultimate" Rennspiel-Erlebnis!
Burnout: Paradise	1-8	RSP	12	ja	2/08	ja	89%	Criterion holt alles aus der beliebten Rennspiel-Serie raus. Hut ab!
Burnout: Revenge	1-6	RSP	12	ja	3/06	ja	92%	Von 0 auf 200 in drei Sekunden: Burnout Revenge rast allen davon!
Cabela's African Safari *	1	ACT	n.n.b.	-	2/09	-	42%	Nicht nur der Löwe schläft heut' Nacht.
Cabela's Big Game Hunter 2008 *	1	SIM	n.n.b.	-	2/08	-	55%	Leicht frasierter Cabela-Neuenteiger mit traditionellen Problemen.
Cabela's Dangerous Adventures	1	ACT	12	-	4/09	-	52%	Jägermeister. Denn manche Hirschszatz erträgt man nur blau.
Cabela's Dangerous Hunts 2011	1-4	ACT	16	-	5/11	ja	60%	Obacht! Aggressive Ente im Anflug!
Cabela's North American Adventures *	1-4	SPS	n.n.b.	ja	7/10	-	58%	Cabela entdeckt ganz zaghaft Features von vor fünf Jahren.
Cabela's Outdoor Adventures *	1	SIM	n.n.b.	-	5/10	-	62%	Cabela jagt den Mittelweg aus Tempo und Simulation.
Call of Duty 2	1-16	EGO	18	ja	1/06	ja	85%	Zeigt ansatzweise, was die Xbox leisten kann.
Call of Duty 3	1-16	EGO	18	ja	1/07	ja	88%	Das kracht, rumst und sieht verdammt gut aus. Volltreffer!
Call of Duty 4: Modern Warfare	1-12	EGO	18	ja	1/08	ja	93%	Aus dem Weg, Master Chief! Hier kommt der Shooter des Jahres!
Call of Duty: Advanced Warfare (One)	1-18	EGO	18	ja	1/15	ja	77%	Der Mehrspieler-Part weiß durch einige intelligente Design-Entscheidungen zu gefallen, Solo suckt aber.
Call of Duty: Black Ops	1-18	EGO	18	ja	1/11	ja	89%	Der Kalte Krieg mit heißer CoD-Präsentation.
Call of Duty: Black Ops 2	1-18	EGO	18	ja	12/12	-	82%	Typisch Call of Duty: Kurz, intensiv und spaßig, aber auch technisch und spielerisch veraltet.
Call of Duty: Black Ops 3 (One)	1-18	EGO	18	ja	1/16	ja	88%	Ein Call of Duty mit einer unerwartet interessanten Handlung – gefällt uns deutlich besser als die Vorgänger.
Call of Duty: Ghosts	1-12	EGO	18	ja	1/14	ja	87%	Im Multiplayer genauso unterhaltsam wie die Vorgänger, auch die Kampagne kann sich sehen lassen.
Call of Duty: Modern Warfare 2	1-18	EGO	18	ja	1/10	ja	89%	Enttäuscht in manchen Punkten, ist aber ein riesiger Megaspieß.
Call of Duty: Modern Warfare 3	1-18	EGO	18	ja	1/12	-	89%	Für eine Achterbahnfahrt mit einer feuernden M60 im Anschlag.
Call of Duty: World at War	1-16	EGO	18	ja	1/09	ja	83%	Tritt in große Fußstapfen, aber dicke Technik allein gewinnt keinen Krieg.
Call of Juarez	1-16	EGO	18	ja	5/07	ja	80%	Deftige Westernkost. Auf der Xbox 360 besser als auf dem PC.
Call of Juarez: Bound in Blood	1-16	EGO	18	ja	5/09	ja	87%	Im Wilden Westen geht's heiß her. Heiß bedeutet in diesem Fall „äußerst spaßig“.
Call of Juarez 2:5: Leider wird der Mut zum Wandel nicht belohnt.	1-12	ACT	18	ja	6/11	-	59%	
Captain America: Super Soldier	1	ACT	16	-	6/11	-	63%	Keine Stars and Stripes. Dem Patrioten fehlt etwas an Biss.
Carnival Games: In Aktion! (k)	1-2	GSK	0	-	4/11	-	60%	Eine Eintrittskarte ins Phantasialand kostet dasselbe, bringt aber mehr Spaß.
Cars	1-2	RSP	0	-	2/07	ja	69%	Grafisch leicht aufgebohrte Xbox-Fassung mit denselben Problemen.
Cars: Hook International	1-2	RSP	0	-	2/08	-	68%	Gaudi-Racer für die jüngeren McQueen-Fans.
Cars: Race-O-Rama	1-2	RSP	0	-	1/10	-	59%	Fahrt konsequent an der Zielgruppe vorbei.
Castlevania: Lords of Shadow	1	ACT	16	-	7/10	-	86%	Castlevania löst sich von seinen Ketten und beschreitet neue Wege.
Castlevania: Lords of Shadow 2	1	ADV	16	-	5/14	ja	79%	Eine gute, wenn auch wuchtige Fortsetzung mit interessanten Ideen und noch mehr akuten Macken.
Catherine	1-2	GSK	16	-	3/12	-	91%	Stimulierung für die Sinne: Catherine verdreht jedem Spieler den Kopf
Child of Eden	1	ACT	6	-	5/11	ja	87%	Futuristisch anmutendes Multimedia-Spektakel fernab üblicher Standards.
Chromehounds	1-12	ACT	16	ja	5/06	-	80%	Für Freunde von Kampfbots und Online-Gefechten.
Civilization Revolution	1-4	STG	6	ja	5/08	ja	83%	Mit den richtigen Ideen ist komplexe Strategie auch auf Konsolen möglich.
Colin McRae: DIRT	1-8	RSP	0	ja	5/07	ja	91%	Direkt an die Spitze: Colin McRae bleibt der Rallye-Champion!
Colin McRae: DIRT 2	1-8	RSP	6	ja	6/09	-	93%	Das bislang vollendetste Offroad-Paket. Dürfte schwer zu toppen sein.
College Hoops 2K8 *	1-4	SPS	n.n.b.	ja	2/08	-	80%	Bester Teil der vielleicht besten College-Basketball-Serie
Command & Conquer 3: Kane's Rache	1-4	STG	16	ja	5/08	-	86%	Kane ist zurück und mit ihm unser Spielspaß im C&C-Universum.
Command & Conquer 3: Tiberium Wars	1-4	STG	16	ja	4/07	ja	93%	Ausbalancierte Massenkellereien mit toller Story.
Command & Conquer: Alarmstufe Rot 3	1-4	STG	16	ja	1/09	-	84%	Wie die aufgehende Sonne, so auch der Spielspaß. Lässt sich gut steuern.
Conan	1	BEU	16	-	1/08	ja	72%	Männer-Bea't-em-Up zwischen Stahl, Blut und zu geraden Linien.
Conflict: Denied Ops	1-2	EGO	18	ja	3/08	-	66%	Kommt in dieser Form zwei Jahre zu spät. Dank Koop aber nicht ganz verloren.
Crash of the Titans	1-2	JNR	12	-	1/08	ja	67%	Kurzweilige Spring-Schlagerei, die schnell abflacht.
Crash: Herrscher der Mutanten	1-2	JNR	6	-	1/09	ja	75%	Klassisches Jump'n'Run, das seine technischen Schwächen einfach wegrinst.
Create	1	GSK	0	-	1/11	-	75%	Bauklötzchen stapeln war gestern, heute wird kreiert!
Crossboard 7	1-2	SPS	6	-	1/11	-	58%	Boardspiel mit möglichem Umfang, aber netter Präsentation.
Crysis 2	1-12	EGO	18	ja	4/11	ja	90%	Unterhält durchgehend auf sehr hohem Niveau. Und sieht klasse aus.
Crysis 3	1-12	EGO	18	ja	5/13	-	89%	Die unterhaltsamste Technikdemonstration am Videomarkt – Crysis bleibt sich zum Finale treu.
CSI: Eindeutige Beweise	1	ADV	12	-	1/08	ja	52%	Werbewirksam inszenierter Denkabgang bar jeder Herausforderung.
Damnation	1-2	ACT	16	ja	5/09	-	39%	Mit den Worten des Johnny Rotten: „No Future“ für diese Art Spiel.
Dance Central (k)	1-2	GSK	0	-	1/11	-	84%	Wer sich Kinect kauft, sollte sich dieses Spiel unbedingt mitnehmen.
Dance Central 2 (k)	1-2	GSK	0	-	1/12	-	87%	Wer hier auf dem Hintern hocken bleibt, hat sich auf Superkleber gesetzt.
Dance Evolution	1-2	GSK	0	ja	1/11	-	67%	Sehr japanisches Tanzspiel, das im Vergleich altbacken wirkt.
Dance Paradise (k)	1-10	GSK	0	-	2/11	-	70%	Die Bewegungssteuerung erfüllt leider nicht die Erwartungen.
Dancing Stage Universe	1-4	GSK	0	ja	2/08	-	80%	Nettes Tanzspiel, leider zu sehr auf den westlichen Geschmack zugeschnitten.
Dancing Stage Universe 2	1-4	GSK	0	ja	7/08	-	80%	Selbst Couch-Potatoes verspüren bei diesem Titel ein Kribbeln in den Beinen.
Dante's Inferno	1	ACT	18	-	2/10	ja	85%	Wer noch nie durch die Hölle ging, kann es nun tun. Teuflich gut!
Dark Messiah of Might & Magic: Elements	1-10	RPG	18	ja	2/08	-	83%	Eher was für Fans mitreißender Action als für Spieltzohr- und Fußbaarträger.
Dark Souls	1-4	ACT	16	ja	7/11	-	91%	Bombenschwere Fantasy-Action, für die es sich zu sterben lohnt.
Dark Souls 2	1-4	RPG	16	ja	5/14	-	92%	Vielständiges Kampfsystem, hohe Langzeitmotivation, riesige Spielwelt: Ein Höhepunkt des Genres!
Dark Souls 2: Scholar of the First Sin (One)	1-4	RPG	16	ja	7/15	ja	88%	Technisch nur marginal verbesserte, dafür aber umfangreichste Fassung des einzigartigen RPGs.
Dark Void	1	ACT	16	-	2/10	ja	78%	Gleitet kurz auf der Spießabluftströmung, landet dann aber etwas unsanft.
Darkest of Days *	1	EGO	n.n.b.	-	5/10	-	32%	Perfektes Beispiel für: gute Idee, miserable Umsetzung.
Darksiders	1	ACT	18	-	2/10	ja	84%	Fette Comic-Action mit mächtig dickem Schwert.
Darksiders 2	1	ACT	16	-	10/12	-	85%	THQ lässt uns mit Tod den Spaß am Entdecken entdecken.
Darkstar One: Broken Alliance	1	SIM	12	-	5/10	ja	70%	Space Opera für Liebhaber eines klassischenScience-Fiction-Themas.
Das Bourne Komplott	1	ACT	18	-	5/08	-	76%	Kann trotz kurzer Dauer nicht das hohe Anfangsniveau erreichen.
de Blob 2	1-2	JNR	6	-	2/11	ja	87%	Faszinierendes Farbspiele mit tollem Konzept.
Dead or Alive 4	1-16	BEU	16	ja	2/06	-	90%	Optisch super, spielerisch stark und (noch) konkurrenzlos. Zugreifen!
Dead or Alive 5	1-4	BEU	16	ja	12/12	-	88%	Der beste Teil der DoA-Serie bleibt sich selbst treu, scheut sich aber nicht vor Feintuning.
Dead or Alive 5: Last Round (One)	1-16	BEU	16	ja	5/15	ja	86%	Die umfangreichste und wohl auch beste Version des Spiels, mittlerweile aber technisch etwas veraltet.
Dead or Alive: Xtreme 2	1-4	SIM	12	ja	2/07	-	72%	Es sieht gut aus, aber innere Werte sind mit der Lupe zu suchen.
Dead Space	1	ACT	18	-	7/08	ja	88%	Toller Survival-Horror, der euch den Schlaf rauben wird.
Dead Space 2	1-8	ACT	18	ja	2/11	-	90%	Im Weltall hört niemand eure Freundschaftsschreie. Toll gemachter Action-Horror!
Dead Space 3	1-2	ACT	18	ja	3/13	-	90%	Phänomenale Technik, tolle neue Ideen: Trotz des Weltraum-Vakuums geht Isaac nicht die Luft aus!
Deadliest Catch: Alaskan Storm *	1-8	SIM	n.n.b.	ja	2/11	-	51%	Trotz wilder See kein Wellenbrecher.
Deadliest Catch: Sea of Chaos *	1-8	GSK	n.n.b.	-	2/11	-	34%	Investiert das Geld lieber in einen Krabbencocktail.
Deadly Premonition	1	ADV	18	-	1/11	ja	61%	Kaum zu steuernde Reise ins Horror-Herz der verwirrenden Töne.
Deadpool	1	ACT	18	-	9/13	ja	81%	Humorvoller kann man das Thema Deadpool kaum anpacken. Action von der Stange, die aber unterhält.
Deathsmiles	1-2	ACT	n.n.b.	ja	2/11	ja	83%	Zauberhaftes Shoot'em-Up auf der Suche nach Herausforderungen.
Def Jam Rapstar	1-2	GSK	0	-	1/11	-	80%	Ist ja hammer-hammerhart, da ist Einiges am Start! Zumindest in musikalischer Hinsicht.
Def Jam: ICON	1-2	BEU	18	ja	3/07	-	86%	Rapper vermöbeln mit Sound und Stil: Zugreifen und Boxen aufdrehen!
Defiance	1-XX	ACT	18	ja	7/13	-	69%	Glich-behäfteter MMO-Shooter, der in seiner aktuellen Form noch nicht wirklich fesseln kann.
Der Gestiefelte Kater (k)	1-2	ADV	6	-	2/12	-	60%	Unterhaltsamer Katzenheld macht sich auf ins kurze Abenteuer.
Der Goldene Kompass	1	ADV	12	-	2/08	-	59%	Ein paar gute Ansätze, zu weiten Teilen aber eine Standard-Filmumsetzung.
Der Herr der Ringe: Der Krieg im Norden	1-3	ACT	16	ja	1/12	-	75%	Die Kollegen im Norden leisten souverän ihren Militärdienst ab.
Der Herr der Ringe: Die Eroberung	1-16	ACT	16	ja	2/09	ja	67%	Allerhöchstens für Fans der Filme zu empfehlen. Wenn überhaupt.
Der Herr der Ringe: Schlacht um Mittelmeer II	1-4	STG	12	ja	5/07	-	91%	Es funktioniert! Echte Strategie auf einer Konsole! Mit Massenschlachten!
Der Pate	1	ACT	18	-	1/07	-	84%	Auch die 360-Version kann man nur schwer ablehnen.
Der Pate 2	1-16	ACT	18	ja	3/09	-	82%	GTA IV behandelt man mit Respekt, capito? Und das tut der Pate.
Der Unglaubliche Hulk	1	ACT	12	-	5/08	-	68%	Nicht alles Grüne ist gut für seine Umwelt.
Destiny (One)	1-12	EGO	16	ja	11/14	ja	82%	Die Shooter-Revolution bleibt aus. Spaß macht Bungies erster Ausflug in die MMO-Welt aber auf jeden Fall!
Destroy All Humans: Der Weg des Furors	1-2	ACT	16	-	3/09	ja	38%	So wird das nichts mit der UFO-Sekte.
Deus Ex: Human Revolution	1	ACT	18	-	6/11	-	91%	Atmosphärisch starker Sci-Fi-Thriller, der mühelos Genre-Grenzen sprengt.
Deus Ex: Human Revolution: Director's Cut	1	ACT	18	-	1/14	-	85%	Der Zahn der Zeit hat an der Technik und der Grafik genagt – inhaltlich aber nach wie vor grandios.
Devil May Cry 4	1	ACT	16	-	2/08	ja	82%	Nicht der erwartete Superknüller, aber eingetretener Titel aus dem Hause Capcom.
Devil May Cry 4: Special Edition (One)	1	ACT	16	-	9/15	ja	81%	Die sieben Jahre sind nicht spurlos an Dante vorbeigezogen, das Kampfen hat er aber immer noch drauf.
Diablo 3	1-4	ACT	16	ja	11/13	ja	84%	Hoffentlich wird das suboptimale Balancing noch gepatcht – dennoch ein klasse Hack & Slay.
Diablo 3: Ultimate Evil Edition (One)	1-4	RPG	16	ja	11/14	ja	89%	Das Spiel hat einen schnell in seinen Bann gezogen und lässt einen dann monatelang nicht los.
Die Chroniken von Narnia: Prinz Kaspian von Narnia	1-2	ACT	12	-	6/08	ja	71%	Kein Lizenzschrott, aber es wäre viel mehr drin gewesen.
Die Geheimnisse der Spiderwicks	1-4	ADV	12	-	3/08	-	70%	Jüngere Gamer freuen sich auf eine Welt voller Magie.
Die Legende der Wächter	1	ACT	6	-	1/11	-	60%	So ein Uhu kann viel, aber eben keinen Zusatzinhalt anleben.
Die Simpsons: Das Spiel	1-2	JNR	12	-	1/08	-	70%	Zündet einmal richtig, danach hat es sich ausgelacht.
Die Sims 3	1	SIM	6	-	1/11	-	80%	GSZ 3.0 jetzt auch für Konsole. Immer noch spannend anzusehen.

TITEL	SPIELER	GENRE	USK	LIVE	TEST IN	DIREKT-KAUF	WERTUNG	FAZIT
Die Sims 3: Einfach tierisch	1	SIM	6	-	1/12	-	78%	Nicht für die Katz, aber doch recht teuer.
DIRT 3	1-8	RSP	6	ja	5/11	ja	92%	Gewohnt erstklassige Schlammsschlacht mit neuen Ideen und alten Stärken.
DIRT Showdown	1-8	RSP	6	ja	7/12	-	76%	Im Multiplayer durchaus sehr spaßige, alleine jedoch schnell langweilige Raserei ohne Tiefgang.
Dishonored	1	ACT	18	-	12/12	-	88%	Faszinierende Mischung aus Action, Schleichen, Tricksen und einem tollen Setting.
Disney Infinity 2.0 (One)	1-4	ADV	12	ja	1/15	-	66%	So sollten Fortsetzungen nicht aussehen: in vielen Punkten schlechter und restriktiver als der Vorgänger.
Disney Infinity 3.0	1-4	ACT	6	ja	11/15	-	75%	Das Spiel ist nicht übel, das Geschäftsmodell kann einem aber übel werden lassen. Ergo: Luft nach oben.
Disney Universe	1-4	JNR	6	-	1/12	-	70%	Riesige Disney-Welt für kleine Jump'n'Run-Abenteurer.
Disney: Sing It!	1-8	GSK	0	ja	2/09	-	68%	Laufarme Disney-Karaoke für junge Nachwuchsinterpreten.
Disney's Triff die Robinsons	1	ACT	6	-	4/07	-	63%	Als PAL-Version, und* auf anderen Konsolen günstiger...
Divinity II: Ego Draconis	1	RPG	12	-	6/09	-	78%	Unterhaltsame und traditionelle Drachen-Saga, lediglich etwas unausgereift.
Divinity II: The Dragon Knight Saga	1	RPG	12	-	1/11	ja	75%	Die Drachen heizen auf Sparflamme. Warm wird einem dennoch.
Divinity: Original Sin – Enhanced Edition	1-2	RPG	16	ja	1/16	ja	85%	Komplex und variantenreich wie kaum ein zweites Rollenspiel, aber mit hoher Einstiegshürde.
DJ Hero	1-8	GSK	0	ja	1/10	-	90%	Vorsicht, Eltern: Dieses Spiel lässt den Berufswunsch DJ unauslöschlich aufkommen.
DJ Hero 2	1-3	GSK	0	ja	1/11	-	90%	Der zweite Auftritt gelingt souverän: Rundum verbesserter Disc Jockey.
DMC: Definitive Edition (One)	1	ACT	16	-	5/15	ja	86%	Ein Muss für Hardcore-Serienfans und alle, die diesen Action-Kracher bislang verpasst haben.
DmC: Devil May Cry	1	ACT	16	-	3/13	-	80%	Denkt euch das DmC-Franchise einfach mal weg und genießt einen netten Schnetzer mit Designmacken.
DoDonPachi: Resurrection	1	ACT	12	-	1/12	-	80%	Freispiel für Hardcore-Zocker mit Shooter-Standleitung nach Japan.
Don King Boxing	1-2	SPS	12	ja	4/09	-	58%	Ein sprichwörtlicher Querschläger, der in Kings Frisur hängen bleibt.
Don King presents Prizefighter *	1-2	BEU	n.a.b.	-	5/08	-	58%	Ein Spiel wie ein Axel-Schulz-Kampf: Schwach angefangen, stark nachgelassen.
Doom 3: BFG Edition	1-8	EGO	18	ja	12/12	-	71%	Eine virtuelle Geisterbahn auf der nicht ganz erfolgreichen Suche nach ihrer neuen Videospiel-Identität.
Dr. Kawashimas Körper- und Gehirnbübungen (k)	1-4	GSK	0	-	2/11	-	78%	Diagnose: Kinect und Kawashima passen gut zusammen. Nächstes Mal mehr Umfang.
Drachenzähnen leicht gemacht	1-2	ACT	6	-	4/10	-	59%	Und wieder eine Filmumsetzung, auf die man auch verzichten kann.
Drachenzähnen leicht gemacht 2	1-2	ACT	6	-	11/14	ja	46%	Freud- und liebevolle Filmadaption ohne Ideen und praktisch völlig und Langzeitmotivation.
Dragon Age II	1	RPG	18	-	3/11	ja	85%	Der Champion geht um: Imposantes RPG, dem es nur an neuer Technik mangelt.
Dragon Age: Awakening	1	RPG	18	-	3/10	ja	87%	Das Abenteuer geht weiter. Eine Reise, der man sich anschließen sollte.
Dragon Age: Inquisition (One)	1	RPG	16	-	1/15	ja	74%	Bemüht sich sehr, an die Stärken des ersten Teils anzuknüpfen, erreicht aber oft die eigenen Ziele nicht.
Dragon Age: Origins	1	RPG	18	-	1/10	ja	87%	Klopft leise an Baldurs Tor und dreht dann mit donnernden Fanfaren richtig auf.
Dragon Ball Xenoverse (One)	1-6	BEU	12	ja	5/15	ja	65%	Durch die zwei herausragenden Stärken (Story und eigener DB-Held) ein Muss für Fans, der Rest ist mau.
Dragon Ball Z: Battle of Z	1-8	BEU	12	ja	3/14	ja	73%	Weißt im Detail einige Lücken auf, welche in den Online-Duellen teilweise wieder gefüllt werden.
Dragon Ball Z: Burst Limit	1-2	BEU	12	ja	5/08	-	75%	Prima pure Prügelei, perfekt passend zum Papa.
Dragon Ball Z: Ultimate Tenkaichi	1-8	BEU	12	ja	1/12	-	78%	Es gibt immer einen stärkeren Gegner. Und den könnt ihr hier finden.
Dragon Ball: Raging Blast	1-16	BEU	12	ja	1/10	-	59%	Unnötige Designfehler ziehen den Saiyain auf den Boden der Tatsachen zurück.
Dragon Ball: Raging Blast 2	1-8	BEU	12	ja	1/11	-	73%	Gerät leicht außer Kontrolle. So wie Dämon Boo auf 180.
Dragon's Dogma	1	RPG	16	-	7/12	-	80%	Actionreiches & spannendes Abenteuer mit einigen innovativen Ideen und Besonderheiten.
Dreamcast Collection	1	DIV	12	-	3/11	-	61%	Bei der Riesenauswahl an Dreamcast-Games: Warum müssen es diese vier sein?
Driver: San Francisco	1-8	RSP	12	ja	7/11	-	87%	Gelungenes Comeback: Driver spielt wieder in der Top-Liga mit!
Duke Nukem Forever	1-8	ACT	18	ja	5/11	-	85%	Derber Old-School-Spaß. Nach 14 Entwicklungsjahren sollte es das auch sein!
Dungeons Siege III	1-4	ACT	18	ja	5/11	-	80%	Im Kerker geht die Party ab. Draußen wird ausgenüchelt.
Dynasty Warriors 6	1-2	ACT	12	-	3/08	ja	69%	Ewig gleiches Button-Mashing. Es wird Zeit für etwas Neues.
Dynasty Warriors 6: Empires	1	ACT	12	-	6/09	ja	67%	Ein wenig mehr Strategie im Spiel rechtfertigt noch keine Neuanschaffung.
Dynasty Warriors 7	1-2	ACT	12	ja	4/11	-	72%	Der Wandel ist da, aber noch nicht komplett vollzogen.
Dynasty Warriors: Gundam 2	1-2	ACT	12	ja	3/09	-	72%	Kräftig wie ein 50er-Roller, dafür gibt's gleich ein paar hundert davon.
Dynasty Warriors: Gundam 3	1-2	ACT	12	-	6/11	-	60%	Nicht alle Roboter sind automatisch Spaßprodukte.
Dynasty Warriors: Strikeforce	1-4	ACT	12	ja	3/10	-	66%	Derselbe historische Schlachtenverlauf wie beim letzten Mal.
EA Sports Active 2	1-2	SPS	0	-	1/11	-	78%	Dank voller Körperperforation anstrengend und wirksam, aber auch teuer.
EA Sports MMA	1-2	SPS	18	ja	1/11	-	84%	Die erste Runde nur knapp verloren, doch der Kampf geht weiter.
EA Sports UFC (One)	1-2	SPS	18	ja	9/14	ja	71%	Technisch in Ordnung, inhaltlich und spielerisch lässt UFC jedoch einiges zu wünschen übrig.
Earth Defense Force 2017	1-2	ACT	16	-	2/08	ja	70%	Gebt diesem Studio ein größeres Budget und einen Storywriter an die Hand!
Earth Defense Force 2025	1-4	ACT	16	ja	5/14	-	60%	Wenn ihr gelegentlich Dampf ablassen und eure Insektenphobie bekämpfen wollt, ist es ganz okay.
Earth Defense Force: Insect Armageddon	1-6	ACT	16	-	6/11	-	76%	Hässlich wie ein Mistkäfer, aber liebenswürdig wie eine Honigbiene.
Eat Lead: The Return of Matt Hazard	1	ACT	16	-	3/09	-	77%	Bekannte Schwächen in einem starken Titel. Ältere Spieler lieben es.
El Shaddai: Ascension of the Metatron	1	ACT	12	-	6/11	-	77%	Künstlerisch gehalten, das Gameplay bekam aber nur fünf Brote und zwei Fische.
Enchanted Arms	1-2	RPG	6	-	6/06	-	74%	Durch und durch japanisch, mit guten Ideen und vielen Nervereien.
Enemy Territory: Quake Wars	1-16	EGO	16	ja	5/08	-	66%	Wo ist ein Drill-Instructor, wenn man einen braucht?
Enslaved Odyssey to the West	1	ACT	16	-	7/10	ja	83%	Fesselnde Comic-Action in prächtigem Setting. Wir wollen mehr!
Eragon	1-2	ACT	16	ja	2/07	-	60%	Zu leicht, zu kurz, aber trotzdem ganz lustig. Definitiv nur für Fans!
Escape Dead Island	1	ADV	18	-	3/15	ja	41%	Wird dem Vorbild in keinerlei Hinsicht gerecht – unglaublich viel Backtracking und nervige Speicherpunkte.
Eternal Sonata	1-3	RPG	12	-	1/08	ja	84%	Wunderschönes Japano-RPG, da wird einem richtig warm ums Herz.
Eurosport Winter Stars	1-4	SPS	0	ja	1/12	-	58%	Hätte noch ein paar mehr Trainingseinheiten vertragen können.
Evolve (One)	1-5	EGO	16	ja	5/15	ja	86%	Tolles, exzellent ausbalanciertes Konzept, das auch noch technisch beispielhaft auf der Xbox landet.
F.3.A.R.	1-4	EGO	18	ja	5/11	-	80%	Geburt geglückt: Auch der dritte Teil ist ein starkes Stück Horror.
F.E.A.R.	1-16	EGO	18	ja	1/07	-	90%	Auf der Konsole noch besser als am PC.
F.E.A.R. 2: Project Origin	1-16	EGO	18	ja	2/09	ja	88%	Lust auf einen flauen Magen, 1a Spielbarkeit und Atmosphäre? Dann los!
F.E.A.R. Files	1-16	EGO	18	ja	1/08	-	74%	Ballerorgie reloaded. Leider nur ein durchschnittliches Add-On.
F1 2010	1-12	RSP	0	ja	7/10	-	91%	Der Traum eines jeden Formel-1-Fans. Einsteigen und abhacken!
F1 2011	1-16	RSP	0	ja	7/11	-	93%	Die Königsklasse des Motorsports zeigt sich auch 2011 erfolgreich.
F1 2012	1-16	RSP	0	ja	12/12	-	89%	Ausgezeichnete Simulation der Königsklasse mit riesigem Umfang und allen Teams.
F1 Race Stars	1-12	RSP	0	ja	1/13	-	75%	Durchaus spaßiger, jedoch recht flacher Fun-Racer, dem etwas mehr Feintuning gut getan hätte.
FA 2013 (Classic Edition)	1-16	RSP	0	ja	11/13	ja	86%	Gelungenes Saison-Update mit etwas unausgegorenem Classic-Modus als Dreingabe.
Fable Anniversary	1	RPG	16	-	5/14	ja	75%	Kein zeitloses Meisterwerk, aber nach wie vor ein gutes Spiel. Vor allem das Moralsystem ist klasse.
Fable II	1-2	RPG	16	ja	1/09	ja	91%	Interaktiver Moraletest, verkleidet als episches Rollenspiel.
Fable III	1-2	RPG	16	ja	1/11	ja	86%	Revolution findet in Fable statt, nicht mit Fable. Ähnet zu sehr dem Vorgänger.
Fable: The Journey (k)	1	ACT	12	-	12/12	-	69%	Angesichts seiner großen Brüder ist The Journey eher ein müder Gaul.
Facebreaker	1-2	SPS	16	ja	6/08	ja	68%	Zu schweres, unfertig wirkendes Arcade-Bossspiel.
Fairytale Fights	1-4	ACT	18	ja	1/10	-	72%	Und wenn sie nicht gestorben sind, finden sie hier ein nettes Hack'n'Slay.
Fallout 3	1	RPG	18	-	1/09	ja	91%	Die Welt strahlt, der Spieler auch.
Fallout 3: Game of the Year Edition	1	RPG	18	-	1/10	-	93%	Hat offensichtlich eine Halbwertszeit von deutlich über einem Jahr.
Fallout 4 (One)	1	RPG	18	-	1/16	ja	88%	Ein Paradies für Entdecker, leider auf Kosten der Rollenspiel-Elemente. Insgesamt abermals ein Pflichttitel!
Fallout: New Vegas	1	RPG	18	-	1/11	ja	84%	Bombe mit verringerter Sprengkraft. Fans bleiben kontaminiert.
Fallout: New Vegas Ultimate Edition	1	RPG	18	-	3/12	ja	85%	Eine etwas schmutzige, dafür aber richtig dicke Bombe.
Family Guy	1-2	ACT	16	-	1/13	-	55%	Als Third-Person-Shooter fällt das Teil auf die Schnauze wie Brian nach vier Martini.
Fantastic Four: Rise of the Silver Surfer	1-4	BEU	12	-	6/07	-	50%	Kein Silber. Garantiert kein Gold. Vielleicht ein bisschen Blech.
Far Cry 2	1-16	EGO	18	ja	7/08	ja	90%	Technisch sauber, inhaltlich ungeschnitten und spielerisch klasse. Top!
Far Cry 3	1-4	EGO	18	ja	1/13	-	93%	Far Cry 3 bietet absolute spielerische Freiheit und starke Charaktere. Definitiv ein Topspiel des Jahres!
Far Cry 4 (One)	1-10	ACT	18	ja	1/15	ja	83%	Der angepeilte Lophit ist es leider nicht geworden, ein prima Spiel für Open-World-Fans aber auf jeden Fall!
Far Cry Instincts: Predator	1-16	EGO	16	ja	4/06	ja	80%	Update des guten Xbox-Duos. Nur für Far Cry-Neulinge.
Fast & Furious: Showdown	1-2	RSP	12	-	9/13	ja	19%	Dieses miese Gameplay und die Uralt-Technik werden nicht mal Hardcore-Fans gefallen. Aber 1-a-Trash!
Fatal Inertia	1-8	RSP	6	ja	1/08	-	65%	Fordernd-futuristischer Arcaderacer mit zu viel Glücksanspruch.
FIFA 06: Road to FIFA World Cup	1-4	SPS	0	ja	1/06	-	76%	Leider keine volle FIFA-Version plus World Cup.
FIFA 07	1-12	SPS	0	ja	1/07	-	82%	Enttäuscht mit wenigen internationalen Ligen. Einst die Stärke der Reihe.
FIFA 08	1-10	SPS	0	ja	6/07	-	85%	FIFA hat sich im Vergleich zum Vorgänger deutlich gesteigert.
FIFA 09	1-50	SPS	0	ja	7/08	-	86%	Das war knapp. Die Chancen konnten aber nicht verwandelt werden.
FIFA 10	1-20	SPS	0	ja	7/09	-	89%	Das Ballack-Stigma ist verheilt: FIFA ist konditionell überlegen.
FIFA 11	1-22	SPS	0	ja	1/12	-	89%	FIFA und PES liefern sich ein Duell, das nach 90 Minuten ohne Sieger bleibt.
FIFA 12	1-22	SPS	0	ja	7/11	-	90%	Das bisher beste FIFA auf den aktuellen Konsolen.
FIFA 13	1-22	SPS	0	ja	12/12	-	91%	FIFA verteidigt seinen Platz an der Spitze routiniert und unspektakulär.
FIFA 14	1-22	SPS	0	ja	11/13	ja	92%	Die leichten Schwächen ändern nichts an der Tatsache, dass No. 14 das beste FIFA aller Zeiten ist.
FIFA 15 (One)	1-22	SPS	0	ja	11/14	ja	87%	Bietet riesigen Umfang, super Präsentation und ist auch spielerisch sehr gut. Nervige Fehler stören aber.
FIFA 16	1-22	SPS	0	ja	11/15	ja	86%	Toller Abieger, der innerhalb seiner Serie den bisherigen Zeit darstellt, 2015 aber PES unterliegt.
FIFA 2011	1-22	SPS	0	ja	7/10	-	89%	FIFA und PES liefern sich ein Duell, das nach 90 Minuten ohne Sieger bleibt.
FIFA Fußball-WM 2006	1-8	SPS	0	ja	4/06	-	81%	Auch ohne Premiere die WM in HD genießen.
FIFA Fußball-WM Brasilien 2014	1-7	SPS	0	ja	7/14	ja	81%	Es fehlt ein wenig an Sorgfalt – so ist es leider "nur" ein gutes, wenn auch äußerst flottes Ballgeschiebe.
FIFA Fußball-WM Südafrika 2010	1-20	SPS	0	ja	4/10	-	86%	Mit Trikot, Fanfarbe und Vuvuzela zocken. Wird nach der WM verstauben.
FIFA Street	1-8	SPS	6	ja	3/12	-	85%	Der beste und realistischste Arcade-Kick auf dem Markt.
FIFA Street 3	1-8	SPS	0	ja	3/08	ja	70%	Lockerer Kick mit cartooniger FIFA-Lizenz. Gedeiht eher im Multiplayer.
Fight Night Champion	1-2	SPS	16	ja	3/11	ja	90%	Schnell wie Ali, hart wie Vitali, Spielspaß wie nie: Der Boxkönig ist wieder da.
Fight Night: Round 3	1-2	SPS	12	ja	3/06	ja	90%	Absolut brachial! Wer die Wahl hat, greift zur Xbox 360-Version!
Fight Night: Round 4	1-2	SPS	12	ja	5/09	ja	90%	Einfach nicht klein zu kriegen. Nirgendwo ist der virtuelle Boxsport besser als hier.
Fighters Uncaged (k)	1	BEU	16	-	2/11	ja	50%	Prügeln nach Zahlen - schade. Das Spiel hatte riesiges Potenzial.
Final Fantasy Type-0 HD (One)	1	RPG	12	-	5/15	ja	78%	Schön gemachtes Action-RPG, das seine Handheld-Wurzeln aber nicht verleugnen kann.
Final Fantasy XI Online	1-...	RPG	12	ja	6/07	-	73%	Lieblose Umsetzung eines tierisch umfangreichen Online-Rollenspiels.

TITEL	SPIELER	GENRE	USK	LIVE	TEST IN	DIREKT-KAUF	WERTUNG	FAZIT
Final Fantasy XIII	1	RPG	12	-	3/10	-	92%	Final Fantasy ganz kurz vor Erfindung des Vollsensors-Holodecks!
Final Fantasy XIII-2	1	RPG	12	-	2/12	-	90%	Interessanter RPG-Kracher mit neuen Stärken und wenigen Schwächen.
Fist of the North Star: Ken's Rage	1-2	BEU	18	ja	1/11	-	71%	Dragon Ball für Erwachsene: Fans prügeln sich in den 7. Himmel.
Fist of the North Star: Ken's Rage 2	1-2	BEU	18	-	5/13	-	72%	Umfang der Spielmodi und der Sound machen Spaß. Grafik, Gameplay und die dumme KI eher nicht.
Flatout: Ultimate Carnage	1-8	RSP	12	ja	6/07	-	83%	Für Freunde des gepflegten Verkehrsunfalls einen Blick wert.
Forza Horizon	1-8	RSP	6	ja	12/12	-	90%	Ein genialer und überaus motivierender Street-Racer, der für jeden Geschmack das Richtige bietet.
Forza Horizon 2 (One)	1-12	RSP	6	ja	1/15	ja	90%	Arcade-Rennspiel mit riesigem Umfang, toller Grafik und zahllosen Traumautos. Fantastisch!
Forza Motorsport 2	1-8	RSP	0	ja	5/07	-	90%	Im Simulationsbereich der Rennspiele derzeit klar die Nummer eins.
Forza Motorsport 3	1-8	RSP	0	ja	1/10	-	92%	Motorsport auf höchstem Niveau. Schmucklos und trocken, aber inhaltlich top.
Forza Motorsport 4	1-16	RSP	0	ja	7/11	-	94%	Ode an das Automobil: Kraftvoll, detailverliebt, wunderschön. Standing Ovations!
Forza Motorsport 5	1-16	RSP	0	ja	1/14	ja	87%	Dank authentischer Gegner und grandios verbesserter Physik spaßig wie nie.
Forza Motorsport 6	1-24	RSP	0	ja	11/15	ja	89%	Ein Traum für Fahrzeugsammler und auf der Strecke packender Eyecandy. Nahe an der Perfektion.
Fracture	1-12	ACT	16	ja	7/08	-	82%	Sicher eines der kreativsten Spiele des Jahres, aber nicht zu Ende gedacht.
Front Mission: Evolved	1-8	ACT	12	ja	1/11	-	60%	Der Strategieanteil ist verfliegen, wie auch der Zauber der ganzen Serie.
Frontlines: Fuel of War	1-50	EGO	18	ja	3/08	-	78%	Realistisches Zukunftsszenario mit erschreckend antiquiertem Gameplay.
Fuel	1-16	RSP	6	ja	5/09	ja	68%	Reduziertes Arcade-Gameplay, das den großflächigen Dimensionen nicht gewachsen ist.
Full Auto	1-8	RSP	12	ja	3/06	ja	70%	Rasante Materialschlacht mit ein paar negativen Begleiterscheinungen.
Für immer Shrek	1-4	ADV	6	-	5/10	-	75%	Dank viel Witz und passendem Genre-Mix ein prima Shrek-Spiel.
Fuse	1-4	ACT	18	ja	7/13	-	68%	Gute Ideen, aber keine wirklich ausgereift. Am ehesten interessant für Koop-Shooter-Fans.
Fuzion Frezny 2	1-4	GSK	12	-	3/07	-	60%	Lieblose Minispiel-Sammlung, für 40 Öcken gerade noch okay.
G.I. Joe: Geheimauftrag Cobra	1-2	ACT	16	-	6/09	ja	48%	Schlappe Action-Einzelie, dem der Blick auf das Wesentliche fehlt.
Game of Thrones	1	RPG	16	-	8/12	-	68%	Hätte ein sehr gutes Spiel werden können, rückständige Grafik & öde Kämpfe verhindern das.
Game Party in Motion (k)	1-2	GSK	0	-	2/11	-	49%	Produziert nur Frust. Erfolg ist vom Zufall abhängig.
Gears of War 3	1-10	ACT	18	ja	7/11	-	90%	Wenn die Kettensäge röhrt, steigt der Spielspaß ins Unermessliche.
Gears of War: Judgment	1-10	ACT	18	ja	5/13	-	86%	Ein Fest für jeden Shooter-Fan, wenn auch nicht der beste Teil. Dazu fehlen die ganz großen Momente.
Get fit with Mel B. (k)	1	SPS	0	-	2/11	ja	77%	Vom Popstar zum Fitnesstemchen: Die Verwandlung hat funktioniert.
G-Force: Agenten mit Biss	1	ACT	12	-	7/09	-	72%	Da hamstert man doch gerne mal ein Spiel zum Film.
Ghost Recon Advanced Warfighter	1-16	ACT	16	ja	3/06	ja	90%	Topspiel, ganz besonders für die Live-Community.
Ghost Recon Advanced Warfighter 2	1-16	ACT	18	ja	3/07	ja	91%	Noch ein Tick besser als Rainbow Six Vegas. Vollestes Taktikvergnügen.
Ghost Recon Advanced Warfighter 2: Legacy Edition	2-16	ACT	18	ja	4/08	-	79%	Alte Kamellen neu verpackt: Eine Classic-Edition hätte es auch getan.
Ghost Recon Advanced Warfighter: Chapter 2	1-16	ACT	16	ja	5/06	-	80%	Für Mehrspieler mit GRAW-Faible natürlich ein lohnender Download.
Ghost Recon: Future Soldier	1-12	ACT	18	ja	7/12	-	84%	Hervorragend zugängliches Team-Spektakel mit ordentlicher Optik und Action satt!
Ghostbusters: The Video Game	1-4	ACT	12	ja	7/09	ja	83%	Eine der besseren Filmumsetzungen, die den Kultstatus des Originals bewahrt.
GoldenEye 007: Reloaded	1-16	EGO	16	ja	1/12	-	80%	James Bond wirkt etwas älter, grau ist er aber noch lange nicht.
Grand Slam Tennis 2	1-4	SPS	0	ja	2/12	-	87%	Richtig gutes Tennis vom Sporthaus mit Tradition.
Grand Theft Auto 5 (One)	1-30	ACT	18	ja	1/15	ja	95%	GTA 5 war schon ein grandioses – mit der neuen Perspektive und dem neuen Look ist es noch besser!
Grand Theft Auto IV	1-16	ACT	18	ja	4/08	ja	98%	Es gibt keine Superlative für dieses Meisterwerk!
Grand Theft Auto IV: The Lost and Damned (Add-On)	1-16	ACT	18	ja	3/09	ja	95%	GTA rockt einfach, und zwar buchstäblich!
Grand Theft Auto V	1-16	ACT	18	ja	11/13	ja	94%	Ein beeindruckendes Lehrstück für alle Entwickler von Open-World-Spielen. Ganz großes Xbox-360-Finale.
Grand Theft Auto: Episodes from Liberty City	1-16	ACT	16	ja	1/10	-	93%	So viel hochqualitatives Gameplay gab es selten so günstig.
Gray Matter	1	ADV	12	-	1/11	-	80%	Handlung und Charaktere wiegen die etwas holprige Bedienung mühelos auf.
Green Day: Rock Band	1-4	GSK	0	ja	5/10	-	73%	So langsam ist die Luft raus. Genau wie im Moshpit.
Green Lantern: Rise of the Manhunters	1-2	BEU	12	-	6/11	-	60%	Comicprügler mit Statisten statt echten Gegnern.
Greg Hastings Paintball 2	1-8	SPS	12	ja	2/12	-	58%	Nur für nicht wetterfeste Paintball-Fans einen Blick wert.
Grid 2	1-12	RSP	6	ja	7/13	-	86%	Konzentriert sich auf Wesentlich: Geile Karren und schnelle, intensive Rennen. Holt es euch!
GRID: Autosport	1-12	RSP	0	ja	9/14	ja	85%	Spielerisch nahe an der Perfektion, aber mit schwachem Karrieremodus und teils unfairer KI.
Guitar Hero 5	1-8	GSK	0	ja	7/09	-	90%	Was soll man dazu noch sagen? Es ist Gitar Hero, und es rockt!
Guitar Hero II	1-2	GSK	0	-	4/07	-	90%	Wir sagen einfach: „Rock on“ und warten auf das Spiel „Rockband“.
Guitar Hero III: Legends of Rock	1-2	GSK	12	ja	1/08	-	90%	Rock and Roll will never die! Greift zu und rockt los!
Guitar Hero: Aerosmith	1-2	GSK	0	ja	6/08	-	78%	Ehrung einer legendären Rockband, leider aber auch ein zu teures Add-On.
Guitar Hero: Greatest Hits	1-4	GSK	0	ja	6/09	-	73%	Neulinge freuen sich, der Rest hört lieber wieder in die alten Platten rein.
Guitar Hero: Metallica	1-8	GSK	0	ja	4/09	-	90%	Der Traum eines jeden Headbangers. Hoch die Pommegabel!
Guitar Hero: Van Halen	1-4	GSK	0	ja	3/10	-	61%	Hier verlassen wir vorzeitig das Konzert. Geld zurück!
Guitar Hero: Warriors of Rock	1-8	GSK	0	ja	7/10	-	85%	Wer die Finger nicht an der Gitarre hat, reißt sie in die Luft!
Guitar Hero: World Tour	1-8	GSK	0	ja	1/09	-	88%	Musik rockt. Spaß rockt. Live rockt. Nur die Hardware ist Trash Metal.
Gun	1	ACT	16	-	1/06	ja	82%	Solide Western-Action, kaum besser als auf der Xbox.
Halo 3	1-16	EGO	18	ja	1/08	ja	89%	Kein Messias, eher ein Prophet gepflegter Ballerei auf hohem Niveau.
Halo 3 ODST	1-16	EGO	18	ja	7/09	-	86%	Heim auf Visier runter: Sieht aus wie der Master Chief und schießt auch so.
Halo 4	1-16	EGO	16	ja	12/12	-	89%	Halo hat Kraft, Stolz, Stil und Würde. Jetzt muss es noch etwas mehr finden.
Halo 5: Guardians (One)	1-24	EGO	16	ja	1/16	ja	79%	Halo 5 ist nach wie vor ein prima Shooter, von allen Hauptteilen jedoch klar das Schlusslicht.
Halo Reach	1-16	EGO	18	ja	7/10	ja	89%	Startschuss! Halo Reach sprintet los. Ein 100-Meter-Shooter in acht Stunden.
Halo Wars	1-6	STG	12	ja	3/09	ja	81%	Wenig taktisch, aber maximal atmosphärisch: Strategie für Halo-Fans.
Halo: Combat Evolved Anniversary	1-16	EGO	16	ja	1/12	-	83%	Die HD-Geburtsstorte schmeckt wirklich lecker. Guten Appetit!
Halo: The Master Chief Collection (One)	1-16	EGO	16	ja	1/15	ja	87%	Trotz einiger Grafikschitzer sind wir bereits sehr glücklich – für Shooter-Freunde und Halo-Fans ein Muss!
Harry Potter und der Halbblutprinz	1-2	ADV	12	-	6/09	-	75%	Willkommen beim Potter-Simulator, Version 2009!
Harry Potter und der Orden des Phoenix	1	ADV	12	-	6/07	-	58%	Fantastisch präsentierte Ideenlosigkeit.
Harry Potter und die Heiligtümer des Todes, Teil 1	1-2	ACT	12	-	1/11	-	59%	Lizenprodukt Nr. 4697. Nur ein Zauberer könnte daraus noch ein gutes Spiel machen.
Harry Potter und die Heiligtümer des Todes, Teil 2	1	ACT	12	-	6/11	-	55%	Eine Welt mit Magie, aber ohne Zauber.
Heliboy: The Science of Evil	1-2	ACT	16	ja	7/08	-	44%	Zur Hölle mit dem Gameplay. Doch der Leibhaftige würde es zurückschicken.
Heroes over Europe	1-16	ACT	16	ja	7/09	ja	75%	Die Geschichte kann man nicht ändern, wohl aber überholte Spielinhalte.
History Channel: Battle for the Pacific	1-12	EGO	18	ja	4/08	-	43%	Wirklich schlechter Ego-Shooter mit Pazifik-Setting. Wird ausgemustert.
History Channel: Civil War Secret Missions *	1	ACT	n.n.b.	-	2/09	-	50%	Wäre nicht interaktiv wohl unterhaltsamer.
Hitman HD Trilogy	1	ACT	18	-	3/13	-	79%	Dank des Fokus auf ein erfreulich zeitloses Gameplay eine der besseren HD-Neuaufgaben.
Hitman: Absolution	1	ACT	18	-	12/12	-	88%	Agent 47 schafft den Schritt in die Moderne: Fesselleses Flair und hoher Wiederpielwert!
Hitman: Blood Money	1	ACT	18	-	5/06	-	81%	Auf 360 höher aufgelöst, aber optisch kaum besser.
Homefront	1-32	EGO	18	ja	3/11	ja	85%	Geht neue Wege, kehrt aber auch auf ausgetretene Pfade zurück.
Hot Wheels: Beat That!	1-2	RSP	6	-	4/08	-	53%	Irgendwie machten die „echten“ Spielzeugautos damals mehr Spaß...
Hour of Victory	1-12	EGO	18	ja	6/07	-	45%	Schwach angefangen und stark nachgelassen: So hat niemand was davon.
Hunted: Die Schmiede der Finsternis	1-2	ACT	18	ja	5/11	-	73%	Ballaststoffarme Fantasy-Schlachtplatte mit hohem Spaßfaktor.
Ice Age 3	1-4	JNR	6	-	6/09	-	61%	Da geht dem fieschen Raptor nicht die Sichelkrallen auf.
IL-2 Sturmovik: Birds of Prey	1-16	ACT	12	ja	7/09	ja	81%	Stark inszenierter WWII-Shooter, diesmal von oben.
Import Tuner Challenge	1-12	RSP	0	ja	1/07	-	64%	Zäher Spielfluss, lahme Technik - es gibt Besseres.
Inferral: Hell's Revenge	1	ACT	18	-	5/09	-	71%	Kein vom Engelschor besungener Titel. Muss aber auch nicht in die Hölle.
Infinite Undiscovery	1	RPG	12	-	7/08	-	75%	Für beinharte Rollenspielfans. Alle anderen werden woanders glücklicher.
Injustice: Götter unter uns	1-2	BEU	16	ja	5/13	-	81%	Als echter Fighter taugt Injustice weniger, dafür ist es ein Comichelden-Prügler mit umfangreicher Story.
Iron Man	1	ACT	16	-	5/08	-	62%	Schicke Hülle, aber dem Inhalt mangelt es an Substanz.
Iron Man 2	1	ACT	12	-	4/10	-	64%	Schwermetall mit Leichtbau-Setting.
James Bond 007: Ein Quantum Trost	1-12	EGO	18	ja	1/09	ja	70%	Kurzes, temporeiches Action-Spektakel ohne nachhaltige Wirkung.
Jane's Advanced Strike Fighters	1-16	ACT	12	ja	3/12	-	41%	Trainingsprogramm für halb-freiwillige Kamikaze-Piloten.
Jillian Michaels Fitness Adventure	1	GSK	0	-	2/12	-	61%	Dank Kinect bleibt die Hand für die Gerte frei.
John Daly's Prostroke Golf	1-4	SPS	0	ja	2/11	-	54%	Wird vom Tiger zum Frühstück vernascht. Bitte zurück ans erste Loch.
John Woo's Stranglehold	1-4	ACT	6	ja	6/07	-	82%	John Woo in Bestform: Pure, aufreibende Style-Action auf der Xbox.
Juiced 2: Hot Import Nights	1-8	RSP	6	ja	6/07	-	81%	Viel Altbewährtes und ein bisschen Neues. So werden gut Spiele gemacht.
Jumper: Griffin's Story *	1	BEU	n.n.b.	-	3/08	-	31%	Perfekt zum schlechten Film passender Lizenzprügler!
Jurassic: The Hunted *	1	EGO	n.n.b.	-	5/10	-	61%	Reines Dino-Gaudi-Ballerspiel, das sich selbst nicht zu ernst nimmt.
Just Cause	1	ACT	16	-	6/06	-	81%	Überrascht nach miesem Anfang sehr positiv. Kämpft mit der Technik.
Just Cause 2	1	ACT	18	-	3/10	ja	86%	Ein Rico für alle Fälle: Der US-Latino erledigt im Alleingang einen Inselstaat.
Just Dance 3 (k)	1-4	GSK	0	-	1/12	-	83%	Lasst die Hüften kreisen, die Fete geht gerade erst los.
Just Dance: Kids (k)	1-4	GSK	0	-	1/12	-	70%	Spaßmacher und Feten-Tanzspiel von Kindern, für Kinder.
Kameo: Elements of Power	1-2	ACT	16	-	1/06	ja	85%	Kurzes, aber originelles Abenteuer in aufwändig inszenierter Traumwelt.
Kampf der Titanen	1-2	ACT	16	-	5/10	-	66%	Belanglose Lizenz-Kost, die grafisch schon fast frech ist.
Kane & Lynch 2: Dog Days	1-12	ACT	18	ja	6/10	ja	83%	Dreckig, vulgär und böse: Die perfekte Erwachsenen-Unterhaltung.
Kane & Lynch: Dead Men	1-16	ACT	18	ja	1/08	ja	81%	Ein Spiel wie ein Film, zumindest inhaltlich. Spielerisch teils zu behäbig.
Kengo Zero	1-2	BEU	16	-	1/08	-	35%	Selten wurden Japaner mit Schwertern so schlecht in Szene gesetzt.
Killer is Dead	1	ACT	18	-	11/13	ja	83%	Stil siegt über Substanz: Spielerisch keine große Überraschung, bringt aber neue Ideen mit.
Kinect Adventures (k)	1-2	GSK	0	ja	1/11	-	67%	Der Spaß ist nur von kurzer Dauer. Hat Demo-Charakter.
Kinect Joy Ride (k)	1-8	GSK	0	ja	1/11	-	60%	Eine Frage bleibt: Warum sollte man so einen Titel ohne Controller spielen?
Kinect Sports (k)	1-4	SPS	0	ja	1/11	-	78%	Einer der guten Kinect-Starttitel. Ohne Lags wäre die Wertung noch höher.
Kinect Sports Rivals	1-4	SPS	6	-	7/14	ja	75%	Wird eingelegte Kinect-Gegner nicht unstimmen, simple Unterhaltung hat das Spiel aber drauf.
Kinect Sports: Season Two (k)	1-4	GSK	0	ja	1/12	-	72%	Der Sportsgeist lebt, die Abstiegssplätze rücken aber näher.
Kinect Star Wars (k)	1-2	ACT	12	-	7/12	-	65%	Hätte mehr gekonnt, dabei aber wohl weniger Spieler angesprochen.
Kinectimals (k)	1	GSK	0	-	1/11	-	75%	Gutes Knuddelspiel, doch für ältere Spieler nur sehr eingeschränkt zu empfehlen.

TITEL	SPIELER	GENRE	USK	LIVE	TEST IN	DIREKT-KAUF	WERTUNG	FAZIT
King Kong	1	EGO	16	-	1/06	ja	86%	Ob als Film oder als Spiel: King Kong gehört auf den „Big Screen“!
Kingdom Under Fire: Circle of Doom	1-4	RPG	16	ja	2/08	-	79%	Japaner entwickeln westliches Rollenspiel: Noch nicht rund, aber es rollt.
Kingdoms of Amalur: Reckoning	1	RPG	18	-	2/12	-	85%	Stimmungsvolles Action-RPG: flott spielbar, farbenfroh und äußerst unterhaltsam.
Knights Contract	1	ACT	18	-	3/11	-	60%	Brutales Action-Adventure, das trotz guter Ideen zu wenig Frisches bietet.
Könige der Wellen	1-4	SPS	0	-	1/08	ja	65%	Für Fans absolut in Ordnung, für jeden anderen kurzfristig unterhaltsam.
Kung Fu Panda	1-4	BEU	6	-	5/08	ja	74%	Wer Pandas liebt, spendet dem WWF. Freunde des Films spenden Activision.
Kung Fu: High Impact (k)	1-5	GSK	12	-	1/12	-	60%	Der gelbe Gurt ist erreicht, bis zum schwarzen ist es aber nicht mehr sooo weit.
L.A. Noire	1	ACT	16	-	5/11	ja	88%	Gesichtsanimationen und Plot auf neuem Level, spielerisch kein Meilenstein.
Lara Croft und der Tempel des Osiris (One)	1-4	ADV	12	ja	3/15	ja	78%	Macht vor allem im Mehrspielermodus einen Heidenspaß – für 20 Euro gibt es sieben schöne Stunden
Le Tour de France	1	SPS	0	-	6/11	-	57%	Selbst mit Doping hätte es nicht fürs gelbe Trikot gereicht.
Left 4 Dead	1-16	EGO	18	ja	1/09	-	91%	Der Koop-Shooter schlechthin: Pflicht für Xbox-Live-User!
Left 4 Dead 2	1-16	EGO	18	ja	1/10	-	88%	Allein für dieses Spiel müsste sich Xbox Live in Xbox Dead umbenennen.
LEGO Batman	1-2	ACT	6	-	7/08	ja	75%	Macht Spaß, wenn man weiß, wie.
LEGO Batman 2: DC Super Heroes	1-2	ACT	6	-	8/12	-	79%	Wie ein Legokasten: Es steckt viel Spielspaß drin, man muss ihn nur zusammensuchen und -basteln.
Lego Batman 3: Jenseits von Gotham (One)	1-2	ADV	6	-	1/15	ja	81%	Bissel wenig neue Ideen für einen Lego-Baukasten, aber der Witz ist da. Und Adam West auch.
LEGO Der Herr der Ringe	1-2	ADV	12	-	1/13	-	85%	Fabelhafte Umsetzung der grandiosen Fantasy-Filme mit äußerst ordentlichem Umfang.
Lego Dimensions (One)	1-2	ADV	6	-	1/16	-	80%	Ein ausgenommen lustiges, aber wenig innovatives Lego-Abenteuer. Für den ersten Schritt aber stark!
LEGO Harry Potter: Die Jahre 1-4	1-4	JNR	6	ja	5/10	-	86%	Wo Lego draufsteht, ist Magie drin: Harry. Fahr den Besen vor!
LEGO Harry Potter: Die Jahre 5-7	1-2	JNR	6	-	1/12	-	85%	Millionen Klötzchen verbaut, aber die Magie ist immer noch da.
LEGO Indiana Jones: Die legendären Abenteuer	1-2	JNR	6	-	5/08	ja	85%	Ein großer Spaß für die ganze Familie. Indy hat's einfach drauf!
LEGO Indiana Jones: Die neuen Abenteuer	1-2	ADV	12	-	1/10	-	78%	Indy schwingt die Peitsche rückwärts, knallt aber immer noch!
Lego Jurassic World (One)	1-2	ADV	6	-	9/15	ja	78%	Lego geht immer, und auch mit der Dino-Lizenz klappt die Mischung aus Humor und spaßigem Gameplay.
Lego Marvel Super Heroes	1-2	ACT	12	-	1/14	ja	85%	Der bisherige Glanzpunkt der Lego-Lizenzspiele – wenn auch mit kleinen Steuerungsmacken.
LEGO Pirates of the Caribbean	1-2	JNR	6	-	4/11	-	81%	Jack Sparrow lässt man nicht von der Kante springen. Man spielt lieber mit ihm.
LEGO Rock Band	1-4	GSK	0	ja	1/10	-	85%	Zwar Plastik, aber kein Plastik-Pop. LEGO rockt die Hütte!
LEGO Star Wars II: Die klassische Trilogie	1-2	JNR	0	-	6/06	-	85%	Egal, auf welchem System: Lego Star Wars II ist eine Spaßgranate!
LEGO Star Wars III: The Clone Wars	1-2	JNR	0	-	4/11	-	86%	Gekontes Spielprinzip mit einigen Upgrades.
LEGO Star Wars: Die komplette Saga	1-2	JNR	0	ja	1/08	ja	85%	Macht dank neuer Inhalte immer noch riesig Spaß!
Lego: Der Hobbit	1-2	ADV	6	-	7/14	ja	81%	Niedlicher Trip durch die Ereignisse der ersten beiden Filme. Trotz viel Abwechslung leider sehr simpel.
Leisure Suit Larry: Box Office Bust	1	JNR	12	-	4/09	-	35%	Desaströser Abgang einer 80er-Ikone. Ein absolutes Trauerspiel.
Lightning Returns: Final Fantasy XIII	1	RPG	12	-	3/14	ja	85%	Trotz einiger Designmängel ein würdiger Abschluss der Trilogie, gerade ob der spielerischen Freiheit.
Lips	1-6	GSK	0	-	1/09	ja	83%	Karriere mit Zukunft. Weit entfernt vom billigen SingStar-Abklatsch.
Lips: I Love The 80s	1-4	GSK	0	-	4/10	-	76%	Musik mit Kultstatus auf noch nicht ganz kulverdächtiger Software.
Lips: Number One Hits	1-4	GSK	0	-	1/10	-	83%	Die Chartspez ist noch nicht erreicht. Vielleicht mit dem nächsten Album.
Lips: Party Classics	1-4	GSK	0	ja	3/10	-	75%	Schwingt das Mikro, bis die Lippen glühen!
Little League World Series 2010 *	1-4	SPS	n.n.b.	-	7/10	-	57%	Nachwuchsspiel für Nachwuchsspieler.
Lollipop Chainsaw	1	ACT	16	-	8/12	-	80%	Wie ein Lollipop: Obenrum süß bei dünnem Fundament! Superstar-Präsentation trifft simples Gameplay.
London 2012	1-8	SPS	0	ja	8/12	-	80%	Das offizielle Spiel zur Sommerolympiade bietet Leichtathletik in Bestform.
Looney Tunes: ACME Arsenal	1-4	ACT	12	ja	2/08	-	45%	Ein klassischer Fehlstart von Bugs Bunny & Co.
Lords of the Fallen (One)	1	RPG	16	-	1/15	ja	68%	Die Macher haben es gut gemeint und sich ein prima Vorbild ausgesucht – Teil 2 könnte echt was werden!
Lost Odyssey	1	RPG	12	-	3/08	-	85%	Das beste J-RPG der NextGen. Die 360 als Rollenspiel-Konsole – unglaublich!
Lost Planet 2	1-16	ACT	16	ja	4/10	ja	87%	Grafisch schöne Jagd auf Megamonster. Vor allem im Mehrspielermodus klasse.
Lost Planet 3	1-10	ACT	16	ja	11/13	ja	71%	Die Story und die Präsentation erwärmen kurz das Herz, der Rest lässt einen kalt.
Lost Planet: Colonies Edition	1-16	ACT	16	ja	4/08	ja	87%	Rechtfertigt für Lost-Planet-Besitzer keinen Neukauf. Alle anderen: Zugreifen!
Lost Planet: Extreme Condition	1-16	ACT	16	ja	2/07	-	87%	Wer auf clevere Action steht, kommt an Lost Planet nicht vorbei.
Lost: The Video Game	1	ADV	12	-	3/08	ja	70%	Mittelmäßige Adventure-Kost und wenig Action. Nur für eingefleischte Fans.
Mad Max	1	ACT	18	-	11/15	ja	68%	20 Designsünden, die ich an dir hasse! Es gibt zu viele Mäkel, die bei Mad Max die Handbremse anziehen.
Madagascar 2: Das Spiel	1-4	JNR	6	-	1/09	-	73%	Kunterbuntes Spielpaket für junge Trickfilmfreunde.
Madden NFL 06	1-4	SPS	0	-	1/06	-	86%	Auf dem Weg ins neue Zeitalter vergisst Madden bereits Erlerntes.
Madden NFL 07	1-8	SPS	0	-	6/06	-	84%	360-Grafikvorteil bei etwas mehr Bugs als in der Xbox-Variante.
Madden NFL 08	1-4	SPS	0	ja	6/07	-	86%	Konzentriertes Madden, exakt auf dem richtigen Weg. Weiter so.
Madden NFL 09	1-4	SPS	0	ja	6/08	-	85%	Mächtiger Football insbesondere für Schweinslederexperten.
Madden NFL 10 *	1-32	SPS	n.n.b.	ja	6/09	-	89%	Ist und bleibt das beste Football-Spiel.
Madden NFL 11 *	1-6	SPS	n.n.b.	ja	7/10	-	87%	Klarer Krainingsansatz: Auch Madden ist nichts ohne Nachwuchs.
Madden NFL 12	1-6	SPS	0	ja	7/11	-	85%	Eine der anspruchsvollsten Madden-Versionen für echte Cracks.
Madden NFL 16	1-4	SPS	0	ja	11/15	ja	89%	Die kleinen Neuerungen sorgen für ein unfassbar gutes Football-Gameplay. Das Teil motiviert super!
Mafia II	1	ACT	18	-	6/10	ja	88%	Dichtes, intensives Mafia-Epos mit wenigen Mängeln.
Magna Carta 2	1	RPG	12	-	1/10	-	69%	Zwei Teile Klischee, ein Teil gutes Rollenspiel.
Majin und die Forsaken Kingdom	1	ACT	12	-	2/11	-	80%	Genau das richtige Abenteuer für einen Herbstabend mit heißem Tee.
Major League Baseball 2K10 *	1-2	SPS	n.n.b.	ja	3/10	-	75%	Gewohnte Klasse trifft noch ungewohnt grobe Innovationen.
Major League Baseball 2K7 *	1-2	SPS	n.n.b.	ja	3/07	-	78%	Baseball, wie wir ihn sehen wollen. Leider ist die Technik unausgereift.
Major League Baseball 2K8 *	1-2	SPS	n.n.b.	ja	3/08	-	72%	Dick geschnürtes Baseball-Paket mit einem lahmen Bein.
Marvel Super Hero Squad: The Infinity Gauntlet	1-4	ACT	12	-	2/11	-	53%	Rundherum ein Kinderspiel.
Marvel vs. Capcom 3: Fate of Two Worlds	1-2	BEU	12	ja	3/11	ja	87%	Weckt die Lust auf alte Comics vom Speicher: Schöner Crossover-Prüfger!
Marvel: Ultimate Alliance	1-4	ACT	12	ja	1/07	-	81%	Leicht, aber trotzdem sehr, sehr lustig. Heldenauswahl ohne Ende!
Marvel: Ultimate Alliance 2	1-4	BEU	12	ja	7/09	-	78%	Zweites Marvel-Supertreffen, das sich sehr wie das erste anfühlt.
Mass Effect	1	RPG	16	-	1/08	ja	91%	Ein echtes Rollenspiel-Mammut: Anfangs träge, später kaum noch zu stoppen.
Mass Effect 2	1	RPG	16	-	2/10	-	91%	Bioware steht für hohe Qualität. Dieses Spiel ist ein weiterer Beweis.
Mass Effect 3	1-4	RPG	16	ja	3/12	-	90%	Herausragendes Action-Rollenspiel mit gelungener Spielbalance.
Max Payne 3	1-16	ACT	18	ja	7/12	-	90%	Der alte Mann und das Heer: Max Payne 3 zeigt den Covershootern, wo der Genrehammer hängt.
Medal of Honor	1-24	EGO	18	ja	7/10	-	85%	Die realistischere Modern-Warfare-Alternative - aber ohne Bombast-Inszenierung.
Medal of Honor: Airborne	1-12	EGO	18	ja	6/07	ja	77%	Europareise mit Thompson und M1: Im Westen nichts Neues.
Medal of Honor: Warfighter	1-20	EGO	18	ja	12/12	-	72%	Für alle, die nie müde werden, die immer gleichen Militär-Shooter zu spielen.
Megamind: Kampf der Giganten	1-2	ACT	12	-	2/11	ja	50%	Trotz des großen Schädels gibt's nicht viel Hirn.
Mercenaries 2: World in Flames	1-2	ACT	18	ja	7/08	-	79%	Unterliegt den Genre-Kollegen deutlich. GTA-Light mit Just-Cause-Charme.
Metal Gear Rising Revengeance	1	ACT	18	-	3/13	-	87%	Raiden macht mit der Konkurrenz dasselbe wie mit den Metal-Gear-Mechs: fachgerecht zerschneiden.
Metal Gear Solid HD Collection	1-6	ACT	16	ja	3/12	-	85%	"MGS HD Collection... it can't be!" Doch Snake, und sie ist ziemlich gut.
Metal Gear Solid V: Ground Zeroes (One)	1	ACT	18	-	5/14	ja	84%	Der Inhalt stimmt und macht Lust auf mehr, trotzdem nicht mehr als die beste Demo des Jahres.
Metal Gear Solid V: The Phantom Pain	1-2	ACT	18	ja	11/15	ja	86%	Enttäuscht auf einem sehr hohen Niveau hinsichtlich der Story, bietet dafür aber spielerische Spitzenklasse.
Metro 2033	1	EGO	18	-	3/10	ja	83%	Guter Apokalypse-Shooter mit kleinen Schwächen.
Metro Redux (One)	1	EGO	18	-	11/14	ja	83%	Die Technik muss man bisweilen mit der Handkurbel starten, danach hört man aber nicht so schnell auf.
Metro: Last Light	1	EGO	18	-	7/13	-	83%	Hat technisch eine Halbwegszeit von zwei Stunden, strahlt bei Flair & Präsentation aber lange nach.
Michael Jackson: The Experience (k)	1-4	GSK	0	-	4/11	ja	81%	Gegen den Tanzstil des Meisters wirkt alles andere wie epileptisches Gezapfel.
Michael Phelps: Push the Limit (k)	1-8	SPS	0	-	1/12	-	60%	Hier schmeißt euch Kinect etwas zu tief ins kalte Wasser.
Micky Epic: Die Macht der 2	1-2	ADV	6	-	1/13	-	72%	Ein unheimlich charmantes Spiel verwerst sich durch dumme Fehler eine richtig gute Wertung.
Midnight Club: Los Angeles	1-16	RSP	12	ja	1/09	ja	85%	Knallharter Straßenfeger in phantastischer West-Coast-Metropole.
Millennium Championship Paintball 2009	1-14	ACT	12	ja	4/09	-	55%	(Nur) Im Clan mit DSL-Zufütterung brauchbar.
Mindjack	1-6	ACT	16	ja	2/11	-	51%	Persönlichkeitsbefreiter Shooter, bei dem zu oft die Langeweile gewinnt.
Mini Ninjas	1	ACT	6	-	7/09	ja	78%	Ab heute sind Ninjas klein, sympathisch und blutleer. Schönes Spiel!
Mirror's Edge	1	ACT	16	-	1/09	ja	85%	Grafisch schwankend, behält der Titel ansonsten famos sein Gleichgewicht.
Mittelerde: Mordors Schatten (One)	1	ADV	16	-	11/14	ja	75%	Abseits des interessanten, aber zu wenig genutzten Nemesis-Systems ein guter (frecher) Creed-Klon.
MLB Front Office Manager *	1-30	SIM	n.n.b.	ja	2/09	-	35%	Witzlose Mintoournee, die nicht einschlägt.
Monkey Island Special Edition Collection	1	ADV	12	-	7/11	-	90%	Kultspiel im Doppelpack, sollte jeder mal geockt haben.
Monopoly	1-4	SIM	0	-	1/09	-	75%	Der Klassiker, nahezu perfekt auf die (Offline-)Konsole gebracht.
Monopoly Streets	1-4	GSK	0	ja	1/11	ja	59%	Kauft euch lieber das „echte“ Brettspiel, das macht eindeutig mehr Spaß
Monster Jam: Pfad der Zerstörung	1-4	RSP	6	-	5/08	ja	49%	Wenn ihr dieses Spiel seht, zeigt drauf und schreit: „49% in der XBGI“!
Monster Madness: Battle for Suburbia	1-16	BEU	12	ja	1/08	-	50%	Sci-Fi-Gauntlet, das seine Inspirationsquellen nicht genau beobachtet hat.
Monsters vs. Aliens	1-2	ACT	12	-	4/09	-	55%	Beweist bis auf den Koop-Modus: Auch Aliens kann man melken.
MorphX *	1	ACT	n.n.b.	-	2/11	-	41%	Trotz Käfer keine Feinkost.
Mortal Kombat vs. DC Universe	1-2	BEU	16	ja	1/09	ja	79%	Stark entschärft, für Fans beider Parteien dennoch sehr interessant.
Mortal Kombat X	1-2	BEU	18	ja	11/15	ja	74%	Ein kompromissloser Prüfger, der aber oftmals mit sich selbst zu kämpfen hat. Brauchte etwas Training.
MotionSports: Adrenaline (k)	1-4	GSK	6	-	1/12	-	53%	Mäßig kontrolliertes Casual-Spiel, verpackt in viel Speed und Extremsport.
MotionSports: Play for Real (k)	1-2	SPS	6	-	2/11	ja	55%	Funktioniert leider nicht ansatzweise so gut wie Kinect Sports.
MotoGP 06	1-16	RSP	0	ja	5/06	-	88%	360-Neuinsteiger von Null auf Platz Eins!
MotoGP 07	1-16	RSP	0	ja	6/07	-	85%	Nach wie vor super, aber nächstes Jahr muss echt mal mehr Neues her.
MotoGP 08	1-12	RSP	0	ja	7/08	ja	77%	Ein Schritt vor, zwei zurück. Für Motorrad-Einsteiger aber die erste Wahl.
MotoGP 09/10	1-20	RSP	0	ja	3/10	-	86%	Mit neuen Features auf der Siegerstraße. Jetzt nur nicht ins Schleudern geraten!
MotoGP 10/11	1-20	RSP	0	ja	3/11	-	82%	Mit MotoGP geht es auf und ab und auf und ab. Momentan wieder ein bisschen ab.
MotoGP 13	1-12	RSP	0	ja	9/13	-	78%	Auch der 2013er-Ableger kann durch seinen großen Umfang, die Technik und das Gameplay überzeugen.
MotoGP 14	1-12	RSP	0	ja	9/14	ja	75%	Solide Fortsetzung einer soliden Reihe, die aber mittlerweile dringend neue Impulse benötigt.
MotoGP 15 (One)	1-12	RSP	0	ja	9/15	ja	67%	Wie jedes Jahr erfreut die realistische Fahrphysik die Fans, wie jedes Jahr nervt die Null-Innovation.

TITEL	SPIELER	GENRE	USK	LIVE	TEST IN	DIREKT-KAUF	WERTUNG	FAZIT
MTV Pimp my Ride	1	RSP	6	-	4/08	-	30%	Nicht mit einem IQ über 25 spielen. Lebensgefahr!
MUD: FIM Motocross World Championship	1-12	RSP	6	ja	3/11	-	60%	Laut Enduro-Motoren, wenig dahinter.
Murdered: Soul Suspect (One)	1	ADV	16	-	9/14	ja	65%	Aus der starken Spielidee hätte man einiges rausholen können, die Umsetzung fällt aber flach.
Mushihime-Sama: Futari *	1-2	ACT	n.n.b.	-	2/10	-	88%	Eine größere Herausforderung lässt sich so schnell nicht finden.
MX vs. ATV Alive	1-12	RSP	0	ja	5/11	ja	65%	Eigentlich rassistiges Motocross-Bike mit zwei angezogenen Bremsen.
MX vs. ATV: Reflex	1-12	RSP	0	ja	2/10	ja	75%	Wie gehabt: Unkomplizierte Offroad-Raserei, die aber langsam Dreck ansetzt.
MX vs. ATV: Untamed	1-12	RSP	6	ja	3/08	ja	77%	Beständigkeit auf gehobenem Niveau: schnelle, unkomplizierte Offroad-Action!
MySims: Sky Heroes	1-10	ACT	12	-	1/11	-	75%	Wolkenaction zum Einsteigen und Mitfliegen.
naï'd	1-12	RSP	12	-	1/11	-	80%	Laut, schnell und dreckig: Heavy Metal in Rennspiel-Verkleidung.
Namco Museum: Virtual Arcade	1-4	DIV	6	ja	4/09	-	73%	Interessant, wenn ihr die guten Titel noch nicht auf der Platte habt.
Naruto Shippuden Ultimate Ninja Storm 3	1-8	BEU	12	ja	5/13	-	76%	Naruto-Fans machen mit dem Kauf alles richtig. Wer kein Fan ist, sollte erst mit den Animes beginnen.
Naruto Shippuden Ultimate Ninja Storm Rev.	1-8	BEU	12	ja	11/14	ja	77%	Der Kampf geht weiter, sowohl gegen Sasuke als auch bei den Problemen mit sich selbst.
Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 2	1-2	BEU	12	ja	1/11	-	86%	Das Jutsu von Naruto ist mächtig. Prima Umsetzung des Animes.
Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm Gen.	1-2	BEU	12	ja	3/11	-	76%	Etwas zu viel Masse bei etwas zu wenig Klasse.
Naruto: Rise of a Ninja	1-2	ACT	12	ja	1/08	-	86%	Ein Muss für jeden Fan, der Rest sollte es sich auch überlegen.
Naruto: The Broken Bond	1-4	BEU	12	ja	1/09	-	80%	Einer der besten Naruto-Titel, vor allem für Leute mit Ahnung.
Nascar 08	1-2	RSP	6	ja	1/08	-	69%	Enttäuschender Racer, besonders für 360-Verhältnisse.
Nascar 09 *	1-14	RSP	n.n.b.	-	5/08	-	80%	Nach dem letztjährigen Schleudertrauma wieder voll in der Spur!
Nat Geo Quiz: Wild Life	1-4	SIM	0	ja	5/10	-	72%	Prächtiger Fragemarathon einmal quer durch die Natur.
Naughty Bear	1-64	ACT	16	ja	6/10	ja	47%	30 Dosen Bärenmarke sind mit Sicherheit ergebiger.
Naval Assault: The Killing Tide	1-4	ACT	12	ja	5/10	-	53%	So torpediert man erfolgreich den Spielspaß.
NBA 2K10	1-10	SPS	0	ja	7/09	ja	85%	Der krasse Slamdunk ist es nicht, aber der Ball geht in den Korb.
NBA 2K11	1-10	SPS	0	ja	3/11	-	91%	Der neue MVP in der Xbox-Basketballiga!
NBA 2K12	1-10	SPS	0	ja	7/11	-	89%	Der Titel wird gekont verteidigt. 2K Sports weiß, wie man dribbelt.
NBA 2K14 (One)	1-10	SPS	0	ja	3/14	ja	91%	Klasse Korb spektakulär! Im dem Sport ganz klar die alte und neue Referenz!
NBA 2K15 (One)	1-4	SPS	0	ja	1/15	ja	90%	Slam-Dunk! 2K Games und Visual Concepts versenken das Ding ohne Randberührung!
NBA 2K16 (One)	1-30	SPS	0	ja	1/16	ja	91%	Aufgrund vieler Verbesserungen in Sachen Modi und Technik auch in diesem Jahr der Genre-König.
NBA 2K6	1-4	SPS	0	ja	2/06	-	77%	Mit besserer Grafik wäre NBA Live 06 besiegt...
NBA 2K7	1-2	SPS	0	ja	1/07	-	87%	2007 hat 2K Games EA besiegt. Neue Basketball-Referenz.
NBA 2K9	1-10	SPS	0	ja	7/08	-	88%	Klarer Online-Donnerdunk in Richtung Mitbewerber.
NBA Ballers: Chosen One	1-2	SPS	0	ja	4/08	-	70%	Hübsche Dribbleeinlagen am Ball. Auch für Grobmotoriker geeignet.
NBA Jam	1-4	SPS	0	ja	1/11	-	76%	Gott sei Dank: Die Neuauflage des Klassikers kann überzeugen.
NBA Live 06	1-4	SPS	0	ja	1/06	-	87%	Inhaltlich wie erwartet, äußerlich eine neue Erfahrung.
NBA Live 08	1-4	SPS	0	ja	6/07	-	83%	Deutlich besser als der Vorgänger und auch für Anfänger spielbar.
NBA Live 09	1-10	SPS	0	ja	7/08	-	85%	Clanorientiertes EA-NBA mit gigantischem Live-Ansatz.
NBA Live 10	1-10	SPS	0	ja	7/09	-	84%	Alle Jahre wieder kommt der Basketball. Rundum-Paket, online stark.
NBA Live 14 (One)	1-2	SPS	0	ja	3/14	ja	48%	Eine Spielserie wie Dennis Rodman: Früher hässlich, aber gut, heute von den falschen Leuten überwacht.
NBA Live 15 (One)	1-2	SPS	0	ja	1/15	ja	64%	Spielerisch und technisch eine Weiterentwicklung im Vergleich zum Vorgänger. Aber noch ein weiter Weg!
NBA Live 16 (One)	1-10	SPS	0	ja	1/16	ja	58%	Verbügtes, mittelpächtiges Basketball-Spiel ohne Balancing in irgendeiner Form.
NBA Live 2007	1-2	SPS	0	ja	1/07	-	76%	Stillstand. Die minimalen Erweiterungen rechtfertigen noch keinen Preis.
NBA Street: Homecourt	1-4	SPS	0	ja	3/07	-	87%	Unkompliziertes, hübsches Basketballspiel. Der Gegenpol zu NBA Live!
NCAA Basketball 10 *	1-4	SPS	n.n.b.	ja	5/10	-	76%	Wer sich für die NCAA interessiert, darf auch Spiele importieren.
NCAA Football 09 *	1-4	SPS	n.n.b.	ja	6/08	-	80%	Den College-Jungs ist vor dem Touchdown die Technik verreckt.
NCAA Football 10 *	1-4	SPS	n.n.b.	ja	6/09	-	82%	Etwas übereinfacher College-Einsteiger, der zum Mitmachen animiert.
NCAA Football 11 *	1-4	SPS	n.n.b.	ja	6/10	-	83%	Sehr solide Collegebasis trifft sanfte Upgrade-Politik.
NCAA March Madness 07	1-4	SPS	n.n.b.	ja	3/07	-	80%	Spielt sich besser als NBA Live 07, bietet aber nur College-Basketball.
NCAA March Madness 08 *	1-4	SPS	n.n.b.	ja	2/08	-	75%	Etwas unterrenovierte Neuauflage des College-Sportspiels.
NCIS	1	ADV	12	-	1/12	-	51%	Trotz Hightech-Krimi ziemlich anspruchslos.
Need for Speed (One)	1-8	RSP	12	ja	1/16	ja	74%	Ein halbarges Serien-Reboot, das zu viele Kompromisse eingeht und mit Online-Zwang nervt.
Need for Speed: Carbon	1-8	RSP	12	ja	1/07	ja	87%	Wenig Überraschungen, viel Altbewährtes: Mit Vollgas durch die Nacht!
Need for Speed: Hot Pursuit	1-16	RSP	12	ja	1/11	ja	90%	Need for Speed ist wieder da, wo es hingehört: ganz vorne!
Need for Speed: Most Wanted	1-2	RSP	12	ja	1/06	ja	86%	Voll geglühtes 360-Debut: schicke Grafik, cooles Spiel, alles paletti!
Need for Speed: Most Wanted 2012	1-8	RSP	12	ja	12/12	-	80%	Das verunzte Auto-Wechsel-Konzept & die Stotter-Framerate verhindern den Hit
Need for Speed: ProStreet	1-8	RSP	0	ja	1/08	ja	83%	Alle Jahre wieder, aber diesmal besonders gut.
Need for Speed: Rivals	1-6	RSP	12	ja	1/14	ja	86%	Auf der One ist Rivals ein Topitel zum Start, von der 360-Version raten wir euch aber ab.
Need for Speed: Shift	1-8	RSP	6	ja	7/09	ja	88%	Gelungene Neuausrichtung, in Kernbereichen überzeugend. Aber da geht noch mehr!
Need for Speed: The Run	1-12	RSP	12	ja	1/12	-	83%	Need for Speed fährt auf Sicherheit - mutlos, aber souverän.
Need for Speed: Undercover	1-8	RSP	12	ja	1/09	ja	84%	Straßenraserei in gewohnter Qualität, aber mit technischen Schwierigkeiten.
Neverdead	1-4	ACT	18	ja	2/12	-	76%	Ost trifft West: Hoher Trash-Faktor mit Bedienungsängsten.
NFL Tour	1-4	SPS	0	ja	3/08	-	64%	Vielleicht liegt es am Sport, vielleicht am Spiel. Es ist zum Einschlafen.
NHL 07	1-12	SPS	0	ja	6/06	-	85%	Mit teils sehr guten Neuheiten ausgestattet. Skills fehlen aber.
NHL 08	1-6	SPS	0	ja	6/07	-	90%	Sehr starkes Hockeyspiel, das sich online selbst zum Meister macht.
NHL 09	1-12	SPS	0	ja	6/08	-	88%	NHL leben, statt NHL spielen! EA öffnet ganz neue Online-Welten.
NHL 10	1-12	SPS	12	ja	6/09	-	89%	Das brutalste NHL-Spiel - daher auch das realistischste und beste.
NHL 11	1-12	SPS	12	ja	7/10	-	89%	Rasanten Karacho-Eishockey, das stets für eine Überraschung gut ist.
NHL 12	1-12	SPS	12	ja	7/11	-	89%	Die Eisskulptur wurde weiter verziert. Im Grunde aber Schnee vom letzten Jahr.
NHL 2K10	1-12	SPS	0	ja	7/09	-	82%	Klasse Eishockeyspiel, das aber für NHL 10 ins Eis beißen muss.
NHL 2K6	1-4	SPS	0	ja	2/06	-	76%	Schickes Hockeyfest mit lascher KI und netten Neuerungen. Geht noch besser.
NHL 2K7	1-2	SPS	0	-	1/07	-	88%	Eishockey ganz nach Wunsch. Sehr atmosphärisch.
Nickelodeon Dance *(k)	1-2	GSK	n.n.b.	-	2/12	-	63%	Prima Methode, um die Kids von der Couch zu kriegen.
Nier	1	ACT	16	-	4/10	-	79%	Was ganz Spezielles: In Ansätzen gut, aber technisch mierenkrank.
Night at the Museum: Battle of the Smithsonian *	1	GSK	n.n.b.	ja	5/09	-	40%	Wie der langweilige Schulausflug ins Museum, damals in der 3. Klasse.
Ninety-Nine Nights	1	ACT	16	ja	6/06	-	69%	Für kurze Zeit ganz lustig, aber dann macht sich Langeweile breit.
Ninety-Nine Nights II	1-2	ACT	18	-	6/10	-	42%	In jeder Hinsicht belanglos. Überlebt nicht mal eine Zockernacht.
Ninja Blade	1	ACT	16	-	3/09	-	76%	Nur die zweite, dafür vollkommen zufrieden stellende Wahl für Action-Puristen.
Ninja Gaiden II *	1	ACT	n.n.b.	-	5/08	-	83%	Gnadenloses Ninja-Schlachtfest. Für starke Nerven und Mägen.
No More Heroes: Heroes' Paradise *	1	ACT	n.n.b.	-	6/10	-	81%	Saubere Umsetzung eines außergewöhnlichen Wii-Spiels.
Oben	1-4	JNR	6	-	7/09	-	68%	Spielt beim Lizenz-Gespränge ebenfalls oben mit.
Omerta: City of Gangsters	1-2	STG	12	ja	3/13	-	72%	Könnte viel besser sein, wenn man für mehr Abwechslung und Feinschliff gesorgt hätte
Oceanbarbar: Bikini Samurai Squad	1-2	ACT	18	-	3/09	-	30%	Zwanzig Prozent auf alles. Außer Tiernahrung. Und zehn für die hüpfenden Hüpen.
Operation Flashpoint: Dragon Rising	1-8	RSP	16	ja	7/09	ja	71%	Wer vom Krieg nicht genug bekommt, kann sich hier gepflegt abknallen lassen.
Operation Flashpoint: Red River	1-4	EGO	16	ja	4/11	-	74%	Authentisch und packend präsentiert, leider nicht ohne technische Macken.
Over G-Fighters	1-8	ACT	12	ja	6/06	-	58%	Schwammig, unmotiviert und mit zu flach ausgebauten Features.
Overlord	1-4	STG	16	ja	5/07	-	86%	Ein wenig Aufbau, ein wenig Massenkellerei und vollkommen böse.
Overlord II	1-2	STG	16	ja	5/09	ja	87%	Gesteigerte Bosartigkeit = gesteigerter Spielspaß. Käähähähäh!
PDC World Championship Darts	1-4	SPS	0	ja	3/10	-	51%	Braucht dringend ein Bier als Zusatzperipherie.
PDC World Championship Darts: Pro Tour	1-8	SPS	0	-	2/11	-	60%	Daumendartspiel für die kleine Runde zwischendurch.
Perfect Dark Zero	1-16	EGO	16	ja	1/06	ja	88%	Schwache Story, schicke Kämpfe, stilvolle Cyberpunk-Atmosphäre.
Persona 4 Arena	1-8	BEU	12	ja	7/13	-	91%	Fantastische Kollabo aus Rollenspiel und Beat'em Up. Das macht auch euch zum Fan!
Persona 4 Arena Ultimix	1-2	BEU	16	ja	3/15	ja	88%	Verlangt viel, gibt aber auch umso mehr zurück: fabelhafter Prügel-RPG-Hybride für Kenner und Könner.
PES 2014	1-7	SPS	0	ja	11/13	ja	85%	Tiefgehend und facettenreich, jedoch mit Schnitzern im Detail.
PES 2015 (One)	1-22	SPS	0	ja	1/15	ja	88%	Wenn die Lizenzen nicht das Wichtigste sind, der sollte dieses Jahr überlegen, ob er PES den Vorzug gibt.
PES 2016	1-22	SPS	0	ja	11/15	ja	90%	Spielerisch nahezu perfektes Fußballspiel mit kleinen Schwächen bei Technik, Präsentation und Lizenzen.
Phantasy Star Universe	1-6	RPG	12	ja	1/07	ja	72%	Schönes Spiel, aber vielleicht eine Spur zu „speziell“.
Pictionary: Ultimate Edition	1-4	SIM	0	-	2/12	-	73%	Ein Gesellschaftsspiel-Klassiker in seiner handlichsten Form. Nur für uDraw.
Pirates of the Caribbean: Am Ende der Welt	1-2	ACT	12	-	5/07	-	59%	Piratenfeeling, Chaos und stupide Säbelkämpfe. Über die Planke damit!
Planet 51: Das Spiel	1-2	ACT	6	-	1/10	-	59%	Die 357ste Standard-Versoftung für anspruchsvolle Konsumenten.
Pocketbike Racer *	1-4	RSP	n.n.b.	ja	2/07	-	43%	Wenn es ein Burger-King-Spiel sein soll, dann dieses.
Port Royale 3	1-4	SIM	6	-	10/12	-	81%	Angepasste Steuerung, ein komplexes Handelsystem und spannende Karibik-Kämpfe erfreuen die Xbox.
Portal 2	1-2	GSK	12	ja	4/11	-	95%	Größer, schöner, besser: Portal 2 übertrifft alle Erwartungen. Absolut großartig!
Prey	1-16	EGO	18	ja	5/06	ja	86%	Eine Mischung aus Doom, Quake, Silent Hill und Sitting Bull. Verrückt.
Prince of Persia	1	ACT	12	-	1/09	ja	92%	Grandioses Comeback des orientalischen Speedrun-Akrobaten!
Prince of Persia: Die vergessene Zeit	1	ACT	12	-	4/10	ja	85%	Alles locker im Orient: Dieser Prinz kann wieder überzeugen.
Prince of Persia: Epilog (Add-On)	1	ACT	12	-	3/09	ja	74%	Zwei bis drei Stunden Zusatzmaterial. Für Fans des Spiels.
Prison Break: The Conspiracy	1-2	ACT	16	-	3/10	ja	81%	Ein Vorbild für alle Nachzügler. So sollte ein Lizenzspiel aussehen.
Pro Evolution Soccer 2008	1-2	SPS	0	ja	1/08	-	90%	PES 2008 löst PES 6 als bestes Fußballspiel ab.
Pro Evolution Soccer 2009	1-4	SPS	0	ja	7/08	-	89%	PES muss Federn lassen, rettet die drei Punkte aber noch mal über die Zeit.
Pro Evolution Soccer 2010	1-4	SPS	0	ja	7/09	-	87%	Tolles Spiel, aber in dieser Saison wrd man nur Vizemeister.
Pro Evolution Soccer 2011	1-7	SPS	0	ja	7/10	-	89%	PES macht in der Offensive mächtig Druck. Aber FIFA steht hinten kompakt.
Pro Evolution Soccer 2012	1-7	SPS	0	ja	7/11	-	87%	Özil, Götze und Müller würden es mögen. Die spielerische Alternative zum Vorgänger.
Pro Evolution Soccer 2013	1-8	SPS	0	ja	12/12	-	90%	Hätte PES jetzt noch ein Lizenzpaket, wäre es wohl mit FIFA endgültig auf Augenhöhe.

TITEL	SPIELER	GENRE	USK	LIVE	TEST IN	DIREKT-KAUF	WERTUNG	FAZIT
Pro Evolution Soccer 6	1-2	SPS	0	-	1/07	-	90%	Erneut die beste Fußballsimulation auf dem Markt. Der Einstieg lohnt sich.
Project Cars (One)	1-16	RSP	0	ja	7/15	ja	87%	Toller Hochgeschwindigkeits-Titel, der sowohl als knallharte Simulation als auch als Arcade-Spaß taugt.
Project Gotham Racing 3	1-8	RSP	0	ja	1/06	-	90%	Gewohnt erstklassiger Racer in brachialer Proportio.
Project Gotham Racing 4	1-8	RSP	12	ja	1/08	-	90%	Genialer Mix aus Arcade und Simulation. Kudos, gibt mir mehr Kudos!
Project Spark (One)	1-4	SIM	16	ja	1/15	ja	75%	Wer schon immer mal sein eigenes kleines Spielchen entwickeln wollte, ist mit Spark ordentlich beraten.
Project Sylphed	1	ACT	12	-	5/07	-	71%	Rasant und bunt und bestellfreudig. Aber leider ohne Druck aus Genre.
Pure	1-16	RSP	6	ja	7/08	-	86%	Das pure Offroad-Vergnügen: Schnell, actionreich und ungemein motivierend!
Pure Football	1-4	SPS	0	ja	5/10	ja	74%	FIFA- oder PES-Verweigerer bekommen eine günstige Action-Kick-Alternative.
Quake 4	1-16	EGO	18	ja	1/06	-	81%	Traditionelles Quake. Die Grafik unterfordert aber die Konsole.
Quantum Theory	1-8	ACT	12	ja	7/10	-	67%	An sich ganz okay, letzten Endes aber zu altbacken.
R.U.S.E.	1-4	STG	16	ja	6/10	ja	86%	Böswillige Täuschung: ein Kriegsspiel, das an Poker erinnert.
Rabbids: Alive & Kicking (k)	1-16	GSK	0	-	1/12	-	75%	Sie leben, aber sie kicken noch nicht so richtig. Da geht noch mehr.
Race Driver: GRID	1-12	RSP	6	ja	5/08	ja	92%	Packend, sexy und technisch ganz weit vorne. So muss Motorsport aussehen!
RacePRO	1-12	RSP	0	ja	2/09	-	73%	Hartgummipartener für Rennsportpuristen und Autoliebhaber.
Rage	1-6	EGO	18	ja	7/11	-	90%	Als Shooter ein Leuchttower, wer braucht da noch eine Story? Ballerfest!
Raiden Fighters: Aces *	1-2	ACT	n.n.b.	-	5/10	-	68%	Lasst uns die Rohre heizen und nicht mit Feuer geizen!
Rainbow Six: Vegas	1-16	EGO	18	ja	1/07	ja	90%	Las Vegas wie noch nie: Inmitten der Sünde gibt's taktischen Terror.
Rainbow Six: Vegas 2	1-16	EGO	16	ja	3/08	ja	82%	Spielerisch so klasse wie das Original, aber als Fortsetzung zu wenig Neues.
Rambo: The Video Game	1-2	ACT	18	-	5/14	ja	38%	Failshooter statt Railshooter: Technik von vorgestern mit einer Steuerung, die unpräziser nicht sein kann.
Rango	1	JNR	12	-	3/11	-	74%	Gute-Laune-Hüpfspiel, nicht nur für Freunde des Films.
Rapala Fishing Frenzy 2009	1	SIM	0	-	2/09	ja	38%	Auf der Xbox bestenfalls ein Silberfischchen.
Rapala Pro Bass Fishing	1-2	SIM	0	-	1/11	ja	61%	Geht mit einem sehr viel leckeren Köder auf Spielerfang.
Rare Replay	1-32	DIV	18	ja	11/15	ja	74%	Für sich genommen sind einige Topitel dabei, als Sammlerstück aber nur gehobenes Mittelmaß.
Ratatouille	1-4	JNR	0	-	1/08	-	52%	Wäre selbst komplett repariert noch nix Dolles.
Raven Squad	1-2	EGO	16	ja	7/09	-	31%	Der Einsatz ist fehlgeschlagen: Strunzödes Rumgeballer, von Taktik keine Spur.
Rayman Legends	1-4	JNR	6	-	11/13	ja	91%	Fantasievoll, witzig und spielerisch top: Rayman Legends ist eines der besten Xbox-360-Hüpfspiele.
Rayman Origins	1-4	JNR	6	-	1/12	-	91%	Auf diesen Rayman werden nicht nur die Rabbids eifersüchtig sein.
Rayman Raving Rabbids	1-4	GSK	0	ja	4/07	ja	70%	Auf Wii ein Minispiel-El-Dorado, auf Xbox 360 eher mittelmäßig.
Record of Agarest War *	1	RPG	n.n.b.	-	6/10	-	70%	Standard-Strategie JRPG plus Vererbungslinien.
Red Dead Redemption	1-16	ACT	18	ja	5/10	ja	93%	Besser als GTA: Fantastisches Westernabenteuer, das jeder erlebt haben muss.
Red Faction: Armageddon	1-4	ACT	18	ja	4/11	ja	85%	Eine prächtige Zerstörungssorgie in und auf dem Mars. Linear und hart.
Red Faction: Guerrilla	1-16	ACT	18	ja	5/09	ja	79%	Rambo besiegt Marx: Viel spaßiges Geballere, wenig Inhalt.
Remember Me	1	ACT	16	-	7/13	-	73%	Dieses Abenteuer ist zu gewöhnlich und nicht genug zu Ende gedacht, um in Erinnerung zu bleiben.
Resident Evil 5	1-2	ACT	18	ja	3/09	ja	93%	Klarer Pflichtkauf. Technisch viel spielerisch eine Offenbarung.
Resident Evil 6	1-4	ACT	18	ja	12/12	-	88%	Genialität trifft auf "WTF, wieso machen wir sowas?"
Resident Evil: Operation Raccoon City	1-8	ACT	18	ja	3/12	-	85%	Rückkehr in die Zombie-Hauptstadt: Die Angst bleibt zu Hause, der Kugelhagel kommt mit.
Resident Evil: Revelations	1-2	ACT	16	ja	7/13	-	81%	In Sachen Technik vielleicht etwas gruselig, aber Angst vor dem Kauf braucht ihr nicht zu haben.
Resident Evil: Revelations 2 (One)	1-2	ACT	16	ja	5/15	ja	84%	Revelations 2 lässt die Handheld-Wurzeln hinter sich und etabliert sich als vollwertiger Serienabteiler.
Resonance of Fate	1	RPG	16	-	3/10	-	85%	So könnte man sich Matrix in Japan vorstellen. Durchladen und los!
Ride (One)	1-12	RSP	0	ja	7/15	ja	78%	Dank der tollen Fahrphysik und der gigantischen Bikeauswahl macht's Spaß, an der Technik hapert's.
Ridge Racer 6	1-14	RSP	12	ja	1/06	-	71%	Laumwarme Aufguss einer Kultserie. Von „Next Generation“ keine Spur.
Ridge Racer: Unbounded	1-8	RSP	12	ja	3/12	-	71%	Krude Mischung aus Burnout und Need for Speed.
Rio	1-4	GSK	0	-	4/11	ja	60%	Unter seinen Minispiel-Kollegen noch nicht ganz flügge.
Rise of Nightmares *(k)	1	ACT	n.n.b.	-	7/11	-	45%	Fürchten muss man sich hier nur vor dem nächsten Schallertäfel.
Rise of the Argonauts	1	ACT	18	-	2/09	-	74%	Anfangs öde, später besser, aber wirklich hoch steigen die Argonauten nie.
Rise of the Tomb Raider (One)	1	ADV	16	-	7/16	ja	86%	Lahme Story, kaum Neuerungen, aber nach wie vor ein verdammte spaßiges und motivierendes Gameplay.
Risen	1	RPG	12	-	1/09	ja	83%	Inhaltlich sauber, jedoch grafisch leider etwas schlampert.
Risen 2: Dark Waters	1	RPG	12	-	10/12	-	65%	Die miese Portierung lässt das einst strahlende Piraten-RPG in eher trübem Licht erscheinen.
Risen 3: Titan Lords	1	RPG	12	-	11/14	ja	68%	Gute Mischung, massig Quests, wunderbare Mischung aus Mittelalter und Karibik und ein grausiger Port.
Rock Band	1-4	GSK	0	ja	4/08	-	93%	Wir sind unwürdig! Wir sind unwürdig! (*aufdieknie!)
Rock Band 2	1-4	GSK	0	ja	1/09	-	91%	Schwächere Songs, bessere Instrumente. Aber immer noch eine Wucht.
Rock Band 3	1-7	GSK	0	ja	1/11	ja	85%	Kratz an der vergoldeten Oberfläche zur Simulation.
Rock Band 4 (One)	1-4	GSK	0	-	1/16	ja	75%	Durchwachsenes Comeback mit wenigen Innovationen. Wir denken, da wäre mehr drin gewesen.
Rock Band AC/DC	1-4	GSK	0	ja	2/09	-	82%	Songs und Gameplay fetzen, aber der Preis für den geringen Inhalt ist hoch.
Rock Band: Country Track Pack *	1-4	GSK	n.n.b.	ja	5/10	-	59%	Wurde als Pack hierzulande nicht veröffentlicht. Der Import lohnt aber nicht.
Rock Band: Track Pack Classic Rock *	1-4	GSK	n.n.b.	ja	5/10	-	59%	Auch hier ist ein einzelner Import zu teuer für das Gebotene.
Rock Revolution	1-6	GSK	0	ja	4/09	-	44%	Die Revolution ist vorbei, bevor sie richtig angefangen hat.
Rocksmit 2014	1-2	GSK	6	-	1/14	ja	83%	Tolles Stückchen Lernsoftware, das zum ernsthaften und zeitintensiven Üben bestens geeignet ist.
Rocksmit 2014 (One)	1-2	GSK	6	ja	3/15	ja	80%	Gut, unterhaltsam und vermittelt solides Grundwissen und schnelle Lernerfolge für angehende Gitarristen.
RTL Winter Sports 2009: The Next Challenge	1-4	SPS	0	-	1/09	-	74%	Nicht mehr als nötig und nicht weniger als gefordert.
RTL Winter Sports 2010: The Great Tournament	1-4	SPS	0	ja	1/10	-	76%	RTLs Wintersport kämpft sich im Massenstart weiter nach vorne.
Rugby League Live *	1-4	SIM	n.n.b.	ja	7/10	-	40%	Vier blaue Flecke und Quetschungen auf Disc!
Rugby World Cup 2011	1-4	SPS	0	ja	7/11	-	44%	Der CPU geht's auf die Knochen, dem Spieler auf die Augen.
Rumble Roses XX	1-4	BEU	12	ja	4/06	-	67%	Sexbomben prügeln sich eher mittelmäßig im Wrestling-Stil.
Ryse: Son of Rome	1-2	ACT	18	ja	1/14	ja	66%	Die Optik risset viel raus, aber ansonsten steckt in diesem antiken Spektakel zu viel heiße Luft.
Saboteur	1	ACT	18	-	2/10	-	73%	So richtig Lust scheinen die Entwickler nicht mehr gehabt zu haben.
Sacred 2: Fallen Angel	1-4	RPG	16	ja	4/09	ja	85%	Fantasy-Rollenspiel nach Lehrbuch mit ein paar Seiten aus dem Witzbuch.
Sacred 3	1-4	ACT	12	ja	9/14	ja	59%	Die großen Unterschiede zu den alten Teilen sind nicht das Problem, Sacred 3 scheitert an sich selbst.
Saints Row	1-12	ACT	18	ja	6/06	-	87%	Wurde den Erwartungen absolut gerecht. Kaufgrund für die Xbox 360!
Saints Row 2	1-12	ACT	18	ja	7/08	ja	79%	Nicht schlecht, beibt aber hinterm Vorgänger und dem großen Vorbild zurück.
Saints Row 4	1-2	ACT	18	ja	11/13	ja	86%	In Sachen Wahnsinn toppt der vierte Teil den Vorgänger locker, die Technik ist aber deutlich veraltet.
Saints Row: Gat out of Hell (One)	1-2	ACT	18	ja	3/15	ja	80%	Durchgeknallt und unterhaltsam, aber auch optisch antik. Teil fünf muss dringend an die Technik ran!
Saints Row: The Third	1-2	ACT	18	ja	1/12	-	86%	Schnallt den Strap-on um: Jetzt wird's richtig zotig!
Samurai Shodown: Sen *	1-2	BEU	n.n.b.	-	4/10	-	53%	Nostalgieprügelspiel aus gefühl 2006.
Samurai Warriors 2	1-4	ACT	12	ja	1/07	-	66%	PS2-Portierung ohne echten Kaufanreiz.
Samurai Warriors 2: Empires *	1-2	ACT	n.n.b.	ja	3/07	-	68%	Immer noch recht lustlos, aber langsam schleichen sich neue Features ein.
Saw	1	ADV	18	-	1/10	-	61%	Benutze „schartige Axt“ mit „Aorta“... Hurra!
Saw II: Flesh & Blood	1	ACT	18	-	7/10	-	65%	Mörderisch gut ist was anderes, doch die Falle hat sich gelockert.
SBK 08	1-8	RSP	6	ja	6/08	-	70%	Nichts Außergewöhnliches. Für Motorsport-Interessierte aber empfehlenswert.
SBK 09	1-12	RSP	0	ja	5/09	-	60%	Stillstand bedeutet Rückschritt. Da fällt SBK 09 weit zurück.
SBK 2011: FIM Superbike World Championship	1-16	RSP	0	ja	4/11	-	79%	Wer siegen will, muss Vollgas geben. SBK 2011 ist da noch etwas zu zaghaft.
SBK X: Superbike World Championship	1-16	RSP	0	ja	4/10	ja	78%	Deutliche Verbesserung in allen Bereichen. Helm ab, so muss das sein!
Scene it? Ganz großes Kino	1-4	SIM	0	-	2/10	-	59%	Da muss man den roten Teppich wieder ein wenig einrollen.
Scene it? Kinohits	1-4	GSK	12	ja	1/09	-	72%	Ein Quizspiel eben: Taugt mit mehreren Spielern, versagt jedoch alleine.
Scene it? Lights, Camera, Action!	1-4	GSK	0	-	2/08	-	70%	Ein Filmquiz mit spröder Präsentation. Und: Wo ist der Kameraeinsatz?
Secret Service *	1	EGO	n.n.b.	-	2/09	-	46%	Ganz dünnes Shootersuppchen ohne Fleischleinlage.
Section 8	1-32	EGO	16	ja	7/09	-	70%	Die Konkurrenz ist Jahre voraus. Schlechter Zeitpunkt.
Sega Mega Drive Ultimate Collection	1-2	DIV	12	-	2/09	-	85%	Wahrlich eine "ultimative" Retro-Sammlung. Mehr kann man sich kaum wünschen.
Sega Rally	1-6	RSP	0	ja	6/07	-	92%	Wie erhofft: Es ist Sega Rally und es ist einfach geil! Feddich, aus!
Sega Superstars Tennis	1-4	SPS	6	ja	3/08	ja	84%	Spiel, Satz und Sieg - Sonic. Tennis auf der 360, für jedermann.
Serious Sam HD	1-8	EGO	18	ja	4/11	-	72%	Zum Nachladen habt ihr zwischen den Spielwechseln Zeit.
Sesamstraße: Es war einmal ein Monster (k)	1-2	GSK	0	-	1/12	-	70%	Die Sesamstraße zum sehr aktiven Mitspielen.
Shadowrun	1-16	EGO	18	ja	5/07	ja	63%	Als Zugabe zu einer Solo-Shooter-Kampagne war's prima. So ist es zu dünn.
Shadows of the Damned	1	ACT	18	-	5/11	-	83%	Tretet beiseite, ihr Dantes und Redfields: Hotsupr und Johnson übernehmen jetzt!
Shaun White Skateboarding	1-8	SPS	6	ja	1/11	ja	70%	Das „etwas andere“ Skateboard-Spiel. Prima für Einsteiger, für Experten zu flach.
Shaun White Snowboarding	1-16	SPS	6	ja	1/09	-	81%	Drückt den Spaß im Snowboarding aus, vernachlässigt aber den Sport selbst.
Shellshock 2: Blood Trails	1	EGO	18	-	3/09	-	54%	Die Zombies täuschen nicht über den durchschnittlichen Rest hinweg.
Sherlock Holmes jagt Jack the Ripper	1	ADV	12	-	1/10	ja	78%	Adventures auf der 360 sind sehr rar gesät. Sherlock Holmes eilt zur Hilfe.
Shift 2: Unleashed	1-12	RSP	6	ja	3/11	ja	92%	Das bislang intensivste und brachialste Fahrerlebnis. Alles andere ist nur Spielzeug.
Shrek der Dritte	1-2	ADV	6	ja	5/07	ja	58%	Shrek kommt einfach nicht aus seinem Softwaresumpf raus.
Silent Hill HD Collection	1	ADV	18	-	3/12	-	85%	30 Euro fürs Spiel, 3 Euro für den Baldrian-Tee.
Silent Hill: Downpour	1	ADV	18	-	3/12	-	82%	Silent Hill ist noch nicht wieder ganz fit, aber auf dem Weg der Besserung.
Silent Hill: Homecoming	1	ADV	18	-	2/09	-	75%	Benötigt eine Revolution, um an alte Leistungen anknüpfen zu können.
Singularity	1-12	BEU	18	ja	6/10	-	80%	Trotz E99 seiner Zeit nicht voraus. Guter Shooter mit klassischen Elementen.
skate	1-16	SPS	0	ja	1/08	ja	88%	Von Skatern für Skater: Neulinge müssen sich sehr einarbeiten.
skate 2	1-8	SPS	12	ja	2/09	ja	87%	Verdammt nah am echten Skateboard. Und das ist ein sehr schwieriger Sport.
skate 3	1-6	SPS	12	ja	4/10	-	84%	Skate muss aufpassen, sonst rollt es sich so schnell aus wie Mr. Hawk.
Skylanders: Giants	1-2	ADV	6	-	1/13	-	79%	Die Klasse Hardware ist stabil aufgestellt, jetzt ist es an der Zeit für die spielerische Weiterentwicklung.
Skylanders: Spyro's Adventure	1-2	ADV	6	-	1/12	-	77%	Als Drache horet man gerne schöne Dinge. Zum Beispiel Skylanders-Figuren.
Skylanders: Superchargers (One)	1-4	ADV	6	ja	1/16	-	82%	Etwas größer als seine Vorgänger, dafür mit vielen frischen Anreizen. Toll implementierte Racer-Anteile!
Skylanders: Swap Force	1-2	ADV	6	-	1/14	-	85%	Hat sich mit viel Fleiß und immer schöneren Spielwelten mittlerweile als Genresgröße etabliert.
Skylanders: Trap Team (One)	1-2	ADV	6	-	1/15	-	83%	Reale Figuren und eine riesige Spielwelt in gewohnter Top-Qualität, dazu neue starke Ideen. Prima!
Sleeping Dogs	1	ACT	18	-	10/12	-	85%	Perfekt für den Kurztrip nach Hongkong: Einlegen, Spaß haben, Gangster verknopfen!

TITEL	SPIELER	GENRE	USK	LIVE	TEST IN	DIREKT-KAUF	WERTUNG	FAZIT
Smash Court Tennis 3	1-4	SPS	0	ja	7/08	-	62%	Ausgespielt: Gegen die starke Konkurrenz verliert Smash Court haushoch.
Sneak King *	1	ACT	n.n.b.	-	2/07	-	39%	Die Definition von Schleich-Werbung!
Sniper Elite 3 (One)	1-12	ACT	18	ja	9/14	ja	75%	Rettet sich trotz unspektakulärer Handlung durch grunsolides Gameplay und raffinierte Multiplayer-Modi.
Sniper: Ghost Warrior	1-8	EGO	18	ja	5/10	ja	70%	Ziel nicht ausgeschaltet, doch genug Zeit für einen zweiten Schuss bleibt.
Sniper: Ghost Warrior 2	1-12	EGO	18	ja	5/13	-	65%	Ghost Warrior 2 sucht nicht so sehr einen Spieler als vielmehr eine menschliche Controllerkomponente.
Sonic & All-Stars Racing Transformed	1-10	RSP	6	ja	1/13	-	87%	Was Mario Kart auf Nintendo-Konsolen ist, stellt Sonic & All-Stars auf der 360 dar.
Sonic & Sega All-Stars Racing	1-8	RSP	6	ja	3/10	ja	84%	Wer braucht schon den dicken Klempner? Sonic kann's genauso gut!
Sonic Free Riders (k)	1-8	GSK	6	ja	1/11	ja	65%	Kommt einem Videospiel am nächsten, kränkt aber an Einfachheit.
Sonic Generations	1	JNR	6	-	1/12	-	85%	Tolles Geschenk zum 20-jährigen Geburtstag: Sonic, wie er sein sollte!
Sonic the Hedgehog	1-2	JNR	12	-	2/07	-	56%	Sonics Ialfahrt will kein Ende nehmen. Traurig, traurig...
Sonic Unleashed	1	JNR	12	-	2/09	ja	70%	Langsam wieder auf dem Weg nach oben, aber noch lange nicht an der Spitze.
Soul Calibur IV	1-2	BEU	16	ja	6/08	ja	88%	Nach wie vor tolles Beat'em-Up, nur sehr sparsam bei den Neuerungen.
Soul Calibur V	1-2	BEU	16	ja	2/12	-	88%	Verkauft nicht dem Teufel eure Seele, sondern spart sie für dieses Spiel auf.
South Park: Der Stab der Wahrheit	1	RPG	16	-	5/14	ja	83%	Ein ebenso respektloses wie unterhaltsames Gag-Feuerwerk mit etwas wenig spielerischer Substanz.
Spec Ops: The Line	1-8	ACT	18	ja	8/12	-	81%	Spielerisch solider Deckungs-Shooter mit kritischen Denkansätzen statt glorifizierter Ballerei.
Spectral Force 3 *	1	RPG	n.n.b.	-	6/08	-	43%	Verschenktes Potential dank Langweiler-Story und Retro-Gameplay.
Spider-Man: Dimensions	1	ACT	12	-	7/10	-	83%	So gut sah Spidey noch nie aus - und das gleich vierfach!
Spider-Man: Edge of Time	1	ACT	12	-	1/12	-	58%	Geniale Idee, bei der Umsetzung schaltet sich der Spinnensinn dann ab.
Spider-Man: Freund oder Feind	1-2	BEU	12	-	1/08	-	65%	Nimmt sich selbst nicht sonderlich ernst, feiert dafür aber seine Wurzeln.
Splitterhouse *	1	BEU	n.n.b.	-	2/11	-	61%	Freddy Krueger programmiert ohne Vorkenntnisse eine Runde Gauntlet.
Splinter Cell: Blacklist	1-4	ACT	18	ja	11/13	-	84%	Ein Schritt zurück bringt Sam nach vorne: Fishers neues Abenteuer legt mehr Wert auf die Serienstärken.
Splinter Cell: Conviction	1-2	ACT	18	ja	4/10	ja	85%	Uns hat es überzeugt: Gute Stealth-Action für Erwachsene.
Splinter Cell: Double Agent	1-6	ACT	16	ja	1/07	ja	89%	Tatsächlich ein neues Spielgefühl. Klasse! So muss Innovation aussehen!
Split/Second: Velocity	1-8	RSP	12	ja	4/10	ja	85%	Fast schon mehr Action- als Rennspiel. Aber egal, Hauptsache es kracht!
SpongeBob's Eiskalt entwischt	1-2	JNR	6	-	1/10	-	58%	Das Ansehen der TV-Serie sollte vorgezogen werden.
Sports Island: Freedom (k)	1-4	SPS	6	ja	1/11	-	56%	Die weniger gelungene Alternative zu Kinect Sports
Spyro: Dawn of the Dragon	1-2	ACT	12	-	1/09	ja	64%	Armer Spyro. Wird er je zu alter Größe zurückfinden?
SSX	1-1.000	SPS	6	ja	3/12	-	84%	Rasend schneller Arcade-Spaß mit frischem Online-Konzept.
Star Ocean: The Last Hope	1	RPG	12	-	4/09	-	84%	Ein seltener und gern gesehener Genregast auf der actionverwöhnten Xbox.
Star Trek	1-2	ACT	12	ja	7/13	-	65%	Atmosphärisch solide Action-Kost, die technisch und spielerisch alles andere als zukunftsweisend ist.
Star Trek: Legacy	1-8	ACT	0	ja	2/07	-	71%	Für Hardcore-Trekies empfehlenswert, wenn auch mit einigen Ärgernissen.
Star Wars: Republic Heroes	1-2	ACT	12	-	1/10	-	45%	Künstlich klein gehaltener Trip einmal rund um den Sternenzerstörer.
Star Wars: The Force Unleashed	1	ACT	12	-	7/08	ja	78%	Inhaltlich sehr interessant, aber spielerisch oftmals holprig und altbacken.
Star Wars: The Force Unleashed - Ultimate Edition	1	ACT	12	-	1/10	-	80%	Force Unleashed im Maximalpaket, nur für Noch-Nicht-Besitzer.
Star Wars: The Force Unleashed II	1	ACT	16	-	1/11	-	69%	Klonkrieger hin oder her: Ein Jedi sollte keine Fließbandarbeit verrichten müssen.
Steel Battalion: Heavy Armor (k)	1-4	ACT	16	ja	8/12	-	64%	Kann das große Erbe aufgrund von Bedienungsängeln nicht ganz fortführen.
Stimmt's?	1-8	GSK	12	-	2/11	-	35%	Stellt dem Spiel doch mal die Frage, ob es wirklich funktioniert.
Stoked	1-8	SPS	6	ja	7/09	-	74%	Gestoked sind wir nicht. Aber die eine oder andere Abfahrt machen wir gerne.
Stoked: Big Air Edition	1-8	SPS	6	ja	3/11	-	77%	Der Berg ruft ein zweites Mal und bringt ein paar Freunde mit.
Stormrise	1-8	STG	16	ja	4/09	-	51%	Die stürmische Revolution flaut auf ein Lüftchen ab. Und müffelt etwas.
Street Fighter IV	1-2	BEU	12	ja	2/09	ja	92%	Der König lebt. Und hält der Konkurrenz vor Augen, wie man es richtig macht.
Street Fighter X Tekken	1-4	BEU	12	ja	3/12	-	90%	Experiment gelungen: 2D und 3D verstehen sich auch vereint in einem Spiel.
Stuntman: Ignition	1-8	RSP	16	ja	6/07	ja	76%	Kurz und hart, aber trotzdem unterhaltsam. Profizocker freuen sich!
Summer Athletics	1-4	SPS	0	-	6/08	-	61%	Dabei sein ist alles...
Summer Athletics 2009	1-4	SPS	0	-	6/09	-	60%	Sparinhalt trifft Sparpreis, Version 1.1.
Summer Challenge: Athletics Tournament	1-4	SPS	0	-	6/10	-	57%	Entfernt sich mit jedem Jahr mehr vom Medaillentreppchen.
Sunset Overdrive (One)	1-8	ACT	16	ja	1/15	ja	82%	Toller Actionkracher mit vielen durchgeknallten Ideen, es fehlt aber an Abwechslung und Umfang.
Super Street Fighter IV	1-2	BEU	12	ja	4/10	ja	86%	Muss Federn lassen, ist aber immer noch sehr gut spielbar.
Super Street Fighter IV Arcade Edition	1-2	BEU	12	ja	5/11	-	86%	Eine neue Trainingseinheit für die Fans. Der Rest macht weiter Kniebeugen.
Superman: Das Spiel	1	ACT	12	-	2/07	-	48%	Der Mann aus Stahl mit dem Spiel aus Matsch. Mal wieder.
Superstars V8 Racing	1-12	RSP	0	ja	5/09	-	57%	Hier werden Profi-Rennfahrer ohne eigenes Verschulden zum blutigen Anfänger.
Superstars V8: Next Challenge	1-16	RSP	0	ja	3/10	-	70%	Schon besser als der Vorgänger, aber weiterhin mit viel Luft nach oben.
Supremacy MMA	1-2	SPS	18	ja	7/11	-	47%	Wer so viel Lebenssaft verliert, bleibt am Ende eben blutleer.
Supreme Commander 2	1-4	STG	12	ja	4/10	ja	73%	Große Massenschlachten auf Kosten von Grafik und Übersichtlichkeit.
Tales of Vesperia	1	RPG	12	-	5/09	ja	80%	Welcher JRPGler kann widerstehen, wenn ihn diese Kulleraugen angucken?
Teenage Mutant Ninja Turtles	1	JNR	12	-	4/07	-	74%	Positive Überraschung. Ahnelt spielerisch Prince of Persia.
Tekken 6	1-2	BEU	16	ja	1/10	ja	86%	Das Tekken-Dojo öffnet seine Pforten: Schreibt euch ein, der Winter dauert lange.
Tekken Tag Tournament 2	1-4	BEU	16	ja	10/12	-	82%	Etwas altersschwacher, aber noch immer gelungener Team-Klopfer mit Unmengen an Kämpfern.
Tenchu Z	1-4	ACT	16	ja	5/07	-	57%	Ein Spiel sollte dem Spieler Spaß bringen. Nicht umgekehrt.
Terminator: Die Erlösung	1-2	ACT	16	-	5/09	ja	50%	Komm mit mir, wenn du leben willst! Sonst kriegt dich das Spiel!
Test Drive: Ferrari Racing Legends	1-8	RSP	0	ja	8/12	-	81%	Eine durchaus gelungene Liebeserklärung an 65 Jahre italienische Rennsportgeschichte.
Test Drive: Unlimited	1-8	RSP	0	ja	6/06	ja	83%	Rappelvolle künstliche Racer-Welt mit leichten Technikdämpfen.
Test Drive: Unlimited 2	1-8	RSP	6	ja	3/11	ja	75%	Groß dimensionierter Urlaubs-Racer, dem der nötige Feinschliff fehlt.
Tetris Evolution	1-16	GSK	0	ja	5/07	-	66%	Tetris ist ein klassisches Videospiel. Aber warum so überteuert auf DVD?
The Amazing Spider-Man	1	ACT	12	-	10/12	-	75%	Die Storyline gähnt sich ihrem Ende zu, während der Spielspaß eher im Hintergrund die Fäden zieht.
The Amazing Spider-Man 2	1	ACT	12	-	7/14	ja	46%	Nur dann bedingt empfehlenswert, wenn ihr restlos alles aus dem Marvel-Universum zocken wollt.
The Beatles: Rock Band	1-6	GSK	0	ja	7/09	-	90%	Ein tolles Denkmal in programmierter Form.
The Biggest Loser: Ultimate Workout *(k)	1-4	GSK	n.n.b.	-	2/11	-	70%	Als Kinect-Pionier kein großer Verlierer.
The Bigs 2	1-5	SPS	0	ja	6/09	ja	81%	Arcadebombe, die in den Fernseher einschlägt wie ein 200-km/h-Baseball
The Black Eyed Peas Experience (k)	1-4	GSK	0	-	1/12	-	65%	Bogen-Entstauber, eigentlich nur für Black-Eyed-Peas-Fans.
The Book of Unwritten Tales 2 (One)	1	ADV	12	-	1/16	ja	83%	Einer der humorvollsten und schönsten Vertreter des Genres – ganz tolles Spiel für Kenner!
The Bureau: XCOM Declassified	1	ACT	18	-	11/13	ja	79%	Der nette Taktik-Einschlag und das gut durchdachte Interface heben The Bureau aus dem Action-Einerlei.
The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena	1-16	EGO	18	ja	4/09	ja	80%	Als Add-On Mittelmaß, als Gesamtpaket stark.
The Crew (One)	1-8	RSP	12	ja	3/15	ja	76%	Aus der riesigen Spielwelt und der zugrundeliegenden Idee hätte man deutlich mehr herausholen können.
The Cursed Crusade	1-2	ACT	18	ja	7/11	-	77%	Historisches Gewaltspektakel, das technisch nicht ganz reinhaut.
The Darkness 2	1-4	EGO	18	ja	3/12	-	87%	Brutaler Ego-Shooter mit dramaturgischen Höhepunkten
The Elder Scrolls IV: Oblivion	1	RPG	12	-	4/06	ja	91%	Riesiges und erhabenes Fantasy-Epos der Superlative!
The Elder Scrolls IV: Shivering Isles	1	RPG	16	-	4/07	ja	91%	Etwas verrückt, aber so fesselnd wie das Hauptprogramm.
The Elder Scrolls Online: Tamriel Unlimited (One)	1-∞	RPG	16	ja	9/15	ja	81%	Für viele Xbox-Spieler dürfte Tamriel Unlimited das erste Konsolen-MMORPG sein – und was für ein starkes!
The Elder Scrolls V: Skyrim	1	RPG	16	-	1/12	-	93%	Die Rollenspiel-Referenz: Ein Spiel für den nächsten Kerker-Aufenthalt.
The Evil Within (One)	1	ADV	18	-	1/15	ja	91%	Beweist eindrucksvoll, wie viel Leben noch im Horror-Genre steckt!
The First Templar	1-2	ACT	16	ja	5/11	-	48%	Man sollte einen Kreuzzug gegen schlampig gemachte Spiele führen.
The Gunstringer (k)	1-2	ACT	12	ja	7/11	-	77%	So sieht das aus, wenn Kasper und Winchester sich „Hallo“ sagen.
The King of Fighters XII	1-2	BEU	12	ja	6/09	-	82%	Schwacher Umfang trifft auf innere Stärken.
The King of Fighters XIII	1-2	BEU	12	ja	1/12	-	90%	Überraschungs-Knaller voll auf die Nase. Genau so soll Kof aussehen!
The Last Remnant	1	RPG	12	-	1/09	-	76%	Epische Massenschlachten im JRPG-Korsett. Passt noch nicht so ganz.
The Lego Movie Video Game	1-2	ACT	6	-	7/14	ja	77%	Rasanter Lego-Spaß, der jedoch Gameplay-Schwächen offenbart. Eine kleine Enttäuschung.
The Orange Box	1-16	EGO	18	ja	1/08	-	95%	Mehr Wert werdet ihr für Geld nicht im Spielregal bekommen.
The Walking Dead: Survival Instinct	1	EGO	18	-	7/13	ja	42%	Selbst Fans sollten bei den Comics oder der TV-Serie bleiben. Vor allem für diesen Preis.
The Witcher 2: Assassins of Kings	1	RPG	16	-	7/12	-	88%	Was Leva und Kuba für Dortmund sind, ist Geralt für Fans: Unterhaltung auf höchstem Niveau.
The Witcher 3: Wild Hunt (One)	1	RPG	18	-	7/15	ja	90%	CD Projekt haben das Meisterwerk abgeliefert, das sich die Fans erhofft haben. Eines der besten RPGs!
Thief (One)	1	ADV	16	-	5/14	ja	76%	Bietet starke Atmosphäre und Serien-Kult, steht sich mit nervigen Details & Bugs aber oft selbst im Weg.
Thor: God of Thunder	1	ACT	16	-	4/11	-	70%	Mjöllnir hat etwas Rost angesetzt. War wohl nicht lang genug in der Schmiede.
Thrillville: Verrückte Achterbahn	1-4	GSK	6	-	1/08	-	76%	Trotz fehlender Zuckerwattensimulation: Prima Partyspiel mit Bastelansatz.
Tiger Woods PGA Tour 06	1-4	SPS	0	ja	1/06	-	84%	Der Golfmessias in HiRes. Da geht aber noch mehr.
Tiger Woods PGA Tour 08	1-4	SPS	0	ja	6/07	-	86%	Referenz-Golfspiel mit dezenten, frischen Updates.
Tiger Woods PGA Tour 10	1-4	SPS	0	ja	5/09	-	86%	Der Tiger ist noch immer hungrig – Golfen auf Top-Niveau!
Tiger Woods PGA Tour 12: The Masters	1-4	SPS	0	ja	4/11	-	85%	Zwei Teile Putt-Putt, ein Teil Panorama.
Tiger Woods PGA Tour 14	1-24	SPS	0	ja	5/13	-	87%	Auch der neueste Tiger Woods hat wieder massiv Spielspaß und 20 Originalplätze an Bord.
Tiger Woods PGA Tour 2007	1-2	SPS	0	ja	1/07	-	86%	Woods hat wie im echten Sport keine Konkurrenz. Wir warten auf Vijay Singh.
Tiger Woods: PGA Tour 11	1-24	SPS	0	ja	5/10	-	87%	Bewährte Golf-Qualität, verfeinert mit sinnvollen Neuerungen.
TimeShift	1-16	EGO	18	ja	1/08	ja	80%	Let's go back in time! Zeitreisen leicht gemacht!
Tischtennis	1-8	SPS	0	ja	5/06	ja	80%	Sportlich, schlank und schnell: Tischtennis in Reinform.
Titanfall (One)	6-12	EGO	18	ja	5/14	ja	82%	Nicht die angekündigte Revolution, aber sehr wohl der richtige Schritt in eine verheißungsvolle Zukunft.
TNA Impact	1-4	SPS	16	ja	7/08	-	71%	Vielversprechender Newcomer mit starkem Einstand!
Tom Clancy's EndWar	1-4	STG	16	ja	1/09	ja	85%	Magazin 1 an Leser 4.017: Neues Spielgefühl, nur auf Dauer zu reglementiert.
Tom Clancy's H.A.W.X	1-16	ACT	16	ja	3/09	ja	84%	Über den Wolken verfliegt Scheinpatritismus – der Flugspaß bleibt.
Tom Clancy's H.A.W.X. 2	1-4	ACT	16	ja	6/10	-	83%	Gute Fortsetzung, die aber zu früh kam. Ahnelt dem Vorgänger zu sehr.
Tomb Raider	1-8	ACT	18	ja	5/13	-	90%	Der Grundstein ist gelegt, jetzt müssen nur noch die überflüssigen Elemente über Bord geworfen werden.
Tomb Raider: Anniversary	1	ACT	16	-	1/08	ja	80%	Gutes Adventure zum absoluten Sparpreis!
Tomb Raider: Definitive Edition (One)	1-8	ACT	18	ja	3/14	ja	86%	Die Neuerungen im Vergleich zum Original halten sich in Grenzen, trotzdem ein sehr gutes Spiel.
Tomb Raider: Legend	1	ACT	16	-	4/06	ja	85%	Stark-simples Adventure plus Luxustexturen.
Tomb Raider: Underworld	1	ACT	12	-	1/09	ja	87%	Von wegen Unterwelt: Laras neuestes Abenteuer ist einfach himmlisch!

TITEL	SPIELER	GENRE	USK	LIVE	TEST IN	DIREKT-KAUF	WERTUNG	FAZIT
Tomb Raider: Underworld: Laras Schatten (Add-On)	1	ACT	12	-	3/09	ja	78%	Zwei Stunden Zusatzmaterial mit hohem Spoilergehalt.
Tony Hawk: RIDE	1-4	SPS	0	ja	1/10	-	73%	Kein Slam, aber auch kein sauber gestandener Trick. Eine cheesy Premiere.
Tony Hawk: SHRED	1-8	SPS	0	-	1/11	-	78%	Hier rollt der Spielspaß bequem die Rampe rauf.
Tony Hawk's Pro Skater 5 (One)	1-20	SPS	6	ja	1/16	ja	28%	Schmerzhafter als eine Schlägerei mit Mike Valley. Dran vorbeilaufen! Ignorieren!
Tony Hawk's American Wasteland	1-2	SPS	12	ja	1/06	-	82%	Guter Titel, der spielerisch und technisch mehr Potenzial hätte.
Tony Hawk's Project 8	1-2	SPS	12	ja	1/07	-	86%	Dank guter Grafik und „Nail the Trick“-Feature das erste echte NextGen-Tony.
Tony Hawk's Proving Ground	1-2	SPS	6	ja	1/08	-	80%	Der Birdman muss Federn lassen. Dennoch ein gewohnt gutes Hawk-Spiel.
Too Human	1-4	ACT	12	ja	6/08	ja	76%	Kämpfen, entwickeln, auflauern – ist das „euer Ding“, dann schlagt zu.
Top Spin 2	1-4	SPS	0	ja	3/06	-	86%	Ja, geht doch! Unterhaltsames Tennis für Anfänger und Profs.
Top Spin 3	1-4	SPS	0	ja	5/08	ja	87%	Top Spin hatte einen guten Ruf zu verlieren. Er wurde problemlos verteidigt.
Top Spin 4	1-4	SPS	0	ja	3/11	ja	87%	So sieht das aus, wenn ein Spiel mit viel Flair aufschlägt.
Toy Story 3: Das Videospiel	1-2	ACT	12	-	6/10	ja	79%	Definitiv eine der besseren Filmumsetzungen. Hut ab, Cowboy!
Transformers 3	1-10	ACT	12	ja	6/11	ja	58%	Läuft für Fans zwar noch zuverlässig, setzt aber deutlich Rot an.
Transformers Devastation (One)	1	ACT	12	-	1/16	ja	79%	Richtig gute, fordernde Action mit extra viel Fan-Service! Platinum Games hat es eben drauf.
Transformers: Die Rache	1-8	ACT	12	ja	6/09	ja	64%	Actionpurist, bei dem man dringend ein paar Boterfreunde braucht.
Transformers: Kampf um Cybertron	1-10	ACT	12	ja	5/10	ja	79%	Fans, transformiert euch und fahrt zum nächsten Softwarehändler!
Transformers: The Dark Spark (One)	1-4	ACT	12	ja	9/14	ja	45%	Orientiert sich stark am Vorgänger und verliert dabei die eigene Identität. Die Bugs erledigen den Rest.
Transformers: The Game	1	ACT	12	-	6/07	ja	58%	Rampage mit Roboter statt Monstern und besserer Grafik.
Transformers: Untergang von Cybertron	1-16	ACT	12	ja	10/12	-	86%	Für echte Jünger Cybertrons der klarste Pflichtkauf seit vielen Jahren.
Trials Fusion	1-4	GSK	12	-	7/14	ja	84%	Die Steuerung ist schön präzise und das Gameplay macht süchtig. Ein paar Neuerungen wären schön.
Trivial Pursuit	1-4	SIM	0	-	3/09	ja	75%	Schicke, direkte Videospielumsetzung des Klassikers.
Tron Evolution	1-10	ACT	12	ja	2/11	ja	67%	Ist irgendwo bei Windows 98 anzudeckeln. Früher gut, heute ganz okay.
Tropico 3	1	SIM	12	-	5/10	ja	80%	Zigarre in den Mund und unmoralische Politik machen.
Tropico 4	1	SIM	12	-	1/12	-	78%	Zigarre auspacken, Rumflasche öffnen und sich direkt vor die Konsole lümmeln.
Tropico 5	1-2	STG	12	ja	1/15	ja	73%	Ein wunderbares Spiel, das die schlechte Grafik auf der Xbox 360 nicht verdient hat. Wir raten zum PC.
Turning Point: The Fall of Liberty	1-8	EGO	18	ja	4/08	-	42%	Wo ist ein ABC-Luftschutzbunker, wenn man ihn braucht?
Turok	1-16	EGO	18	ja	2/08	-	88%	Grafisch opulente Saurierjagd mit Megawummen im virtuellen Dschungel.
Two Worlds	1-8	RPG	12	ja	6/07	ja	80%	Fett ausstaffiertes Epos-Rollenspiel mit deutlichen PC-Wurzeln.
Two Worlds II	1-8	RPG	16	ja	7/10	-	92%	Riesig, fesselnd und an den richtigen Stellen verbessert. Top-RPG!
Two Worlds II GOTY Edition	1-8	RPG	16	ja	7/11	-	92%	Antaloor in vollem Umfang. Optimal, um lange Herbstabende einzuläuten.
uDraw	1	GSK	0	-	2/12	-	80%	Jeder Fernseher ist nur eine gut getarnte Staffelei.
UEFA Champions League 2007	1-16	SPS	0	ja	3/07	-	86%	Bietet genau das, was FIFA 07 vermissen ließ, plus den neuen Kartenmodus.
UEFA Euro 2008	1-10	SPS	0	ja	3/08	-	80%	Wer volles EM-Flair möchte, kommt trotz FIFA 08 um diesen Titel nicht herum.
UFC Personal Trainer: The Ultimate Fitness-System (k)	1-2	SPS	0	ja	6/11	ja	81%	Hier steckt Testosteron drin. Eines der besten Fitnessspiele auf der 360.
UFC Undisputed 2009	1-2	BEU	18	ja	5/09	ja	87%	So prügelt keine Konkurrenz: Kompromisslos gutes Beat 'em-Up, nicht nur für Fans.
UFC Undisputed 2010	1-2	BEU	18	ja	5/10	-	88%	Leichte Steigerung, daher immer noch Top. Die UFC macht sich.
UFC Undisputed 3	1-2	BEU	18	ja	2/12	-	88%	Zurück auf der Bildfläche: Die Pause hat UFC 3 gut getan.
Ultimate Marvel vs. Capcom 3	1-2	BEU	12	ja	1/12	-	87%	Bislang die beste Version der Comic-Kollabo.
Ultra Street Fighter IV	1-6	BEU	12	ja	9/14	ja	85%	Bietet keine großen Neuerungen, die dem Original gleichzusetzen wären, ist aber wieder ein Top-Prügler.
Under Defeat HD Deluxe Edition	1-2	ACT	12	-	3/13	-	76%	Retro-Gamer freuen sich auf ordentliche Arcade-Action mit gelungener Optik.
Universe at War: Angriffsziel Erde	1-4	STG	16	ja	3/08	-	81%	Gute Echtzeitstrategie, die Einsteiger aber deutlich überfordert.
Unreal Tournament III	1-16	EGO	16	ja	6/08	-	83%	Tonnenweise Waffen, neue Fahrzeuge und viel Multiplayer.
Vampire Rain	1-8	ACT	18	ja	5/07	-	53%	Technisch zu alt, inhaltlich langweilig. Der Online-Modus rettet etwas Spaß.
Vanquish	1	ACT	18	-	7/10	ja	83%	Futuristische High-Tech-Ballerorgie mit ganz viel Style!
Velvet Assassin	1	ACT	18	-	5/09	-	60%	Violette unterschreibt die bedingungslose Kapitulation. Schade.
Venetica	1	RPG	12	-	2/10	-	78%	Schlankes Action-Rollenspiel mit tödlichem Kickstart.
Viking: Battle for Asgard	1	ACT	18	-	4/08	-	79%	Besorgt euch einen Krug guten Met und metzelt euch durch nordische Mythen.
Vin Diesel: Wheelman	1	RSP	16	-	3/09	-	83%	Klasse Mischung aus Action und Raserei. Vin Diesel in Bestform!
Virtua Fighter 5	1-2	BEU	16	ja	1/08	ja	92%	Der Großmeister des Beat 'em-Ups verteidigt seine Position. Auch online!
Virtua Tennis 2009	1-4	SPS	0	ja	4/09	ja	92%	Wie ein Heiligenschein schwebt die Becker-Faust über diesem Spiel.
Virtua Tennis 3	1-4	SPS	0	ja	3/07	-	92%	Tennis für Anfänger, Fortgeschrittene und... alle anderen! Klasse!
Virtua Tennis 4	1-4	SPS	0	ja	4/11	-	87%	Die leicht zugängliche Tennis-Alternative zum Simulations-Kollegen.
Viva Piñata	1	SIM	0	-	2/07	ja	84%	Lustig, originell und anspruchsvoll – eine originelle Mischung!
Viva Piñata: Chaos im Paradies	1-4	SIM	0	ja	7/08	ja	85%	Klassisches Update: Im Grunde wie gehabt, nur alles ein bisschen besser.
Viva Piñata: Party Animals	1-4	GSK	0	ja	1/08	ja	57%	Da helfen auch kein Wein, Wein und Gesang – diese „Party“ ist ein Gähner.
Wall-E	1-4	ADV	6	ja	7/08	-	58%	Etwas seltsam abgeschmeckte Lizenzsoftware von der Stange.
Wanted: Weapons of Fate	1	ACT	18	-	4/09	-	70%	Kurz und monoton, nur für Fans der Vorlage einen Blick wert.
Warhammer 40.000: Space Marine	1-16	ACT	18	ja	7/11	-	75%	Grober Action-Kriegshammer, den man gerne gegen Orkschädler krachen lässt.
Warhammer: Battle March	1-4	STG	16	ja	6/08	-	81%	Packender Strategiehammer, nur etwas knifflig, was die Steuerung angeht.
Warriors Orochi	1-2	BEU	12	-	1/08	-	53%	Trotz zum Bersten gefüllter Waffenkammer eine blutleere Schlägerei.
Warriors Orochi 2	1-2	ACT	12	-	3/09	-	51%	Spiele, die die Welt nicht wirklich braucht...
Warriors Orochi 3 Ultimate	1-2	ACT	12	-	11/14	ja	65%	Der Ablauf der Schlachten bleibt stets gleich, was das Spiel auf Dauer leider etwas zu eintönig gestaltet.
Warriors: Legends of Troy	1-2	BEU	12	-	3/11	-	51%	Bei solchen Feinden wird aus Achilles keine Legende.
Wartech: Senko no Ronde	1-2	ACT	12	ja	4/07	-	65%	Overstyltes Mech-Gekloppe für Extrem-Ofakus.
Watch Dogs	1-8	ACT	18	ja	7/14	ja	83%	Ein gelungener Paranoia-Trip, der aber noch reichlich Luft nach oben hat. Ruft nach einer Fortsetzung!
Way of the Samurai 3	1	ACT	16	-	3/10	ja	75%	Ein ganz besonderer Nischentitel, der sich selbst nicht so ernst nimmt.
Wet	1	ACT	18	-	7/09	-	80%	Tarantino ist ein gutes Vorbild. Rubi mischt das Spiel nach alter Schule auf.
Williams Pinball Classics	1-4	SIM	0	-	6/11	-	80%	Eine runde Sache im Flipper und der Konsole.
Winter Sports 2011: Go for Gold	1-4	SPS	0	ja	1/11	ja	77%	Mit kleinen Schritten Richtung Top-Platzierung. Langsam geht's bergauf!
Wo die wilden Kerle wohnen	1	JNR	12	-	2/10	ja	58%	Da wird Max lieber nochmal seine Mutter ärgern wollen.
Wolfenstein	1-12	EGO	18	ja	7/09	-	79%	Oldschool-Shooter mit exorbitantem Trash-Faktor. Unterhaltungsam.
Wolfenstein: The New Order	1	EGO	18	-	7/14	ja	74%	Die berühmte Serie wagt einen Schritt nach vorne und mehrere nach hinten Richtung Oldschool.
Wolfenstein: The Old Blood (One)	1	EGO	18	-	7/15	ja	78%	Ein grundsolides Add-on zu einem fairen Preis. Nicht so beklammert wie das Original, dafür mit Kult-Burg.
Wolkig mit Aussicht auf Fleischbällchen	1-2	JNR	6	-	2/10	ja	67%	Ordentliches Lizenzhüpfendenspiel mit kalorienreichem Flair.
World Championship Offroad Racing	1-8	RSP	6	ja	2/09	-	43%	Lauwarmes Rennspiel, das seine letzte Arcade-Ausfahrt verpasst hat.
World Championship Poker 2: All-In	1-6	SIM	0	ja	4/08	-	48%	Verjübelt den Anschaffungspreis lieber in einer gemütlichen Pokerrunde.
World of Tanks	1-30	ACT	12	ja	5/14	ja	86%	Auch ohne Echtgeld-Käufe macht's Spaß – nur keine falsche Scheu!
World of the Outlaws: Sprint Cars	1-8	RSP	0	ja	5/10	ja	51%	Uninspiertes Schlammfahren im Kreis.
World Series of Poker 2008	1-4	SPS	0	-	2/08	-	80%	Ein Pokerspiel, das viel checkt und noch mehr raised.
World Snooker Championship 2007	1-2	SIM	0	ja	2/07	-	70%	Tja, es ist ein Billard-Spiel. Genau so, wie man sich eins vorstellt.
Worms Battlegrounds (One)	1-4	STG	6	ja	9/14	ja	72%	Einerseits macht es Spaß, andererseits ändert sich kaum etwas – mit Freunden nach wie vor eine Gaudi.
WRC 2: FIA World Rally Championship	1-16	RSP	0	ja	7/11	-	72%	Verpasst die Chance, sich weiter vom Feld zu platzieren.
WRC 3: World Rally Championship	1-16	RSP	0	ja	12/12	-	84%	Abwechslungsreiche Kurse & ein hervorragend-realistisches Fahrgelüfte führen für Top-Rallye-Spaß.
WRC FIA World Rally Championship	1-16	RSP	0	ja	7/10	ja	70%	Hat sich noch qualifiziert und rollt irgendwo im Mittelfeld ins Ziel.
WWE '12	1-10	SPS	16	ja	1/12	-	85%	Starker Wrestling-Baukasten, der langsam graue Haare bekommt.
WWE 2K15 (One)	1-6	SPS	16	ja	3/15	ja	78%	Tolle Technik und Kämpfe täuschen nicht über die fehlenden Optionen und Gameplayschwächen hinweg.
WWE 2K16 (One)	1-6	SPS	16	ja	1/16	ja	76%	Großer Umfang, aber technisch und spielerisch ein Schritt in die falsche Richtung.
WWE All Stars	1-4	BEU	16	ja	4/11	ja	73%	Muskelumfang vergrößert, Inhalt nimmt ab: Das etwas andere Wrestling-Game.
WWE Smackdown vs. Raw 2007	1-6	SPS	16	ja	1/07	-	92%	Sound okay, Grafik okay, Spielspaß 1a, Wrestling, Olé!
WWE Smackdown vs. Raw 2008	1-4	SPS	16	ja	1/08	-	80%	Motivierende Generalüberholung im Ring, auch dank ECW-Hardcore-Update.
WWE Smackdown vs. Raw 2009	1-4	SPS	16	ja	1/09	-	83%	Konsequent verbessert. Besonders mit mehreren Spielern durchschlagungskraftig.
WWE Smackdown vs. Raw 2010	1-4	SPS	16	ja	7/09	-	84%	Dank motivierender Spielmodi ein Schritt in Richtung Meisterschaftsgürtel.
WWE Smackdown vs. Raw 2011	1-12	SPS	16	ja	1/11	-	85%	Nicht das beste SDvR aller Zeiten, aber das beste SDvR seit langem!
WWE: Legends of Wrestlemania	1-4	SPS	12	ja	3/09	ja	78%	Alte Klassiker im neuen Gewand. Für Fans ein Traum, Brother!
X-Blades	1	ACT	12	-	3/09	-	65%	Erst Hoffnung, dann Ernüchterung: Hinter der Fassade bröckelt die Substanz.
XCOM: Enemy Unknown	1-2	STG	0	ja	12/12	-	91%	Strategie von einem anderen Stern: Firaxis holt sich den Konsolen-Taktikthron.
XCOM: Enemy Within	1-2	STG	16	ja	1/14	ja	91%	Ihr werdet es lieben, XCOM zu hassen! Trotz technischer Aussetzer ein fantastisches Strategie-Game.
X-Factor	1-4	GSK	0	-	1/11	-	55%	Karaoke-Spaß von A bis C, aber nicht bis X.
X-Men: Destiny	1	ACT	16	-	7/11	-	64%	Die Technik fliegt auf die Schnauze und reißt die geniale Spielidee fast mit.
X-Men: The Official Game	1-4	ACT	12	ja	5/06	-	80%	Eingängiges Prügel-dich-durch, nicht nur für Fans.
Yaiba: Ninja Gaiden Z	1	ACT	18	-	5/14	ja	79%	Mehr Tiefgang und Politur und Yaiba hätte uns vielleicht richtig begeistert. So ist es „nur“ krass & gut.
Yoostar 2	1-2	GSK	12	-	4/11	-	59%	Da kann man sich besser in der Schauspielschule einschreiben.
Yoostar on MTV *	1-2	GSK	n.n.b.	-	2/12	-	58%	Kuriose Sehenswürdigkeit, die man aber nur einmal sehen muss.
Young Justice: Legacy	1-3	ACT	12	ja	3/14	ja	41%	Dahingschneiderter Actiontitel, der weder den Comics noch der Serie gerecht wird.
Your Shape: Fitness Evolved (k)	1-4	SPS	0	-	1/11	ja	84%	Ihr kommt in Form: Tanz- und Fitnessspiele sind Kinets beste Freunde.
Your Shape: Fitness Evolved 2012 (k)	1-4	GSK	0	-	1/12	-	84%	Your Shape 2012 geizt weder mit Farbe noch mit Flair: Hier geht's nach Bollywood.
You're In The Movies	1-4	GSK	0	-	2/09	-	76%	Wie ein Gang ins Kino: Mit Freunden ist der Spaß garantiert.
Zoids Assault *	1	STG	n.n.b.	-	7/08	-	56%	Zu kurze und zu simple Roboter-Taktik, um den Import zu rechtfertigen.
Zone of the Enders: HD Collection	1-2	ACT	18	-	1/13	-	75%	Unverzeihliche technische Schnitzer nerven bei den im Grunde mächtig coolen HD-Remakes.
Zumba Fitness: Join the Party (k)	1-8	GSK	0	-	2/11	-	60%	Für hüftsteife Menschen eine echte Tortur, für Tänzer der Himmel.
Zumba Fitness: Rush (k)	1-2	GSK	0	-	3/12	-	73%	Tanzend fitter werden: Groovt besser als der Vorgänger

DIE KOSTENLOSE VIDEO-APP FÜR GAMER



Jetzt auch im
Windows Store

*Exklusiv auf Games TV 24:
tägliche News-Show und
wöchentliche Let's Player-Show!*

*Tägliche neue Gaming-Videos für PS4,
XBOX ONE, Wii U, PC und Mobile.*

Über 20.000 Videos in der Datenbank.

DAS SAGEN DIE USER:

»Wunderbar! Habt ihr
gut gemacht!«
.....

»Super App für
Videospieľfans. :-)«
.....

»Top! Weiter so und
danke!«
.....

»Mein eigenes Spiele-
fernsehen! Informativ,
übersichtlich und
kompetent auf-
bereitet.«



Downloaden im
Windows Store

Erhältlich im
App Store

Google play



VORSCHAU

Auf diese Themen dürft ihr euch in der nächsten Ausgabe freuen!

TEST



FAR CRY PRIMAL

Wir können gar nicht sagen, was uns an *Far Cry Primal* am meisten überrascht hat – die völlig unerwartete Steinzeit-Thematik oder der zackige Releasetermin: **gerade angekündigt, schon da!**

TEST



TOM CLANCY'S THE DIVISION

Ein Mittelding aus *Borderlands*, *Far Cry* und *Destiny* – so lässt sich *The Division* halbwegs, aber trotzdem kaum treffend beschreiben. **Treffen solltet ihr aber.**

TEST



ROCKET LEAGUE

Noch nix von *Rocket League* gehört? Dann wartet mal ab – mit diesem **Fußballspiel für Autos** erwartet euch ein Megahit!

TEST



UNRAVEL

Unravel könnte das erste Xbox-Spiel werden, bei dem das **Gameplay spinnt** und trotzdem eine Menge Spaß macht.

TEST



HITMAN

Lange Zeit war es still um den **legendären Attentäter**, nun kehrt er zurück – in kontroverser Form. Schauen wir uns an!

IMPRESSUM



Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA INTERNATIONAL AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: xbg.leserbriefe@computec.de
www.computec.de

Geschäftsführer Rainer Rosenbusch,
Hans Ippisch

Redaktionsleiter (V.i.S.d.P.) Benjamin Kegel, verantwortlich für den redaktionellen Inhalt.

Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion Marco Cabibbo, Lukas Schmid
Mitarbeiter dieser Ausgabe Nicola Balletta, Peter Bathge,

Christian Dörre, Laureen Eggmann,
Sascha Lohmüller, Sebastian Zelada

Lektorat Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer,
Esther Marsch, Heidi Schmidt

Layout Sebastian Bienen (Ltg.), Hansgeorg Hafner,
Monika Jäger

Layoutkoordination Albert Kraus
Titelgestaltung Monika Jäger

Vertrieb, Abonnement Werner Spachmüller (Ltg.)
Marketing Jeanette Haag (Ltg.)
Produktion Thomas Eder, Jörg Gleichmar (Ltg.)

www.videogameszone.de

Head of Online Christian Müller
Chefredakteur Online Wolfgang Fischer
Leitender Redakteur Online David Bergmann
SEO/Produktmanagement Stefan Wölfl
Redaktion Matthias Dammes, David Martin,
Mark Kock, Max Falkenstein,
Marc-Carsten Hatke
Entwicklung Markus Wolny (Ltg.), Aykut Arik,
Ruben Engelmann, René Giering,
Tobias Hartlehnert, Christian Zamora
Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

Verantwortlich für den Anzeigenteil:
Annett Heinze,
Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung Print
Alto Mail: Tel.: +49 911 2872-144;
alto.mail@computec.de
Bernhard Nasser: Tel.: +49 911 2872-254;
bernhard.nasser@computec.de
Anne Müller: Tel.: +49 911 2872-251;
anne.mueller@computec.de
Judith Grätias-Klamm: Tel.: +49 911 2872-252;
judith.gratias-klamm@computec.de

Anzeigenberatung Online

Weischer Online GmbH, Elbberg 7, 22767 Hamburg
Telefon: +49 40 809058-2239; Fax: +49 40 809058-3239
www.weischeronline.de

Head of Digital Sales

Jens-Ole Quiel: Tel.: +49 911 2872-253; jens-ole.quiel@computec.de

Anzeigenübertragung

via E-Mail: anzeigen@computec.de

Mediadaten unter www.computec.de
Es gelten die Mediadaten Nr. 29 vom 01.01.2016

Abonnement – http://shop.xbg-games.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Direct GmbH:
Leserservice Computec
20080 Hamburg, Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist ihr Computec-Team unter:

Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399098 – Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00 – 20:00 Uhr
Dienstags–Freitags 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder

E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49-911-99399098
Fax: +49-1805-8618002
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr,
Dienstags–Freitags 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr

**Die nächste Ausgabe erscheint am
6. April 2016**

Abonnementpreis für 6 Ausgaben:
Inland: € 22,50 / Österreich: € 28,50 / Ausland: € 29,50
Verkaufte Auflage: 14.600 Exemplare (Verlagsangabe)

Vertrieb: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Diesterstr. 1-3, 20355 Hamburg, Internet: www.dpv.de
Druck: Quad/Graphic Europe, 120 Pultuska Street, 07-200 Wyszkiw, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme: Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in XBG Games veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt.

Jedwede Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.



Deutschsprachige Titel:
SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES MMORE, PC GAMES HARDWARE, BUFFED, X3, PLAY 4, GAMES & MORE, GAMES AKTUELL, N-ZONE, XBG GAMES, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, EASYLINUX, RASPBERRY PI GEEK

Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, HOT, PLAYBOY, CKM, VOYAGE, HARPER'S BAZAAR
Ungarn: JOY, SHAPE, EVA, IN STYLE, PLAYBOY, CKM, MEN'S HEALTH

DAS TEST-MAGAZIN FÜR DIGITALE UNTERHALTUNG

DAS BESTE AUS ALLEN TECHNIK-WELTEN:

Flat-TVs | Smartphones | Tablets | Notebooks | Digitalkameras | Video | HiFi
plus: **DIE COOLSTEN SPIELE** und **ALLE FILM-BLOCKBUSTER**



**2 TOP-MOVIES
AUF HEFT-DVD**



**Auch als
Magazin-Variante
ohne DVD
für € 3,90**



WWW.SPIELEFILMETECHNIK.DE

SFT bequem online bestellen:
shop.spielefilmetechnik.de



Oder einfach digital lesen:
epaper.spielefilmetechnik.de

XBG GAMES

DEINE DIGITALE AUSGABE ÜBERALL DABEI!

**XBG Games begleitet dich jetzt überall
– egal, ob auf Tablet, Smartphone,
KindleFire oder im Browser.
XBG Games ist jetzt immer dabei.**



1x anmelden – auf allen Plattformen lesen!

epaper.computec.de

Oder einfach den QR-Code scannen bzw. im Store unter „XBG Games“ suchen.



Digital-und-Print-Kombiabonnements der XBG Games gibt's auf shop.xbg-games.de.
XBG Games und alle digitalen Magazine auch im iKiosk, OnlineKiosk und im Pressekatalog erhältlich.

computec
MEDIA



DOOM



SPIELE | MULTIMEDIA | XBOX ONE & 360

03-04/16 Ausgabe 01

XBG ONE GAMES

DEUTSCHLANDS GRÖSSTES XBOX-MAGAZIN



Xbox-One-Guide 2016

- Wir präsentieren euch die 25 besten Xbox-Spiele des Jahres!
- Wie lauten unsere persönlichen Empfehlungen für 2016?
- Welche Geheimtipps dürft ihr nicht verpassen?
- Was erwartet Xbox-Gamer in diesem Jahr?

MIT PRAKTISCHEM RELEASE-KALENDER | MESSE- & XBG-PLANER!



WORLD OF TANKS

JETZT ERHÄLTICH FÜR DIE XBOX ONE



DAS ALLERERSTE PLATTFORMÜBERGREIFENDE SPIEL FÜR XBOX 360 UND XBOX ONE
DAS FREE-TO-PLAY-SPIEL NR. 1 AUF DER XBOX 360 - EPISCHE 15-GEGEN-15-GEFECHTE

WWW.WORLDOFTANKS.COM/XBOX

JETZT HERUNTERLADEN UND KOSTENLOS SPIELEN MIT XBOX LIVE GOLD



**XBOX LIVE GOLD MITGLIEDSCHAFT (SEPARAT VERKAUFT)
BENÖTIGT ZUSÄTZLICHE SPIELINHALTE SIND VERFÜGBAR
UND SEPARAT KAUFÜCHT *

© 2015 WARGAMING.NET, PLC. WARGAMING.NET, WORLD
OF TANKS AND THE WARGAMING LOGO ARE TRADEMARKS
AND/OR REGISTERED TRADEMARKS OF WARGAMING.NET,
PLC. IN THE U.S.A. AND/OR FOREIGN COUNTRIES. XBOX AND
THE XBOX LOGOS ARE TRADEMARKS OF THE MICROSOFT
GROUP OF COMPANIES AND ARE USED UNDER LICENSE
FROM MICROSOFT. ALL RIGHTS RESERVED.

Downloaden im
Xbox Store

XBOX ONE

XBOX 360

WARGAMING.NET
LET'S BATTLE



PLATIN-AWARD?

WAS IST MIT ... RECORE?

KANN'S KEIJI NOCH?

WAS IST MIT ... XCOM 2?

SIND DIE ALIENS ZURÜCK?

2016 wird ein verdammt spannendes Jahr für Videospieler – und das aus zahlreichen Gründen. Das größte Sprengstoff-Fass lagert im Moment in Japan: Nintendo steht offenbar kurz vor der Veröffentlichung einer neuen Konsole. Wobei – man kann sich im Moment noch nicht einmal sicher sein, ob das Wort „Konsole“ zu Nintendos Projekt namens NX überhaupt passt. Der legendäre Traditionshersteller aus Kyoto bastelt da offenbar schon eher an einer facettenreichen Idee als an einer klassischen Hardware. Wenn Nintendo dieses neue Produkt 2016 auf den Markt bringt, könnte das für extreme Bewegung im Gaming-Sektor sorgen – worauf auch Microsoft und Sony reagieren müssten.

Jetzt wird's persönlich!

So lange brauchen wir aber gar nicht zu warten – denn bereits in den nächsten Wochen kommt so richtig Bewegung ins Software-Regal. 2016 wird ein großartiges Jahr für Gamer, viele fantastische Spiele erwarten euch! Weil man da schon mal den Überblick verlieren kann, präsentieren wir euch hiermit stolz unser Mini-Booklet zu den **25 besten Xbox-One-Spielen 2016**. Dabei handelt es sich nicht einfach nur um Previews, sondern um die persönlichen Empfehlungen unserer Redakteure. Auch ein paar Geheimtipps und **jede Menge Einschätzungen** zu den kommenden Monaten haben es in unser Mini-Magazin geschafft. Auf der Rückseite erwartet euch zudem unser praktischer **Release-Kalender**. Dort haben wir wichtige (Spiele)-Termine notiert und euch sogar noch etwas Platz gelassen, um mit einem Bleistift die tatsächlichen Veröffentlichungsdaten der Games einzutragen. Einfach an eine Pinnwand heften und ihr habt die Highlights immer im Blick! **(BK)**

Und nun: Viel Spaß beim Lesen & Zocken!
Euer XBG-Team

www.blick.ch

Die besten Spiele 2016

Die besten Spiele 2016

BENS TOP-SPIELE 2016

Was macht sich eher beliebt als die ganz die meisten Empfehlungen ganz in der Tat

MASS EFFECT: ANDROMEDA

Mein Spitznamen 2016: natürlich Commander Shepard darf nicht

Mass Effect: Andromeda ist das neueste Spiel der Reihe, die von BioWare entwickelt wurde. Es ist das erste Spiel der Reihe, das nicht auf der Erde spielt, sondern in der Andromeda-Galaxis. Die Handlung ist eine Fortsetzung der Handlung der ersten beiden Spiele, die von BioWare entwickelt wurden. In der ersten Handlung ist Commander Shepard ein junger Mann, der die Erde verlässt, um die Andromeda-Galaxis zu erkunden. In der zweiten Handlung ist Commander Shepard ein junger Mann, der die Andromeda-Galaxis erkundet, um die Erde zu retten. In der dritten Handlung ist Commander Shepard ein junger Mann, der die Andromeda-Galaxis erkundet, um die Erde zu retten.

Mass Effect: Andromeda ist das neueste Spiel der Reihe, die von BioWare entwickelt wurde.

Die Handlung ist eine Fortsetzung der Handlung der ersten beiden Spiele, die von BioWare entwickelt wurden. In der ersten Handlung ist Commander Shepard ein junger Mann, der die Erde verlässt, um die Andromeda-Galaxis zu erkunden. In der zweiten Handlung ist Commander Shepard ein junger Mann, der die Andromeda-Galaxis erkundet, um die Erde zu retten. In der dritten Handlung ist Commander Shepard ein junger Mann, der die Andromeda-Galaxis erkundet, um die Erde zu retten.

Mass Effect: Andromeda ist das neueste Spiel der Reihe, die von BioWare entwickelt wurde.

MEHR EMPFEHLUNGEN FÜR DIESE JAHR

ANDROMEDA (2016)

Die Handlung ist eine Fortsetzung der Handlung der ersten beiden Spiele, die von BioWare entwickelt wurden. In der ersten Handlung ist Commander Shepard ein junger Mann, der die Erde verlässt, um die Andromeda-Galaxis zu erkunden. In der zweiten Handlung ist Commander Shepard ein junger Mann, der die Andromeda-Galaxis erkundet, um die Erde zu retten. In der dritten Handlung ist Commander Shepard ein junger Mann, der die Andromeda-Galaxis erkundet, um die Erde zu retten.

MASS EFFECT: ANDROMEDA

Die Handlung ist eine Fortsetzung der Handlung der ersten beiden Spiele, die von BioWare entwickelt wurden. In der ersten Handlung ist Commander Shepard ein junger Mann, der die Erde verlässt, um die Andromeda-Galaxis zu erkunden. In der zweiten Handlung ist Commander Shepard ein junger Mann, der die Andromeda-Galaxis erkundet, um die Erde zu retten. In der dritten Handlung ist Commander Shepard ein junger Mann, der die Andromeda-Galaxis erkundet, um die Erde zu retten.

Mass Effect: Andromeda ist das neueste Spiel der Reihe, die von BioWare entwickelt wurde.

ANDROMEDA (2016)

Die Handlung ist eine Fortsetzung der Handlung der ersten beiden Spiele, die von BioWare entwickelt wurden. In der ersten Handlung ist Commander Shepard ein junger Mann, der die Erde verlässt, um die Andromeda-Galaxis zu erkunden. In der zweiten Handlung ist Commander Shepard ein junger Mann, der die Andromeda-Galaxis erkundet, um die Erde zu retten. In der dritten Handlung ist Commander Shepard ein junger Mann, der die Andromeda-Galaxis erkundet, um die Erde zu retten.

MASS EFFECT: ANDROMEDA

Die Handlung ist eine Fortsetzung der Handlung der ersten beiden Spiele, die von BioWare entwickelt wurden. In der ersten Handlung ist Commander Shepard ein junger Mann, der die Erde verlässt, um die Andromeda-Galaxis zu erkunden. In der zweiten Handlung ist Commander Shepard ein junger Mann, der die Andromeda-Galaxis erkundet, um die Erde zu retten. In der dritten Handlung ist Commander Shepard ein junger Mann, der die Andromeda-Galaxis erkundet, um die Erde zu retten.

Mass Effect: Andromeda ist das neueste Spiel der Reihe, die von BioWare entwickelt wurde.

MEIN GEHEIMTIP 2016: ADRIAT

Mein Geheimtipp 2016: Adriat ist ein interessantes Projekt, das die Welt der

Adriat ist ein interessantes Projekt, das die Welt der

Adriat ist ein interessantes Projekt, das die Welt der

indien, 1978

WAS PASSIERT 2016?

Wir haben einen Überblick über die wichtigsten Ereignisse des Jahres 2016.

REZENSIONEN

Die Handlung ist eine Fortsetzung der Handlung der ersten beiden Spiele, die von BioWare entwickelt wurden. In der ersten Handlung ist Commander Shepard ein junger Mann, der die Erde verlässt, um die Andromeda-Galaxis zu erkunden. In der zweiten Handlung ist Commander Shepard ein junger Mann, der die Andromeda-Galaxis erkundet, um die Erde zu retten. In der dritten Handlung ist Commander Shepard ein junger Mann, der die Andromeda-Galaxis erkundet, um die Erde zu retten.

DER NINTENDO-FAKTOR

Die Handlung ist eine Fortsetzung der Handlung der ersten beiden Spiele, die von BioWare entwickelt wurden. In der ersten Handlung ist Commander Shepard ein junger Mann, der die Erde verlässt, um die Andromeda-Galaxis zu erkunden. In der zweiten Handlung ist Commander Shepard ein junger Mann, der die Andromeda-Galaxis erkundet, um die Erde zu retten. In der dritten Handlung ist Commander Shepard ein junger Mann, der die Andromeda-Galaxis erkundet, um die Erde zu retten.

The Legend of Zelda: Breath of the Wild ist ein interessantes Projekt, das die Welt der

MICROSOFT MUSS IN DIE OFFENSIVE

Die Handlung ist eine Fortsetzung der Handlung der ersten beiden Spiele, die von BioWare entwickelt wurden. In der ersten Handlung ist Commander Shepard ein junger Mann, der die Erde verlässt, um die Andromeda-Galaxis zu erkunden. In der zweiten Handlung ist Commander Shepard ein junger Mann, der die Andromeda-Galaxis erkundet, um die Erde zu retten. In der dritten Handlung ist Commander Shepard ein junger Mann, der die Andromeda-Galaxis erkundet, um die Erde zu retten.

Halo Infinite ist ein interessantes Projekt, das die Welt der

VIRTUAL REALITY WIRD EIN THEMA

Die Handlung ist eine Fortsetzung der Handlung der ersten beiden Spiele, die von BioWare entwickelt wurden. In der ersten Handlung ist Commander Shepard ein junger Mann, der die Erde verlässt, um die Andromeda-Galaxis zu erkunden. In der zweiten Handlung ist Commander Shepard ein junger Mann, der die Andromeda-Galaxis erkundet, um die Erde zu retten. In der dritten Handlung ist Commander Shepard ein junger Mann, der die Andromeda-Galaxis erkundet, um die Erde zu retten.

VR Games sind ein interessantes Projekt, das die Welt der

indien, 1978

RELEASE-KALENDER 2016

Die Handlung ist eine Fortsetzung der Handlung der ersten beiden Spiele, die von BioWare entwickelt wurden. In der ersten Handlung ist Commander Shepard ein junger Mann, der die Erde verlässt, um die Andromeda-Galaxis zu erkunden. In der zweiten Handlung ist Commander Shepard ein junger Mann, der die Andromeda-Galaxis erkundet, um die Erde zu retten. In der dritten Handlung ist Commander Shepard ein junger Mann, der die Andromeda-Galaxis erkundet, um die Erde zu retten.

DE WICHTIGSTE RELEASES DES JAHRES

Die Handlung ist eine Fortsetzung der Handlung der ersten beiden Spiele, die von BioWare entwickelt wurden. In der ersten Handlung ist Commander Shepard ein junger Mann, der die Erde verlässt, um die Andromeda-Galaxis zu erkunden. In der zweiten Handlung ist Commander Shepard ein junger Mann, der die Andromeda-Galaxis erkundet, um die Erde zu retten. In der dritten Handlung ist Commander Shepard ein junger Mann, der die Andromeda-Galaxis erkundet, um die Erde zu retten.

DE WICHTIGSTE RELEASES DES JAHRES

Die Handlung ist eine Fortsetzung der Handlung der ersten beiden Spiele, die von BioWare entwickelt wurden. In der ersten Handlung ist Commander Shepard ein junger Mann, der die Erde verlässt, um die Andromeda-Galaxis zu erkunden. In der zweiten Handlung ist Commander Shepard ein junger Mann, der die Andromeda-Galaxis erkundet, um die Erde zu retten. In der dritten Handlung ist Commander Shepard ein junger Mann, der die Andromeda-Galaxis erkundet, um die Erde zu retten.

</

BENS TOP-SPIELE 2016

Da zeichnet sich eine Tendenz ab: Bei gleich drei meiner Empfehlungen geht es ab ins All!

MASS EFFECT: ANDROMEDA

Mein Spitzenspiel 2016? Natürlich *Commander Shepard can't dance!*

Mich als *Mass Effect*-Fan zu bezeichnen, wäre eine ziemliche Untertreibung: Ich habe als braver Konsument mit dem ganzen Gewicht meiner Brieftasche jeden noch so kleinen DLC-Krömel aus allen drei Teilen der Originalserie gequetscht. Ich habe fiese Alienpläne durchkreuzt, Binärcodes einer um Hilfe brüllenden KI übersetzt, zusammen mit Kasumi über den Verbleib der Freiheitsstatue gestaunt, den Lair of the Shadow Broker geräumt, mit einem Leviathan gesprochen und mich zusammen mit dem Rest von euch über das kontroverse Ende von Teil 3 gewundert. Und ja, ich hatte auch was mit Liara am Laufen. Und mit Garrus. Und mit Tali. Geht alles, wenn man Speicherstände hackt!

Trotz meiner Artikelüberschrift dürfte der einstige Serienheld Commander Shepard kein Teil des nächsten *Mass Effect*-Kapitels sein. Das spielt nämlich nicht nur lange nach den Ereignissen der Original-Trilogie, es findet zudem in der namensgebenden Andromeda-Galaxie statt. Und die ist von der Milchstraße als Location aus den Teilen 1 bis 3 mal eben schlappe 2,5 Millionen Lichtjahre weit entfernt. Der Grund für diesen heftigen Umzug ist schnell erklärt: Die Milchstraße mit all ihren Aliens ist gut erforscht, ihre Geschichte zu Ende erzählt, sämtliche Konflikte beigelegt – auf die eine oder andere Art. In *Andromeda* kann nun alles von Neuem beginnen – mit unbekannten außerirdischen Rassen, einer ganz frischen

Storyline und jeder Menge neuer Planeten, Werkzeuge, Klassen und Missionen. Da scheint es mir fast ein wenig inkonsequent, dass der nächste Protagonist abermals ein Mensch sein wird. Schon klar, dadurch kann man sich mit seinem virtuellen Helden besser identifizieren. Aber dass man lieber einen Vertreter unserer Spezies mit aller Gewalt in eine dermaßen ob-skure Ecke des Universums verfrachtet, statt einfach in die Haut eines sehr viel logischeren *Andromeda*-Aliens zu schlüpfen, finde ich einfach etwas mutlos. Ach ja! Der berühmterbüchtigte Mako-Panzer aus *Mass Effect 1* darf ebenfalls mit ins neue Spiel. Ich erhoffe mir reichlich Überschlüge und endlich wieder richtige Planeten-Erforschung! (BK)



Ich hätte als neuen Protagonisten gerne ein Alien gesehen – wird aber **wieder ein Mensch**.



Heute schon mit 17 Saltos über einen Hügel gesprungen? Der **Mako-Rover** kehrt zurück!

MEIN GEHEIMTIPP 2016: ADRIFT

Survival ohne Horror, Adventure ohne Action – ein intensives Puzzlespiel im Weltall

In *Adrift* übernehmt ihr die Kontrolle des Astronauten Alex Oshima, der sich ohne Erinnerungen auf einer schwer beschädigten Raumstation wiederfindet. Eure einfache Aufgabe: Findet heraus, was passiert ist, und überlebt die Katastrophe im All! Ebenso interessant wie das Spiel selbst finde ich seine Entstehungsgeschichte. Es stammt nämlich aus der Feder von Adam Orth. Kommt euch der Name noch bekannt vor? Richtig, Adam war zu

Beginn der Xbox-One-Ära ein Kreativdirektor bei Microsoft und äußerte sich zu den damals grassierenden Beschwerden über Microsofts DRM-Pläne mit den Worten: „Stellt euch nicht so an.“ Ein riesiger Shitstorm war die Folge, weswegen Adam Orth seinen Posten räumen musste. Für ihn war das ein echtes Trauma in seinem Leben – und das möchte Adam mit den Konzepten von *Adrift* rund um eine zu bewältigende Katastrophe aufarbeiten.



Das Gezeigte erinnert ein wenig **an den Film Gravity**.

MEHR EMPFEHLUNGEN FÜR DIESES JAHR

KINGDOM COME: DELIVERANCE

Ich bin ein riesiger Geschichtsnerd, insbesondere zu den Themen Antike und Mittelalter. Nicht die schlechteste Voraussetzung, um ein Spiel wie *Kingdom Come: Deliverance* gut finden zu können! Sehr grob kann man sich den exzentrischen Titel aus dem Hause Warhorse Games als ein fantasiefreies *Elder Scrolls* in Form einer First-Person-Mittelaltersimulation vorstellen. Ihr schlüpft in die Rolle eines Menschen aus dem 15. Jahrhundert. Nachdem ihr eine Figur eurer Wahl kreiert habt, dürft ihr euch in das harte Leben des böhmischen Königreichs stürzen. Dabei bringt *Deliverance* kein Klassensystem mit – ob ihr am Ende einen Krieger steuert, einen Dieb oder vielleicht auch einen Minnesänger, liegt ganz an eurer Auswahl an Fertigkeiten und an den von euch im Spiel getroffenen Entscheidungen und Gesprächen.

BITTE ALLES GANZ GENAU!

Vor allem eines ist den Entwicklern wichtig: ein möglichst authentisches Erlebnis des Mittelalters. Das beginnt damit, dass euer Charakter mit menschlichen Bedürfnissen nach Nahrung oder Schlaf zu kämpfen hat, und endet bei einem intensiven Fokus auf eine möglichst akkurate Darstellung der Bräuche, Gebäude und Technologien der damaligen Zeit – deswegen arbeiten die Programmierer eng mit Historikern zusammen. Ein hochinteressanter Titel!



Eine Portion Extralob an die Warhorse Studios für ihre **detaillierte Hintergrundrecherche**.

ARK: SURVIVAL EVOLVED

Apropos Geschichtsnerd: Noch deutlich mehr als für die Historie unserer Spezies kann ich mich für die Urzeit begeistern! Dinosaurier sind einfach die besten Viecher seit der Erfindung der Wirbelsäule und Survival-Spiele liebe ich spätestens seit *DayZ* und vor allem *State of Decay* ebenfalls heiß und innig. *Ark: Survival Evolved* kombiniert diese beiden Aspekte und ist für mich dadurch ein persönlicher Must-have-Titel dieses Sommers!

HARVEST MOON: HARDCORE EDITION

Die Ark aus dem Spieltitel bezeichnet ein knapp 50 km² großes Gebiet, in dem sich aktive Spieler tummeln. Deren Hauptaufgaben: Bauen und Überleben! Diese zwei Bereiche hängen zusammen, denn nur wer eine solide Festung zusammenbastelt, hat dauerhaft eine Chance in der brutalen Welt von *Survival Evolved*. Das Motto „Fressen und gefressen werden“ teilt nämlich neben den Spielern auch die lokale Fauna – insgesamt 60 Urzeitviecher-Typen machen *Ark* unsicher, die meisten davon können gezähmt werden. Wer also schon immer auf einem Triceratops in eine Schlacht reiten oder ein Rudel Säbelzahn tiger als Türsteher für die eigene Burg abkommandieren wollte, ist hier genau richtig! Dank des intensiven Crafting-Fokus hat man zudem das Gefühl, tatsächlich die Welt um sich herum gestalten zu können.



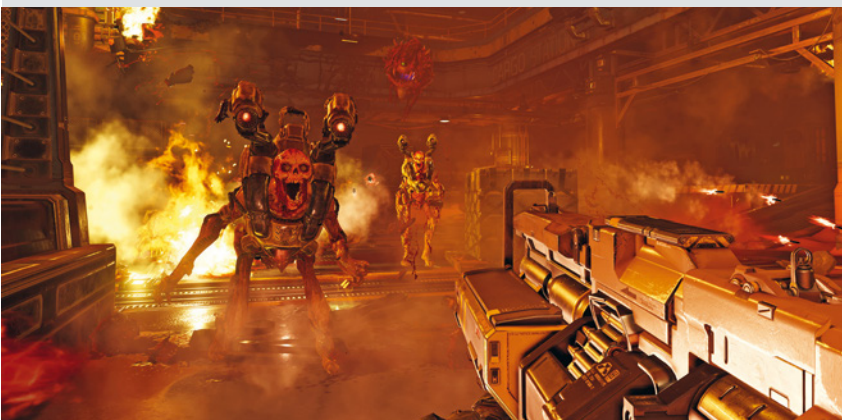
Zugegeben, grafisch ist das Ding noch echt mager – aber **der Inhalt begeistert mich**.

DOOM

Als Kind ... ääh ... Jugendlicher ... ummm, nein, natürlich als volljähriger Gamer kam ich zum ersten Mal in Kontakt mit *Doom* – und war danach knapp drei Wochen lang nicht mehr ansprechbar. Der damals dämonisch gute Shooter hatte mich erbarmungslos angefixt. Und mir den ersten echten PC-Frustmoment meines Lebens beschert: 48 Stunden lang versuchten mein Bruder und ich, den Netzwerk-Multiplayer-Modus zum Laufen zu bekommen. Keine Chance! Seitdem habe ich jede noch so kleine Ecke in jedem noch so kleinen *Doom*-Titel leergeballert – und bin noch längst nicht satt!

PINKY UND DER BRAIN

Nach dem im Jahr 2004 vor allem technisch revolutionären Ausritt von *Doom 3* ins Action-Horror-Genre wird der nun längst überfällige Nachfolger wieder ein richtiges Oldschool-Ballerspiel. Als ich *Doom* zum ersten Mal anzocken konnte, war ich doch überrascht, wie sehr es mich an schon fast vergessene Arena-Shooter erinnerte. Nach dem kurzen Kulturschock folgte jedoch die Euphorie: Das hier ist wieder mein gutes, altes, neues *Doom*! Ich kann es kaum erwarten, das Dämonenpack zurück in die Hölle zu feuern!



Echt super! Wenn jetzt noch ein Hell Knight auftaucht, darf man so langsam über einen **BFG-Einsatz** nachdenken ...

MEINE MEINUNG BENJAMIN KEGEL

2015 fand ich vor allem eines: langweilig! Spiele, die ich unbedingt zocken musste, liefen mir sowohl auf Konsolen als auch auf dem PC nur denkbar selten über den Weg. Deshalb habe ich im letzten Jahr vor allem meinen bei Weitem zu hohen Pile of Shame abgebaut – also den Stapel an gekauften und geschenkten Games, die ich bisher noch nicht zocken konnte. So einen Stapel haben wohl die meisten Daumensportler, und er ist ein steter Quell der Schande.



PILE IT ON!

Ich bin mir leider ziemlich sicher, dass dieser fiese Pile of Shame 2016 wieder deutlich wachsen wird – auch wenn ich mich bereits im Januar in den A...rm hätte beißen können, weil mein heiß herbeigeschntes *Scalebound* gleich mal kapital nach 2017 verschoben worden ist. Macht aber nix! Abgesehen von meinen persönlichen Spieleempfehlungen an euch wartet in diesem Jahr nämlich noch ein ganzes Rudel an Games, die sich bereits gierig sabbernd auf meine Freizeit stürzen wollen. *Deus Ex: Mankind Divided*, *Cuphead*, *Dishonored 2*, *Far Cry: Primal*, *Hitman*, *Recore*, *Yooka-Layle* oder auch *Bloodstained: Ritual of the Night*. Und dann ist da ja auch noch *XCOM 2*. Das kommt zwar erst mal nur für den PC, ich bin mir aber sehr sicher, dass es dabei nicht bleiben wird.

MARCOS TOP-SPIELE 2016

Selbst für japanophil veranlagte Zocker wie Marco ist auf der Xbox One etwas dabei.

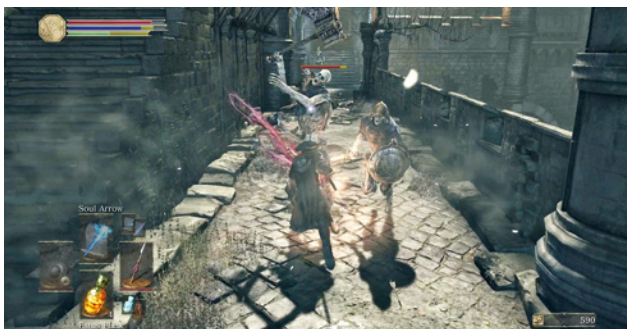
DARK SOULS 3

Serienabschluss und RPG-Highlight in einem: *Dark Souls 3* kommt.

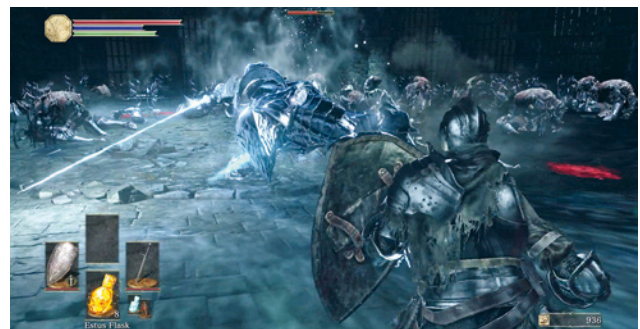
Jeder, der schon etwas länger mit dem Medium der Video- und Computerspiele vertraut ist, hat ein oder gleich mehrere Lieblingstitel im persönliche Repertoire. Dass sich Spieler mit einer Serie aber eng verbunden fühlen, so etwas erreichen oft nur Klassiker oder weltberühmte Helden wie Super Mario. Für mich ist *Dark Souls* diese eine Serie. Dabei hätte ich anno 2011 nicht gedacht, dass mich die gesamte *Souls*-Reihe für Aberhunderte von Stunden an den Fernseher fesseln könnte. Zu Beginn war ich sogar ein wenig enttäuscht. Kein klares Spielziel vor Augen, eher biedere Grafik – das sollte der Geheimtipp aus Japan sein? Doch dann machte es plötzlich Klick und es war um mich geschehen.

Das facettenreiche Kampfsystem, die düstere, verwobene Story, das prachtvolle Artdesign, der fordernde Schwierigkeitsgrad und die toll designten Bosse, all das war verantwortlich dafür, dass *Dark Souls* für mich schnell zu einem der wichtigsten Spiele der letzten zehn Jahre wurde. Dabei steht es in meiner Liste bewusst noch vor dem geistigen Vorgänger *Demon's Souls*, der das Rad erst ins Rollen brachte. Und jetzt, da der dritte Teil kurz vor der Veröffentlichung steht, schließt sich für mich ein Kreis. Denn Serienschöpfer Hidetaka Miyazaki hat angekündigt, die *Souls*-Reihe mit Teil 3 endgültig abzuschließen. Jammerschade, so möchte man zunächst meinen. Ich allerdings begrüße diese Entscheidung, denn ein

furioses, in sich geschlossenes Finale ist mir in jedem Falle lieber als eine Serie, die mit jedem neuen Aufguss langsam austrocknet und am Ende nur noch ein Schatten ihrer selbst ist. Einige Neuerungen von *Dark Souls 3* wie zum Beispiel die verschiedenen Kampfstile nehme ich noch gerne dankend an. Insgesamt hoffe ich aber, dass sich Miyazaki und sein Team auf die bewährten Stärken der Reihe verlassen. Nachdem ich das Spiel schon mehrfach anspielen durfte und auch bei der offiziellen Beta mit am Start war, bin ich zuversichtlich, dass *Dark Souls 3* nicht nur seinen direkten Vorgänger, sondern auch das gefeierte *Bloodborne* auf der PS4 hinter sich lassen wird. Ob es auch für *Dark Souls 1* reicht? (MC)



Dark Souls ist eine faire Serie. Es lässt einem lediglich nur **wenig Zeit zum Reagieren**.



Wird auch dieses Mal wieder eines der **Highlights**: die kniffligen, großen Bossgegner.

MEIN GEHEIMTIPP 2016: CUPHEAD

Hat Microsoft noch alle Tassen im Schrank? Ja, zum Glück auch eine ganz besondere.

Als ich auf der E3 2014 das erste Mal *Cuphead* im Ankündigungs-Trailer zu sehen bekam, war es binnen Sekunden um mich geschehen. Endlich mal kein x-beliebiger Pixel-Look, wie er nach wie vor in der Indie-Szene groß zelebriert wird, sondern eine innovative, toll aussehende Grafik-Engine. Dabei ist es nicht nur die hübsche Optik im Stil der Cartoon-Serien aus den 30er-Jahren, die als Hommage an ein altes Medium gedacht ist. Das Gameplay selbst ist

eine Liebeserklärung an das alte Run&Gun-Genre, welches vor einigen Jahrzehnten vor allem in den Spielhallen dieser Welt nahezu omnipräsent war. Und das ist auch der Grund, warum ich *Cuphead* nach der langen Absenz noch nicht aus den Augen verloren habe. Ob es tatsächlich als Kaufgrund für die Xbox One taugt oder letzten Endes „nur“ ein Must-have auf der Konsole wird, wird sich definitiv noch in diesem Jahr zeigen.



Jetzt auf **Disney-DVD** ... oh halt, das ist ja ein Spiel!

MEHR EMPFEHLUNGEN FÜR DIESES JAHR

MIRROR'S EDGE: CATALYST

Mirror's Edge gehörte im Jahr 2008 zu meinen ersten großen Top-Titeln, die ich als Print-Redakteur testen durfte. Im Nachhinein betrachtet war es zudem auch der erste Überraschungshit, den ich so gar nicht auf dem Radar hatte. Zu schade nur, dass sich das positive Kritikerecho nicht auf die Verkaufszahlen übertrug, denn *Mirror's Edge* blieb etwas hinter den Erwartungen zurück. Mit dem Ende Mai 2016 erscheinenden Nachfolger *Mirror's Edge: Catalyst* soll nun aber alles anders laufen.

FAITH RENNT

Unverändert hingegen bleibt zum größten Teil der spielerische Inhalt. Zum Glück, möchte ich sagen, denn der Fokus weg von ausufernden Ballereien hin zum cleveren Parkour-Leveldesign, in dem man springend, kletternd und im Laufschrift sein Ziel erreichen muss, machte für mich von Anfang an die große Faszination aus. Für *Catalyst* wurde nun angekündigt, dass Kampfsequenzen häufiger auftreten und das Spiel generell zugänglicher werden soll. In Maßen lasse ich mich da gerne noch drauf ein, ausüfern soll es jedoch bitte nicht. Und wer weiß, vielleicht ist dieser Schritt ja tatsächlich vonnöten, um die großen Spielermassen für *Mirror's Edge Catalyst* begeistern zu können. Das Spiel hat es auf jeden Fall verdient.



Die Wetteraussichten heute: heiter bis wolkig mit ein paar **springenden Asiatinnen**.

DEUS EX: MANKIND DIVIDED

Kollege Kegel und ich teilen eine gemeinsame Tradition, über die wir uns erst einige Jahre nach Beginn unserer Zusammenarbeit gegenseitig ausgetauscht haben. Einmal pro Jahr zocken wir, unabhängig voneinander, das erste *Deus Ex* aus dem Jahr 2000 durch, das bis heute zu den größten Meilensteinen der Computerspiele zählt. Demnach ist es kein Wunder, dass wir beide den neuesten Teil mit dem Untertitel *Mankind Divided* herbeisehen. Dieser soll sich sehr stark an dem Vorgänger und Prequel *Human Revolution* orientieren.

I NEVER ASKED FOR THIS

Wie man sich nun schon denken kann, wird erneut Adam Jensen in die Hauptrolle schlüpfen. Eine ausgesprochen kluge Entscheidung, denn bereits im Soft-Reboot von 2011 gefielen mir sowohl die optische Gestaltung als auch das Design des Charakters dahinter ziemlich gut. Zudem bewiesen die Macher schon in *Human Revolution*, dass sie das Erbe der großen Reihe ernst nehmen und keinen billigen Schnellschuss produzieren wollen – von den kleinen Smartphone-Ablegern mal abgesehen, aber in die Sparte werde ich wohl nie reinwachsen. Ob in *Mankind Divided* auch 15 Mal durchgezockt werde wie das erste *Deus Ex*? Das werde ich wohl erst im Jahr 2031 mit Sicherheit sagen können.



Der **Screenshot** täuscht: *Mankind Divided* wird viel mehr als nur ein Cover-Shooter.

BLOODSTAINED: RITUAL OF THE NIGHT

Bloodstained gehörte für mich im vergangenen Jahr zu den ganz großen Gewinnern – und das gleich in mehrfacher Hinsicht. Nicht nur wurden dank einer geglückten Kickstarter-Kampagne mehr als 5,5 Millionen Dollar eingenommen. Das Spiel hatte darüber hinaus das Glück, im Fahrwasser der negativen Publicity vom *Castlevania*-Entwickler Konami angekündigt zu werden, welcher zur gleichen Zeit langsam seinen Rücktritt aus dem Konsolen-Business antrat. Dass *Bloodstained* große Ähnlichkeit mit der berühmten Vampirjäger-Saga hat, kommt nicht von ungefähr. Immerhin wurde

das Projekt von Koji Igarashi ins Leben gerufen, der über viele Jahre bei Konami für *Castlevania* verantwortlich gewesen ist. *Bloodstained* soll nun all die wartenden Fans vertrösten, die die Hoffnung auf ein neues Abenteuer mit dem Belmont-Clan mittlerweile zu Grabe getragen haben. Das Spiel ist dabei bewusst im 2D-Stil gehalten und soll große Anteile des *Metroidvania*-Genres aufweisen. Ich hoffe dabei sehr, dass die Geldressourcen bis zum Release im Jahr 2016/2017 ausreichen werden – dem ähnlichen Titel *Mighty No. 9* ging auf der Zielgeraden ja leider ein wenig die Puste aus.



Die **Konzeptzeichnungen** schauen schon mal prima aus. Hoffentlich begeistert auch das fertige Spiel mit so einer Optik.

MEINE MEINUNG **MARCO CABIBBO**

Wenn man von der alleinigen Jahreszahl ausgeht, ist 2016 das bereits vierte Dienstjahr für die Xbox One. In dieser Zeit hat die Konsole so manch schmachvolle Niederlage einstecken müssen, konnte sich aber auch über einige gewonnene Schlachten freuen. Der in meinen Augen größte Kontrahent ist allerdings nicht die Playstation 4, sondern Nintendos kommende Konsole NX. Hatte sich die Wii U schon vorzeitig aus dem erbittert geführten Konsolenkrieg verabschiedet, stehen die Zeichen für das neue Gerät nun weitaus besser, da Big N nicht Gefahr läuft, dass ein weiterer Konkurrent zeitgleich sein Produkt auf den Markt wirft.

Ebendies hat die Xbox One zu Beginn ihrer Laufbahn viel Kundschaft gekostet. Der wohl größtmögliche Super-GAU wäre, wenn Nintendo binnen kürzester Zeit mit der NX an der One vorbeiziehen und Microsoft am Ende als großer Verlierer dastehen würde. Ein solches Szenario kann und will ich an dieser Stelle aber nicht heraufbeschwören. Dafür muss man erst einmal abwarten, woran die Japaner in ihrer Zentrale in Kyoto genau werkeln und wie das Software-Angebot der One in diesem Jahr noch ausfällt. Anhand des Booklets, welches ihr gerade in euren Händen haltet, ist aber letztere Frage bereits beantwortet: 2016 wird ein tolles Spielejahr für die Xbox One! Ganz gleich, mit welchem Genre man am meisten Spaß hat.



LUKAS' TOP-SPIELE 2016

Nach einem starken 2015 geht es ohne Unterbrechung hochqualitativ weiter – mit meinen Hits 2016!

YOOKA-LAYLEE

Wenn Bär und Vogel keine Zeit haben, müssen eben neue Helden ran!

Man kann bezüglich Kickstarter geteilter Meinung sein. Fakt ist aber, dass viele hochwertige Spieleproduktionen der letzten Jahre ohne die Spendenplattform keinerlei Chance gehabt hätten, jemals Realität zu werden – und auch meinen kommenden potenziellen Top-Hit 2016 hätte es niemals gegeben. *Yooka-Laylee* ist die längst überfällige Wiederbelebung der 3D-Plattformer im Stile eines *Banjo-Kazooie*, die schon seit Jahr und Tag totgesagt werden, weil die Spieler diese oftmals in Sammelmaraathons ausartenden Abenteuer angeblich nicht mehr wollen. Nun, der überwältigende Erfolg der Kickstarter-Kampagne zu *Yooka-Laylee*, der gleich mehrere neue Spendenrekorde mit sich

brachte, beweist das Gegenteil. Hinter dem Projekt steckt übrigens niemand anderes als reihenweise ehemalige Mitarbeiter von Rare, eben jenem Studio, das *Banjo* und *Kazooie* mit nur zwei Hauptablegern ihrer Spielereihe für immer in den Herzen der Fans verankerte – die Jungs und Mädels wissen also ganz genau, was sie tun. Diesmal sind eben statt Bär und Vogel Chamäleon und Feldermaus an der Reihe, diese bringen aber all die Qualitäten mit sich, auf die geifernde Fans warten: Massig Moves, von denen man im Spielverlauf immer mehr erlernt, ausufernde Levels voller Sammelgegenstände, einen putzigen Animationsstil und eine angenehme Atmosphäre des Sich-nicht-zu-ernst-Nehmens.

Alte und neue Tugenden

Wie viel Liebe für das Genre und den geistigen Vorgänger *Yooka-Laylee* mit sich bringt, zeigt schon alleine der Soundtrack, der wirkt, als wäre er direkt einem der N64-Meisterwerke entnommen. Ganz ohne Neuerungen geht es aber freilich auch nicht, und wem die ganze Sammelei zu viel wird, dem soll es auch möglich sein, das Spiel zu genießen, ohne zig Exemplare von irgendetwas einzusammeln – er sieht dann eben weniger vom Spiel. Die Dinge, die man sammelt, sollen das Gameplay zudem deutlich bereichern. Oh, und einen Mehrspielermodus gibt's auch, der einen im lokalen Spiel entweder miteinander oder gegeneinander antreten lassen wird. Yay! (LS)



Wie es sich für einen 3D-Hüpfer gehört, wird es **massenweise Sammelgegenstände** geben.



Das dynamische Heldenduo **Yooka und Laylee** tritt in die Fußstapfen von *Banjo und Kazooie*.

MEIN GEHEIMTIPP 2016: SYBERIA 3

Endlich wird das Geheimnis um Kate Walkers Schicksal gelüftet!

Syberia – und in geringerem Maße auch der Nachfolger *Syberia 2* – sind schlechte Spiele. Da mache ich mir nichts vor, obwohl mir dabei das Herz blutet. Die extrem träge Steuerung in Verbindung mit im besten Fall langweiligen, im schlimmsten Fall haarsträubend bescheuerten Rätseln macht es spielerisch zu einer Qual, die in den Konsolenversionen noch dazu so flüssig wie Harz auf Asphalt bei 50 Grad Celcius lief. Allerdings, man beachte: Ich spreche alleine

von der spielerischen Seite der Titel, denn die Geschichte rund um die Firma des Automatenherstellers Hans Voralberg und die Suche der Protagonistin Kate Walker nach dem mysteriösen Mann gehört trotz überholter Präsentation zum Besten, was das Medium Videospiele jemals hervorgebracht hat. Und da der dritte Teil definitiv auch spielerisch was auf dem Kasten haben wird, könnte uns hier eines der intensivsten Adventures aller Zeiten erwarten.



Heldin **Kate Walker** erlebt wieder interessante Abenteuer.

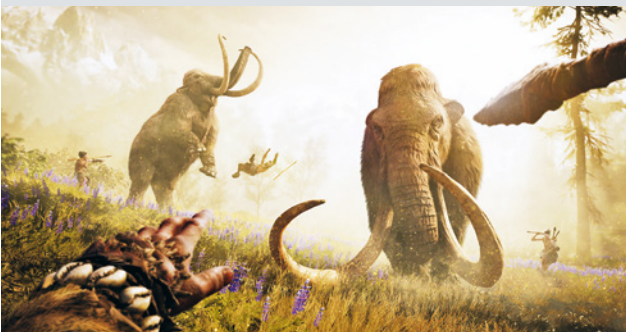
MEHR EMPFEHLUNGEN FÜR DIESES JAHR

FAR CRY PRIMAL

Während ich diese Zeilen schreibe, befinde ich mich mitten in den Vorbereitungen auf eine Geschäftsreise nach Berlin, für die ich in etwa drei bis vier Stunden in der Hauptstadt verweilen werde. Aufgrund der Tatsache, dass leider kein zeitlich günstig gelegener Flug anwählbar ist, trete ich die Reise mit dem Zug an – fünf Stunden hin und fünf Stunden zurück. Warum ich die Strapazen für die kurze Zeit auf mich nehme? Weil mich mein Weg zu einem *Far Cry Primal*-Event führt und ich es gar nicht mehr abwarten kann, das Spiel endlich selbst auszuprobieren!

URZEITLICHER ÜBERLEBENSKAMPF

Nachdem ich den Erstling interessant fand und vom zweiten Teil eher enttäuscht war, zog mich das dritte *Far Cry* endgültig in seinen Bann und auch der vierte Streich konnte mich trotz fehlender Innovationen überzeugen. Während der Innovationspart mit der Steinzeit als Setting in *Primal* abgedeckt sein sollte, wirkt das Gameplay bisher zum Glück genauso gelungen wie eh und je: Eine riesige, frei zu erforschende Welt, zahlreiche Haupt- und Nebenmissionen sowie unzählige Sammelgegenstände versprechen in Kombination mit Nah- und Fernkampf-Action via Beil, Pfeil und Bogen, Speer und Co. jede Menge Stunden Spielspaß. Außerdem darf ich auf Urzeit-Viechern reiten! Alleine das reicht mir schon als Grund, mich auf das Spiel zu freuen.



Das **einzigartige Setting** sorgt in Verbindung mit dem bekannten Gameplay für Freude.

SEA OF THIEVES

Ganz ehrlich: Während es bei den anderen Titeln auf diesen Seiten vor allem Vorfreude ist, die mich diese hat auswählen lassen, ist es im Falle von *Sea of Thieves* Hoffnung. Hoffnung nämlich, dass das Entwicklerstudio Rare es nicht in den Sand setzt und mit dem Piraten-MMOG wieder zu der Brillanz zurückfindet, mit der man das Studio erstmals assoziierte; bevor die Briten mit Spielen wie *Perfect Dark Zero*, *Banjo-Kazooie: Schraube Locker*, *Grabbed by the Ghoulies* und vor allem den diversen Kinect-Spielspaßstörern ihre treuen Fans vertrieben.

EIN MEER VOLLER HOFFNUNGEN

Auch wenn nostalgische Naturen sich wohl noch mehr über eine Rückkehr von Joanna Dark oder Banjo und Kazooie gefreut hätten, ist eine völlig neue Marke für den geplanten Aufbruch in (hoffentlich) glanzvolle neue Zeiten wohl die bessere Wahl. Allzu viel bekannt ist zu dem Titel bis dato aber noch nicht, lediglich ein kurzer Teaser-Trailer wurde bisher gezeigt. Irgendwie soll's First-Person-Gameplay beinhalten, selbst erstellte Inhalte sollen es uns ermöglichen, eigene Geschichten innerhalb des Spiels zu erzählen und ... ja, das war es eigentlich auch schon mit den harten Fakten. Auch wenn ich mich mit dem MMOG-Gedanken noch nicht so recht angefreundet habe, bin ich schon sehr gespannt auf das, was da kommen mag.



Das **Kultstudio Rare** wagt sich mit *Sea of Thieves* an eine völlig neue IP. Ein Grund zur Freude?

RECORE

Da wir gerade von Spielen reden, über die man noch so gut wie nichts weiß (siehe *Sea of Thieves*): Auch von *Recore* wurde abseits eines hübschen, vorgerenderten Trailers noch nichts gezeigt. Dieses wenige hat aber ausgereicht, um mich neugierig zu machen. Entwickelt von den Studios Compect, dem neuen Studio des *Mega Man*-Erfinders Keiji Inafune, und Armature, das sich aus vielen ehemaligen *Metroid Prime*-Machern zusammensetzt, schickt uns das Action-Adventure in eine postapokalyptische Zukunftsvision. Als einer der letzten überlebenden Menschen muss sich die Heldin des Spiels

neben ihren eigenen Fähigkeiten auch auf die Hilfe diverser Roboter-Kumpanen verlassen, um zu überleben.

KERNIGE HELDEN AUF KERNsuche

Mehr als diese Prämisse ist zur Story noch nicht bekannt. Bezüglich des Gameplays verfügt die Heroine über einen praktischen Enterhaken, mit dem sie an scheinbar unerreichbare Orte gelangen und Feinde bekämpfen kann. Anscheinend werden auch Energiekerne eine wichtige Rolle spielen, mithilfe derer die verschiedenen Roboter betrieben werden. Spannend!

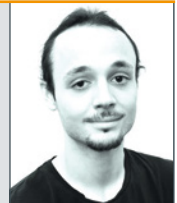


Im Ankündigungstrailer ist die Heldin mit diesem **Robo-Hündchen unterwegs**. Später wird's auch weitere Begleiter geben.

MEINE MEINUNG

LUKAS SCHMID

Eines ist klar: Auch wenn Sonys Playstation bezüglich der Verkaufszahlen vorne ist, haben Xbox-Jünger keinen Grund zur Klage – das Spiele-Line-up für 2016 sieht vielversprechend aus! Da haben wir einerseits die gewohnt starke Drittherstellerunterstützung in Form von *Far Cry Primal*, *Yooka-Laylee*, *Dark Souls 3* und Co., andererseits eine stattliche Anzahl konsolenexklusiver Titel wie *Recore*, *Sea of Thieves* oder *Gears of War 4*, die unser Spielerleben bereichern. Hinzu kommt die immer weiter anwachsende Zahl an Xbox-360-Spielen, die auf der Xbox One laufen und das Spielerglück perfekt machen. Schön – und eine konsequente Fortsetzung des meiner Meinung nach ebenfalls bereits sehr zufriedenstellenden Xbox-Jahres 2015.



MEHR MUT ZUR INNOVATION!

Das Einzige, was ich mir jetzt noch wünsche, sind etwas mehr Überraschungen. So gut die Ankündigungen auch wirken, handelt es sich doch größtenteils um bekannte Marken oder solche, die auf sehr sicheren Pfaden wandern – die von mir auf diesen Seiten ausgewählten Titel zeigen, abgesehen von *Far Cry Primal* und *Syberia*, dass ich einen gewissen innovativen Kern sehr schätze. Wenn sich also weitere *Recores*, *Sea of Thieves* und *Yooka-Laylees* aus der Deckung wagen, wird die Xbox 2016 kaum noch ruhen!

CHRISTIANS TOP-SPIELE 2016

2016 kommt die schwarze Microsoft-Kiste endlich richtig in Fahrt. Wurde ja auch Zeit.

GEARS OF WAR 4

Der Exklusivtitel wird nichts anderes als DAS Spiel des Jahres.

Über die *Gears*-Serie fällt es hierzulande ja immer etwas schwer zu schreiben, da man sich damit ganz gewaltig in die Nesseln setzen kann. Dennoch muss ich *Gears of War 4* klar als mein Highlight des Jahres 2016 nennen. Ich habe unzählige Stunden in den Vorgängern (natürlich nur in den in Deutschland erschienenen) verbracht, um die widerwärtige Locust-Brut zu dezimieren, und habe trotz der etwas schwachbrüstigen Story immer wieder mit den Charakteren mitgefiebert. Der große Auftritt von Dom im dritten Teil hat mir sogar fast ein Tränchen entlockt. Kein Wunder also, dass ich mich auf den vierten Serienteil unglaublich freue. Und das, obwohl noch gar nicht so viel zum Spiel bekannt

ist und ein anderes Studio nun an der Reihe arbeitet. Ich bin eben ein Optimist.

Der Reiz des Ungewissen

Gears 4 wird meiner Meinung nach aber eben sogar noch interessanter dadurch, dass man noch nicht so viel weiß. Es ist ja noch nicht mal bekannt, ob der Titel wieder auf Sera oder einem anderen Planeten spielt. Die bisherigen Gameplay-Videos deuten jedenfalls darauf hin, dass die Schauplätze durch Katastrophen oder eben einen Krieg arg verwüstet wurden. Zudem wurde seitens der Entwickler immer noch nicht geklärt, wer oder was die neuen Gegner der (wer hätte es gedacht?) neuen Helden sind. Schaurig aussehen tun sie aber

auf jeden Fall. Überhaupt wirkt *Gears 4* viel düsterer als Teil 3 oder *Judgment*. Da passt es, dass die Entwickler von The Coalition zuletzt betonten, dass sie die bedrohliche Atmosphäre der ersten Teile einfangen wollen und sich dadurch nicht einfach nur auf einen Krieg zwischen Menschen und Alien-Rasse beschränken. Angeblich soll die Story nun viel tiefergehend sein und von plumpem Schwarz-Weiß-Denken Abstand nehmen. Das hört sich alles so vielversprechend an und sieht auf den bisher veröffentlichten Videos so gut aus, dass ich jetzt schon mal anfangen, die Kettensägen meiner Lancer zu ölen. Ende des Jahres geht es endlich los und die Multiplayer-Beta startet sogar schon im Frühling. (CD)



Über die **neuen Gegner** ist bisher noch nicht viel bekannt. Mutierte Locust?



Statt **Marcus, Dom und Co** spielen wir nun diese Charaktere mit COG-Abzeichen.

MEIN GEHEIMTIPP 2016: ROCKET LEAGUE

Auf dem PC und der PS4 ist es bereits ein Hit – auf der Xbox One wird es auch einer!

Fußball mit Autos. So einfach lässt sich *Rocket League* für Leute, die noch nie etwas damit zu tun hatten, beschreiben. Und doch wäre es kein so großer Hit auf PS4 und PC geworden, wenn diese simple Prämisse schon alles wäre. Solo oder in Zweier-, Dreier- und Viererteams treten ihr hier mit an Hot Wheels erinnernden Karossen gegeneinander an und versucht, einen überdimensionierten Ball durch geschicktes Rammen ins gegnerische Tor zu bugsieren. Ein aufladbarer Boost

und eine Sprungtaste (inklusive Double Jump) ermöglichen geübten Spielern akrobatische Manöver wie Salti, Seitfallzieher, Lupfer oder gar Flugeinlagen, die zahllosen freischaltbaren Extras (Reifen, Lackierungen oder gar Hüte) für eure Autos sorgen für Langzeitmotivation. Hinzu kommen Ranked Matches und eine sehr faire DLC-Politik: Neue Karten und Spielmodi (wie etwa Eishockey oder Mutators) sind kostenlos, Geld wird nur für optische Spielereien fällig.



Die **Endzeit-Map** gab's gratis, das passende Auto kostet.

MEHR EMPFEHLUNGEN FÜR DIESES JAHR

MAFIA 3

Als großer Fan von Filmen und Serien wie *Goodfellas*, *der Pate* und *The Sopranos* sowie den beiden Vorgänger-Spielen zum organisierten Verbrechen muss ich *Mafia 3* einfach in meine Liste packen. Obwohl die Entwickler so viele Neuerungen für den dritten Teil angekündigt haben, dass man fast schon wieder skeptisch werden könnte.

VOM KRIEGSVETERAN ZUM VERBRECHERBOSS

Diesmal ist man nämlich nicht in der italienischen Mafia zugange, sondern steuert die Geschichte des afroamerikanischen Vietnam-Veteranen Lincoln Clay und ist demzufolge ein Mitglied des sogenannten Black Mobs, der sich wiederum mit der Cosa Nostra anlegt. Als hätte das noch nicht genug Potenzial für eine gute Story, spielt die Geschichte auch noch im New Orleans des Jahres 1968, genau in der Zeitepoche, in der in den USA einige Rassenunruhen herrschten. So viel Potenzial die Story aber auch birgt, das Gameplay macht mich noch ein wenig skeptisch. So sollen einige Missionen nur zu bewältigen sein, indem man sich seine Verbündeten zu Hilfe ruft. Außerdem möchten einige Stadtviertel befreit werden, was sich dann in etwa so spielen soll wie in bei *Assassin's Creed*. Ich bin mir nicht ganz sicher, ob diese Spielmechanik zu *Mafia* passt, lasse mich aber gerne vom Gegenteil überzeugen.



Neuer Schauplatz, **neuer Held** – nun steuern wir Afroamerikaner Lincoln Clay.

HOMEFRONT: THE REVOLUTION

Ich mag bei *Mafia 3* ja noch skeptisch sein, was einige Gameplay-Mechaniken betrifft, dennoch bin ich mir sicher, dass es ein richtig gutes Spiel wird. Bei *Homefront: The Revolution* bin ich mir da noch nicht so ganz sicher, habe es aber in meine Empfehlungen aufgenommen, weil ich mir wünsche, dass es ein echter Knaller wird. Allein aufgrund der Thematik hat der Titel nämlich ein riesengroßes Potenzial.

TERRORIST ODER FREIHEITSKÄMPFER?

Wie schon im ersten Teil muss man sich des nordkoreanischen Regimes erwehren, welches die USA eingenommen hat. *Homefront: The Revolution* setzt aber auf Guerilla-Aktionen statt auf offenes Geballer. So lassen sich Spreng- und Brandsätze legen, um Anschläge auf die Besatzer zu verüben. Hier stellt sich dann eben die interessante Frage: Wird *Homefront* die Anschläge einfach nur als Mittel zum Zweck missbrauchen, um einem geradlinigen Shooter ein neues Gameplay-Element zu geben, oder setzen sie sich richtig mit der Thematik auseinander? Ich wünsche mir eine durchdacht geschriebene Story, die mich in eine moralische Zwickmühle bringt und mich darüber nachdenken lässt, ob der Zweck die Mittel heiligt oder meine Spielfigur selbst zu dem wird, was sie hasst. Ich war selten so gespannt.



In *Homefront: The Revolution* setzen wir jede Menge **Guerilla-Taktiken** ein.

QUANTUM BREAK

„Meine Güte, sieht das gut aus!“ So lauteten meine Gedanken, als ich mir den Titel auf der letztjährigen Gamescom anschauen durfte. Grafisch ist *Quantum Break* ein echtes Brett und zeigt ganz klar, wozu die Xbox One fähig ist. Und auch spielerisch scheint der Titel einiges herzumachen und sich von Standard-Third-Person-Shootern abzuheben, da unserer Hauptfigur etliche spezielle Zeitfähigkeiten zur Verfügung stehen, um die Gegner auszuschalten. Ich hoffe nur, dass das Spiel durch diese Special-Moves nicht zu einfach wird, da offenbar jede Aktion eine eigene Abklingzeit hat.

VERSCHMELZUNG VON SPIEL UND SERIE

Besonders beeindruckt bin ich nach wie vor von der Produktionsqualität der zugehörigen TV-Serie. Überall sind bekannte Schauspieler zu sehen und die Story wirkt tatsächlich spannend. Ich hoffe nur, dass mich die Serie nicht zu sehr aus dem Spielfluss ziehen wird, denn nach jedem gespielten Akt muss man erst mal eine Episode der Serie schauen, um der Geschichte weiterhin folgen zu können. Ein interessantes Konzept ist es aber allemal. Im Gegensatz zu *Defiance* dürfte es diesmal auch aufgehen.



In Remedys *Quantum Break* können wir **die Zeit manipulieren**, um die Gegenscharen zu besiegen.

MEINE MEINUNG **CHRISTIAN DÖRRE**

2016 ist das Jahr, in dem ich mir endlich eine Xbox One kaufen werde. Bisher bin ich auch ohne die Microsoft-Konsole ausgekommen, aber *Quantum Break* und vor allem *Gears of War 4* kann ich mir einfach nicht entgehen lassen. Ich erwarte mir von beiden Titeln nämlich nichts anderes als absolute Top-Hits. *Quantum Break* sieht einfach zum Anbeißen aus und hinsichtlich des Gameplays konnte man sich auf Remedy eigentlich auch immer verlassen (ja, ich mochte auch *Alan Wake*). Und auch bei *Gears 4* bin ich trotz des neuen Entwickler-Teams sehr zuversichtlich. Das gezeigte Material wirkt unfassbar stimmig, sieht super aus und lässt gerade genug Fragen offen, dass man nicht skeptisch wird, sondern angeregt darüber nachgrübelt, worum sich der Titel genau drehen wird. Als Fan der Reihe bin ich auf jeden Fall angefixt. Doch auch sonst wird 2016 jede Menge Highlights bieten. Während mich *Quantum Break* und *Gears 4* bereits jetzt schon überzeugen, bin ich bei *Mafia 3* und *Homefront: The Revolution* bei manchen Spielelementen noch etwas skeptisch. Besonders *Homefront* ist hierbei interessant. Der Titel kann eigentlich nur richtig funktionieren, wenn die Entwickler eine gute Story schreiben, in der die Taten des Spielers immer wieder hinterfragt werden. Dann hat der Titel richtig viel Potenzial, uns so mitzunehmen, wie es seit *Spec Ops* kein Shooter mehr geschafft hat.



SEBASTIANS TOP-SPIELE 2016

Artillerie, actiongeladene Städte und frische Abenteuer mit altbekannten Fabel-Helden.

WORLD OF TANKS

War eines meiner Spitzenspiele 2015 und wird nur noch besser.

Als *World of Tanks* auf der Xbox 360 durchstartete, war ich der Allererste, der bei uns im Heft einen Test zu Wargamings virtueller Panzerbrigade verfassen durfte. Ich hatte bereits damals mit der frühen Form von *World of Tanks* (der Test stammt immerhin aus Ausgabe 05-06/2014!) jede Menge Spaß – entsprechend waren bei meiner Wertung sehr gute 86 % drin. Und was ist seitdem passiert? Eine ganze Menge! Die Kollegen haben ihr Finanzierungsmodell komplett auf links gezogen und deutlich spielerfreundlicher gemacht, etliche neue Panzer ins Spiel gehievt (knapp 350 schwer bewaffnete Vehikel aller Nationen und Epochen tummeln sich mittlerweile in der Xbox-Version) und beim

Xbox-One-Launch sogar in Sachen Technik einen ganz schönen Hammer ausgepackt. Das allererste Spiel überhaupt, bei dem Xbox-360- und Xbox-One-Spieler auf denselben Servern und in denselben Spielwelten zocken durften, war zum Beispiel kein Mega-Microsoft-Titel – nein, das war *World of Tanks*! Das darf man schon mal lobend erwähnen. In die PC-Version hab ich auch bereits reingespielt, zumal da mit *World of Warships* und *World of Warplanes* ja gleich noch zwei weitere ähnliche Wargaming-Titel am Start sind. Die Unterschiede zwischen PC und Konsole sind schon erheblich – da fließt einfach eine Menge Mühe ins Spiel, um das Beste aus den Fähigkeiten der unterschiedlichen Plattformen rauszuholen.

Geschützturm neu justiert

Meiner Meinung nach ist *World of Tanks* aber vor allem deswegen einer der aktuell beliebtesten F2P-Titel, weil das Spiel eben nicht von Anfang an super war. Wargaming hat sich diesen Erfolg mühsam erarbeitet, indem man auf die Community gehört hat, für neue Vorschläge offen war und Jahr für Jahr das Spiel weiter verfeinert und besser ausbalanciert hat. Nun erntet der Panzerreigen die Früchte seiner Arbeit. Kurzum: Eines meiner Topspiele 2015 war *World of Tanks* – und ich bin mir ziemlich sicher, es wird diese Rolle auch 2016 wieder einnehmen. Jetzt hätte ich bitte nur noch gerne *World of Warplanes* und *World of Warships* auch auf der Xbox One. (SZ)



Ganz wichtig für den Sieg: eure Position auf dem Schlachtfeld. Ohne **gute Strategie** geht nix.



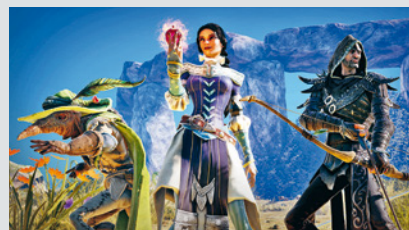
Tonnen von Stahl hin oder her: Manche der Panzer sind **ganz schön hurtig unterwegs!**

MEIN GEHEIMTIPP 2016: FABLE LEGENDS

Einer der größten Xbox-Klassiker bekommt eine neue Chance.

Fable war eigentlich nie einer meiner absoluten Lieblinge. Zu überambitioniert waren mir die Spiele oft (Gruß an Herrn Molyneux). Doch mit *Fable Legends* hat sich einiges geändert. Weniger episch, mehr sozial und gesellig lautet die Formel für das neueste Spiel der Serie. Ich mochte den bisherigen Ansatz zwar grundsätzlich, freue mich aber auf frische Ideen. Dank Free2Play muss ich dafür auch erst einmal nichts zahlen. Ich hoffe, Lion-

head hält sein Wort, dass sich das Spiel auch ohne Nachteile kostenlos spielen lässt. Das Grundgerüst gefällt mir nämlich vorzüglich. Koop-Schlachten, die eher in Richtung *Diablo* gehen, kein Versuch, den Vorgänger krampfhaft zu verwursten, und allerlei tolle Waffen steigern meine Vorfreude auf Hack & Slay mit Schnellfeuer-Armbrust, Eis-Zauberinnen und Nekromanten. Falls das Gameplay gelingt, mein absoluter Geheimtipp für 2016.



Wähle dein Schicksal – typisch *Fable*-Serie!

MEHR EMPFEHLUNGEN FÜR DIESES JAHR

CRACKDOWN 3

Neben *Quantum Break*, *Cuphead*, *Recore* und selbstverständlich *Gears of War* ist *Crackdown 3* für mich (und wohl auch die meisten anderen Xbox-One-Besitzer) **das** Microsoft-Exklusivspiel des Jahres. Wer die Serie bereits in der Vergangenheit geockt hat, weiß, was ihn erwartet: ein brachialer Actiontitel innerhalb einer Sandbox-Spielwelt – in der fast alles zerstört werden kann! In der Vergangenheit rühmte sich vor allem die *Red Faction*-Reihe mit ähnlichen Qualitäten, konnte aber nie so ganz in die Spitze des Shooter-Felds vordringen. *Crackdown 3* will nun nach der Genrekronen greifen!

ZERSTÖRUNGSWUT TUT SPIELERN GUT

Ganz wichtig dabei: Noch kann ich nicht mit Gewissheit sagen, was genau mich in den verschiedenen Spielmodi von *Crackdown 3* erwartet. Zunächst mal: Im Sommer ist erst die Veröffentlichung des Multiplayer-Parts geplant, in dem ihr auf der Xbox One online dank Cloud-Power ganze Straßenzüge abreißen könnt. Der Einzelspieler-Part soll dann später folgen und offenbar bei Weitem nicht so auf pure Vernichtung von wehrlosen Gebäuden ausgelegt sein – macht ja auch Sinn, wenn man ein bisschen Storyline in die Erfahrung packen möchte. Für mich wird *Crackdown 3* eines der frischesten Spiele des Jahres.



Mal schauen, ob der **ungewöhnliche Release** dem Spiel gut tut. Bin noch etwas skeptisch.

TOM CLANCY'S THE DIVISION

Ubisofts neuester Streich hatte mich bereits bei seiner ersten Präsentation fasziniert und hat das Zeug, zu einem echten Blockbuster zu werden. Das ungemein detaillierte, verseuchte New York und die mannigfaltigen Zerstörungsmöglichkeiten in den leer gefegten Straßen dieses Team-Shooters lassen das krisengebeutelte Amerika verdammt glaubwürdig erscheinen. Wenn Dampf aus Gullys in die eisige Luft Manhattans aufsteigt, Tiere auf der Straße durch den Schnee stapfen, überall Müll liegt und herrenlose Autos die Straßen verstopfen, dann fröstelt es mich unweigerlich. Eine großartige inszenatorische Leistung!

NAHTLOSER ÜBERGANG

Creative Director Magnus Jansen sagte erst kürzlich: „*The Division* ist ein ziemlich großes Open-World-Spiel!“. Während mir die reine Größe (Manhattan wird tatsächlich im Maßstab 1:1 umgesetzt) nicht so wichtig ist, freue ich mich umso mehr auf die Ausgestaltung und ausgefeiltes Shooter-Gameplay. Gespannt bin ich auch auf den Multiplayer, der sich inhaltlich nicht vom Einzelspielermodus unterscheiden soll. Schafft es Ubisoft hier wirklich, einen befriedigenden und nahtlosen Übergang umzusetzen? Wenn ja, stehen bald spannende Gefechte in den Straßen New Yorks an.



Was ich bisher zu *The Division* gesehen habe, war **echt schick!** Ich will, dass das super wird!

DISHONORED 2

15 Jahre nach den Geschehnissen des ersten Teils macht ihr euch in der namenlosen Fantasiewelt wieder ans Meucheln. Kaiserin Emily Kaldwin ist inzwischen zu einer Frau und gefährlichen Assassinin geworden und entthront. Zusammen mit Corvo Attano, dem Protagonisten des Erstlings, will sie nun einem Geheimnis auf den Grund gehen, das sie wieder auf den Kaiserthron zurückbringen könnte. Ich freue mich auf die Option, als Corvo oder Emily spielen zu können. Beide sollen sich spielerisch deutlich unterscheiden und jeweils verschiedene Fähigkeiten aufweisen.

FÄHIGKEITEN ZUHAUF

Ansonsten ist der Hype-Train bei mir schon alleine deshalb fast am Entgleisen, weil ich das Steampunk-Setting heiß und innig liebe und das Design des ersten *Dishonored* für mich zu den kreativsten der letzten Jahre gehört. Nach dem positiven Zuspruch aus der Community trauen sich die Entwickler vielleicht noch mehr! Die Fähigkeiten der Assassinen sollen nun vielfältiger und kombinierbar sein. 400.000 Möglichkeiten soll es geben, eure Skills todbringend einzusetzen. Und ich werde jede einzelne davon ausprobieren!



Das Original-*Dishonored* war Oktober 2012 einer der größten **Überraschungshits** des Jahres. Teil 2 will einen draufsetzen.

MEINE MEINUNG SEBASTIAN ZELADA

2016 wird heiß – und diese fünf Spiele stehen bei mir auf der Wunschliste zu Recht ganz oben. In *World of Tanks* werde ich weiterhin den besten Panzerkommandanten auf dem Server stellen ;). Direkt danach kommt *Crackdown 3* in meine Top 5, denn als alter Serienliebhaber sauge ich alle neuen Infos zum neuesten Teil wie ein Schwamm auf. Den imaginären Preis für das tollste Design verleihe ich aber erst einmal *Dishonored 2*. Das bisher Gezeigte sieht einfach nur wunderschön aus und das Spiel dürfte ebenso anspruchsvoll wie ausgefeilt werden.



FABELHAFTES 2016

Was *Tom Clancy's The Division* angeht, hatte ich lange gehofft, dass das Spiel taktischer wird, doch es sieht inzwischen eher nach einem actionreichen Geballer mit Mehrspielerfokus aus, das man optional alleine zocken kann. Könnte interessant sein, doch so sehr ich mich auf den Titel freue, so skeptisch bin ich noch. Gleiches gilt für *Fable Legends*. Was auf dem Papier grandios klingt (Hack & Slay, Free2Play) muss in der Praxis nicht zwingend funktionieren. Doch das Quasi-Reboot der Serie hat viel zu verlieren, weshalb ich das Beste hoffe. Davon ausgehend, bleibe ich bei meiner Einschätzung, dass es sich hier um den Geheimtipp des Jahres handelt.

WAS PASSIERT 2016?

Wir packen unsere Glaskugel aus und wagen schon mal einige Prognosen zum noch jungen Jahr.

REDAKTIONS-FAQ

Seid ihr dieses Jahr wieder auf der E3?

Aber sicher! Wir rücken Mitte Juni höchstwahrscheinlich gleich mit sechs Mann in Los Angeles an und versorgen euch vor Ort mit allen nur erdenklichen Infos zur Mega-Messe. Und das dürfte dieses Jahr eine echte Hammerveranstaltung werden, wenn Nintendo tatsächlich ein neues Konsolenkonzept auspackt. Bei Microsoft und Sony ist man sich über diese Tatsache natürlich ebenfalls im Klaren – und sollte dringend mit entsprechend starken Gegenargumenten auftrumpfen. Übrigens: Drei unserer sechs Polygon-Pilger dürften aus unserer Videoredaktion stammen, entsprechend starkes Material erwartet euch vom 14. bis zum 16. Juni auf pcgames.de.

Und wie steht es mit der Gamescom?

Selbstverständlich machen wir auch wieder die Gamescom unsicher. Wer schon öfters auf der fantastischen Kölner Messe unterwegs war, weiß, dass unser Verlag dort regelmäßig sogar mit einem eigenen Stand vor Ort ist. Die Messe findet vom 17. bis zum 21. August in Köln statt, wobei der 17. August ein reiner Fachbesuchertag ist. Ab dem 18. August darf dann die öffentliche Meute die Megaveranstaltung unsicher machen – und wir gehen jede Wette ein, die Gamescom wird auch dieses Jahr wieder brechend voll!

Gibt es 2016 einen Lesertreff im Verlag?

Auch diese Frage habt ihr uns mittlerweile überraschend häufig gestellt, offenbar kommen die Meets & Greets bei euch gut an! Wer mal hier im Verlag vorbeischaun möchte, sollte www.pcgames.de im Auge behalten – in den letzten Jahren haben wir regelmäßig Lesertreffs veranstaltet, auch 2016 steht das weit oben auf unserer To-do-Liste. Außerdem gibt es auch die (kleine) Chance, uns auf der Gamescom zu besuchen. Das können wir aber nicht garantieren, weil wir dort meist rund um die Uhr unterwegs sind.

Gibt es Games TV 24 auch 2016?

Na klar! Unseren hauseigenen Videokanal findet ihr auch in diesem Jahr unter www.gamestv24.de. Unter der Adresse erwarten euch auch Links zu den App-Varianten für iTunes, Google und Windows Phones.

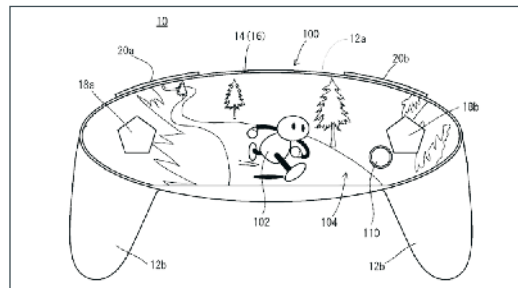
Wie steht es mit der XBG-Games-App?

Unsere App haben wir die letzten zwölf Monate über kontinuierlich verbessert! 2016 wollen wir euch gerne das eine oder andere Heft als Gratis-App für iOS und Android anbieten.

DER NINTENDO-FAKTOR

Ganz klar die wichtigste Frage 2016: Was macht Nintendo?

Eure XBG-Redaktion ist ja auch für das Nintendo-Fachblatt *N-ZONE* zuständig und daher extrem gut informiert. Wir sind uns sicher: 2016 wird Nintendo mit der Plattform NX eine neue Hardware präsentieren – und könnte dadurch den aktuellen Videospielemarkt gewaltig durcheinanderwirbeln! Wir würden wetten, die Kollegen stellen ihr neues Konzept auf der E3 dem staunenden Publikum vor. Und die Patente, die wir bisher dazu gesehen haben, lassen viel Spannung aufkommen!



Hier seht ihr eine von Nintendos **angemeldeten Patentzeichnungen**.

MICROSOFT MUSS IN DIE OFFENSIVE

Die Xbox One muss sich mehr zutrauen!



Gears, Crackdown, Scalebound, Halo Wars 2 – **alles Xbox-Exklusivspiele!**

Reden wir nicht um den heißen Brei rum: Im Moment liegt die Xbox One in der Publikumsgunst hinter der PS4 – bei praktisch identischer Hardware. Dass Microsoft in letzter Zeit keine Verkaufszahlen zur Xbox One veröffentlicht, tut der Konsole nicht gut – man drängt sich damit grundlos in eine Verliererrolle, was bei geschätzt 18 Millionen verkauften Xbox-One-Geräten nun gar nicht notwendig ist. Da muss eine Kehrtwende her: Microsoft muss raus aus der Duckhaltung und ein Feuerwerk zünden!

VIRTUAL REALITY WIRD EIN THEMA

Vor allem die Preisfrage entscheidet über die Zukunft von VR.

Das neue Jahr ist gerade erst angebrochen, trotzdem mussten wir den ersten Schock bereits verdauen: Wer das Virtual-Reality-System Oculus Rift in Deutschland vorbestellen möchte, wird dafür zum Zeitpunkt unseres Redaktionsschlusses knapp 740 Euro los. Kombiniert mit den hohen Anforderungen an kompatible PCs hat die einst für 300 bis 400 Dollar angekündigte VR-Brille damit einen denkbar schlechten Start erwischt. Wollen wir mal abwarten, wie sich Microsofts Hololens schlägt!



Microsofts **Tech-Demo zu Hololens** war echt beeindruckend. Mehr davon!

Himmlich gut: Das monatliche Pflichtmagazin für Nintendo-Fans



**Jetzt
neu im
Handel!**



N-ZONE bequem online
bestellen oder abonnieren unter:
shop.n-zone.de

Oder digital lesen: epaper.compute.de
Einfach den QR-Code scannen
bzw. im Store unter „N-ZONE“ suchen.



RELEASE-KALENDER 2016

Alle Top-Hits stets im Blick: Per Bleistift könnt ihr die endgültigen Termien stets up-to-date halten!

ERSCHEINUNGSTERMINE DER XBG GAMES

Ausgabe 05-06/2015: Am Kiosk ab **06. April** – Abo-Zustellung & App ab **02. April**

Ausgabe 07-08/2016: Am Kiosk ab **01. Juni** – Abo-Zustellung & App ab **28. Mai**

Ausgabe 09-10/2016: Am Kiosk ab **03. August** – Abo-Zustellung & App ab **30. Juli**

Ausgabe 11-12/2016: Am Kiosk ab **05. Oktober** – Abo-Zustellung & App ab **01. Oktober**

Ausgabe 01-02/2017: Am Kiosk ab **07. Dezember** – Abo-Zustellung & App ab **03. Dezember**

DIE WICHTIGSTEN VIDEOSPIEL-MESSEN DES JAHRES

- **Spielwarenmesse:** 27. Januar bis 01. Februar in Nürnberg, Deutschland
- **CeBit:** 14. bis 18. März in Hannover, Deutschland
- **PAX East:** 22. bis 24. April in Boston, USA
- **RPC – Roleplay Convention:** 28. bis 29. Mai in Köln, Deutschland
- **E3 – Electronic Entertainment Expo:** 14. bis 16. Juni in Los Angeles, USA
- **QuakeCon:** 04. bis 07. August in Dallas, USA
- **Gamescom:** 17. bis 21. August in Köln, Deutschland
- **IFA:** 02. bis 07. September in Berlin, Deutschland
- **Madrid Games Week:** 06. bis 09. Oktober in Madrid, Spanien

