

XBG ONE GAMES

DEUTSCHLANDS GRÖSSTES XBOX-MAGAZIN

05-06/16 Ausgabe 86

€ 4,90 Österreich € 5,50

Schweiz sfr 8,70

Benelux € 5,80

Spanien € 6,60

06
1996196604903

DOPPELPOSTER

The Division
& Far Cry



QUANTUM BREAK

Konsolenexklusiv für Xbox,
mutig, innovativ und clever:
Quantum Break im Test!

DARK SOULS 3

6 Seiten Test plus 8 Seiten
Special: Wir haben Dark
Souls 3 komplett gezockt!

GEARS OF WAR 4

Kettensägen, Blei, Fenix:
Unser Preview feuert euch
neue Infos um die Ohren.

THE DIVISION

Tom Clancy macht keine
Pausen: Wir testen Ubisofts
The Division auf 6 Seiten.



Battleborn

Das neueste Werk der Borderlands-Macher ist kampfbereit: Wir bieten alle frischen News zum Hero-Shooter!

GRATIS IM HEFT!

- Kostenlose XBG-Digital-Ausgabe
- Für Smartphone, Tablet, Browser
- Auf 4 Seiten: Das kann unsere App



100%
UNCUT



MORTAL KOMBAT XL



DAS FIGHTING GAME #1
JETZT IM XL-FORMAT

Enthält alle Charakter- und Skin-DLC-Packs
sowie das brandneue Kombat Pack 2

XBOX ONE

MORTAL KOMBAT XL software © 2016 Warner Bros. Entertainment Inc. Published by Warner Bros. Entertainment Inc. Developed by NetherRealm Studios. ALIEN and PREDATOR™ & © 2016 Twentieth Century Fox Film Corporation. JASON VOORHEES and all related elements are trademarks of and © New Line Productions, Inc. The Texas Chainsaw Massacre © 1974 VORTEX, INC. / KIM HENKEL/TOBE HOOPER Leatherface™ and The Texas Chainsaw Massacre™ are trademarks of VORTEX, INC. / KIM HENKEL/TOBE HOOPER. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All Rights Reserved.

(S16)

WB GAMES LOGO, WB SHIELD, NETHERREALM STUDIOS LOGO, MORTAL KOMBAT, THE DRAGON LOGO, and all related characters and elements are trademarks of and © Warner Bros. Entertainment Inc.





ZUM KAMPF GEBOREN!

Okay, zunächst mal: Sorry! Diese hässlichen grauen Screenshots in der *Doom*-Vorschau der letzten Ausgabe? Nicht cool! Leider hat es den Artikel in unserer Druckerei zerlegt, da deren Rechner offenbar nicht mit einigen Photoshop-Ebeneneinstellungen unserer Layoutcomputer zurecht kamen. Die gute Nachricht ist aber: Wir haben den Bug ausfindig gemacht und gehörig plattgequetscht. Und weil wir der Meinung sind, dass Käufer und Sammler eines Print-Magazins immer den Anspruch auf Topqualität haben dürfen, liefern wir euch in dieser Ausgabe die beschädigten Screenshots nach. Ihr findet sie auf Seite 97. Der Cacodemon hat sich schon ganz kugelrund geärgert, weil er so lange auf seinen Auftritt warten musste: Besucht ihn!

Ich brauche eine Seele! Deine Seele, Ralph!

So, sind die Dämonen wieder glücklich? Fein! Dann schaut doch am besten gleich bei ihren Artgenossen in unserer *Dark Souls 3*-Strecke vorbei. Kollege Marco hatte sich die Ultra-Last-Minute-Version des Kulttitels am letzten Testwochenende quasi intravenös angelegt und innerhalb von 2,5 Tagen über 45 Stunden auf die Spielzeituhr gepackt. Danach gab's für Marco den Abspann und für euch jetzt sechs Seiten Test plus acht Seiten Special von einem absoluten Fachmann. Auf Fachleute trifft ihr auch in dem Hero-MOBA-Shooter *Battleborn*: Sucht euch euren Helden nach Wahl aus und legt los – wie genau ihr das am besten angeht, erfahrt ihr in unserem dicken Anspiel-Preview ab Seite 22. Ebenfalls mit dabei: Der Test zu *Quantum Break* (endlich!), eine brandneue Vorschau zu den wichtigsten Entwicklungen rund um *Gears of War 4* (dauert noch!), Reviews zu *Tom Clancy's The Division* und *Far Cry Primal* (Yay, Ubisoft <3) inklusive Doppelposter sowie *Hitman*, *EA Sports UFC 2*, *Unravel*, *Plants versus Zombies: Garden Warfare 2* und noch viele mehr. Weil wir obendrein wissen, dass ihr gerne mit Technik spielt, gibt es neben Hardware-Tests diesmal auch eine Gratis-XBG-App für euch. (BK)

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

INHALT

Quadratisch, praktisch, grün und gut: Das steckt drin in der neuesten Ausgabe der XBG Games!

rubriken

Gamewatch	10
Gerüchteküche	9
Heftvorschau	98
Impressum	98
Leserbriefe	86
News	6
Out of the Box	13
So testen wir	28
Spiele-Index	88
XBG im Abo	29

preview

Battleborn	22
Doom (Screenshots-Nachlieferung)	97
Gears of War 4	20
Kingdom Come: Deliverance	14
Vampyr	18

special feature

App dafür: Die digitale XBG	62
Faszination Dark Souls	36

Dark Souls 3 stellt den (vorläufigen) Abschluss einer Reihe dar, die sich mit knackig-schwerem Gameplay und der Lust am Erkunden einen Namen gemacht hat. Aber was genau ist die Faszination, welche so viele Spieler dazu treibt, Game-Over-Screens zu sammeln? Wir gehen dem Phänomen *Dark Souls* auf den Grund!

poster

Zwei besonders coole Motive haben wir auf unserem Wendeposter diesmal für euch parat: Einerseits den MMOG-Hit *The Division*, andererseits das Steinzeit-Abenteuer *Far Cry: Primal*!



BATTLEBORN



Kaum ein Genre erlebt derzeit einen solchen Zuspruch wie jenes der MOBA-Shooter. Nun versuchen sich auch die *Borderlands*-Macher daran – und scheinen mit *Battleborn* viel richtig zu machen!

Seite 22

VAMPYR



Interessanterweise sind Vampire als Helden dieses von Castlevania in der Spielewelt noch erschreckend unterrepräsentiert. Ein vielversprechendes Action-RPG verspricht Abhilfe!

Seite 18

GEARS OF WAR 4



(Mindestens) Einmal geht's noch: Unter neuer Regie startet *Gears of War* auf der Xbox One in die vierte Runde. Wir haben für unsere Vorschau alle bisher bestätigten Infos zusammengetragen!

Seite 20

QUANTUM BREAK



Mit *Quantum Break* wollen Microsoft und Entwickler Remedy das Kunststück vollbringen, an dem schon viele gescheitert sind: eine TV-Serie und ein Spiel erfolgreich miteinander zu verknüpfen. Wie gut ihnen zumindest der Spiele-Part gelungen ist, verraten wir in unserem großen Test zu dem **heiß erwarteten Titel**, bei dem wir die Zeit beeinflussen dürfen!

Seite 44

DARK SOULS 3



Es darf wieder gestorben werden – und wieder, und wieder, und wieder. Der dritte Teil der bock-schweren, aber stets fairen **Action-RPG-Reihe** bringt uns wieder einmal gehörig zum Fluchen!

Seite 30

TOM CLANCY'S THE DIVISION



Seit einer gefühlten Ewigkeit angekündigt, hat *The Division* nun endlich das Licht der Welt erblickt. Aber kann es die **hochgesteckten Erwartungen** erfüllen? Das verraten wir in unserem Test!

Seite 48

test xbox

Assassin's Creed Chronicles: Russia	70
Dark Souls 3	30
EA Sports UFC 2	60
Far Cry: Primal	54
Hitman	58
Layers of Fear	72
Plants vs. Zombies Garden Warfare 2	66
Quantum Break	44
Rocket League	74
Tom Clancy's The Division	48
Unravel	68

test download

Dungeon of the Endless	78
Ironcast	79
Shantae and the Pirate's Curse	79

test filme

Der Marsianer	81
Devil May Cry	80
Erinnerungen an Marine	82
Er ist wieder da	82
Fack Ju Göhte 2	82
Game of Thrones: Staffel 5	82

test hardware

Blackmagic Intensity Shuttle	84
Hama Speedshot Ultimate	83
Philips PicoPix 4935	85

NEWS

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

NEWSFLASH

Telltale [hat bekannt gegeben, dass man die dritte Staffel der beliebten *The Walking Dead*-Adventure-Reihe noch in diesem Jahr veröffentlichen wird. Die Entwickler versprechen eine unerwartete Herangehensweise, welche die Handlungen der letzten beiden Staffeln sowie jene der Mini-Season *Michonne* miteinander verknüpfen soll. Zudem soll bewusst mit den Erwartungen der Fans gespielt werden. Ein genauer Termin sowie eine Ankündigung, wie viele Episoden die dritte Staffel enthalten wird, stehen noch aus]

Rise of the Tomb Raider [erhält wenige Tage nach unserem Redaktionsschluss seinen dritten und finalen DLC „The Cold Darkness Awakened“. Darin muss sich Lara, so die Entwickler, mit einer „Armee, bestehend aus albtraumhaften Jägern“ auseinandersetzen. Bei den Kreaturen handelt es sich um Soldaten, die durch ein plötzlich zutage getretenes Experiment aus der Zeit des Kalten Krieges in blutrünstige Monster verwandelt werden und nun Sibirien unsicher machen]

Bethesda [gab bekannt, in welchen Mehrspieler-Varianten wir uns in *Doom* werden vergnügen können. Insgesamt werden zum Release sechs verschiedene Varianten zur Verfügung stehen. *Soul Harvest* stellt uns vor die Aufgabe, die Seelen erledigter Feinde aufzusammeln und damit unseren Punktestand nach oben zu treiben. Bei *Freeze Tag* verwandeln sich besiegte Gegner in Eis, anstatt zu sterben, und müssen von nicht gefrorenen Teammitgliedern zum Leben erweckt werden. *Warpath* stellt uns vor die Aufgabe, einen bestimmten Punkt auf der Map einzunehmen. *Clan Arena* ist für die harten Hunde unter den Spielern geplant, hier gibt es keinerlei Hilfen wie Respawns oder Gesundheitsregeneration. Zu guter Letzt werden die bekannten *Modi* Team Deathmatch und Domination enthalten sein]

Gears of War 4 [startet am 18. April in die Beta-Phase. Zunächst werden nur Käufer der hierzu lande nicht erschienenen *Gears of War: Ultimate Edition* darauf zugreifen können. Anschließend werden ausgewählte Xbox-Live-Mitglieder bis zum Ende der Beta am 01. Mai daran teilnehmen können. Alle weiteren neuen Infos zum exklusiven Xbox-Shooter stehen in unserer Vorschau auf Seite 20 in dieser Ausgabe]

Ark: Survival Evolved [erhält ein Free2Play-Spin-off, welches unter anderem auch für die Xbox One erscheint. Bei *Survival of the Fittest* wird es sich um einen Multiplayer-Online-Survival-Arena-Titel handeln, wie Entwickler Wildcard bekannt gab. Die besten Spieler sollen dabei jeden Monat Echtgeld-Preise gewinnen können. Bereits jetzt kann der Titel via Xbox One Game Preview ausprobiert werden]

AXION VERGE ERSCHEINT FÜR XBOX ONE

ONE Metroidvania-Abenteuer für Retro-Fans

Frohlocket, ihr Liebhaber von Explorationsabenteuern wie *Ori and the Blind Forest*, denn mit *Axiom Verge* kommt ein weiteres Metroidvania-Abenteuer auf die Xbox One. Das von einer einzigen Person in jahrelanger Arbeit entwickelte Abenteuer trägt seine größte Inspiration – *Super Metroid* für das SNES – stolz vor sich her und schafft es qualitativ tatsächlich, mit der Vorlage beinahe mitzuhalten. Eine große, frei erforschbare Welt und abwechslungsreiche Action zeichnen das für PC und PS4 bereits erschienene Spiel aus.



Das geniale 2D-Abenteuer wandert auf den Spuren von *Super Metroid*.

Hersteller	Thomas Happ
Entwickler	Thomas Happ
Genre	Action-Adventure
Termin	Ende 2016

DEEP SILVER: ANKÜNDIGUNG AUF E3

ONE Der Entwickler bleibt der Messe treu.



Deep Silver verspricht eine spannende Neuankündigung auf der E3 in L.A.

Wenn im Juni die Electronic Entertainment Expo über die Bühne geht, wird Deep Silver – anders als viele andere große Studios wie Activision oder Disney, welche eine Teilnahme abgesagt haben – diese für eine große, neue Ankündigung nutzen. Ob es sich hierbei um ein neues Projekt oder um eine Fortsetzung einer der bekannten Reihen Deep Silvers wie *Homefront*, *Metro*, *Dead Island* oder *Saints Row* handelt, ist indes noch nicht bekannt. Wir halten euch natürlich über Neuigkeiten auf dem Laufenden!

THE DIVISION BRICHT REKORDE

ONE Erfolgreichstes neue Franchise bisher

Zuerst war's *Watch Dogs*, dann *Destiny*, jetzt hat *The Division* sich zum am schnellsten verkauften Spiel aller Zeiten, das nicht auf einer bestehenden Marke basiert, emporgeschwungen. In der ersten Woche nach Verkaufsstart nahm Ubisoft durch den MMO-Shooter stolze 330 Millionen Dollar ein und schubste damit den Activision-Shooter vom Thron. Insgesamt wurde das Abenteuer in der ersten Woche sagenhafte 100 Millionen Stunden lang gespielt. Es bleibt abzuwarten, ob dieser Erfolg sich auch in der Zeit nach dem Release halten wird.



Ubisoft dürfte mit dem Erfolg seines MMO-Shooters ziemlich zufrieden sein.

Hersteller	Ubisoft
Entwickler	Ubisoft Montréal
Genre	Rollenspiel
Termin	08. März 2016

CROSS-MULTIPLAYER MIT PLAYSTATION 4?

ONE Microsoft will die versperrten Konsolen-Grenzen öffnen.

Sowohl Microsoft als auch Konkurrent Sony haben bereits mehrmals mit Cross-Plattform-Mehrspieler kokettiert und es bei ausgewählten Spielen erlaubt – allerdings dann stets nur hinsichtlich der PC-Fassung. Mehrspielerduelle zwischen Xbox- und Playstation-Jüngern waren hingegen niemals eine Option – bisher. Microsoft überraschte die Spielebranche kürzlich, als man ankündigte, ab sofort auch Sony-Fans nicht mehr vom Cross-Plattform-Multiplayer ausschließen zu wollen. Der erste Entwickler, der Interesse an dem Feature verkündete, war kurz darauf Psyonix, der *Rocket League*-Spieler auf allen Konsolen gemeinsam in die Schlacht schicken will. Sony hat auf das Angebot bisher noch nicht direkt reagiert, allerdings angemerkt, dass man Cross-Play zwischen PC und Playstation schon sehr lange betreiben und mit Freude in Konversationen



Bald schön könnte es **konsolenübergreifende Mehrspielerduelle** geben.

bezüglich neuer Deals mit Publishern und Entwicklern treten würde. Die Xbox wird in dem Statement bewusst nicht erwähnt. Es ist kein Wunder, dass Microsoft das Feature offensiver bewirbt als Sony – als unhinterfragter

Marktführer hat der Playstation-Konzern natürlich nur geringes Interesse daran, der Konkurrenz zu zusätzlichen Verkäufen zu verhelfen. Bei den Fans hingegen kommt der Microsoft-Vorstoß schon jetzt ungemein gut an.

GESTRICHENES HALO-2-ENDE

XBOX Überraschung: Es war nicht immer ein Cliffhanger geplant!



Der **Master Chief** hätte ursprünglich ein umfangreicheres Abenteuer erleben sollen.

Bis zum heutigen Tage sind viele Spieler vom unbefriedigenden Ende von *Halo 2* frustriert. Das ursprünglich geplante Ende hätte jedoch keinen Cliffhanger vorgesehen. Stattdessen wäre die Geschichte noch ein ganzes Stück weitergegangen und hätte erzählt, wie der Master Chief die Arche der Covenants gefunden und den Propheten der Wahrheit gestoppt hätte. Aus Zeitgründen wurden diese Pläne jedoch über den Haufen geworfen und die Auflösung der Geschichte geschah erst im dritten Teil für die Xbox 360.

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 Dachschaden 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>



NEWSFLASH

Bungie [erlaubt Einblicke in ein gecanceltes Spiele-Projekt. Die einstigen *Halo*-Macher, die nun für Activision an *Destiny* werkeln, widmeten sich nach *Halo: Combat Evolved* dem Spiel *Gypsum*. Hierbei hätte es sich um einen Action-Titel gehandelt, der Fantasy-Elemente mit der griechischen Mythologie verbunden hätte. Bei der Spielfigur in dem in einem bereits weit fortgeschrittenen Stadium gecancelten Projekt handelte es sich um einen Minotauren. Aufgrund des riesigen Erfolgs von *Halo* wurden die beteiligten Entwickler schlussendlich von dem Projekt abgezogen, um an *Halo 2* mitzuarbeiten]

Lindsay Lohan [lässt bezüglich ihrer Klage gegen Rockstar Games und Take2 nicht locker. Sie wirft den *GTA 5*-Machern vor, ihr virtuelles Ebenbild unerlaubterweise für das Gangster-Epos verwendet zu haben. Sie bezieht sich hierbei auf die blonde Dame mit dem Smartphone, die auf diversen Artworks des Spiels zu sehen ist. Ein US-Gericht ließ die Klage nun erstmals zu, nun wird sich zeigen, ob das Gericht Frau Lohans Beweisführung folgt. Wir halten euch über den Prozess auf dem Laufenden – oder auch nicht. So spannend ist die Geschichte nämlich auch wieder nicht.]

Metro 2033 [erhält eine Filmumsetzung. Der dystopische Untergrund-Shooter dient dabei jedoch nicht als Vorlage für die Umsetzung, stattdessen orientieren sich die Macher am gleichnamigen Buch des Autors Dmitry Glukhovsky, auf dem auch das Spiel basiert.]

Yooka-Laylee [bekommt Konkurrenz: Das Sutdio Grip Digital gibt die Entwicklung des 3D-Plattformers *Skylar & Plux: Adventure on Clover Island* bekannt. Dieser soll die bekannte und heutzutage stark unterrepräsentierte Mischung aus Hüpfereien und Sammeleien in offenen Umgebungen bieten, wie sie zu 64-Bit-Zeiten auf der Tagesordnung stand. Der Release ist noch für 2016 geplant]

King's Quest [Kapitel 3 hat einen Releasetermin erhalten. Das dritte von insgesamt fünf Kapiteln wird den Untertitel *Once Upon a Climb* tragen und ab dem 26. April zum Download bereitstehen]

Platinum Games [gibt bekannt, dass *Teenage Mutant Ninja Turtles: Mutants in Manhattan* am 24. Mai 2016 veröffentlicht wird. In dem Open-World-Action-Titel übernehmen wir die Kontrolle über die namensgebenden Panzerträger und versuchen, die Stadt vor Shredder und vielen anderen Bösewichten zu bewahren]

Half-Life [könnte verfilmt werden. Schon 2013 gab Regisseur J. J. Abrams bekannt, dass er daran interessiert wäre, das Spiel auf die große Leinwand zu bringen. Seitdem war von diesen Plänen aber nichts mehr zu hören – bis jetzt. In einem neuen Interview verlautbarte der *Star Wars: Episode VII*-Macher, dass der Film sich weiterhin in Produktion befände. Auch an einem *Portal*-Film würde laut Abrams gearbeitet]

Fallout [könnte es ebenfalls ins Kino schaffen, wie Bethesda-Chef Todd Howard verriet]

ODDWORLD: NEW 'N' TASTY ERHÄLT EINE FORTSETZUNG

ONE Abe's Exoddus-Remake mit neuen Elementen

Remakes, wohin man auch blickt: Überarbeitete Neuauflagen bekannter Spiele stehen derzeit hoch im Trend. Auch das erste *Oddworld*-Spiel bekam im vergangenen Jahr die Remake-Behandlung verpasst. Und weil's so schön war, kündigen die Macher mit *Oddworld: Soulstorm* die Fortsetzung an, bei der es sich wenig überraschend um ein Remake des zweiten Spiels *Oddworld: Abe's Exoddus* von 1998 handelt. Das Spiel knüpft direkt an die Ereignisse des Erstlings an: Nachdem er 300 Mudokons aus der gemeingefährlichen Fabrik des ersten Spiels gerettet hat,

macht Abe sich nun daran, diese durch die Wüste in Sicherheit zu bringen. Theologisch halbwegs bewanderte NATUREN erkennen hier natürlich die Anspielung des Originaltitels des Spiels. Auf ihrem Weg stolpern die armen Seelen über eine Fabrik, welche die namensgebende Limonade Soulstorm herstellt, und kommen einem düsteren Geheimnis auf die Spur. Anders als bei *New 'n' Tasty* soll das Gameplay im Vergleich zum Urspiel deutlich überarbeitet werden und auch die Handlung soll überraschende neue Wendungen bieten. Der Release ist für Ende 2017 geplant.



Oddworld: New 'n' Tasty! kam bei Fans und Kritikern gut an, nun folgt die Remake-Fortsetzung.

Hersteller	Oddworld Inhabitants
Entwickler	Oddworld Inhabitants
Genre	Geschicklichkeit
Termin	Ende 2017

FABLE LEGENDS GECANCELT, LIONHEAD VOR SCHLIESSUNG

BIZ Auch *Project: Knoxville* wurde eingestellt.



Fable Legends hätte als Free2Play-Abenteuer für Xbox One und den PC erscheinen sollen.

Traurige Nachricht aus der Spielebranche: Das exklusiv für Microsoft arbeitende Studio Lionhead hat die Pforten so gut wie geschlossen. Noch hat Microsoft die Auflösung nicht offiziell gemacht, Insider berichten aber, dass die Entscheidung schon endgültig gefallen ist. Die Männer und Frauen des Teams steckten hinter allen *Fable*-Spielen und arbeiteten bis dato an *Fable Legends*. Wohl nicht zuletzt aufgrund der verhaltenen Reaktionen auf die Beta des Spiels sowie aufgrund massiv überzogener Entwicklungsfristen zieht Microsoft nun die Konsequenzen. *Fable Legends* wurde zudem bereits of-

fiziell gecancelt. Lionhead wurde derinst von Peter Molyneux gegründet, welcher das Studio jedoch bereits vor mehreren Jahren verlassen hat. Auch aus Dänemark gibt es schlechte Neuigkeiten: Gleichzeitig mit dem *Fable*-Entwicklungsstopp gab Microsoft bekannt, dass das dort ansässige Studio Press Play Studios die Pforten dichtmachen muss. Die Macher von *Kalimba* und *Max: The Curse of Brotherhood* arbeiteten aktuell an *Project: Knoxville*, welches nun ebenfalls nicht erscheinen wird. Wir wünschen den entlassenen Mitarbeitern der Studios viel Erfolg auf ihren weiteren Wegen.

MICROSOFT ENTSCHELDIGT SICH FÜR SEXISTISCHE PARTY

BIZ Auf der GDC griff der Konzern in die sexistische Klischee-Kiste.

Videospieler sind alle einsame Nerds, die Frauen als Objekte sehen – es hat lange genug gedauert, bis das Medium und seine Nutzer endlich von diesem Klischee weggekommen sind. Dass nicht alle in der Branche in der Gegenwart angekommen sind, bewies Microsoft nun anlässlich einer Branchenparty auf der Games Developers Conference in San Francisco: Dort ließ der Konzern zur Unterhaltung der Besucher Go-go-Tänzerinnen in knappen Klamotten auf den Tischen tanzen. Anwesende Gäste, darunter unter anderem die Spiele-Journalistinnen Kamina Vincent

und Jennifer Scheurle, fanden das gar nicht witzig und gingen mit Bildern der peinlichen Posse an die Öffentlichkeit. Die Reaktion Microsofts ließ nicht lange auf sich warten, Phil Spencer, Chef der Xbox-Sparte, entschuldigte sich umgehend für die sexistische Darbietung und erklärte, dass diese „nicht im Einklang mit den Werten Microsofts steht“. Inwiefern Spencer über die Tänzerinnen auf der Party im Vorfeld informiert war, ist nicht bekannt. Besonders peinlich: Nur wenige Stunden zuvor war bei einem GDC-Panel über Sexismus in der Spielebranche diskutiert worden.



Xbox-Chef Phil Spencer entschuldigte sich nach Bekanntwerden für die peinliche Party.

GERÜCHTEKÜCHE

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

BIOSHOCK COLLECTION



Ein **Bundle** mit allen drei *BioShock*-Abenteuern in aufgeschönter Form erscheint für die Xbox One.

Hersteller
Genre
Wahrscheinlichkeit

2k

Ego-Shooter
90%

PLAYSTATION 4.5



Sony veröffentlicht eine **stärkere PS4-Variante**, um kommende VR-Spiele besser darstellen zu können.

Hersteller
Genre
Wahrscheinlichkeit

Sony
Hardware
60%

TELLTALE'S SUPERMAN



Telltale Games arbeitet neben dem *Batman*-Ableger auch an einem *Superman*-Adventure.

Hersteller
Genre
Wahrscheinlichkeit

Telltale Games
Adventure
30%

NOCH MEHR SELTSAME INFOS

Die Sims 4 [befindet sich anscheinend auch für Playstation 4 und Xbox in Entwicklung, wie aus dem Wortlaut diverser Entwickler zu vernehmen ist. Kurioserweise ist gleichzeitig auch bereits von einer Terminverschiebung nach hinten die Rede. Offenbar gab es also bereits einen Termin, an dem die Umsetzung bekanntgegeben werden sollte, doch aufgrund nicht ganz klarer Umstände hat Electronic Arts diesen Zeitpunkt nun verlegt. Eine eindeutige Erklärung, dass das Spiel auch für Konsolen kommen soll, gab es also ebenfalls noch nicht. Ferner ist auch im Gespräch gewesen, dass es neue DLC-Inhalte mit Restaurant-Thematik geben soll]

Gears of War 4 [kommt wohl auch für den PC in den Handel. In einem Interview mit Game Informer antwortete Rod Fergusson, CEO beim Entwicklerstudio The Coalition, auf eine entsprechende Frage mit einem „Vielleicht“ und grinste dazu. Ähnlich wie im Falle von *Quantum Break* soll die Ankündigung jedoch anscheinend erst kurz vor dem Release des Spiels offiziell gemacht werden. Zudem wollen die Entwickler anders als beim Remedy-Shooter diesmal vermeiden, einen Shitstorm von Xbox-Besitzern zu kassieren, die sich um einen Exklusivtitel betrogen fühlen]

Mega Man 11 [scheint kein unmögliches Projekt mehr zu sein. In einer japanischen Umfrage hat Capcom viele Fans gefragt, ob sie gerne einen neuen Teil von *Mega Man* spielen wollen. Die Umfrage lag der japanischen Fassung der *Mega Man Legacy Collection* für Xbox One, Playstation 4 und Nintendo 3DS bei. Gleichzeitig erkundigte sich Capcom bei seinen Fans auch, ob sie Interesse an Fortsetzungen zu Serienabgängern wie *Mega Man Legends*, *ZX*, *Zero* oder *Battle Network* haben. Ein Ergebnis wurde von Capcom bislang noch nicht veröffentlicht]

Nintendo [Stellt laut dem japanischen Portal Nikkei die Produktion der Wii-U-Konsole Ende 2016 ein. Dieser Bericht würde zu den Gerüchten passen, nach denen das Nachfolge-Gerät NX bereits in diesem Jahr oder Anfang 2017 erscheinen soll. Nintendo hat die Behauptung aber zurückgewiesen und verlautbart, dass die Produktion der Wii U noch „bis ins erste Halbjahr 2017 und darüber hinaus“ fortgesetzt werden soll]

Red Dead Redemption 2 [könnte sich schon lange in Entwicklung befinden. Laut eines Lebenslaufes von Ruben Tavares, Senior 3D Artist bei Rockstar Games, welcher bei seinem Profil auf LinkedIn.com zu finden ist, hat Tavares an der Fortsetzung zum Western-Titel mitgewirkt. Bereits in der Vergangenheit hat der Designer an *Midnight Club: Los Angeles* und *Grand Theft Auto 5* gebastelt. Rockstar Games selbst äußerte sich nicht zu dieser Angabe]

GAMEWATCH

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

IN ENTWICKLUNG

Spieldaten	360/One	Genre	Hersteller	Termin
Adrift	nein/ja	Adventure	505 Games	2016
Animusic: The Video Game	ja/ja	Musikspiel	Microsoft	2015
Ark: Survival Evolved	nein/ja	Adventure	Studio Wildcard	Juni 2016
Review Assassin's Creed Chronicles: Russia	nein/ja	Action	Activision	9. Februar 2016
Update Assetto Corsa	nein/ja	Rennspiel	505 Games	3. Juni 2016
Preview Battleborn	nein/ja	Action	2K Games	3. Mai 2016
Update Below	nein/ja	Adventure	Microsoft	3. Quartal 2016
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.
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.
Review 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.
Neu Deponia Doomsday	nein/ja	Adventure	Daedalic	2016
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.
Dirt Rally	nein/ja	Rennspiel	Koch Media	5. April 2016
Dishonored 2	nein/ja	Action	Bethesda	2016
Update Doom	nein/ja	Ego-Shooter	Bethesda	13. Mai 2016
Review EA Sports UFC 2	nein/ja	Sportspiel	Electronic Arts	17. März 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.
Review Far Cry Primal	nein/ja	Action	Ubisoft	23. Februar 2016
Final Fantasy XV	nein/ja	Rollenspiel	Square Enix	2016
For Honor	nein/ja	Action	Ubisoft	2016
Game 4 (Arbeitstitel)	nein/ja	n. n. b.	The Behemoth	n.n.b.

BELLOW



Blieb letztes Jahr verdächtig still, hat jetzt aber einen fixen [Releasetermin](#).

DARK SOULS 3



Marco hat ein komplettes [Test-Wochenende](#) durchgespielt. Marco ist toll.

DEPONIA DOOMSDAY



Kam schon für den PC, kommt auch noch für die [Xbox One](#). Schau mer mal!

DOOM



Ooooh ja, Releasetermin, Baby! Die [Hell Knights](#) stehen schon parat ...

	Spieldaten	360/One	Genre	Hersteller	Termin
Preview	Gears of War 4	n.n.b./ja	Action	Microsoft	3. Quartal 2016
	Get Even	nein/ja	Ego-Shooter	n.n.b.	2016
	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.
Review	Hitman	nein/ja	Action	Square Enix	11. März 2016
Update	Homefront: The Revolution	nein/ja	Ego-Shooter	Crytek	20. Mai 2016
	Hunt: Horrors of the Gilded Age	nein/ja	Action	Crytek	2016
	Inside	nein/ja	Jump & Run	Playdead	2016
	Ion	nein/ja	Simulation	RocketWerks	n.n.b.
Neu	Killer Instinct: Season 3	nein/ja	Beat 'em Up	Microsoft	2016
Preview	Kingdom Come: Deliverance	nein/ja	Rollenspiel	n.n.b.	2016
	Kingdom Hearts 3	nein/ja	Rollenspiel	Square Enix	n.n.b.
Review	Layers of Fear	nein/ja	Adventure	Aspyr Media	16. Februar 2016
Neu	Lego Star Wars: Das Erwachen der Macht	ja/ja	Action	Warner Bros.	28. Juni 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.
Update	Mass Effect: Andromeda	n.n.b./n.n.b.	Rollenspiel	Electronic Arts	1. Quartal 2017
Update	Mighty No. 9	ja/ja	Action	Comcept	2. Quartal 2016
	Mirror's Edge: Catalyst	nein/ja	Action	Electronic Arts	26. Mai 2016
	Nuclear Throne	nein/n.n.b.	Action	Vlambeer	2016
Update	Oddworld: Soulstorm	n.n.b./n.n.b.	Jump & Run	Oddworld Inhabitants	2017
Neu	One Piece: Burning Blood	nein/ja	Beat 'em Up	Bandai Namco	3. Juni 2016
	Outlast 2	nein/ja	Adventure	Red Barrels	4. Quartal 2016
Update	Overwatch	nein/ja	Ego-Shooter	Blizzard Entertainment	24. Mai 2016
Review	Pflanzen gegen Zombies: Garden Warfare 2	nein/ja	Strategie	Electronic Arts	23. Februar 2016
	Phantom Dust	nein/ja	Action	Microsoft	n.n.b.
Review	Quantum Break	nein/ja	Adventure	Microsoft	5. April 2016
	Recore	nein/ja	Adventure	Microsoft	2016
	Resident Evil 2 Remake	nein/ja	Adventure	Capcom	n.n.b.
Review	Rocket League	nein/ja	Sportspiel	Psyonix	Februar 2016
	Sacrilegium	ja/nein	Action	Topware	n.n.b.
	Scalebound	nein/ja	Adventure	Microsoft	2017
Update	Scivolution	nein/ja	Action	Topware	2016
	Sea of Thives	nein/ja	Adventure	Microsoft	2016
	Shadow Warrior 2	nein/ja	Ego-Shooter	Devolver Digital	2016

HOMEFRONT: THE REVOLUTION



Zum Redaktionsschluss schaut sich **Kollege Wolfgang** das Spiel live an.

KILLER INSTINCT: SEASON 3



Ob ihr's glaubt oder nicht, Season 3 schickt **Battletoad Rash** in den Ring!

MASS EFFECT: ANDROMEDA



Wir haben gesagt, der 2016er-Release ist zu optimistisch. **Wir hatten Recht.**

ROCKET LEAGUE



Das Spiel ist ein echtes Phänomen geworden: **Autos spielen Fußball!**

Spieldaten	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 Deez 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
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	März 2016
Update Syberia 3	nein/ja	Adventure	Anuman Interactive	September 2016
System Shock 3	nein/ja	Rollenspiel	n.n.b.	n.n.b.
Neu Teenage Mutant Ninja Turtles: Mutants in Manhattan	ja/ja	Action	Activision	24. Mai 2016
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.
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
Neu The Solus Project	nein/ja	Adventure	Teotl Studios	Mai 2016
Neu The Surge	nein/ja	Rollenspiel	Deck 13	2017
The Technomancer	nein/ja	Rollenspiel	Focus Home Interactive	2016
Update The Walking Dead	nein/ja	Ego-Shooter	505 Games	2017
The Walking Dead: Michonne	ja/ja	Adventure	Telltale Games	n.n.b.
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 The Division	nein/ja	Action	Ubisoft	8. März 2016
Update Trackmania Turbo	nein/ja	Rennspiel	Ubisoft	24. März 2014
Review Unravel	nein/ja	Jump & Run	Electronic Arts	9. Februar 2016
Preview Vampyr	nein/ja	Rollenspiel	Focus Home Interactive	2017
Update Warhammer 40.000: Eternal Crusade	nein/ja	MMORPG	n.n.b.	3. Quartal 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
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

SUPERHOT



Hat es ganz knapp nicht ins Heft geschafft, darf aber in der **nächsten XBG** rein.

SYBERIA 3



Tolle Nachrichten für *Syberia*-Fans: Der dritte Teil erscheint im **September**.

THE SOLUS PROJECT



Survival-Abenteuer auf einem fremden Planeten – klingt sauspannend!

VAMPYR



Fesches neues **Rollenspiel** der *Life is Strange*-Entwickler. Könnte toll werden!

OUT OF THE BOX

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

DLC-ÄRGERNIS DES MONATS

BETHESDAS PLÄNE FÜR FALLOUT 4 MACHEN UNS NICHT HEISS

Sorgte Bethesda zu *The Elder Scrolls: Oblivion*-Zeiten noch mit goldenen Pferderüstungen für Gelächter und Fan-Wut (und lieferte gleichzeitig aber auch einige echt tolle DLC-Inhalte für das Fantasy-Abenteuer ab), kredenzt man mit den fünf *Fallout 3*-Zusatzinhalten neuen Content, der sich wirklich sehen lassen konnte und noch heute als Musterbeispiel für gute DLCs gilt. Obsidian Entertainment setzten diesen positiven Trend mit *Fallout: New Vegas* konsequent fort. Bei *The Elder Scrolls: Skyrim* hingegen ärgerten wir uns bereits wieder über Download-Content, der für gar nicht mal so kleines Geld gar nicht mal so viel spaßige neue Inhalte mitbrachte. Und *Fallout 4* setzt der DLC-Abzocke nun die Krone auf: Lahme Roboter-Basteleien, uninteressante Käfigkämpfe und gerade mal eine richtige neue Questreihe für den um 20 Euro angehobenen Season-Pass-Preis von 50 Euro – weil ja noch ganz tolle, unangekündigte Zusatzinhalte folgen werden – sollen Spieler glücklich machen. Nicht nur die Queen, auch wir sind not amused.



RARE-FACEPALM DES MONATS

EICHHÖRNCHEN CONKER KEHRT ZURÜCK. UND WIR WEINEN.

Der Name unserer unregelmäßigen Kategorie auf dieser Seite, „Rare-News des Monats“, ist dem Thema einfach nicht mehr gerecht geworden und wir mussten ihn anpassen. So gut wie alles, was in Sachen Neuigkeiten vom ehemaligen britischen Sonderklasse-Entwickler in letzter Zeit zu hören ist, lässt uns nämlich mit solcher Wucht die Hand auf die Stirn pfeffern, dass unser Stammhirn bedrohlich gegen die Schädeldecke donnert. Die neueste Blamage: Conker das Eichhörnchen kehrt zurück – allerdings nicht in einem neuen, erwachsenen Abenteuer. Stattdessen erscheint *Young Conker* (vorerst exklusiv für die Entwickler-Version) für Microsofts Hololens und setzt uns eine hässliche, zuckersüß gedachte Version des Nagers vor die Brille, der sich durch automatisch anhand der Umgebung generierte Levels schlagen muss. Man hätte wirklich jedes Maskottchen für diese Quasi-Demo nehmen können. Aber nein, es musste Conker sein, um uns ohnehin bereits verzweifelten Ex-Fans Rares wieder einmal einen kleinen Pfahl ins Herz zu rammen.



KOPIE DES MONATS



ASIEN UND EUROPA SIND IM FAR CRY-UNIVERSUM EINS

Far Cry: Primal ist ein sehr unterhaltsames Open-World-Abenteuer, das, wie wir auch in unserem Test kritisieren, vor allem durch fehlende Innovationen zurückgehalten wird. Im Grunde fühlt es sich nämlich an wie *Far Cry 3/4* in hübschem Steinzeit-Gewand. Wie groß die Ähnlichkeiten zum vierten Ableger tatsächlich sind, überraschte uns dann aber doch. Findige User im Internet stellten nun fest: Die grundlegenden Strukturen der Weltkarten von *Far Cry 4* und *Far Cry: Primal* ähneln einander wie ein Ei dem anderen! Gut, während des Spielens kriegt man das gar nicht mit, aber der direkte Vergleich macht sicher. Woran liegt's? Wohl nicht am kreativen Versuch, ein Areal in zwei Zeitepochen darzustellen – zumindest unserem Informationstand zufolge befindet sich zwischen dem Himalaya und Mitteleuropa doch noch die ein oder andere Kontinentalgrenze. Aber vielleicht ist's ja auch ein Hinweis auf einen weiteren, abgefahrenen DLC à la *Blood Dragon*, der uns eine völlig neue Weltgeschichte präsentiert?? Nö. War dann wohl doch eher Ressourcen-Recycling.

BRANCHENTREND DES MONATS



MEHRERE GROSSE HERSTELLER SAGEN DER E3 LEBEOHOL

Unsere jüngeren Leser mögen es vielleicht nicht wissen, aber vor ein paar Jahren stand die E3, ihres Zeichens wichtigste Spielemesse der Welt, schon einmal kurz vor dem Aus. Nach einer Ankündigung 2006, die Größe der Messe reduzieren zu wollen, handelte es sich bei den E3s 2007 und 2008 im Grunde nur um über L.A. verteilte Mini-Events anstatt einer großen Veranstaltung. 2009 kehrte die Messe nach lauter Kritik größer als je zuvor zurück, obwohl viele Aussteller beklagten, dass der finanzielle Aufwand in keinem Verhältnis zum Nutzen stehen würde. An der grundsätzlichen Größe der Messe ändert sich 2016 zwar nix, allerdings haben mit Electronic Arts, Activision, Wargaming und Disney inzwischen vier große Spiele-Hersteller bekannt gegeben, diesmal nicht dabei oder höchstens auf den Ständen von Microsoft, Sony und Co. vertreten sein zu wollen. Steht uns also bald der zweite E3-Exodus bevor? Keine Frage, der Trend geht in diese Richtung. Und weil das jetzt alles viel zu trocken für diese Rubrik war, noch ein schlechter Witz: Kommt ein Mann beim Arzt. Bitte schön.



KINGDOM COME: DELIVERANCE

Auf zur Schnitzeljagd nach Böhmen:
Wir haben die Beta ausführlich gespielt!

Mit der aktuellen Beta-Version erreicht das Crowdfundingprojekt *Kingdom Come: Deliverance* die nächste Entwicklungsstufe und zeigt, aus welchem Rollenspielholz das tschechische Projekt geschnitten ist. Bei unserem exklusiven Studiobesuch haben wir uns über sechs Stunden lang mit der Story, Quests, dem Rollenspielsystem und den neuen Waffen beschäftigt. Zum krönenden Abschluss erstürmten wir mit gut agierenden KI-Begleitern sogar eine Banditenbefestigung.

Historisch korrekter Auftakt

Backer mit Beta-Zugang dürfen sich auf eine erste Präsentation des Intros freuen, das den histo-

rischen Hintergrund zum Rollenspiel zum Leben erweckt. Anhand hübsch gestalteter Zeichnungen erzählt ein markanter Sprecher die politischen Ereignisse rund um den Nachfolgekrieg des römisch-deutschen Kaisers und böhmischen Königs Karl IV. Dessen Sohn Sigismund, König von Ungarn, fiel mit seinen Truppen in Böhmen ein, um sich gewaltsam den dortigen Thron unter den Nagel zu reißen. Eigentlich war Sigismunds Bruder Wenzel für diesen Posten vorgesehen, doch Wenzel hielt nicht viel vom Herrschen und wurde daher eiskalt absevriert. In der Folge dieser ganzen Querelen entbrannte in Böhmen ein heftiger Bürgerkrieg. Als Spieler erlebt ihr, wie eure Heldenfigur Henry in diese Wirren verstrickt wurde und schließlich alles verlor – Familie, Heimat, Hab und Gut. Atmosphäre, Stil und Präsentation des Intros erinnern uns dabei an *The Witcher 3* – so macht Geschichtsunterricht Spaß.

Detektivarbeit im Mittelalter

Eure Figur Henry startet in der Beta mit Charakterstufe 12. Was zuvor geschah, bekommt ihr in



Das Rollensystem erlaubt euch, **euren Charakter auch als Dieb** zu spielen, inklusive Meucheln und Stehlen.

einer „Previously in *Kingdom Come*“-Präsentation zu sehen, die wir hier nicht spoilern wollen.

Bloß so ganz ohne Infos zur Story würden die Seiten hier leer bleiben, aber wir halten uns zurück, versprochen. Zu Spielbeginn befindet sich Henry im Dienst seines Fürsten, dessen Männer unter Führung von Sir Robard von Talmerk skrupellosen Mörder und Banditen auf der Spur sind. Diese veranstalteten jüngst ein Massaker und entkamen. Eure Aufgabe besteht darin, weiteren Hinweisen nachzugehen.

Die Suche nach dem „Stinker“

Auch wenn *Kingdom Come: Deliverance* mit knallharten Schwerkämpfen wirbt, ist es im Kern ein

waschechtes Rollenspiel – und das macht sich schon in der ersten Questreihe bemerkbar. Unsere Ermittlertätigkeit führt uns zunächst von der erstklassig designten Burg hinab in das darunter liegende Dorf. Hier fällt uns sofort die im Vergleich zur Alpha-Version verbesserte Optik auf. Wir nehmen uns die Zeit, genießen erst mal den herrlichen Ausblick am Wasser, lassen Grafik- und Soundeffekte auf uns wirken. Wir richten unseren Blick weg von der optischen Pracht und rein ins Questjournal, das schmuck aufbereitet daherkommt. Anstatt den Spieler simpel von Punkt A nach B zu führen, geht es in *Kingdom Come* jedoch intelligenter zu. Wir wissen nur, dass es im Dorf womöglich eine neue Spur zu entdecken

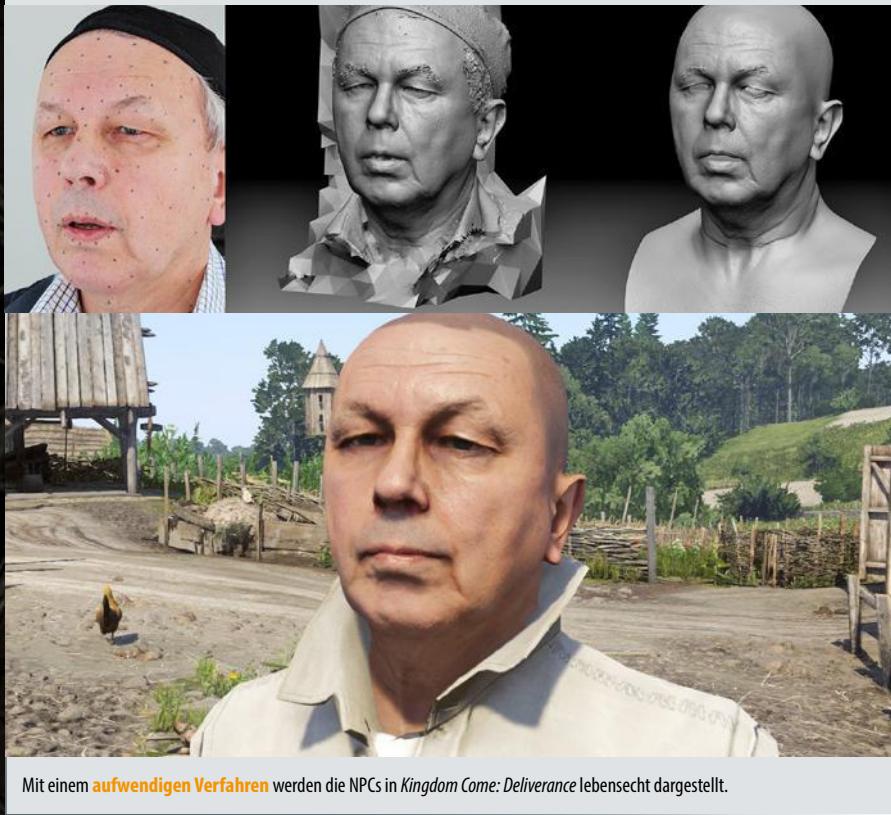
gibt, aber nicht genau wo. Unser einziger Hinweis ist ein Spitzname – „Stinker“. Folgerichtig gilt es daher, mit den verschiedenen Dorfbewohnern ins Gespräch zu kommen. Diese gehen gerade ihren Tätigkeiten nach, sind aber gerne bereit, mit uns ein Schwätzchen zu halten. Doch Informationen geben sie nicht unbedingt so ohne Weiteres preis. Bei wichtigen Personen, die euch für die Questlösung weiterhelfen könnten, kommt es in den Dialogen oft zu verschiedenen Fertigkeitsproben. NPCs lassen sich überreden, beeindrucken, bedrohen oder gar bestechen. Passend dazu findet ihr im Charakterbogen von Henry entsprechende Attribute und Fertigkeiten. Wenn ihr euch beispielsweise mit vielen Charakteren intensiv unterhaltet, steigt nach und nach euer Wert für „Sprache“. Wenn ihr in einem Dialog bei einem Überredungsversuch die Nachricht „Fehlgeschlagen“ erhaltet, ist klar, dass ihr euer Sprachtalent erst noch steigern müsst. Wie und welche Eigenschaften eures Charakters ihr weiterentwickelt, steht euch frei, da es keine feste Klassenvorgabe im Spiel gibt. Wer Talente erfolgreich steigert, erhält alle paar Stufen auch die Möglichkeit, einen Perk freizuschalten, so wie man es beispielsweise auch von der *Fallout*-Reihe kennt. Wie viele Perks es insgesamt geben wird und wie viele man davon gleichzeitig aktiv haben kann, das steht noch nicht fest. Projektleiter Daniel Vávra verriet uns aber schon, dass man es nicht schaffe, in einem Spieldurchgang alle Perks freizuschalten. Der Spieler muss sich schon entscheiden, wo er sich spezialisieren möchte. Den ultimativen Alleskönner wird es daher nicht



Im fertigen Spiel soll es **deutlich mehr Dorfleben** als in der aktuellen Beta geben, damit die Szenerie möglichst lebendig wirkt.

AUS DEM LEBEN GEGRIFFEN: DIE GESICHTER

In der fertigen Spielwelt von *Kingdom Come: Deliverance* wird es Hunderte Einwohner geben. Damit diese möglichst unterschiedlich aussehen, nutzen die Entwickler lebensechte Face-Scans. Mithilfe von 32 Kameras werden pro Kopf 28 verschiedene Gesichtszüge von ca. 100 Menschen digitalisiert. So werdet ihr auch einigen Köpfen der Entwickler als 3D-Konterfei begegnen. Wichtige Rollen werden mit Schauspielern besetzt, deren Gesichter dann ebenfalls mit dieser Technik ins Spiel gelangen. Wie verblüffend real das Ergebnis aussehen kann, konnten wir zuletzt schon bei der Präsentation des Casts von *Squadron 42* sehen.



Mit einem **aufwendigen Verfahren** werden die NPCs in *Kingdom Come: Deliverance* lebensecht dargestellt.

geben – gut so! Wir kommen mit unserer ersten Ermittlung inzwischen ganz ordentlich voran. Da wir durch intensive Dialoge, die übrigens prima geschrieben sind, schon eine Steigerung unseres Sprachtalents erworben haben, gelingt es uns auch, mehr über den „Stinker“ zu erfahren. Das Coole dabei ist: Je nachdem von welchem NPC wir welche Information erhalten, geht es an einer anderen Stelle mit der jeweiligen Quest weiter. So verraten uns die Entwickler beispielsweise, dass es für die gerade von uns gespielte Geschichte wenigstens drei Quest-Verzweigungen gibt. Aus solchen Weggabelungen im herrlich

aufgezogenen Drehbuch können sich auch weitere Nebenaufgaben ergeben. Das hört sich gut an und dürfte im fertigen Spiel zu einem erhöhten Wiederspielwert beitragen.

Im Wald, da sind die Räuber!

Unsere Reise durch die Beta führt uns von Talmberk weg, hin zu einem Holzfällercamp. Auf dem Weg dahin können wir per Pfiff unser treues Ross herbeirufen und uns in den Sattel schwingen. Für die Steuerung haben sich die Entwickler eine ganz clevere Lösung überlegt. So ist im normalen Reitmodus das Pferd am vorhandenen Weg quasi

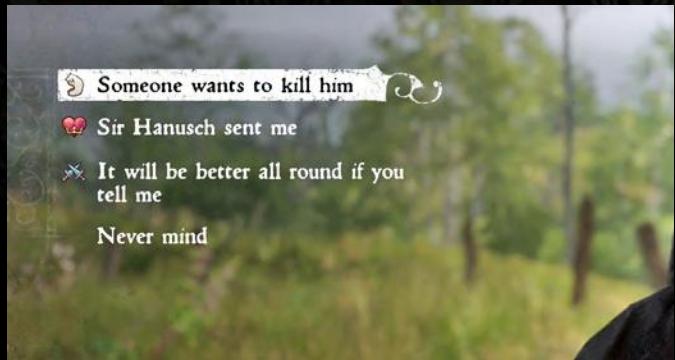
magnetisch angedockt, sprich es bleibt bei gedrückter Vorwärtsbewegung auf dem Pfad und springt automatisch über etwaige Hindernisse. Per Knopfdruck lässt sich diese Anbindung aufheben und ihr könnt natürlich auch querfeldein über Stock und Stein galoppieren. Aber Vorsicht bei Bäumen oder ähnlichen Hindernissen – die Physik-Engine im Spiel ist so filigran ausgearbeitet, dass es euch auch schlichtweg aus dem Sattel haut, wenn ihr unvorsichtig reitet und beispielsweise einem Ast in die Quere kommt.

Reichlich Holz fürs Grafik-Brett

Im Holzfällerlager angekommen, das übrigens mit vielen grafischen Details glänzt, schaffen wir es mit unserer verbesserten Überredungsfertigkeit, neue Hinweise zum „Stinker“ zu ergattern. Der Tipp besteht aber nicht etwa aus einem simplen, neuen Checkpoint auf der Karte. Nein, diesmal gilt es, eine ziemlich lange Wegbeschreibung der Holzfäller zu verinnerlichen und penibel nachzuverfolgen. Denn die Spur führt tief in das angrenzende Waldgebiet hinein. Einmal im Forst angekommen, lernen wir sehr schnell, was es heißen kann, „den Wald vor lauter Bäumen nicht mehr zu sehen“. Die Vegetation in *Kingdom Come: Deliverance* ist so real nachgebildet und so dicht, dass man sich hier in null Komma nichts verlaufen kann. Daher gilt es, schön auf dem kaum sichtbaren Trampelpfad zu bleiben. Bei unserem Waldspaziergang sind wir beeindruckt – die Bäume sind sagenhaft texturiert und detailliert, da stimmt einfach alles. Von der Buchenrinde bis hin zur Fichtennadel haben die Entwickler hier unfassbar viel Wert auf Authentizität gelegt. Dazu sorgen die in der realen Natur aufgenommenen Sounds für eine großartige Atmosphäre. Egal ob es das Streichen des Windes durch die Wipfel oder der Klang realer Vogelstimmen ist, selten hat sich eine Spielumgebung so echt wie hier angefühlt. Die Frage ist nur, ob man die hohe Vegetationsdichte auch im fertigen Spiel so halten kann, denn das Ganze verlangt enorm viel Rechenleistung. Die Entwickler bei Warhorse Studios sind sich dessen durchaus bewusst, daher steht Performance-Optimierung definitiv mit dicken Ausrufezeichen auf der To-do-Liste.



Fertigkeiten steigt ihr in Stufen. Dabei schaltet ihr auch Perks frei. In den Dialogen spiegeln sich eure Werte wider, etwa wenn ihr versucht, euren Gesprächspartner zu überreden.



WER WAREN DIE KUMANEN?

Kingdom Come: Deliverance trumpft mit reichlich historischer Recherche auf.

Bei der Gegnerauswahl legen die Entwickler großen Wert auf historische Authentizität. Daher bekommt ihr es neben Wegelägerern, Söldnern und Dieben auch mit den Kumanen, also den Scherzen des ungarischen Königs Sigismund, zu tun. Diese waren ein turkstämmiges, kriegerisches Volk, das vom Kaukasus her nach Ungarn eindrang. Die Kumanen waren für ihren Kampf zu Pferd bekannt, den sie meistens mit Pfeil und Bogen austrugen. Aber auch im Umgang mit Schwert und Schild stellen sie im Spiel nicht zu verachtende Gegner dar. Zur Zeit von *Kingdom Come: Deliverance*, das im Jahre 1403 angesiedelt ist, waren viele der Kumanen in Ungarn sesshaft geworden. Doch es existierten immer noch einzelne Nomadenscharen, die plündernd umherzogen.



Banditen und Kumanen

Während wir noch die Atmosphäre bestaunen, entgeht uns fast, dass auf dem Waldweg vor uns eine Bedrohung lauert. Wer durch die Lande von *Kingdom Come* reist, muss auch mit zufälligen Begegnungen rechnen. In unserem Fall sind es zwei bewaffnete Kumanen-Krieger, die anscheinend gerade einen Passanten niedergemetzelt haben. Was tun? Wir könnten den offenen Angriff wagen, was riskant wäre. Wir entscheiden uns dafür, in den Stealth-Modus überzugehen und den ersten Kumanen hinterrücks auszuschalten. Vorsichtig schleichen wir zu den beiden Scherzen hin – hier gilt es zu beachten, dass das Rollenspielsystem auch berücksichtigt, wie viel Lärm ihr, beispielsweise durch eure Rüstung bedingt, verursacht. Kurz bevor wir unser Ziel erreichen, dreht sich einer der Kumanen um. Sofort ziehen beide ihre Waffen und stürmen auf uns los. Wir suchen das Heil in der Flucht und entkommen. Solche Zufalls-Events wird es im fertigen Spiel öfter geben, verraten uns die Entwickler. So sollte man zum Beispiel auch vorsichtig sein, wenn man einen auffällig am Weg platzierten, mit Kisten beladenen Karren sieht. Wer meint, hier unbedarfert plündern zu können, muss unter

Umständen damit rechnen, plötzlich in einen raffinierten Banditen-Hinterhalt zu geraten.

Am Ende unseres Beta-Abenteuers haben wir es geschafft: Das Räuberlager ist aufzufindig gemacht und wir haben unserem Vorgesetzten Sir Robard Meldung erstattet. Doch jetzt gilt es wieder einmal abzuwägen, wie wir weiter vorgehen möchten. Mit wie vielen Soldaten stürmen wir beispielsweise die Banditenfestung? Solche Entscheidungen beeinflussen den weiteren Spielverlauf mitunter gravierend und können andernorts für schwerwiegende Folgen sorgen. Machen wir einen Frontalangriff oder versuchen wir zuvor, uns durch Infiltration und Sabotage Vorteile zu verschaffen? Solcherlei Feinheiten sind durchaus vorgesehen und machbar.

Letztendlich entscheiden wir uns für den Angriff und ziehen mit über 20 KI-Soldaten los, um die Banditenfestung anzugreifen. Das funktionierte in der Beta schon erstaunlich gut. Unsere Bogenschützen etwa nahmen weit entfernte Gegner aufs Korn und die KI-Schwertkämpfer unterstützten unseren wacker streitenden Henry nach Kräften im Gefecht, wenn es brenzlig wurde. Auch wenn das noch nicht 100%-ig perfekt verlief, zeigte es dennoch, wie leistungsfähig die

KL im Spiel ist. Unser Eindruck zur Beta fällt daher sehr positiv aus. *Kingdom Come: Deliverance* besitzt ein tolles RPG-Potenzial, das jetzt optimiert und poliert werden muss, damit es in der fertigen Version auch auf der Konsole flüssig spielbar ist.

(SW)

MEINE MEINUNG

STEFAN WEISS

„Wir sind schon ein bisschen nervös, ob ihr die Beta-Quest vielleicht zu dialoglastig findet“, sagte Projektleiter Daniel Vára bei unserem Besuch. Meiner Meinung nach braucht sich Warhorse diesbezüglich keine Sorgen zu machen. Im Gegenteil, die ausführlichen Gespräche mit den NPCs während unserer Suche nach dem „Stinker“ erschufen ein intensives Rollenspielgefühl. Es bringt einem zudem die Charaktere näher und sorgt für eine lebendiger wirkende Spielwelt. Was mir bei den Quests sehr gut gefällt, sind die darin verwoebenen Geschichten. Anstatt herkömmlicher Fantasy-Kost geht's hier vielmehr um Sorgen und Nöte, wie sie wohl tatsächlich im Mittelalter an der Tagesordnung waren. Die Kernmechaniken im Spiel funktionieren, wovon wir uns überzeugen konnten. Es liegt aber auch noch ein Berg Arbeit vor den Entwicklern. Ich drücke den inzwischen rund 100 Mitarbeitern die Daumen für das fertige Spiel!“



KINGDOM COME: DELIVERANCE

Hersteller	Warhorse Studios
Entwickler	Warhorse Studios
Genre	Rollenspiel
Termin	2016

Fertig zu

40 %

PROGNOSÉ

Die aktuell spielbare Beta zeigt, wie gut es mit dem ungewöhnlichen Rollenspielprojekt vorangeht. Könnt ein echter Hit werden!

Wertungstendenz



Alternative

The Witcher 3

Wertung: 90%



Auch wenn es sich hier um ein **geschöntes Herstellerbild** handelt, der Wald in der Beta-Version kommt dem Gezeigten sehr nahe.



VAMPYR

Töten oder am Leben lassen? Das Action-RPG *Vampyr* verlangt uns Entscheidungen ab, die unwiderruflich sind.

Der Preis für Unsterblichkeit ist hoch! Das ist eine der wichtigsten Erfahrungen, die wir in *Vampyr* machen. Im neuen Action-Rollenspiel der *Life is Strange*-Entwickler Dontnod wird der einstige Militärarzt und Experte für Bluttransfusionen, Jonathan Reid, zum gefürchteten Vampir. Und damit geht das Verlangen nach Menschenblut einher. Hier bringt uns das Spiel in eine Zwickmühle, werden wir in *Vampyr* doch vor die Entscheidung gestellt, wen wir opfern und wen wir am Leben lassen sollen.

Stillen wir unseren Hunger nach Blut und werden dadurch mächtiger oder riskieren wir es,

später womöglich geschwächt in bevorstehende Kämpfe gehen zu müssen? Die Folgen unserer Taten lassen sich dabei nicht einfach durch das Laden eines älteren Spielstands ungeschehen machen – alle mit unserem Handeln verbundenen Konsequenzen sind unwiderruflich, wie wir auf einer Präsentation von *Vampyr* in Paris festgestellt haben.

Massenepidemie

Schauplatz von *Vampyr* ist London im Jahr 1918. Die Briten erholen sich gerade vom Ersten Weltkrieg, da breitet sich in den Straßen der Metropole

die Spanische Grippe aus. Die hochansteckende Krankheit fordert schnell viele Opfer, ein Gegenmittel ist vorerst nicht in Sicht. Und weil die Politiker eine Massenpanik unbedingt vermeiden wollen, halten sie sich zu den Vorfällen relativ bedeckt, was wiederum die Bevölkerung verunsichert.

Entwickler Dontnod beabsichtigt, in *Vampyr* die damaligen sozialen und politischen Probleme nachzuzeichnen, entsprechend hoch war der Rechercheaufwand. Mehrere Hundert Dokumente habe das Team gesichtet und ausgewertet, um die damals vorherrschenden Lebensumstände möglichst glaubhaft ins Spiel zu transportieren.



Zwischen NPCs **menschelt es**. Entsprechende Informationen können wir Gesprächen entnehmen.



Unsere ahnungslosen Opfer können wir von der Gruppe trennen, indem wir ihren **Verstand** übernehmen.

Vom grafischen Standpunkt aus betrachtet ist es Dontnod jedenfalls gelungen: Die verwendete Unreal Engine 4 tauchte die verwinkelten Gassen Londons bei Nacht in ein diffuses Licht.

Trotzdem nahm sich das Studio auch Freiheiten heraus. Neben uns existieren nämlich noch weitere Vampire, teils von niederer Form, die unvorsichtige Menschen angreifen. Warum Vampirismus überhaupt existiert und wie wir selbst zu einem Blutsauger wurden, bleibt ein Geheimnis, das wir im Spielverlauf selbst lüften müssen. Nur eine Heilung stellt uns *Vampyr* nicht in Aussicht: Jonathan Reid bleibt bis Ende eine Kreatur der Nacht.

Ein Biss kann vieles verändern

Damit es uns überhaupt kümmert, wem wir in *Vampyr* mit einem Biss das Lebenslicht auslöschen, sollen alle NPCs im Spiel eine individuelle Persönlichkeit bekommen. Die Bürger haben eigene Probleme und Sorgen, stehen möglicherweise in Beziehung zu anderen Charakteren in der Spielwelt. Informationen holen wir über Gespräche mit teils mehreren Dialogoptionen ein.

Das Wissen können wir gegen die Bewohner Londons verwenden. Als Vampir verfügen wir nämlich über die Fähigkeit, den Verstand von Menschen zu manipulieren. Auf diese Weise dürfen wir einen Stadtbewohner für Dritte unerkannt in Geiselhaft nehmen und das Opfer anschließend in eine dunkle Ecke führen, wo wir unseren Blutdurst stillen können. Die Gedankenkontrolle ist jedoch nur bei willensschwachen Menschen möglich. Je mehr wir aber über die Zielperson in Erfahrung bringen, desto größer ist auch die Chance, den jeweiligen NPC zu verführen.

Auch wenn wir unser Opfer im Schatten erledigt haben, werden die Bewohner Londons unsere Tat irgendwann bemerken, und die Konsequenzen sind deutlich spürbar. In der Gameplay-Präsentation fielen wir etwa über den Vater eines Jungen her. Dessen Leben soll sich aufgrund des tragischen Vorfalls ändern. Wie schwer der Tod einzelner Cha-



Die **Spanische Grippe** brach im Jahr 1918 aus und kostete mehrere Millionen Menschen das Leben. Seid also vorsichtig ...

raktere letztendlich wiegt und wie sich dies in der Summe auf den Verlauf der Handlung auswirkt, lässt sich bisher noch nicht abschätzen.

Nur so viel: Theoretisch ist es möglich, die Straßen Londons fast vollständig zu entvölkern! Am Ende der Präsentation sahen wir den Londoner Stadtteil Whitechapel in Flammen aufgehen. Aber auch das Gegenteil, nämlich durch das gesamte Spiel zu kommen, ohne jemanden zur Strecke zu bringen, soll rein theoretisch funktionieren.

Kämpfe, Skills und Crafting

Vampyr wäre kein Action-Rollenspiel ohne richtige Kämpfe. Hier kommen unsere besonderen Vampirkräfte zum Tragen. Reid kann etwa Gegner in höher gelegener Position blitzschnell mittels Kurzteleport erreichen. Mit Nahkampfwaffen wie einer rostigen Säge oder dem Revolver aus der Distanz schalten wir zum Beispiel gefräßige Ghule aus. Später sollen wir zudem auf schwer bewaffnete Vampirjäger stoßen, auch Konfrontationen mit Bossen werden einen Weg ins Spiel finden. Das Kampfsystem in *Vampyr* weckt ein wenig Erinne-

rungen an *Bloodborne*, weil der Protagonist aufgrund seiner übernatürlichen Fähigkeiten recht flott unterwegs ist und schnelle Ausweichmanöver augenscheinlich kein Problem darstellen.

Wenn wir unseren Opfern fleißig das Blut aussaugen, gewinnen wir an Erfahrung hinzu und schalten bis zu 15 Skills aus insgesamt drei Talentbäumen frei. Bei einigen Vampirkräften müssen wir zwischen zwei Boni wählen. Der Kurzteleport kann etwa Umgebungsschaden verursachen, wenn wir uns nah an Gegnern befinden, oder uns alternativ eine kurze Zeit praktisch unverwundbar machen. Um für Herausforderungen gewappnet zu sein, sollten wir in *Vampyr* unsere Ausrüstung regelmäßig verbessern. In unserer Zuflucht können wir unsere Waffen verstärken, die dafür benötigten Rohstoffe finden wir als Beute von erlegten Feinden oder gegen Bares bei Händlern. Dabei müssen wir beachten, dass nicht alle Waffen gegen alle Gegnertypen gleichermaßen effektiv sind. Gegen andere Vampire sollten wir nach Möglichkeit etwa Waffen aus Eschenholz einsetzen.

(MF)



Der **Schauplatz London** ist in *Vampyr* in mehrere kleinere Hubs unterteilt. Die Stadt soll zahlreiche Geheimnisse bergen.

VAMPYR

Hersteller	Focus Home Interactive
Entwickler	Dontnod
Genre	Action-Rollenspiel
Termin	2017

Fertig zu 40 %

PROGNOSÉ

Auf dem Papier interessant, aber wie wird die Umsetzung? Dontnod hat bereits tolle Spiele auf die Beine gestellt!

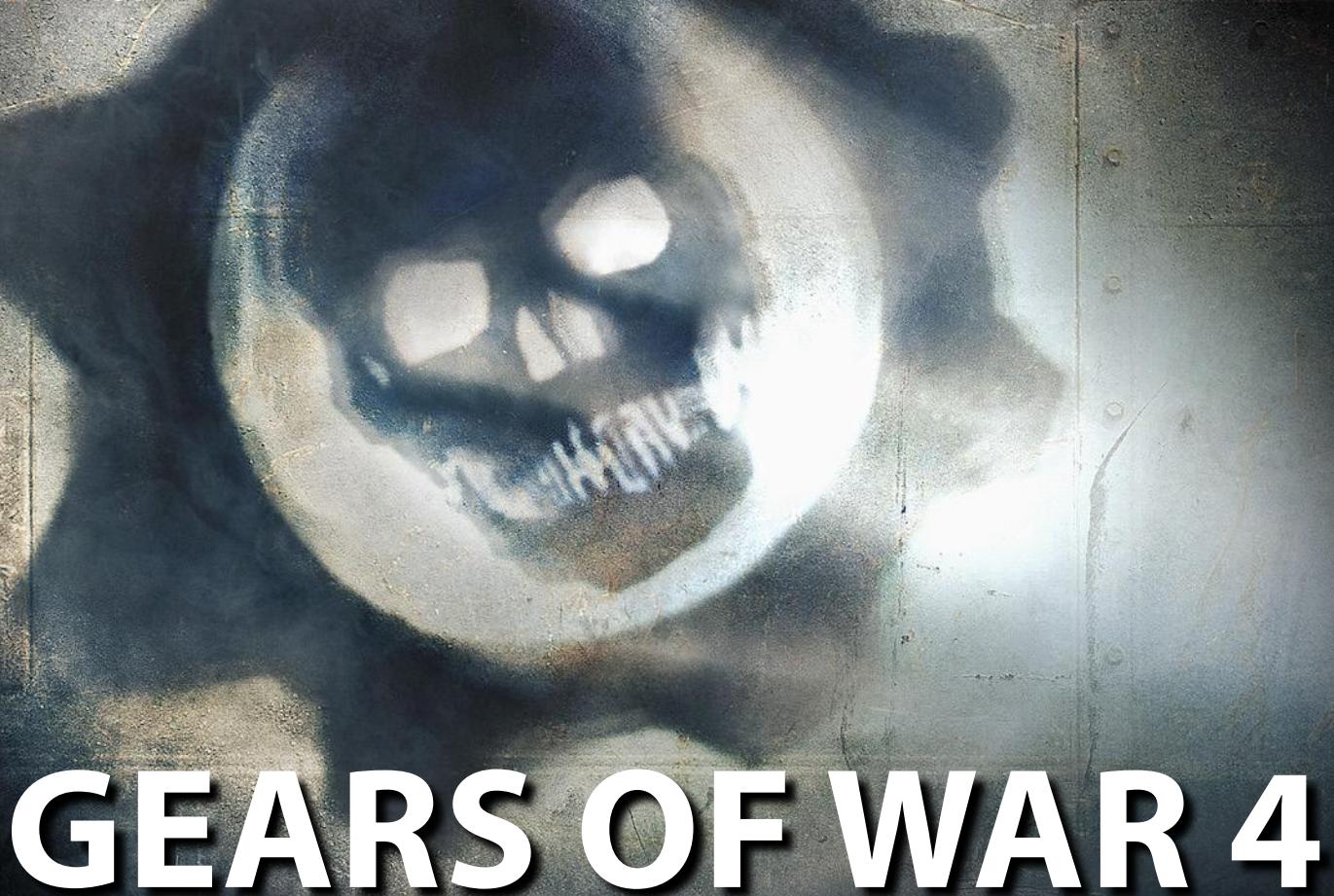
Wertungstendenz



Alternative

Thief

Wertung: 76%



GEARS OF WAR 4

Gears of War geht in die vierte Runde – und neue Informationen zum Shooter lassen uns auf ein gelungenes Action-Feuerwerk hoffen.

Mit *Halo 5: Guardians* hat die Xbox-Serie schlechthin endlich – abseits von HD-Remakes – ihren ersten Auftritt auf Microsofts aktueller Heimkonsole hingelegt. Aber da gibt es ja noch eine weitere, von Fans heiß geliebte Reihe, deren große Xbox-One-Premiere uns noch bevorsteht: *Gears of War* geht nämlich endlich in die vierte Runde und das neueste actiongeladene Abenteuer erscheint, anders als das Remake des hierzulande indizierten ersten Teils, auch von Anfang an in deutschen Gefilden. Grund genug für uns, wenige Monate vor dem Release wieder einmal einen Blick darauf zu wer-

fen – zumal die Entwickler kürzlich im Gespräch mit dem US-Spielmagazin *Game Informer* jede Menge neuer Informationen zu dem potenziellen Hitkandidaten bekannt geben.

Fenix Juniors großer Auftritt

So wissen wir nun endlich, worum sich die Handlung des Spiels drehen wird. 25 Jahre nach den Ereignissen der Originaltrilogie angesiedelt, ist die Bedrohung durch die Locust Geschichte. Doch statt den Frieden genießen zu können, leiden die Menschen unter einer akuten Energiekrise, welche die Bevölkerungszahl aufwen-

ge Hunderttausend zusammenschrumpfen ließ. Der Auslöser für diese unangenehme Situation liegt in den Ereignissen am Ende des dritten Teils begründet, welche wir an dieser Stelle aber freilich nicht spoilern wollen. Jedenfalls kämpfen in dieser neuen, harten Realität die zwei Fraktionen COG und die sogenannten Outsiders um die Vorrherrschaft auf dem Weg dahin, der Menschheit wieder zu alter Stärke zu verhelfen. Und weil das noch nicht genug ist, erhebt sich in Form des todbringenden Schwärms auch noch eine dritte Fraktion aus der Asche der zerstörten Welt – üble Monster, deren Design sich hinter dem der Locust



Ekelhafte Elemente wie solche Alien-Kokons säumen auch im neuen Abenteuer unseren Weg.



Grafisch macht der düstere Shooter im bisher präsentierten Material bereits einiges her.



Das deckungsintensive Shooter-Gameplay der Reihe steht natürlich erneut im Mittelpunkt.



Die Locust machen in *Gears of War 4* dem **Schwarm** Platz, einer neuen, gefährlichen Bedrohung.

nicht zu verstecken braucht. In Gestalt des neuen Helden-Trios JD Fenix, Kait Dial und Delmont „Del“ Walker – allesamt Mitglieder der Outsider – müssen wir nun in einer lediglich 24 Stunden umfassenden Geschichte dem Ursprung des Schwarmes auf den Grund gehen und versuchen, der neuen Bedrohung ein Ende zu bereiten. Die Geschichte soll dabei nach dem actiongeladenen dritten Teil wieder deutlich persönlicher daherkommen und sich mehr am Erstling der Reihe orientieren. Die Figuren selbst werden zudem deutlich mehr Tiefe mitbringen, als man das von der Serie generell gewohnt ist. Ob das gelingt, sei dahingestellt – ein wenig wegkommen vom muskelbepackten, pseudoemotionalen Macho-Gehabe von Marcus, Dom und Co. kann aber bestimmt nicht schaden.

Heiter bis stürmisch

Wir als Spieler kämpfen uns mittels des bewährten, Cover-basierten Shooter-Gameplays der Serie durch die Geschichte. Mithilfe verschiedener durchschlagskräftiger Waffen – darunter natürlich auch der kultige, kettensägenbestückte Lancer – suchen wir hinter allerlei Gegenständen

Deckung und wägen ab, ob wir unseren Feinden lieber direkt Saures geben oder doch lieber warten, bis diese einen Fehler machen und sich aufs offene Feld wagen. Das hat bisher schon gut funktioniert, soll sich aber durch deutlich interaktiveren Schlachtfelder noch dynamischer anfühlen als bisher – auch der Wechsel zwischen Deckungsmöglichkeiten soll wesentlich schneller vonstattengehen. Befanden sich Gegner direkt in der Nähe unseres Covers, führte das in den Vorgängern oftmals zu Situationen, in denen wir nicht schnell und effizient genug auf die unmittelbare Bedrohung reagieren konnten – Momente wie diese sollen durch das überarbeitete System der Vergangenheit angehören. Das vielleicht interessanteste neue Feature sind jedoch die virtuellen Stürme, die in vier verschiedenen Intensitätsgraden daherkommen werden. Während wir in Stufe eins und zwei vor allem auf die Tatsache achten müssen, dass der Wind den Weg unserer Kugeln beeinflusst, kämpfen wir in einem Sturm der Stufe drei genauso gegen das Wetter wie gegen die Feinde. In einem Sturm der Stufe vier hingegen sind Gegner unser kleinstes Problem und wir kämpfen ums nackte Überleben.

Heldentrio für zwei

Wie die Vorgänger werden wir das Abenteuer übrigens auch im Koop-Modus bestreiten können, durch den Fokus auf ein intimeres Spielgefühl jedoch diesmal lediglich zu zweit. Das war bereits in den ersten beiden Teilen der Reihe so, während Teil drei uns mit bis zu drei Mitspielern in die Schlacht schickte. Spieler eins übernimmt dabei stets die Rolle von JD, während sein Kumpel zwischen Kait und Del wird wechseln können. Wahlweise werden wir unser kooperatives Talent entweder online oder per Splitscreen-Modus beweisen dürfen. Auch einen dedizierten Mehrspielermodus wird es natürlich wieder geben, wenngleich die Entwickler zu diesem bisher noch kaum Infos bekannt geben wollen. Beliebte Spielmodi wie Horde sollen aber mit an Bord sein und Fans würden, so die Entwickler, definitiv zufrieden sein. Große Worte, doch wenn in den Mehrspielerpart genauso viel Mühe gesteckt wird, wie es anscheinend beim Singleplayer der Fall ist, wollen wir den Entwicklern gerne glauben. So oder so dürfen Fans der Reihe sich auf einen dem bisherigen Anschein nach gelungenen vierten Teil freuen. (LS)



Neo-Held **JD Fenix** ist der Sohn von Marcus Fenix, dem Protagonisten der Originaltrilogie. Die Dame links im Bild heißt Kait Dial.

GEARS OF WAR 4

Hersteller	Microsoft
Entwickler	The Coalition
Genre	Action
Termin	3. Quartal 2016

Fertig zu

75 %

PROGNOSÉ

Die Zeichen stehen gut, dass die traditionsreiche Serie auch unter dem Banner des neuen Entwicklers ein Action-Feuerwerk ab liefert.

Wertungstendenz



Alternative

Halo 5: Guardians

Wertung: 79%

BATTLEBORN

Die *Borderlands*-Macher wagen etwas Neues. Nach mehrmaligen Anspielen sagen wir: gut so!





Wer *Borderlands* schon mal gespielt hat, weiß: der **Humor** kommt bei Spielen der sympathischen Texaner selten zu kurz. Auch in *Battleborn* erwarten euch einige verdammt witzige Szenen.

Konkurrenz belebt bekanntlich das Geschäft. Davon könnten die *Battleborn*-Entwickler von Gearbox Software wohl ein Liedchen singen. Denn als wir das letzte Mal über die neue Koop-Hoffnung der *Borderlands*-Macher berichteten, stellte sich zwar mit Blizzards Helden-Shooter *Overwatch* ein überaus ernst zu nehmender Gegner den Texanern in den Weg – damals wohlgemerkt noch als PC-exklusiver Titel. Doch seitdem die 3D-Engine-Spezialisten von Epic obendrein *Paragon* für den PC und PS4 ins Rennen geschickt und sich die Entwickler des Free2Play-MOBA-Shooters

Gigantic mit unserem liebsten Konsolenhersteller Microsoft zusammengetan haben, könnte man eigentlich denken, dass es im Hauptquartier von Gearbox Software heiß hergeht – oder gar so etwas wie Krisenstimmung herrscht. Doch weit gefehlt: Der verantwortliche Creative Director Randy Varnell zeigte sich im Interview gelassen (siehe nächste Seite) und freut sich vielmehr auf die Schar vielversprechender Konkurrenten. Der sympathische Texaner sieht aber einige Vorteile im Kampf um den zukünftigen Genrethrone bei seinem eigenen Titel – und wir müssen gestehen, ganz Unrecht hat er nicht.

Zurück in die Zukunft

Von den Vorteilen von *Battleborn* konnten wir uns bereits zum dritten Mal bei einem Anspieltermin überzeugen. Auf dem Programm stand nun eine frische Koop-Mission und einige Partien im jüngst angekündigten Incursion-Modus, der übrigens endlich die Verwendung des Begriffs MOBA-Shooter für den Titel erklärt – doch dazu später mehr.

Der Termin im Münchener Büro von 2K Games begann mit einer kurzen Präsentation, in der wir nebenbei zum ersten Mal eine Zwischensequenz aus der Story zu Gesicht bekamen. Da wir dazu

NEUE HELDEN BRAUCHT DIE GALAXIE: WHISKEY FOXTROT

Insgesamt gibt es zum Start von *Battleborn* 25 spielbare Helden, mit denen ihr den letzten Stern der Galaxis retten könnt – weitere werden laut Gearbox als DLC erscheinen. Die Haudegen kann man grob in drei Kategorien einteilen: Supporter, Nah- sowie Fernkämpfer. Bei unserem Termin in München waren nun endlich alle Helden spielbar, von denen wir hier und im Kasten auf Seite 26 zwei vorstellen möchten.

MR. SALVENFEUER

Der charmante Held mit der eisernen Maske rechts im Bild ist Whiskey Foxtrot. Wie man darauf erkennen kann, führt er ein Sturmgewehr mit sich und gehört daher zu den Fernkämpfern der *Battleborn*. Das Besondere an Whiskey Foxtrots Schießeisen ist, dass es statt wie das Sturmgewehr seines Klons Oscar Mike in einem Salvenmodus feuert. Daher sollten eher geübte Shooter-Spieler zu dem Banditen greifen. Als Teamplayer ist er zudem sehr nützlich, da er sich dank eines Schrotgewehraufsetzes ebenso als Nahkämpfer unter Beweis stellen kann. Obendrein richten seine an Oberflächen anhaftenden Sticky Bombs großen Flächenschaden an.



Der *Battleborn* mit der eisernen Maske, **Whiskey Foxtrot**, setzt auf sein Sturmgewehr und seinen Granatwerfer.

INTERVIEW MIT RANDY VARNELL

XBG GAMES: Was macht ihr jetzt noch in der letzten Phase von *Battleborn*? Geht es viel um das Balancing oder wird noch Inhalt hinzugefügt?

VARNELL: Das Balancing ist natürlich noch ein großes Thema – das gilt für alle Videospiele. Ihr habt heute eine Story-Mission getestet. Am Ende des Abschnitts seid ihr gescheitert, was aber beim normalen Schwierigkeitsgrad nicht passieren dürfte. Wir balancieren jetzt noch die Modi, die Schwierigkeitsgrade, die Settings und die Charaktere aus. Dieser Vorgang wird auch noch nach Markteinführung weiterlaufen. Wir bei Gearbox sagen: Balancing ist keine einmalige Sache, sondern es ist ein fortlaufendes Projekt, das man verfolgen muss. Das gilt besonders für einen konkurrierenden Online-Multiplayer. Pläne für die Zeit nach dem Release haben wir auch schon geschmiedet. Wir wollen einen 26. Charakter einführen. Das ist die einzige offizielle Meldung, die wir euch im Moment geben können. Aber wir haben viele Ideen für Charaktere, Modi und Missionen, die nachträglich noch zum Basispiel hinzugefügt werden können. Es ist ein großes Universum, mit vielen Geschichten, die man erzählen kann. Wenn *Battleborn* gut ankommt, würden wir gerne im Lauf der Zeit mehr Inhalt hinzufügen. Aber mehr Details werden erst zu einem späteren Zeitpunkt bekannt gegeben.

XBG GAMES: Ist es kompliziert, so viele unterschiedliche Modi und Charaktere in ein Spiel einzubinden?

VARNELL: Das ist außergewöhnlich kompliziert. Schon zu Beginn des Projekts wussten wir, dass wir uns auf diesen Aspekt einlassen werden. Deshalb haben wir uns schon früh auf das Balancieren vorbereitet. Damit beschäftigen wir uns auch jetzt noch. Wir haben die Systeme sehr methodisch entworfen. Sie sind so strukturiert, dass wir vieles nochmal ändern könnten. Wenn wir, beispielsweise, allen unterstützenden Charakteren ein Schutzschild geben möchten, haben wir bestimmte Vorgehensweisen, das umzusetzen. Uns steht eine riesige Datenbank zur Verfügung, in der von jedem Spieler, Spieldaten gesammelt werden. Sogar von dem Spiel, das ihr heute gespielt habt, könnt ihr die Statistiken einsehen. Als Spieler kann man seitenweise Statistiken einsehen, darunter auch seine eigenen. Wir als Firma nehmen sogar noch mehr auf uns als für Spieler einsehbar ist. Letzten Herbst haben wir unseren internen Serverbelastungstest durchgeführt. Wir haben ein paar hunderttausend Freiwillige eingeladen, *Battleborn* zu testen. Jeder einzelne Spieler hat mehrere Durchgänge gespielt. Die daraus entstandenen Daten haben wir aufgenommen und darauf aufbauend statistische Forschung betrieben. Mit der gewonnenen Information haben wir kontrolliert, wie die Charaktere und bestimmte Charakter-Zusammenstellungen balanciert waren. *Battleborn* ist ein Team-Spiel und so konnten wir sehen, welche Zusammenstellungen extrem mächtig waren und wo man das noch ausgleichen musste. Es wird bald ein weiterer Beta-Test stattfinden – wahrscheinlich kurz vor der Veröffentlichung.

XBG GAMES: Sollten Spieler, die *Borderlands* geliebt haben, sich über *Battleborn* freuen?

VARNELL: Auf jeden Fall! Man muss im Kopf behalten, dass beide Spiele sehr unterschiedlich sind. Es gibt Ähnlichkeiten im Stil, der Bedienung und der Charakterbewegung. Es gibt bestimmte Figuren mit vergleichbaren Merkmalen. Ein Beispiel ist Whisky Foxtrot, die blaue Figur mit dem Sturmgewehr. Wenn ihr in *Borderlands* schon an der Handhabung von Sturmgewehren Gefallen gefunden habt, dann wird das Spielen mit diesem Charakter sehr bequem für euch sein. Aber wir haben auch Dinge in *Battleborn*, die *Borderlands* nicht hat. Es gibt viele Charaktere, die Nahkampffähigkeiten haben und die Schwerter und Äxte tragen können.



Manche Figuren wie die Luchadors können starke Schläge austeilten oder andere verrückte Sachen machen. In *Borderlands* waren solche Fähigkeiten auch schon ein bisschen vorhanden. In *Borderlands* konnte man das zum Beispiel durch Brick erleben, der viel Nahkampf ausübt. In *Battleborn* haben wir den Charakter Atticus, einen Dämonentyp mit Hörnern, und er wird vor allem durch seinen kräftigen Faustschlag ausgezeichnet. Man findet also ähnliche Erlebnisse wie in *Borderlands*, aber wir haben darauf aufgebaut. Wir sind jetzt etwas weiter gekommen, was individuelle Charaktere betrifft.

Wenn euch *Borderlands* gefallen hat, könnt ihr euch über *Battleborn* freuen, denn es hat auch Loot als Feature. Man macht immer noch Kisten auf und findet Ausrüstung oder Sachen, die einem einen vorübergehenden Bonus verleihen.

Items kann man entweder kaufen, finden oder aufsammeln, sobald ein Gegner zu Fall geht. Nach einem erfolgreichen Kampf werden Ausrüstung, statistische Boni und neue Fähigkeiten für manche eurer Charaktere fallen gelassen. Eine unserer liebsten legendären Ausrüstungsstücke sind die Heilungskugeln. Dieses Item lässt immer dann einen Gesundheitsbonus fallen, wenn eure Figur sprintet. Das ist vor allem für schwere Bosskämpfe sehr nützlich. Man läuft öfters im Kreis, sodass viele Heilungskugeln erscheinen. Dann kann jedes deiner Teammitglieder vorbeikommen und sich heilen. Vor allem wenn man eigentlich keine heilende Figur in seinem Team hat, kann man aus diesem Ausrüstungsgegenstand einen großen Vorteil ziehen. Man sieht also, dass das Sammeln von Ausrüstung und anderen Items immer noch zentral für das Spiel ist. Es ist nicht so essentiell wie in *Borderlands*, aber es ist immer noch ein wichtiger Teil. Sobald man die fünfundzwanzig einzigartigen Figuren von *Battleborn* nimmt und ein gutes Sammelsystem hinzufügt, entstehen bekannte Spielelemente, aber auch viel Neues und Anderes. Wir wollen nicht jedes Mal das gleiche Spiel machen! Das ist mitunter ein Grund, warum ich Spieleanthropologe geworden bin. Ich will Elemente neu verbinden und somit etwas Neues in dieses Genre bringen. Gerade *Battleborn* ist ein großartiger Mix aus dem Bekannten und dem Neuen.

XBG GAMES: Was könnt ihr über die KI im Spiel sagen? Ist sie ähnlich zu *Borderlands* oder ist es mehr wie in einem MMO-Spiel?

VARNELL: Man könnte schon sagen, dass die KI ähnlich der in *Borderlands* ist. Das gleiche Team arbeitet an *Battleborn*, das auch die KI in *Borderlands* erstellt hat. Ich habe selbst am zweiten Teil der Reihe mitgearbeitet. Für das Hauptspiel und die Erweiterungen haben wir tausende Gegner und Varianten erstellt. In *Battleborn* haben wir bestimmt einhundert davon. Jeder Level hat einen Bosskampf am Schluss. Der Kampf am Ende des Levels „The Void's Edge“ ist einer unserer Lieblingskämpfe in *Battleborn*. Man stellt sich da einer richtigen Herausforderung, die aus zwei oder drei abwechslungsreichen Phasen besteht. Eine Mischung aus Schaden zufügen und Geschicklichkeitsaufgaben, wie beispielsweise die Seite treffen, die nicht gerade von einem Schild beschützt wird. Gleichzeitig muss man der Todesblase ausweichen, die herauskommt. Der Kampfbliss ist also vorhanden, selbst im fortgeschrittenen Modus. Taktische Elemente aus den MMO-Spielen findet man im Stil der Episoden. In Prinzip gibt es drei Spiel-Archetypen, was wir aber nicht sehr betont haben. Der erste Modus heißt Abtrünniger (Renegade). Bei dieser Spielvariante steht der Überlebenskampf gegen Wellen von Gegnern im Mittelpunkt. Man bewegt sich über die Karte und kommt dabei an drei bestimmten Punkten vorbei, die man verteidigen muss. Die Gegner attackieren in Wellen und man muss sie abwehren. Der nächste Typus wäre Eskorte. Im „Void's Edge“ muss man eine

Person über einen Großteil der Karte hinweg eskortieren. Das zu beschützende Objekt muss bis zum Schluss überleben, was nicht immer einfach ist. Zuletzt haben wir noch den klassischen Raid. Die Mission namens „Der Algorithmus“, die wir im internen Serverbelastungstest hatten, ist ein solcher Modus. Man bekämpft viele Feinde, bis man zum nächsten Boss kommt. Man besiegt ihn und kämpft sich danach an der Karte entlang weiter, bis man den nächstgrößeren Boss erreicht und so weiter. Zum Schluss kommt man zum großen finalen Endgegner.

Alle Level haben etwas Besonderes, aber die Überfall-Missionen gehören zu den beliebtesten. Auch uns gefallen diese Missionen sehr gut. Man kann auch zu fünf spielen, was vor allem MMO-Fans gefallen durfte. Man stellt sein Können in großen Kämpfen und gegen wilde Tiere auf die Probe. Glaubt man, gut zu sein, kann man sich selbst im fortgeschrittenen Hardcore-Modus noch einmal alles abverlangen. Alle, die das Spiel nur einmal durchspielen möchten, sollen das auch genießen, aber wir wollen auch etwas für Langzeitspieler anbieten. Normalerweise ist der Multiplayer bei MMO-Spielen der Langzeitfaktor. Die Spieler messen sich miteinander durch die Punkteverteilung und verbessern ihre Skills mit jedem Durchgang. Die Systeme in *Battleborn* verleihen in jedem Spiel die Ränge Bronze, Silber, Gold und Diamant. Im Ranking wird abhängig von eurem erreichten Rang entschieden, ob ihr gewisse Beute bekommt. Diamant und Gold Ranking bringen noch mehr Beute mit sich als die anderen. Wir haben uns viele Gedanken darüber gemacht, warum man immer wieder *Battleborn* spielen wollen würde.

XBG GAMES: Wenn ihr die Zeit zurückdrehen könntet, würdet ihr *Borderlands 3* oder doch *Battleborn* machen? Und ist es für euch als Entwickler eher interessant, einen kreativen Ansatz wie bei *Battleborn* zu wagen oder lieber noch einmal etwas Altbewährtes zu verbessern?

VARNELL: Für uns ist das eine sehr schwierige Frage. Wir haben bei *Borderlands 2* mitgewirkt und das war eines unserer liebsten Projekte. Wir hatten ein fantastisches Team und das Spiel kam sehr gut an. Diese Frage fühlt sich für mich so an, als müsste ich mich zwischen meinen Kindern entscheiden! Von einem Entwicklerstandpunkt aus sind das zwei unterschiedliche Dinge. Für *Borderlands 2* haben wir alle Aspekte aus dem ersten Teil genommen, die uns gefallen haben, und haben sie verbessert. Das Waffensystem war schon gut, aber wir haben es mit noch mehr Waffen ausgestattet und aufpoliert, sodass es großartig wurde. Die Talentbäume der Charaktere haben wir auch etwas umgestaltet. Die Entscheidungen, welche Fähigkeit man ausbaute, haben so mehr Auswirkungen gezeigt. Je mehr wir die Welt erweiterten, umso einfallsreicher wurden wir mit der Geschichte und den Aufgaben. Dieses Ausfeilen und Ausbauen ist etwas sehr Schönes und man ist sich mit den bereits vorhandenen Systemen einfach sicher. Andererseits erfindet man bei *Battleborn* ganz neue Dinge. Das ist sehr wertvoll und einzigartig. Wir haben mit *Battleborn* im Herbst 2012 angefangen, gleich nachdem *Borderlands* fertig war. Das erste Jahr war voller Ideen. Jedes Mal, wenn wir uns zusammengesetzt haben, stellten wir uns die Frage: „Was machen wir jetzt? Wie geht es weiter?“ Das ist wirklich sehr spannend und sehr aufregend. Das ist meines Erachtens auch Grund dafür, warum die meisten Entwickler überhaupt Entwickler wurden. Es ist zwar schön, Inhalt, den man bereits kennt, zu verbessern, aber das Erschaffen neuer Dinge macht einfach noch mehr Spaß. Eines Tages werden wir jedem die Geschichten über die einzelnen Entwicklerphasen erzählen und all die Dinge, die wir in *Battleborn* ausprobiert haben. Es gab so viele Durchläufe und viele Änderungen, die diese mit sich brachten. Die Helix und die Charaktere wurden in den letzten Monaten mehrmals umgestaltet. Es ist immer noch überraschend, wie viel wir ausgleichen und balancieren müssen. Wie ihr also seht, ist diese Frage nicht einfach zu beantworten. Beides hat seine Vorteile, beides hat sehr viel Spaß gemacht. Wir sind sehr stolz, dass wir Teil von beiden Projekten sein konnten. Die Spiele sind sehr gut geworden. Wir sind wirklich stolz auf beide und hoffen, dass die Fans das genauso empfinden wie wir.

vorerst keine Bilder zu den Filmchen veröffentlichen dürfen, sei nur gesagt: Fans von kultigen 80er-Jahre-Zeichentrickserien wie *M.A.S.K.* oder *Captain Future* kommen voll auf ihre Kosten! Die Entwickler wollen – ähnlich wie in *Battlefield: Hardline* – jede Mission so inszenieren, dass sie wie eine TV-Episode wirkt. Wir waren jedenfalls sehr angetan von dem Grafikstil der Zwischensequenzen und schwelgten dank passender Musik kurz in nostalgischen Erinnerungen an unsere wunderbar trashige Kindheit – ja, wir müssen schon gestehen: wir sind ziemlich alte Säcke!

Die Retter der Galaxie

Wer sich bislang wenig bis gar nicht mit der Handlung beschäftigt hat: In *Battleborn* kämpfen die tapfersten Helden der Galaxis gegen die finsternen Varelsi, um den letzten noch leuchtenden Stern Solus zu retten. Dabei wurden die Haudegen sogar von einem ihrer Besten verraten: Lothar Rendain, die ehemalige rechte Hand der Imperatorin Lenore, ist aus unerklärlichen Gründen zu den Fieslingen übergetreten. Wie es dazu gekommen ist und ob die Heldenruppe die Galaxis retten kann, sollen wir im Laufe der mehr als zehn Stunden langen Koop-Kampagne für bis zu fünf Spieler erfahren.

Damit die mutigen Battleborns überhaupt eine Chance gegen die Varelsi und Rendain haben, müssen sie sich aber erst einmal zusammenfinden. Und genau das machen wir im Koop-Modus: Durch die knapp eine Stunde andauernden Missionen schalten wir mit bis zu vier Freunden nach und nach die 25 spielbaren Helden von *Battleborn* frei – einige der Haudegen werden aber auch durch besondere Erfolge wie eine be-

ENDLICH MAL WAS NEUES IM GENRE: DAS HELIX-LEVELSYSTEM

Wer bereits das Vergnügen mit der grandiosen *Borderlands*-Serie hatte, muss sich in *Battleborn* in Sachen Aufleveln ein wenig umgewöhnen. Die Texaner haben ihrem Helden-Shooter ein brandneues Erfahrungspunktesystem spendiert, das euch bei jeder einzelnen Partie von Stufe 1 bis 10 aufsteigen lässt.

ANPÄSSUNGSFÄHIG

Die Punkte verdient ihr noch wie gehabt durch Abschüsse oder das Unterstützen eures Teams. Doch sobald eine Partie zu Ende geht, verliert ihr jeglichen Fortschritt. Das mag auf den ersten Blick doof klingen, ergibt aber wirklich Sinn, wenn man daran

denkt, dass eure fünfköpfige Mannschaft in jeder Runde anders zusammengesetzt sein können. Deshalb stehen euch nach jedem Level-up zwei Upgrade-Möglichkeiten zur Auswahl, die euren Helden zum Beispiel im Falle von Whiskey Foxtrot grob umschrieben entweder zu einem fähigeren Nah- oder Fernkämpfer machen. Beim Heiler Miko könnt ihr stattdessen entweder seinen Support-Skill verbessern oder seine Attacke upgraden. Dieses System setzt sich bei allen Helden ähnlich fort und so handelt es sich bei fast allen Battleborns um Multitalente, die sich der jeweiligen Situation bestens anpassen können – und das finden wir jedenfalls saugut!



Das **Helix-Levelsystem** erlaubt es euch, euren Helden seiner gerade aktiven Truppe und der jeweiligen Situation anzupassen.

stimmte Anzahl an Kills mit einem Charakter in den Mehrspielerpartien verfügbar.

Jedenfalls soll es im fertigen Spiel drei unterschiedliche Arten von Aufträgen geben: Eskortierungs-, Verteidigungs- und Raid-Missionen. Während wir uns in den Letzteren als Truppe gegen

mächtige Bossgegner behaupten, müssen wir in den Eskortierungsaufträgen zum Beispiel einen riesigen Kampfdroiden zu einem bestimmten Punkt begleiten. In den Verteidigungsmissionen geht es wie in einem Horde-Modus darum, gegen Wellen von Feinden zu überleben. Natürlich



Alle 25 Battleborns haben einmalige Spezialfähigkeiten. **Ghalt** kann zum Beispiel mit seiner Harpune Gegner aus der Entfernung näher zu sich ziehen.

NEUE HELDEN BRAUCHT DIE GALAXIE – TEIL 2: EL DRAGÓN

Mexikanische Wrestler sind in Videospielen eurer Meinung nach zu kurz gekommen? Dann ist der brachiale El Dragón vielleicht genau der richtige für euch!

DER EX-CHAMPION MIT DEN CYBERARMEN

Einst war Francesco „El Dragón“ Drake der unangefochtene Wrestling-Champion des Last Light Consortium. Doch bei seinem letzten Match verlor er nicht nur seinen Titel, sondern obendrein seine Arme. Dank zweier kräftiger Cyberimplantate ist er aber wieder wohlauft und verdängt sich im Kampf auf Seiten der Battleborn – und träumt natürlich von einer Revanche gegen seinen damaligen Wrestling-Gegner ISIC Magnus (der übrigens auch ein Battleborn ist).

Im Gegensatz zu den meisten anderen Battleborns ist El Dragón ein reiner Nahkämpfer, der sich in den Partien trotz des Helix-Systems nicht stark in eine andere Richtung entwickeln kann. So sind seine beiden Spezialitäten zum einen eine Attacke namens „Clothesline“, mit der er nach vorne stürmt und so bei nahestehenden Feinden großen Schaden anrichtet. Mit dem zweiten Talent springt er hingegen in die Luft und teilt beim Fallen Flächenschaden aus.



Der Nahkämpfer El Dragón verlor bei einem Wrestling-Match seine beiden Arme, die durch Cyberimplantate ersetzt wurden.

wird es auch Koop-Levels in *Battleborn* geben, die eine Mischung aus allen drei Typen sind. Genau mit so einer Mixtur hatten wir beim Anspiel-Event zu tun: Um den Kampfroboter Caldarius für unsere Sache anzuheuern, mussten wir seine Fertigungsstätte gegen Wellen der Varelsi verteidigen. Dabei durfte Caldarius selbst nicht zu viel Schaden nehmen, sonst war die Mission sofort vorbei – und ausgerechnet das ist unserer sonst so mutigen und eigentlich sinnvoll zusammengesetzten fünfköpfigen Heldentruppe passiert. Obwohl uns zum Beispiel mit dem Pilzkopf namens Miko ein ausgezeichneter Heiler zur Verfügung stand, der Wrestler El Dragón sich als ein mehr als fähiger

Nahkämpfer um die großen Gegner kümmerte und außerdem der Sturmsoldat Whiskey Foxtrot für alle anderen anfallenden Dinge zuständig war, erwiesen sich die Massen der fiesen Varelsi in der von uns gespielten Fassung als zu stark.

Doch wir hatten trotzdem sehr viel Spaß mit der Mission. Neben *Borderlands*-typischem schwarzen Humor begeisterten uns die stark unterschiedlichen Spielweisen der Helden, die tolle, knallbunte Optik und ebenso das interessante Helix-Erfahrungspunktesystem, durch das wir in jedem Auftrag von Stufe 1 bis 10 aufsteigen (dazu mehr im Kasten auf der vorherigen Seite). Außerdem will Gearbox noch bis zum Release im

Mai am Balancing feilen und so den normalen Schwierigkeitsgrad auch für Shooter-Neulinge ansprechend machen. Wen es hingegen nach größeren Herausforderungen dürtet, darf die Missionen auch in einem Hard-Mode absolvieren.

Endlich MOBA!

Nach dem Koop-Spaß ging es dann im Incursion-Modus um die Wurst. Darin kämpfen – wie bei den anderen Multiplayer-Varianten – zwei fünfköpfige Teams gegeneinander. Doch bei Incursion sind auf beiden Seiten zudem kleine Droiden-Armeen unterwegs, die sich wie in einem MOBA an sogenannten Lanes entlang Rich-



Im Incursion-Modus kämpfen neben den Battleborns von der KI gesteuerte riesige Sentry-Bots sowie kleine Minions gegeneinander.



Um eure Minions im Incursion-Modus zu unterstützen, könnt ihr an bestimmten Stellen **Abwehrtürme** aufstellen.

tung gegnerische Basis bewegen, um am Ende den Hauptroboter zu zerstören. Es ist also an uns, unsere von der KI gesteuerten Minions im Kampf zu unterstützen, indem wir entweder die feindlichen Roboter ausschalten, den gegnerischen Spielern das Leben schwer machen oder auch Verteidigungstürme an bestimmten Punkten an den Pfaden errichten – oder viel besser als Team uns um all diese Dinge gleichzeitig kümmern.

Um aber richtige MOBA-Taktiken anwenden zu können, müssen wir in den Partien sogenannte Shards einsammeln. Mit den goldenen Splitterstücken können wir zum Beispiel einen Blitzturm aufstellen sowie verbessern oder an bestimmten Punkten etwas stärkere Minions anheuern. Das Problem ist aber, dass man in den Partien ebenso stark mit den sonstigen Feinden beschäftigt ist und daher einen günstigen Zeitpunkt finden muss, um sich um die Shards, Minions und die Türme zu kümmern. Da bei unseren Gefechten beide Seiten noch relativ ahnungslos waren, dauerten die Partien für Online-Shooter-Verhältnisse

mit mehr als einer halben Stunde ziemlich lange und wirkten noch relativ chaotisch. Wenn aber Wochen nach dem Release erfahrene *Battleborn*-Spieler gegeneinander kämpfen, könnten die Runden deutlich schneller zu Ende sein und ebenso einen stärkeren Fokus auf taktischen Vorgehen haben.

Anhand der wenigen Partien können wir natürlich keine finale Aussage über den Incursion-Modus treffen – dafür wären mindestens 100 Partien mehr vonnöten. Doch wer auf Teamplay und den taktischen Tiefgang eines MOBAs steht, dürfte hier mächtig viel Spaß haben! Und wer lieber klassische Team-Gefechte bestreiten möchte oder sich eine etwas andere Variante der Minionkämpfe wünscht, ist mit den beiden anderen Modi namens Capture und Meltdown gut beraten. So finden wir, dass *Battleborn* aller Voraussicht nach ein wirklich rundes Multiplayer-Paket abliefern wird, der Online-Shooter-Fans mit einer Neigung zu abgedrehten Szenarien mehr als glücklich machen dürfte. **(MS)**



Der Pinguin **Toby** war angeblich zu süß, um ein Battleborn zu sein. Nun mischt er in seinem riesigen Mech in den Partien mit.

MEINE MEINUNG

MATTI SANDQVIST



Das Sprichwort „Jedem Tierchen sein Pläscherchen“ passt meines Erachtens zu so vielen Dingen im Leben – und neuerdings auch zu den in großer Masse erscheinenden MOBA-Shootern. Da ich ein großer Fan der *Borderlands*-Reihe bin und entsprechend auf den Humor und den Grafikstil der Texaner stehe, ist es für *Battleborn* natürlich ziemlich einfach, mich von seinen Qualitäten zu überzeugen. Doch auch ganz ohne Fanboy-Brille hat der MOBA-Shooter viele schlagkräftige Argumente auf seiner Seite. So bietet keiner der anderen kommenden Helden-Shooter eine ernst zu nehmende Koop-Kampagne samt Zwischensequenzen. Ergo: Wer mit und nicht gegen seine Freunde einen knallbunten Shooter mit echt abgedrehten Charakteren sowie Story erleben möchte, kann guten Gewissens zu *Battleborn* greifen. Auch in Sachen Umfang scheint das neue Spiel der *Borderlands*-Macher mehr auf den Kasten zu haben als seine Konkurrenten. Bedenkt man, dass das Spiel zu Beginn mit 25 freischaltbaren Helden daherkommt, für die man die entsprechende Anzahl an Koop-Missionen bzw. Erfolgen erledigen muss, dürfte man gut und gerne mehr als 20 Stunden alleine mit dieser Aufgabe beschäftigt sein.

Dazu hat der Gearbox-Shooter noch drei stark unterschiedliche Mehrspielermodi im Gepäck, die für einen Online-Shooter-Veteranen wie mich auch das Wichtigste an so einem Titel sind. Ich gehe stark davon aus, dass es vor allem in der Incursion-Variante auf ausgeklügelte Taktiken ankommt. Doch auch klassische Capture-the-Flag-Gefechte werden ebenso mit an Bord sein und meiner Meinung nach für die nötige Abwechslung sorgen. Natürlich gibt es noch einige offene Fragen, wenn es um *Battleborn* geht – etwa die Anzahl der Mehrspielerkarten wird für mich ein wichtiger Faktor sein. Aber ebenso können wir anhand der insgesamt wenigen Partien schlecht sagen, ob die Mehrspielergefechte ähnlich wie einst ein *Battlefield* oder *Call of Duty* uns für Monate – wenn nicht gar Jahre – beschäftigen werden. Mit *Evolve* haben wir im letzten Jahr schließlich die Erfahrung machen müssen, dass das Spiel zwar für 20-30 Stunden so richtig rockte, aber danach – ohne es an etwas genau festmachen zu können – die Luft raus war. Natürlich bietet *Battleborn* schon auf dem Papier mehr Abwechslung, und außerdem sind mit Gearbox wahre Experten am Werk. Daher bin ich guter Dinge und freue mich schon sehr auf den Release im Mai!

BATTLEBORN

Hersteller	2K Games
Entwickler	Gearbox Software
Genre	Online-Shooter
Termin	3. Mai 2016

Fertig zu



PROGNOSÉ

Online-Shooter-Freunde mit einem Hang zu abgedrehten und knallbunten Szenarien dürften mit *Battleborn* richtig viel Spaß haben!

Wertungstendenz



Alternative

Borderlands: The Pre-Sequel

Wertung: 82%

SO TESTEN WIR

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

BENJAMIN KEGEL



SPIELE TOP 3

- ① Rocket League
- ② Layers of Fear
- ③ Dark Souls 3

LIEST: Bücher zum Brotbacken. Lecker!
SIEHT: Er ist wieder da (Blu-ray)
HÖRT: Mal wieder Dragonland <3
UND SONST? Ich hab mir jetzt 'ne mobile Werkbank ins Büro gestellt. Für Hardware!

MARCO CABIBBO



SPIELE TOP 3

- ① Dark Souls 3
- ② Rocket League
- ③ Dungeon of the Endless

LIEST: Japanische DS3-Wikis
SIEHT: Best of the Worst Folge 38
HÖRT: Aufwachen! Podcast Nr. 101
UND SONST? 40-Stunden-Testmarathon an einem Wochenende. Läuft.

LUKAS SCHMID



SPIELE TOP 3

- ① Far Cry: Primal
- ② Unravel
- ③ Dark Souls 3

LIEST: Roger – Der Poet der kleinen Dinge
SIEHT: Blue Ruin
HÖRT: Kaum Musik. Sorry.
UND SONST? Anstatt Ostereier zu suchen, esse ich sie gleich. Ist effizienter!

SEBASTIAN ZELADA



SPIELE TOP 3

- ① Quantum Break
- ② Alien Isolation
- ③ Forza Motorsport 6

LIEST: Brubaker/Carey – Messiah Complex
SIEHT: Zoomania
HÖRT: Wolfmother – Victorious
UND SONST? Hatte Fieber :(. Bin jetzt aber wieder gesund. :)

SASCHA LOHMÜLLER



SPIELE TOP 3

- ① The Division
- ② Rocket League
- ③ Salt & Sanctuary

LIEST: Bassnoten und -Guides
SIEHT: F is for Family (Netflix)
HÖRT: die neue Amon Amarth
UND SONST? Hat sich wie Ben was fürs Büro gekauft: 'ne eigene Kaffeemaschine

CHRISTIAN DÖRRE



SPIELE TOP 3

- ① EA Sports UFC 2
- ② Quantum Break
- ③ Unravel

LIEST: Don Winslow – Das Kartell
SIEHT: Daredevil – Season 2
HÖRT: Terrorgruppe – Tiergarten
UND SONST? Verbringt die Ostertage gemütlich mit Games und Comics.

MONIKA JÄGER



SPIELE TOP 3

- ① Unravel
- ② Rocket League
- ③ Dark Souls 3

LIEST: nix :(
SIEHT: Outlander
HÖRT: Massive Attack
UND SONST? ich habe DAS Rezept für American Chocolate Chips Cookies!!!!

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 KaufTipp“ 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



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.

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.

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

Divatars sorgen für spannende Rennen

Grafisch an einigen Stellen überragend

Tolle Auswahl an Traumautos ...

... 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 verbesselter 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 mit- oder gegeneinander 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!



ÜBERPUNKTLLICH IM BRIEFKASTEN

VERSANDKOSTENFREI

KEINE AUSGABE VERPASSEN

JEDERZEIT KÜNDBAR



[www.videogameszone.de/
xbgames/jederzeitkundbar](http://www.videogameszone.de/xbgames/jederzeitkundbar)

<http://shop.xbg-games.de> oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Deutschland: Leserservice Computec, 20080 Hamburg, E-Mail: compute@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: compute@dpv.de, Tel.: +49 911/99 39 90 98, Fax: +49 1805/861 80 02



Art.-Nr. 134545

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 Abonenten, 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 Abonent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonent 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 nächststehenden 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 Bestellungen 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 der 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 Widerrufsmuster aus Anlage 2 zu Art. 246a EGBGB nutzen. Der Widerruf ist zu richten an: Computec Abservice, Postfach 20080, Hamburg, Telefon: +49 (0)911-99399098, Telefax: 01805-8618002, E-Mail: compute@dpv.de.

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

Bequem per Bankenzug

Kontoinhaber:

Kreditinstitut:

BIC:

IBAN:

SEPA-Lastschriftmandat: Ich ermächtige die DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Düsternstr. 1-3, 20355 Hamburg, Gläubiger-Identifikationsnummer DE77ZZZ00000004985, wiederkehrende Zahlungen von meinem Konto mittels Lastschrift einzuziehen. Zugleich weise ich mein Kreditinstitut, die von der DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH auf mein Konto gezeigten Lastschriften einzuholen. 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 Abonenten (bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)

XBG 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.

DARK SOULS 3

Am Ende der Reise bleibt nur Asche übrig: Kann der dritte Teil die Tugenden der Serie bewahren?



Die Einflüsse von *Bloodborne* sind in *Dark Souls 3* allgegenwärtig. Das **Spieltempo** hat im Vergleich ordentlich zugelegt.



Nur zu gerne würden wir hinten in die Festung eindringen, doch diese beiden **gepanzerten Ritter** haben leider was dagegen. Ob wir vielleicht einfach dran vorbeilaufen sollten?

Aus. Genug. Für heute reicht es. Wir schreiben den 19. März 2016, es ist halb 3 in der Nacht. Die restlichen Energiereserven sind vollkommen erschöpft, von einem Konzentrationsvermögen kann nicht mehr die Rede sein. Dabei sind gerade flinke Reaktionen das Wichtigste, wenn man gegen den Endgegner Pontifex Sulyvahn einen Chance haben will. Auf den schnellen Hieb mit seiner linken Waffe vermögen wir allerdings nicht mehr mit einer Ausweichrolle zu reagieren, auch sein ewigwährender Combo-Angriff verschwimmt vor unseren müden Augen zu einem feurigen Inferno, in dem wir nur

zu schnell den Tod finden. Erschöpft schalten wir die Xbox One aus, räumen den halbvollen Pizza-Karton in den Kühlschrank und treten durchs nächtliche, vernebelte Fürth den Marsch Richtung Bett an. Bevor uns aber daheim der Schlaf übermannt, gehen wir noch einmal in uns und lassen die vergangenen 18 Stunden kurz Revue passieren. Die Zweifel darüber, ob wir dieses Mal an unsere Grenzen gestoßen sind und der Boss einfach zu mächtig ist, zerstreuen sich am nächsten Morgen aber in der Luft: Gleich beim ersten Versuch sind wir siegreich und dürfen uns nicht über verdiente Seelen freuen, sondern auch über ein neues Gebiet zum Erkunden. Hurra!

Ein Sturm zieht auf

Kenner von *Dark Souls* wissen nur zu gut, wie sich ein solcher Sieg anfühlt. Seitdem die Serie 2009 mit *Demon's Souls* auf der Playstation 3 zum ersten Mal in Erscheinung getreten ist (siehe hierzu unser großen Special ab Seite 36), haben mit jeder Fortsetzung immer mehr Spieler den Reiz am spielerischen Anspruch für sich entdeckt – in vielen Fällen vielleicht sogar wiedergefunden. Dabei gelang dem japanischen Entwickler From Software das Kunststück, seine Reihe vom anfänglichen Geheimtipp (*Demon's Souls*) hin zum Konsolen-Kaufgrund (*Bloodborne*) avancieren zu lassen. Infolgedessen dürfte es keinen wundern, dass das offizielle dritte *Dark Souls* nicht nur von Spielern euphorisch herbeigesehnt wird. Auch Publisher Bandai Namco hat das Millionenpotenzial längst erkannt und den Titel bereits im Vorfeld massiv beworben – mit teils fragwürdigen Aktionen, wie etwa zuletzt einer besonders scharfen Chicken Wing-Challenge. Fernab jeglicher positiver Vorschauen muss das Spiel aber nun im Test beweisen, ob das vorerst große Finale der Reihe das Zeug hat, den Namen *Dark Souls* würdig abzuschließen.

Asche sucht Schlacke

Ob es sich bei *Dark Souls 3* um eine echte Fortsetzung, ein Prequel oder gar ein Verbindungsstück zwischen dem ersten und zweiten Teil handelt, ist zu Beginn des Spiels noch völlig unersichtlich. Ganz im Sinne der *Souls*-Reihe wird eure Spielfigur, die sie nach dem Läuten einer großen Glocke aus dem staubigen Grab erhebt, mit einer



Diese freundlichen Damen reduzieren temporär eure **Lebensenergie** – nur indem sich euch anblicken. Nett, oder?



Bei der Inszenierung der Bossduelle trumpft *Dark Souls 3* wieder ganz groß auf – immer ein echtes Highlight. Verliert den Doppelgänger von Sulyvahn bloß nicht aus den Augen!

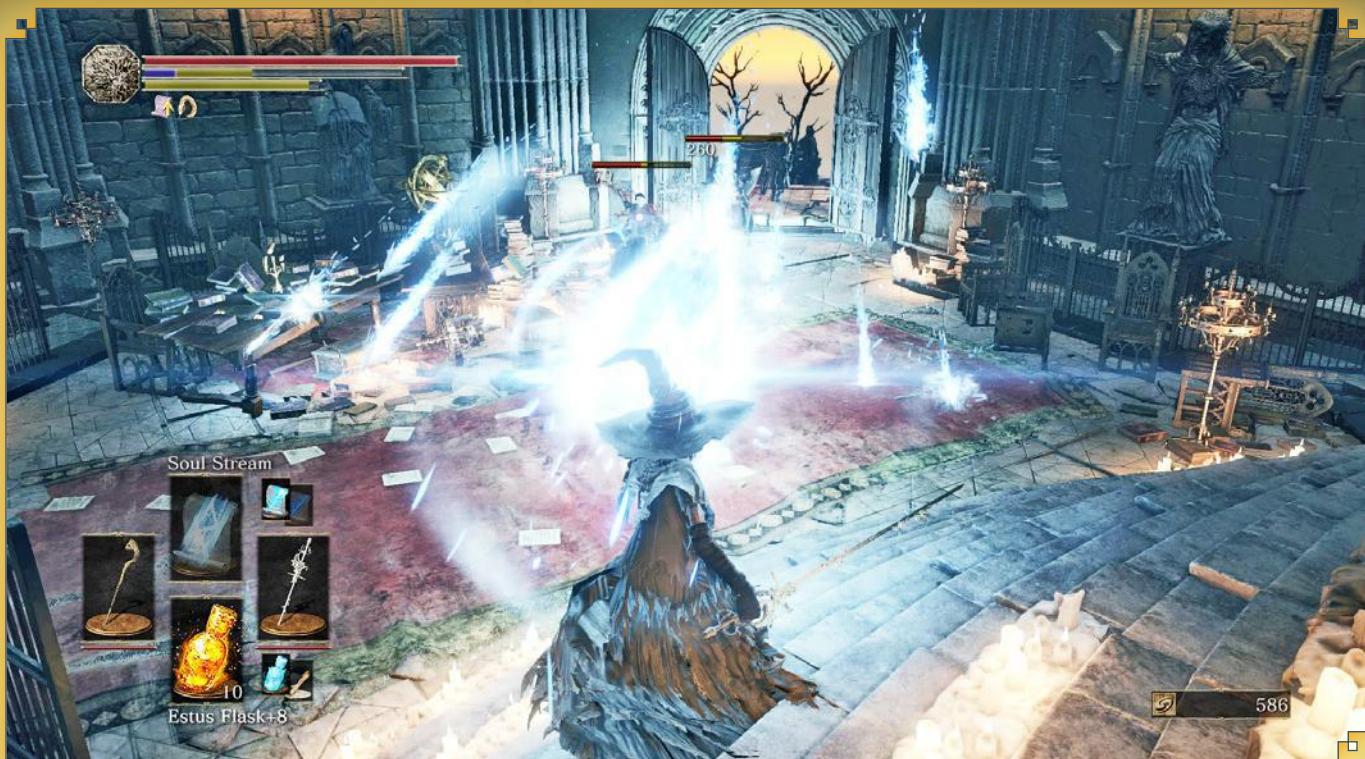
simpel Aufgabe betraut: Die vier Herrscher der Asche müssen gefunden und zurück zu ihrem Thron gebracht werden. Eine simple Prämisse, die sich in der Praxis aber als weitaus schwerer herausstellt, denn die verlorenen Herrscher halten sich allesamt an gefährlichen Orten versteckt. Eine feste Reihenfolge, wie ihr euren Weg durchs Spiel findet, gibt euch *Dark Souls 3* hierbei nicht vor. Nachdem ihr euch durch den anfänglichen Friedhof und die Verteidigungswälle von Lothric gekämpft habt, steht es euch erstmal völlig frei, in welche Richtung ihr als nächstes vorstoßt. Wem das Leveldesign in *Dark Souls 2* zu linear war, wird die Komplexität des dritten Teils sehr zu schätzen wissen. Entgegen anfänglicher Vermutungen ist die Spielwelt – bis auf vereinzelte Ausnahmen – komplett in einem Stück begehbar. So ist unter anderem der Firelink Shrine ein gesonderter, abgegrenzter Rastplatz, zu dem ihr immer wieder zurückkehrt. Viele Charaktere, die ihr auf eurer Reise trefft, lassen sich im Anschluss hier nieder und bieten euch fortan ihre Dienste an. Auch Level-Aufstufungen sowie Waffenverbesserungen können ausschließlich im Firelink Shrine vorgenommen werden. Wieder einmal könnt ihr theoretisch jede Waffe und jedes Rüstungsteil anlegen, müsst dafür allerdings die passenden Profilwerte auf dem Konto haben. Feste Charakterklassen gibt es auch in *Dark Souls 3* nicht. Schwer gepanzerte Magier, leichtfüßige Zweihandträger, verschlagene Bogenschützen mit heiliger Magie: die vielfältigen Möglichkeiten laden wieder zum Experimentieren ein und verleiten einen sogar dazu, *Dark Souls 3* mehrfach anzugehen.

Einen großen Anteil daran trägt wieder einmal das hervorragende Kampfsystem, bei dem es viele Faktoren zu beachten gibt. Neben einer maximalen Traglast will auch die eigene Ausdauer nicht vernachlässigt werden, denn diese beeinflusst nicht nur, wie oft ihr zuhauen könnt – auch Ausweichrollen zur Seite oder das Blocken mit dem Schild zehrt an der grünen Leiste, die sich von selbst wieder auflädt. Schaden ist dabei nicht gleich Schaden, denn die Waffen in *Dark Souls 3* weisen allesamt verschiedene Parameter auf, welche euch je nach Gegner Vor- und Nachteile gewähren. Mächtige Zweihänder decken viel Angriffsfläche ab und hauen Gegner mit einem niedrigen Gleichgewichts-Wert schnell von den

Füßen, brauchen aber verdammt lange zum Ausholen und kosten viel Kraft. Dolche hingegen bedeuten das genaue Gegenteil und reißen selbst mittelgroße Boliden nicht zu Boden, eignen sich dafür aber sehr gut, um Zustandsveränderungen wie Gift oder Blutung herbeizuführen. Hinzu kommen noch weitere Eigenschaften, mit denen ihr eure Angriffe (oder Resistenzen) versehen könnt. Ein Rundumschutz gegen Elektro, Feuer, Magie, Dunkelheit, Eis oder Toxin gibt es in *Dark Souls 3* nicht. Wenn ihr also mehrfach Probleme mit einem bestimmten Gegner habt und nicht weiterkommt, reicht es vielleicht schon aus, einfach kurz das eigene Equipment an die Gegebenheiten anzupassen.



Respekt vorm Gegner gehört zum Pflichtprogramm. Auch vermeintlich einfache Monster können euch zu Fall bringen.



Nicht nur das eigene Equipment hat Einfluss auf den Kampf – auch das Areal muss berücksichtigt werden. Am diesem Hauseingang gibt es vor unserem **Seelenzauber** für den Gegner kein Entrinnen.

Überlegener Blutsbruder

Die Wahl eures Builds hat selbstverständlich einen erheblichen Einfluss darauf, wie sich *Dark Souls 3* spielt und anfühlt. Ist der Feind nicht anfällig für Stichangriffe, verliert selbst der beste Speer viel von seinem Potenzial. Langsame Krieger werden mit flinken Gegnern mehr Probleme haben als Zauberer, die sicheren Abstand wahren können. Einen Freifahrtschein haben magiebegabte Charaktere aber nur bedingt, denn Resistenzen und das spürbar erhöhte Tempo im Kampf machen das Spiel auch für Anwender von Zaubertricks fordernd. An dieser Stelle steht *Dark Souls 3* aber ein wenig im Schatten von *Bloodborne*. Im Gegensatz zum PS4-exklusiven Gothic-Horror-RPG

ist es im dritten Teil wieder möglich, die Gegner an vielen verschiedenen Stellen gefahrlos mit Distanzangriffen auszuschalten. Alte KI-Tricksereien wie beim Drachenschweif in *Dark Souls 1* oder das Erlegen von Manus per Pfeil und Bogen im dazugehörigen Add-on zeigen auch in *Dark Souls 3* Wirkung. Um auf alle Eventualitäten vorbereitet zu sein, empfiehlt sich also für jede Figur mindestens eine Zweitwaffe. In Sachen Balancing und Ausgewogenheit kommt man an die Trickwaffen von *Bloodborne* zwar nicht heran, das Angebot an Schwertern, Äxten, Schilden und sonstigem Kriegswerkzeug ist jedoch überwältigend groß. Viele Waffenkategorien oder Einzelstücke besitzen darüber hinaus noch alternative Stile, was

das Einsatzspektrum noch weiter vergrößert. Von einer Ausnahme abgesehen kam es aber nie wirklich vor, dass man bei einem Bossgegner zwingend den Stil wechseln musste. Ein gutes Reaktions- und Auffassungsvermögen in Kombination mit einer aufgepowerten Waffe ist in *Dark Souls 3* immer noch das wichtigste Survival-Werkzeug. Vor allem anderen sind die neuen Linien für das PvP in dem Spiel vorgesehen, um die Duelle zwischen zwei menschlichen Spielern möglichst lange frisch zu halten. Seit Teil 1 ist es ein wichtiges Feature der Reihe, andere Spieler zu überfallen oder mit ihnen zu kooperieren. Zu eventuell auftretenden Balancing-Problemen können wir an dieser Stelle leider noch nichts sagen.



Für den kompletten Test stand leider nur die **PS4-Variante** zur Verfügung, wie ihr hier an den Buttons im Kaufmenü sehen könnt.

Simple Seelen

Auch wenn das Grundprinzip der erfolgreichen Serie gleich geblieben ist, gibt es doch so einige nennenswerte Neuerungen, die dem Spiel einen frischen Touch verleihen. So verfügt jeder Charakter zum Beispiel neben einer Anzeige für Lebensenergie und Ausdauer auch eine Fokus-Leiste. Primär ist diese für Zaubersprüche von Magiern und Klerikern vorgesehen, allerdings müssen auch Nahkämpfer für manche Waffenfertigkeit etwas Fokus ausgeben. Um diese wieder aufzufüllen, muss euer Estus-Flakon künftig aufgeteilt werden. Ein Schluck aus der orangen Pille heilt eure Wunden, der türkisfarbene Energy Drink hingegen sorgt wieder für einen klaren Geist. Das teils verwirrende Schmieden und Verbessern von Waffen wurde in *Dark Souls 3* gehörig entschlackt. Mit der passenden Boss-Seele dürft ihr euch bei



Jeder Boss des Spiels durchläuft **mehrere Phasen**, die nach und nach schwieriger werden. Bei diesem Kampf müssen wir erst gegen Lorian alleine antreten, ehe sich sein Bruder einmischt.

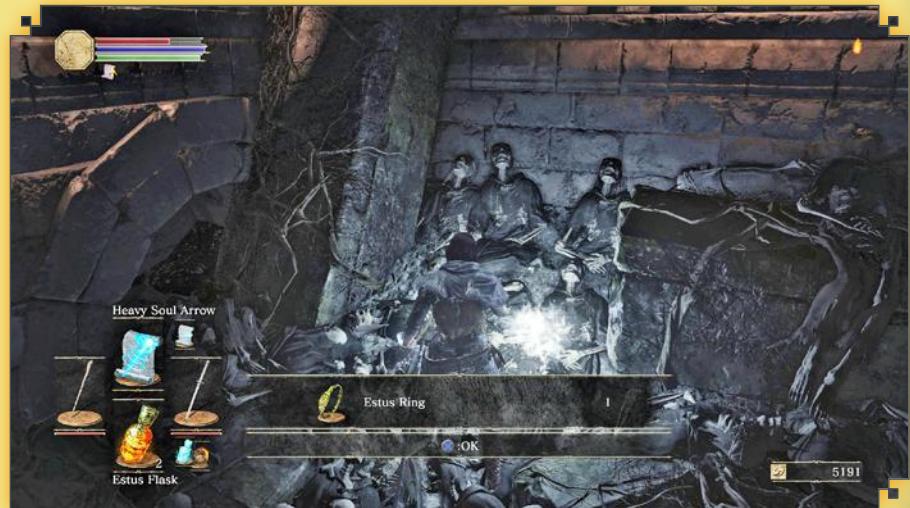
einem bestimmten NPC für eines von zwei einzigartigen Items entscheiden – eine dazu passende Waffe+5 ist nicht nötig. Ebenso ist es nun sehr viel leichter, beispielsweise einem Schwert Feuer- oder Elektro-Fähigkeiten zu geben. Einfach die passende Glut für den Schmied finden, einen Feuer-Edelstein am Start haben und die Waffe fortan mit normalen Titanit-Scherben aufwerten. Ein Glück, dass man diese später im Spielerlauf für ausreichend Seelen käuflich erwerben und zudem immer wieder bei besiegtene Gegnern finden kann. Grinding ist in *Dark Souls 3* nicht wirklich nötig – außer man ist erpicht darauf, einen seltenen Item-Drop zu ergattern.

Der Geist wird gefordert

Wo sich das Spiel auf der einen Seite weltoffener und unkomplizierter gibt, sieht es bei der Hintergrundgeschichte und den Ereignissen des Spiels gewohnt düster aus – im positiven Sinne. *Dark Souls 3* macht sich gar nicht erst die Mühe, euch mit einem festen Handlungsstrang Richtung Abspann zu ziehen. Vieles bleibt stattdessen eurer eigenen Interpretation überlassen, welche ihr durch Item-Beschreibungen, NPC-Dialoge oder allein aufgrund von diversen Locations im Spiel selber bilden müsst. Musste man sich die Verbindungen zwischen dem ersten und zweiten Teil aber noch akribisch zusammenreimen, liegen die Puzzleteile in *Dark Souls 3* weitaus offensichtlicher in der Spielwelt herum. Ein echter Knackpunkt, den so mancher Spieler als zu plumpen Fanservice abschreiben könnte. Während uns manche Querverweise ein echtes Lächeln aufs

Gesicht zauberten, waren andere Gemeinsamkeiten wiederum viel zu hanebüchen, zu weit hergeholt und zu sehr auf Fanservice getrimmt. An der vielschichtigen Lore, die genügend Platz für sehr viel Fantasie lässt, ändert das zum Glück nur wenig. Einen ähnlichen Anlass zur Kritik geben jedoch diverse Bossgegner des Spiels. Einige Duelle schaffen das Kunststück, nahezu alles harmonisch miteinander zu verbinden, was die Bosse in den Souls-Titeln so herausragend macht. Spielerisch fordernd, dramatisch inszeniert, musikalisch erstklassig unterlegt. Andere wiederum setzen sich nur aus mehreren Standardgegnern zusammen, die den Spieler dann mit ihrer

Masse überrennen. Leichte Diskrepanzen fallen auch beim Aufbau der Levels auf. Vermögen Architektur und Design rund im Irithyll vollends zu begeistern, wurde in die Katakombe oder die Dämonenruinen sichtlich weniger Mühe investiert, da ihr hier vermehrt in identisch aussehenden Gängen herumirrt. Einige Leuchtfeuer im Spiel wirken zudem ein wenig deplatziert und sinken zu nicht mehr als simplen Checkpoints herab. Wirklich klug platzierte Feuerstellen, von denen aus man in viele anfangs noch versperrte Bereiche vordringen kann, gibt es durchaus weniger als in *Dark Souls 1* – allerdings bedeutend mehr als noch in *Dark Souls 2*.



Wieder einmal gibt es viele Areale im Spiel, die **optional** bleiben. Die dort gefundenen Items lohnen den Ausflug aber.



Das beschauliche Irithyll hat optisch sehr viel mit **Yharnam** aus *Bloodborne* gemeinsam.



Was hat es nur mit dem **dunklen Merkmal** auf sich? Nur eines von vielen Geheimnissen ...

Erwartungen erfüllt?

Hinsichtlich der technischen Perspektive können wir eine weitere Entwarnung geben: *Dark Souls 3* musste nach Release kein grafisches Downgrade über sich ergehen lassen wie der zweite Teil. Dort unterschied sich das erstmals gezeigte Trailer-Material nämlich fundamental von dem, was im fertigen Spiel von den vollmundigen Ankündigungen übrig blieb. So löste man viele Diskussionen rund um nicht gehaltene Versprechen aus. Das große Serienfinale pendelt nun zwischen seinem direkten Vorgänger und dem PS4-Kollegen *Bloodborne*, tendiert dabei aber klar hin zum letzteren. Auch *Dark Souls 3* ist kein optischer Meilenstein, wie es etwa ein *The Witcher 3* ist. So manche Spieler könnten diverse Areale des Spiels, die man schon zuhau gesehen hat (Burgenlagen mit Zombies), mittlerweile als zu ausgelutscht empfinden. Was jedoch das generelle Artdesign angeht, spielt *Dark Souls 3* wieder einmal in der Königsklasse. Die stimmungsvollen Orte, welche ihr im Spiel aufsucht, sind einfach nur fabelhaft designet worden, erzählen in sich geschlossen eine ganz eigene Geschichte und laden stets zum Herumstöbern ein. Jederzeit steht die spannende Frage im Raum, ob hinter der nächsten Ecke vielleicht ein verstecktes Item oder gar ein völlig

neues Areal auf euch wartet. Genau solche Momente sind es, die *Dark Souls* einst zur Größe verholfen haben – und *Dark Souls 3* setzt alles daran, diese Tugenden zu bewahren und zu einem glücklichen Ende zu führen. Insgesamt ruht sich

MEINE MEINUNG

MARCO CABIBBO



Zum Zeitpunkt des Erscheinens dieses Artikels habe ich *Dark Souls 3* schon zweimal durchgespielt – und sitze wahrscheinlich schon am dritten Durchgang oder im New Game+. Auch die eine oder andere Runde PvP gegen andere Spieler werde ich dann schon hinter mir haben, was in der Review-Fassung noch nicht testfähig war. An meinem bisherigen Fazit wird dies jedoch nicht viel ändern, denn die Kernessenz des Spiels wurde bereits im ersten Playthrough deutlich. *Dark Souls 3* schafft es, die Serie in Würde zu einem fulminanten Ende zu führen. Als Hardcore-Fan der Reihe spielt mir *Dark Souls 3* aber ein wenig mit zu sicheren Karten. Gerade im Direktvergleich mit *Bloodborne* habe ich mir noch ein paar mehr Überraschungen gewünscht und weniger Querverweise auf frühere Ereignisse und Personen der Serie. Das ist per se nichts Schlechtes, doch reicht das in meinen Augen nicht aus, um den Initiator der Reihe zu übertrumpfen. Mein persönlicher Anwärter auf das Spiel des Jahres bleibt es aber definitiv schon jetzt.

Dark Souls 3 aber ein wenig zu sehr auf seinen Lorbeerren aus. All die vielen Querverweise sind zwar schön und gut, doch fehlt es dem Spiel dadurch ein ganz klein wenig an Eigenständigkeit und Überraschungen. Der dritte Teil ist das fehlende Stück im großen Seelen-Puzzle, doch gelingt es ihm bei all der hohen Qualität nicht, *Dark Souls 1* zu übertrumpfen.

(MC)



Verfallene Schlösser, Kirchen und Verliese: vieles in *Dark Souls 3* wirkt **sehr vertraut**. Vielleicht sogar mehr, als ihr glauben mögt.

DARK SOULS 3	
USK	Ab 16
Termin	12. April 2016
Preis	ca. € 50,-
Genre	Rollenspiel
Hersteller	Bandai Namco
Entwickler	From Software
Spieler	1-4
Sprache	Multilingual
HDTV	720p 1080i 1080p
Ton	Stereo Dolby Digital 5.1
Schwierigkeit	leicht mittel schwer
+ In sich geschlossene, sehr stimmige Welt + Exzellentes Kampfsystem + Sehr viele unterschiedliche Waffen und Zauber + Viele sehr gut designete Areale und Bosse ... - ... und einige eher nicht so tolle - Zu wenig überraschende Innovationen	

Grafik	<div style="width: 85%;">85%</div>
Sound	<div style="width: 88%;">88%</div>
Gameplay	<div style="width: 90%;">90%</div>
Dauerspaß	<div style="width: 90%;">90%</div>
Multiplayer	noch nicht bewertbar

FAZIT
<i>Dark Souls 3</i> ist ein fantastisches Rollenspiel-Erlebnis, das letztendlich nur am eigenen Erbe scheitert. Ein Pflichtprogramm für Fans und RPG-Anhänger ist bleibt es definitiv.

SEHR GUT	89%
Alternative	Lords of the Fallen

Wertung: 68%

FASZINATION DARK SOULS

SIND SIE
ZU STARK,
BIST DU ZU
SCHWACH



Dark Souls – zwei Wörter, die unter Rollenspielern besonders viele Emotionen und große Leidenschaft hervorrufen. Gemeinsam mit dem Vorgänger *Demon's Souls* und dem geistigen Nachfolger *Bloodborne* bilden die bockschweren Action-Rollenspiele des japanischen Entwicklers From Software einen starken Kontrast zur Konkurrenz von *The Elder Scrolls* bis *Dragon Age*. Gerade deshalb stellt sich die Frage: Warum steigt ihr Beliebtheitsgrad derart an, obwohl sich die Spiele vehement gegen die etablierten Richtlinien des Massenmarktes stellen? Eine Spurensuche.

Von: Andreas Altenheimer, Benedikt Plass-Fleßenkämper und Marco Cabibbo



Die Bossgegner besiegen nur jene Spieler, die deren **Angriffsverhalten** studieren und dabei die nötige Vorsicht walten lassen.

Wenn *Dark Souls 3* am 12. April 2016 erscheint (siehe Test ab Seite 30), dürfte der Ansturm auf die Händlerregale wieder groß ausfallen. Ein neuer Teil der *Souls*-Serie ist für viele Spieler wie Weihnachten und Ostern zusammen. Dabei stellt sich hier die Frage, wie es einer einstigen Nischen-Serie gelungen ist, innerhalb weniger Jahre eine dermaßen große Fan-Gemeinde um sich zu scharen, die jede neue Episode herbeisehnt. In Zeiten, in

denen immer mehr Einheitsbrei der Ego-Shooter oder epischen, jedoch leicht zugänglichen Open-World-Titel wie *The Elder Scrolls: Skyrim* oder *Dragon Age*-Titel erscheinen, haben ebenso viele Spieler keine Lust mehr, sich seicht berieseln zu lassen. Es dürstet sie nach einem „richtigen“ Spiel, das sie fordert und ernst nimmt. Ein hoher Schwierigkeitsgrad alleine reicht freilich nicht aus, denn anspruchsvolle und knifflige Titel gibt es selbst im Jahre 2016 noch zur Genüge.

Der Reiz der Herausforderung

Doch stammt ein Großteil davon aus der Indie-Szene und setzt auf Pixeloptik und Retro-Flair. So manchem Vielspieler ist das wiederum zu minimalistisch: Auch der Hardcore-Gamer goutiert einen modernen, aufwendig produzierten Hit, dessen Welt ihn über Tage, Wochen oder gar Monate beschäftigt. Und genau das tun die Spiele aus der Feder des japanischen Studios From Software – egal ob *Dark Souls*, dessen Vorläufer *Demon's Souls*, der Nachfolger *Dark Souls 2* oder das blutsverwandte *Bloodborne*. Der knackige Schwierigkeitsgrad ist dabei nur ein Teil der Erfolgsformel, er trägt aber sicherlich zum legendären Ruf der *Souls*-Spiele bei. Wer in einem *Dark Souls* auf einer schmalen Plattform ohne Geländer einen falschen Schritt zur Seite geht, der stürzt in die Tiefe und meist in den Tod. Wer hier planlos durch die Gänge rennt, der stolpert unweigerlich in das Schwert des in einer Seitennische lauernden Gegners. Und wer ungestüm auf einen Endboss eindrischt, der wird ziemlich sicher dessen pfeilschnelle Faust zu spüren bekommen.

Nehmen wir ein konkretes Beispiel für die Gnadenlosigkeit der japanischen Rollenspiel-Reihe. Sowohl in *Demon's Souls* als auch *Dark Souls* begegnet ihr recht früh einem riesigen Drachen. Ihr seht ihn bereits von Weitem am Himmel fliegen oder beobachtet, wie er sich an der Wand eines Turmes breitmacht. Während ein solcher Brocken in anderen Action-Rollenspielen primär Schauwert hat und euch – zumindest in dieser frühen Spielstunde – nicht gefährlich werden



Seelenverwandte: Mit Ausnahme von *Dark Souls* verbessert ihr euren Charakter in jedem Spiel bei einer weiblichen Person, so wie hier die **Maiden in Black**, welche euch im Nexus erwartet.

DER MIYAZAKI-FAKTOR

Ohne den kreativen Mastermind hätte es die weltweit so erfolgreiche Serie wohl nie gegeben.



Im Gegensatz zu seinen Spielen sieht Hidetaka Miyazaki, geistiger Vater der *Souls*-Spiele und Präsident von From Software, **harmlos und freundlich** aus. (Quelle: Sony)

All die in unserem Artikel beschriebenen Errungenschaften wären ohne Hidetaka Miyazaki wohl nie möglich gewesen. Der Japaner steigt im Jahr 2004 im Alter von 29 Jahren in die Spieleindustrie ein und landet gleich mit seinem ersten Job beim renommierten Studio From Software, wo er an den *Armored Core*-Titeln mitwirkt und zunächst kaum auffällt.

Mit *Demon's Souls* will From Software ein komplett neues Rollenspiel erschaffen, doch das Projekt geht nur schleppend voran. Miyazaki, der nach dem Spielen des PS2-Klassikers *ICO* die Entscheidung traf, künftig sein Glück als GameDesigner versuchen zu wollen, zeigt Interesse – und übernimmt letztlich den Posten als Regisseur. Seine Vision eines Rollenspiels: Düster und makabrer soll es sein. Ungeachtet der damals aktuellen Genre-Konkurrenz setzt er seine Ideale durch und bricht mit den ungeschriebenen Regeln des Marktes. Als *Demon's Souls* 2009 exklusiv für die Playstation 3 erscheint, sind Kritiker und Konsumenten gleichermaßen begeistert: Endlich wieder ein Spiel, das mit einem gnadenlosen Schwierigkeitsgrad aufwartet, dafür aber auch ein höchst intensives und befriedigendes Erlebnis liefert. Miyazaki selbst ging es dabei gar nicht zwingend um einen absichtlich hohen Schwierigkeitsgrad, sondern um eine in sich geschlossene Spielwelt, die den Spieler antreibt und motiviert.

Mit dem Erfolg wächst Miyazakis Ansehen: Er übernimmt die Regie sowohl für *Dark Souls* als auch für *Bloodborne* und gibt nur im Falle von *Dark Souls 2* (hier fungiert er als Supervisor) das Zepter an Tomohiro Shibuya und Yui Tanimura ab. Obwohl auch der direkte Nachfolger ein gelungenes Spiel ist, fällt dem versierten Spieler der Designer-Wechsel auf. *Dark Souls 2* wird von den Spielern noch am ehesten vorgeworfen, in vielerlei Hinsicht seinen Vorgänger zu kopieren und zahlreiche bereits bekannte Endgegner einfach nur in einem neuen Kleid zu präsentieren.

Man spürt eben, dass Miyazaki fehlt. Er ist ein echter Avantgardist, der ungewohnte Wege geht, sich nicht von Marktanalysen beirren lässt und ein Gespür dafür hat, welches Publikum er mit seiner Vision ansprechen kann. Er selbst hätte sicherlich nicht zu träumen gewagt, dass er einmal den Kultstatus eines Hideo Kojima (*Metal Gear Solid*) oder Fumito Ueda (*ICO, Shadow of the Colossus*) genießt.



Nicht lange fackeln: Gleich im **Tutorial** wirft euch *Dark Souls* dieses Monster vor die Füße, das aber gar nicht so schwer ist.



Das Duell gegen **Ornstein und Smough** dürfte in vielen Top-10-Listen der besten Bosskämpfe sehr weit oben stehen.

kann, schaut die Situation in einem *Souls*-Spiel ganz anders aus. Wer sich dem Schuppendieb mutig entgegenstellt, wird meist sofort mit einem Feuerangriff gegrillt. Die instinktive Reaktion der meisten Spieler: Fluchen! Schimpfen! Das Spiel verdammen! „Wie kann es sein, dass so ein unbesiegbarer Gegner schon so früh im Spiel auftaucht?“. Und genau nach solch einem Gedankengang fängt der Spieler an zu relativieren. Möchte der Entwickler vielleicht, dass ich einen anderen Weg finde? Gibt es ein Detail, das ich übersehen habe? Etwa ein Versteck, wo ich vor dem Feueratem des Drachens in Sicherheit bin? Etwas Durchhaltevermögen vorausgesetzt, werdet ihr das Biest irgendwann knacken – und keine Spielstunde später erneut vor den Kopf gestoßen. Der Steingargoyle sieht verhältnismäßig einfach aus? Keine Bange, im Kampfverlauf erwacht ein zweiter Koloss zum Leben. Beim ikonischen Kampf gegen das Killer-Duo Drachentöter Ornstein und Henker Smough besteht die größte Hürde darin, einen von den beiden zu besiegen? Nein, denn der Überlebende erhält

die Fähigkeiten seines gefallenen Kameraden. Die *Souls*-Spiele sind hart, jedoch niemals unfair. Sie bestrafen Ungestüm und Respektlosigkeit, dafür belohnen sie bedachtes Vorgehen und Ehrfurcht. Eure Siegchancen wachsen beträchtlich, wenn ihr den Gegnern stets auf Augenhöhe begegnet.

Ein Fest für Hardcore-Gamer

Auch der Einsatz wertvoller und seltener Gegenstände will stets wohlüberlegt sein. Die Autosave-Funktion, die euch sowohl in den *Souls*-Games als auch in *Bloodborne* festnagelt, sorgt nämlich dafür, dass ihr hier nicht einfach einen alten Spielstand laden und eine Entscheidung rückgängig machen könnt. Lebt mit den Konsequenzen eurer Fehler: Was viele Spiele vollmundig versprechen, zieht From Software kompromisslos durch. Doch wie gerade schon erwähnt, bleiben die *Souls*-Spiele bei aller Härte immer noch fair. Wenn ihr sterbt, dann wacht ihr immerhin neben dem zuletzt besuchten Rücksetzpunkt auf und erhaltet die Chance, eure soeben verlorenen Seelen, die ihr zum Aufleveln



Kaum hat man das Muster vom Gargoyle verstanden, kommt ein zweiter dazu. Das **erworbenen Wissen** muss schnell umgesetzt werden.



Den *Souls*-Titeln gelingt das Kunststück, trotz weniger Dialoge und Textzeilen **erinnerungswürdige, toll geschriebene Charaktere** zu kreieren. Solaire von Astora ist ein echter Fan-Favorit.

und zum Kauf neuer Waffen dringend benötigt, zurückzuergattern. Ihr dürft bis dahin nur kein zweites Mal den Löffel abgeben ...

Die Suche nach den Tricks

Ebenfalls nicht zu unterschätzen ist das Klassensystem – oder besser gesagt die Art und Weise, wie ihr euren Helden verbessert. Am Anfang wählt ihr noch zwischen verschiedenen Typen wie Ritter, Dieb, Jäger, Vagabund oder Zauberer.

Auf diese Klassen seid ihr aber nicht für den Rest eures Abenteuers beschränkt – stattdessen könnt ihr sie als Grundbaustein

für eure Spielweise betrachten und die bei der Kreation begünstigten Charakterwerte entsprechend ausbauen. Oder ihr werft eure Wahl im Laufe eures Abenteuers komplett über den Haufen und macht aus einem starken Krieger, der fette Waffen schwingt, einen ausgefuchsten Pyromanten, der seinen Gegnern mit Feuerbällen einheizt. Letztlich bestimmen nämlich nur die von euch gelevelten Charakterwerte, was möglich ist und was nicht. Wer sie wie in anderen Rollenspielen gleichmäßig verbessert und seinen Recken zu einem Allround-Talent entwickeln möchte, wird es in einem *Souls*-Spiel schwer haben. Bastelt ihr hingegen gezielt einen ausdauernden Tank, der sich zwar nur langsam bewegen, aber dafür umso

mehr einstecken kann, oder entscheidet ihr euch für einen extrem flotten Schwertkämpfer, der aufgrund seines Geschicks in Sekundenbruchteilen jedem Angriff per Rolle ausweicht, habt ihr es bedeutend leichter. All das sorgt nebenbei für einen hohen Wiederspielfaktor, weil sich die Kämpfe je nach Spezialisierung völlig anders anfühlen. Passend dazu muss noch die Rüstung mit Bedacht gewählt werden: Sucht man seine Kleidung einfach nach den höchsten Schutzwerten aus und lässt das mitunter hohe Gewicht außer Acht, dann darf man sich nicht wundern, wenn die Ausweichrolle plötzlich doppelt so viel Zeit frisst. Zu guter Letzt sind gerade die furchterregend aussehenden Endgegner im Prinzip ziem-



Demon's Souls weist von allen Titeln in der Reihe die wohl **interessantesten Bosse** auf. Eine Disziplin, in der gerade *DS2* schwächelte.

lich einfach gestrickte Zeitgenossen. Sie mögen enorm schnell und sehr stark sein, agieren aber allesamt nach einem Muster, das ihr erlernen und entsprechend danach handeln müsst. Anders ausgedrückt: Wer gezielt Schwächen analysiert und ausnutzt, der legt selbst den dicksten Hünen erstaunlich mühelos aufs Polygon-Parkett. Manche Taktiken reduzieren sich gar auf stupide Fleißarbeit, indem ihr etwa einen Endboss minutenlang umkreist, stoisch per Seitwärtsrolle ausweicht und stets auf die gleiche Weise frech von hinten kontert. Wäre der Spieler der Boss, dann würde er jedenfalls nicht ständig auf die gleichen Tricks reinfallen. Ein gutes Beispiel ist der vorhin erwähnte Drache. Der schuplige Genosse ist mit einem Bogen nämlich sehr einfach zu töten, da er keine Absichten hegt, eurem andauernden Pfeilhagel auszuweichen. Normalerweise werden Taktiken dieser Art schnell als Schwäche eines Spiels kritisiert, doch für den *Souls*-Fan sind sie essenziell wichtig. Und warum auch nicht? Die Präsenz der Endbosse ist dermaßen gewaltig, dass euch ihr Exitus ein unnachahmliches Gefühl der Befriedigung beschert. Des Weiteren garantieren die meisten gut ausgetüftelten Taktiken noch lange keinen Spaziergang. In der Regel müsst ihr in einem Bosskampf für fünf bis zehn Minuten hochkonzentriert bleiben, jede Gelegenheit zum Kontern nutzen und euch vor allem zu keiner ungestümen Tat verleiten lassen. Sehr oft ist zudem das Erlernen des jeweiligen Patterns nötig, damit ihr wisst, wann der Gegner seinen Angriff auch beendet hat.

Gemeinsam statt einsam

Während konkrete Hilfestellungen in den *Souls*-Spielen rar gesät sind, setzt From Software voll und ganz auf das Errichten einer Community, in der sich Spieler gegensei-



Die Fackel in *Dark Souls 2* war als neues **Spielelement** vorgesehen, hatte im fertigen Spiel aber weniger Nutzen als zunächst gedacht.

tig unter die Arme greifen. Genau genommen führte *Demon's Souls* bereits 2009 ein cleveres Multiplayer-Konzept ein, das sich grundlegend vom durchgekauten MMO-Ansatz unterscheidet. So könnt ihr das gesamte Spiel im Online-Modus bestreiten, obwohl ihr auch dort die meiste Zeit alleine unterwegs seid. Der Unterschied zum Offline-Erlebnis ist subtiler Natur: Plötzlich seht ihr ab und an andere Spieler in Form von kurzen, geisterhaften Erscheinungen. Ferner stoßt ihr alle naselang auf Nachrichten und Blatlachen. Während Erstere bewusst verfasst werden, sind Letztere als Warnung vor einer Gefahr zu verstehen. Sie zeigen euch nämlich mit einem Klick die letzten Sekunden eines soeben gescheiterten Kollegen. Natürlich gibt es auch eine „echte“ Multiplayer-Option: Unter bestimmten Voraussetzungen ist es möglich, zu zweit oder gar im Trio durch die Gegend zu ziehen. Allerdings ist die Funktion zeitlich beschränkt. Spätestens bei dem Ableben

des Hosts, der die anderen Spieler in seine Welt eingeladen hat, oder dem Bezwingen eines Obermotzes ist die Party vorbei. Andersherum können hinterhältige Spieler in die Welt eines anderen eindringen und sich an der PvP-Komponente der Queste versuchen. Das Spiel ordnet die Abenteurer dabei automatisch in Abhängigkeit von Gebiet sowie Levelhöhe zu. Möchte man gemeinsam mit Freund oder Freundin spielen, kann man dies über Umwege mit einem selbst erstellten Passwort bewerkstelligen. All das führt zur bereits erwähnten Community, die darüber hinaus in Internet-Foren jeden Mechanismus in akribischer Kleinarbeit analysiert. Schließlich wimmelt es in den *Souls*-Spielen nur so vor Mysterien, die nirgends genauer erklärt werden. Zwar gibt es so etwas wie ein Tutorial, dieses beschränkt sich jedoch auf die Erklärung der Steuerung – stilecht in Form von kurzen Nachrichten, die so rüberkommen, als hätten sie andere Spieler verfasst.



Mein leitendes Mondlicht ...

Das Mondlicht-Großschwert ist fast so etwas wie ein **Running Gag**. Bereits in *King's Field* hatte diese strahlende Riesenklinge ihren Auftritt.



Weg vom Mittelalter, hin zur Gothic-Szenerie – mit *Bloodborne* schuf From Software ein **PS4-Meisterwerk**, das einen echten Kaufgrund darstellt. Xbox One-Besitzer schauen grummelig drein ...

Demzufolge beeindrucken die prall gefüllten Wiki-Seiten im Netz, die euch inzwischen für alle Serientitel zur Verfügung stehen. Bis heute tüfteln Fans an den bislang noch ungelösten Geheimnissen von *Demon's Souls*, einem sechseinhalb Jahre alten Spiel!

Die kleinen, feinen Unterschiede

Der Zyniker stellt sich nun die Frage: Wenn die *Souls*-Spiele inklusive *Bloodborne* aufgrund ihrer Einzigartigkeit so beliebt sind, wieso schwelgen die Fans selbst nach dem vierten Spiel gleicher Machart immer noch in Euphorie? Müssten sie nicht das stetig gleiche Konzept langsam satt haben? Sollten nicht bereits alle Tricks und Kniffe auf dem Tisch liegen? Nicht, wenn man es so geschickt anstellt wie From Software: Während der Entwickler grundlegende Aspekte wie Spielkonzept, Schwierigkeitsgrad oder Kulisse stets beibehält, nimmt er für jeden weiteren Titel ein paar kleine, aber feine Regeländerungen vor. Diese werden im Vorfeld noch skeptisch von den Fans kommentiert – und spätestens zwei Wochen nach Release wie gewohnt gefeiert. Dazu ein konkretes Beispiel: *Demon's Souls* unterscheidet zwischen der Körper- und der Seelenform. Den letztgenannten Status erlangt ihr sehr schnell, nämlich indem ihr sterbt. Andersherum müsst ihr beispielsweise einen Endboss besiegen oder wie oben beschrieben in die Welt eines anderen Spielers eindringen und ihn töten. *Dark Souls* spricht wiederum von einem lebendigen Charakter und einer leblosen Hülle, was nur auf den ersten Blick das Gleiche zu sein scheint. Für eine „Wiedergeburt“ benötigt ihr nämlich die sogenannte „Menschlichkeit“ – ein relativ seltenes Objekt, das ihr unter anderem erneut durch das

Töten eines Obermotzes erhaltet. Der entscheidende Unterschied: Ihr habt es jetzt selbst in der Hand, ab wann ihr nicht mehr „untot“ sein wollt. Des Weiteren ist die Seelenform in *Demon's Souls* mit schwerwiegenden Konsequenzen verbunden, weil euch das Spiel um die Hälfte eurer maximalen Lebensenergie beraubt. Diese harte Regelung wurde für *Dark Souls* komplett verworfen, doch dafür hat sich Serienschöpfer Hidetaka Miyazaki (siehe Kasten) eine andere, letztlich fiesere Gemeinheit ausgedacht: Es gibt ein paar

erlesene Gegner, die euch verfluchen und eben auf diese Weise eure Energieleiste halbieren. Nicht nur, dass es schwerer ist, einen Fluch zu beseitigen statt wieder lebendig zu werden – in der ungepatchten Konsolenversion bauen bis zu drei Flüche aufeinander auf, was eure maximale Gesundheit theoretisch auf ein Achtel (!) minimiert. *Dark Souls 2* setzt auf eine Kombination dieser Mechanismen: Ihr könnt sowohl verflucht werden als auch durch das Sterben an Energie verlieren, allerdings in moderaten Fünf-Prozent-

NACH DEM SPIEL IST VOR DEM SPIEL

Sobald das Spiel einmal beendet ist, kommt es normalerweise ins Regal – doch nicht so bei der *Souls*-Serie!

Wo andere Games mit dem letzten Endgegner vorbei sind, da drehen die *Souls*-Spiele noch einmal so richtig auf. Mit der Option „New Game+“ könnt ihr in allen Teilen komplett von vorne anfangen und euch dank noch stärkerer Gegner der nächsten Herausforderung stellen. Zwar dürft ihr eure im ersten Durchlauf erbeutete Rüstung behalten, das macht es euch aber nur zu Beginn wirklich einfacher. Freilich ist die Idee alles andere als neu und kam bereits in diversen Rollenspielen der 1990er-Jahre zum Einsatz, allen voran *Chrono Trigger*. Doch From Software treibt das Konzept auf die Spitze, indem es euch nach Beendigung von „New Game+“ tatsächlich ein „New Game+2“ (!) anbietet. Der Schwierigkeitsgrad steigt konsequent weiter und gipfelt letztlich im siebten Durchlauf mit dem treffenden Namen „New Game+6“. Ab diesem Zeitpunkt kann von einem echten Balancing aber nicht mehr geredet werden, denn für dermaßen viele Durchläufe wurde das Spiel nicht konzipiert. Besonders viel Aufwand steckt in *Dark Souls 2*, das in „New Game+“ mehr Gegner präsentiert und Endbosse mit zusätzlichen Angriffsmanövern ausstattet. Hinzu kommt die ein Jahr später veröffentlichte Umsetzung für Playstation 4, Xbox One und PC mit DirectX-11-Unterstützung, die nicht nur die Grafik aufbohrt, sondern Teile des Spieldesigns umkrempelt. Sprich: Zahlreiche Gegner stehen an anderer Stelle oder werden dank der besseren Hardware um weitere Feindgruppen ergänzt. From Software korrigiert mit der Neuauflage einerseits kleine Mängel des Originals und animiert andererseits die Fans abermals zum Kauf, weil sie inzwischen jeden noch so kleinen Unterschied mit Freuden registrieren.



Ob nun neue Gegner oder Bosse mit möglichen One-Shot-Kills: Im **New Game+** können sich nur die Härtesten behaupten.

VOM REALEN VORBILD ZUR FIKTIVEN KULISSE

Einer der interessantesten Aspekte der Erfolgsstory von *Demons Souls*, *Dark Souls* und *Bloodborne* ist der Werdegang der Firma From Software, die bereits für Playstation und PS2 einige Action-Rollenspiele entwickelte. Doch weder die *King's Field*-Titel noch *Shadow Tower* oder *Eternal Ring* konnten für ein wirklich positives Echo sorgen. Die Kämpfe wirken zu steif, die Technik unbeholfen und die Kulisse leer. Von einem echten Klassiker waren alle Spiele weit entfernt.

Nichtsdestotrotz stellen insbesondere *King's Field* und *Shadow Tower* einen wichtigen Grundstein für *Demons Souls* dar, weil sie von einer vergleichbaren Atmosphäre leben. Gerade der düster-

gruselige Stil der Kulisse gepaart mit der bewusst knapp gehaltenen Geschichte ist mit den heutigen Hits des Studios vergleichbar. From Software kann also auf die eigene Erfahrung setzen.

Ansonsten haben sich die Entwickler stark von anderen Medien und realen Bauten inspirieren lassen: Das Archiv des Herzogs ist eine Hommage an die Hogwarts-Schule aus *Harry Potter*, für das verlorene Izalith stand klar die Tempelanlage Angkor Wat in Kambodscha Pate und Anor Londo erinnert fatal an den Mailänder Dom. Über all dem steht der japanische Fantasy-Manga *Berserk*, dessen Ambiente und Monsterdesign sichtlich als Vorbild für dies gesamte *Souls*-Serie diente.

Bild: Chris/Wikimedia Commons



Majestätisch: Der **Mailänder Dom** und Anor Londo aus *Dark Souls* im Vergleich. Solche extremen Beispiele kommen in den Spielen nicht allzu häufig vor, jede Menge Inspirationsquellen kann man aber überall auf der Welt finden.

Hässlicher geht es kaum: Das erste in Europa veröffentlichte *King's Field* auf der Playstation sah bereits **vor über 20 Jahren** nicht wirklich gut aus.

Schritten pro Ableben. Für *Bloodborne* wiederum müsst ihr euch in eines der verfluchten Verliese begeben, wenn ihr euch nach einer halben Energieanzeige „sehnt“. Eine andere Veränderung betrifft das Respawn-Verhalten der Gegner: Sobald ihr euch zu einem Rücksetzpunkt begebt (etwa die Keilsteine in *Demons Souls*, die Leuchtfeuer in *Dark Souls 1* und *2* oder die Lampen in *Bloodborne*), werden normalerweise die meisten von euch getöteten Standardkreaturen reanimiert. In *Dark Souls 2* ist jedoch für einige Biester nach dem fünfzehnten Mal endgültig Schluss. Was wie eine Erleichterung klingt, resultiert in Wahrheit in einem weiteren Pferdefuß. Schließlich könnt ihr nicht mehr unendlich oft lukrative Gegner für mehr Seelen oder bestimmte Items bekämpfen, die sie nach ihrem Ableben vor Ort liegenlassen.

Tausche Rüstung gegen Frack

Ein noch größerer Unterschied besteht in der Architektur der Spielwelten: In *Demons Souls* besucht ihr insgesamt fünf Gebiete, die ihr wieder-

um über den zentralen Nexus erreicht. Bei *Dark Souls* steht euch ein riesiges Areal zur Verfügung, dessen einzelne Bereiche ähnlich wie in einem typischen Metroidvania über zahlreiche Punkte miteinander verknüpft sind. Je weiter ihr voranschreitet, desto mehr Abkürzungen schaltet ihr frei und desto zahlreicher sind die Möglichkeiten, von A nach B zu gelangen. *Dark Souls 2* und *Bloodborne* bedienen sich einer Mischung beider Systeme: Dort gibt es ebenso eine zusammenhängende Welt, deren Gebiete jedoch sternförmig aufeinander aufbauen. Somit mag das Design nicht so schön verzweigt sein, aber dafür genießt ihr eine Schnellreisefunktion, mit der ihr blitzschnell von einem Rücksetzpunkt zum anderen gelangt. Am stärksten unterscheidet sich *Bloodborne* von den *Souls*-Spielen: Mittelalter-Feeling, Ritterrüstungen und Bogenschießen werden hier durch Viktorianisches Zeitalter, schwarze Mäntel und fette Schießprügel ersetzt. Obwohl die Gegner immer noch gewaltig erscheinen und die kleinste Unachtsamkeit fatal sein kann, forciert *Bloodborne* den offensiven Kampf. Das Spiel ist bedeutend schneller als die *Souls*-Kollegen, es gibt keine Schilde mehr (von einem praktisch nutzlosen Exemplar aus Holz mal abgesehen) und dank der sogenannten Angriffsheilung könnt ihr erlittenen Schatten sofort negieren, wenn ihr schnell genug kontert. Das Ambiente driftet in *Bloodborne* mehr in Richtung Horror, weshalb ihr auch keine Seelen, sondern Blutechos sammelt. Verliert ihr diese aufgrund eures Todes, dann könnt ihr nicht so einfach wie in den *Souls*-Vorläufern zum Tatort zurückkehren und sie wieder einsammeln. Oftmals hat sie sich nämlich bereits ein Gegner geschnappt. Erkennbar ist dies an den glühenden Augen, damit ihr wisst, auf wen ihr euch konzentrieren müsst.



Für einen besonderen, aber auch nicht sofort ersichtlichen Reiz sorgen die **Gilden**, welche für PvP und PvE gedacht sind.

Kulisse statt Technik

All diese Feinheiten sorgen für ein dramatisch anderes Spielerlebnis, auch wenn der Fan immer noch die *Souls*-DNA spürt und sich entsprechend wohlfühlt. Es scheint nichts zu geben, was die Faszination der Spieler an den *Souls*-Titeln trüben könnte. Auch nicht die eher mäßige Technik hinter dem Franchise: From Software schickt euch seit sieben Jahren in eine ruckelige Spielwelt nach der anderen. Richtig schlimm trifft es die Schandstadt in *Dark Souls*, wo ihr Framerate-Einbrüche hin in den fast einstelligen Bereich in Kauf nehmen müsst. Doch was macht der leidenschaftliche Spieler? Der motzt ausnahmsweise mal nicht – und lässt möglichst schräg nach unten auf den Boden, um sich Spielbarkeit zu erhalten. Schließlich gehört die Schandstadt mit ihren Holzbauten, die an einem steilen Hügel angebracht sind, zu einer der faszinierendsten Kulissen der Reihe. Es ist den Fans zudem egal, ob die Texturen matschig sind und die Farbgebung unglücklich gewählt wirkt: Die grandiose Architektur der *Souls*-Spiele macht fast alles wieder wett. Hier genießt ihr epische Burgen, schaurige Wälder und schummrige Höhlen. Ihr müsst sowohl weitläufige Gebiete erforschen als auch durch enge, klastrophobisch anmutende Gänge huschen. Insbesondere *Dark Souls* punktet mit seiner Metroidvania-ähnlichen Gesamtstruktur, weil sämtliche Bereiche trotz unterschiedlicher Ansätze eine Einheit bilden. Das wird euch spätestens beim riesigen, hohlen Baum bewusst, den ihr betreten und im Inneren hinabsteigen könnt, nur um am Fuße auf den wunderschönen Aschesee zu stoßen. Deutlich subtiler und zurückhaltender als die Optik funktioniert die Klangkulisse der Serie, was der Atmosphäre zugutekommt. Die Spielwelt wirkt

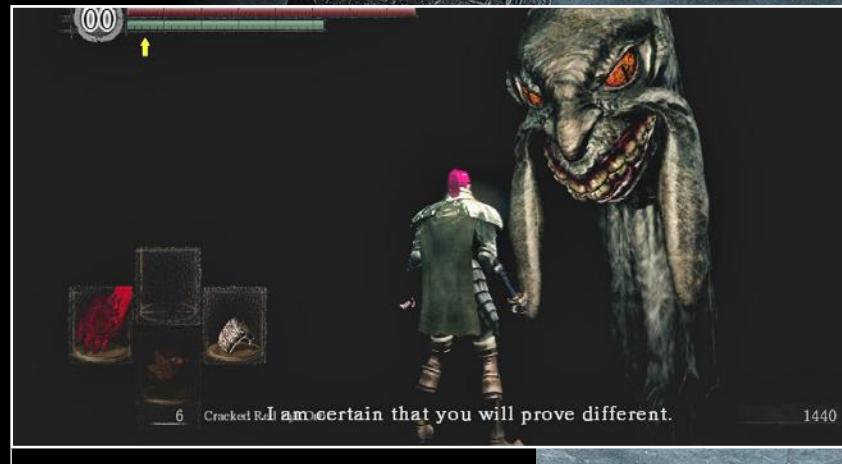
umso bedrohlicher, gerade weil ihr abseits einiger weniger Soundeffekte nichts hört. Dafür sorgt die bei den Endgegnern einsetzende Musik für ordentlich Dramatik und wird euch unter Umständen über Jahre hinweg verfolgen.

Lass die Spielwelt erzählen

Wie schaut's eigentlich in Sachen Story aus? Ihr ahnt es bereits: Erneut stellen sich sowohl alle *Souls*-Spiele als auch *Bloodborne* bewusst gegen den modernen Trend zu Dialogflut und minutenlangen Zwischensequenzen. Neben einem ebenso kurzen wie sehr mysteriös gestalteten Intro gibt's ab und an Begegnungen mit halbwegs freundlich gesinnten Personen, beispielsweise einem Händler, einem Mönch oder einem Ritter, die allenfalls ein paar Sätze zu sagen haben. Nur wenige Ereignisse werden euch in vorgerenderter Form präsentiert und selbst der Abspann eines jeden *Souls* beschränkt sich auf wenige Minuten. Die von From Software angestrebte Klientel möchte schließlich keinen interaktiven Film konsumieren, der mehr Zwischensequenzen als Spielszenen bietet. Hidetaka Miyazaki bringt es mit einem Tweet aus dem Jahr 2013 auf den Punkt: „A well designed world could tell its story in silence“ – eine gut designete Spielwelt erzählt ihre Geschichte schweigend. From Software zeigt erneut, wie man ein vermeintliches Defizit in einen weiteren Pluspunkt umkehrt. Die sehr knappe Erzählform wirkt derart kryptisch und geheimnisvoll, dass sie in Kombination mit der faszinierenden Spielwelt massiv die Fantasie anregt. Anstatt dem Spieler irgendeinen hanebüchenen Plot vorzukauen, möchte der Entwickler ihn selbst zum Erzähler machen.

Mit viel Seele zum RPG-Hit

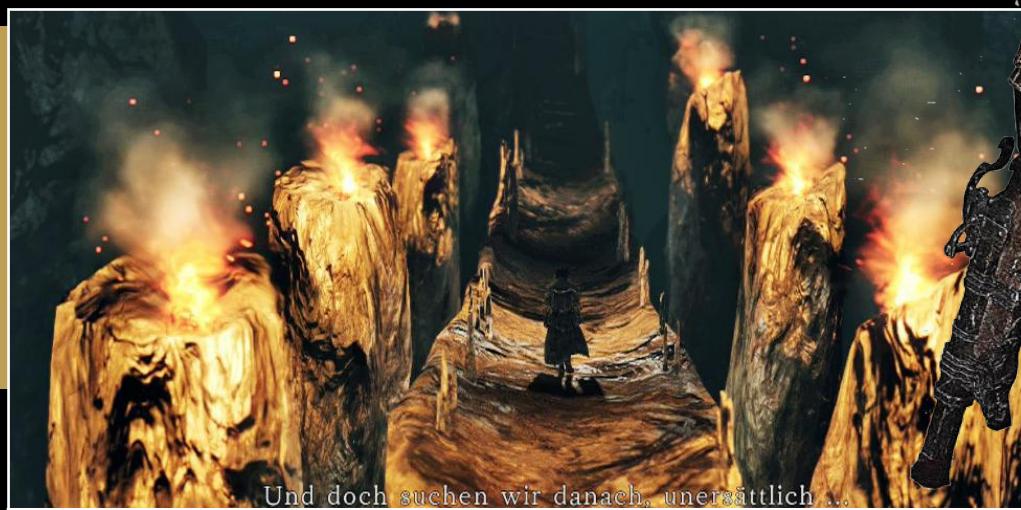
Die abschließenden Zeilen unseres Reports gebühren dem kommerziellen Erfolg der Serie. From Software gab auf der E3 2015 in Los Angeles bekannt, dass sich die beiden *Dark Souls*-Spiele inklusive Add-ons und der Prepare-to-Die-Edition für den ersten Teil sowie *Dark Souls 2: Scholar of the First Sin* weltweit über 8,5 Millionen Mal verkauft haben – da dürften mittlerweile noch



Blindes Vertrauen: Das solltet ihr nicht jeder Figur entgegenbringen.

einige Exemplare hinzugekommen sein. Wenn man bedenkt, dass der Verkaufsstart von *Demons Souls* anfangs sehr schleppend verlief und From Software und Publisher Bandai Namco den Titel bereits als Flop abstempen wollten, ihn nach viel positiver Mundpropaganda dann aber doch in den USA und PAL-Territorien veröffentlichten und am Ende laut vgchartz.com bis heute 1,82 Millionen Exemplare verkauft haben, ist das mehr als beachtlich. Das PS4-exklusive *Bloodborne* heimste schließlich viele, primär von Lesern gewählte Spiel-des-Jahres-Preise ein und kommt weltweit auf über zwei Millionen Verkäufe. Es ist in jedem Fall eine erstaunliche Entwicklung, von der jeder profitorientierte Spiele-publisher nur zu träumen wagt. Und sie wurde komplett ohne Bombast oder größenvahnsinnige Ambitionen erzielt. Vielmehr genügte ein Konzept, das sich gekonnt gegen den Trend zu immer einfacher werdenden Spielen stemmt und vor allem den passionierten Zocker ernst nimmt. Etwas, bei dem das Anschauen eines Let's-Play-Videos beileibe nicht ausreicht, um den Reiz und die Faszination dahinter zu verstehen. Oder ganz banal ausgedrückt: Es brauchte ein Spiel, das einfach nur ein Spiel sein möchte.

(AA) (BPF) (MC)



Und doch suchen wir danach, unergättlich ...

Um dem **Spielverlauf** von *Dark Souls 3* folgen zu können, werdet ihr die Vorgänger nicht zwingend gespielt haben müssen. Wir empfehlen es aber!



QUANTUM BREAK

Mit Remedy in der Zeit zurückreisen: Der Xbox-One-Hoffnungsträger ist ein erstaunlich altmodischer Third-Person-Shooter geworden.

Wenn bei Videospiele heutzutage von „cineastischer Inszenierung“ und einem „Actionfilm zum Mitspielen“ die Rede ist, graut es vielen Spielern automatisch vor den Implikationen. Kurze Spielzeit, linearer Handlungsverlauf, ständige Zwischensequenzen,

die den Spielfluss unterbrechen – das sind nur einige der mit solchen Titeln verknüpften Befürchtungen in der Community. *Quantum Break* hätte nur zu leicht in ein ähnliches Schema fallen können. Doch der Third-Person-Shooter bietet ausreichend Spielzeit, wartet mit einigen ver-

steckten Extras abseits des Weges auf und bietet mehr spielerische Substanz als der in dieser Disziplin auf Dauer doch arg ermüdende Taschenlampen-Thriller *Alan Wake*. Entwickler Remedy hat aus den Fehlern der Vergangenheit gelernt. An die einstigen Erfolge kann das finnische Studio mit seiner neuen Science-Fiction-Mär aber dennoch nicht ganz anknüpfen.

Story über alles

Der Fokus von *Quantum Break* ist seine ambitionierte Geschichte. Es gibt keinen Mehrspielermodus oder ähnliche Zerstreuungen abseits der Kampagne. In der Rolle des unbedarften Jack Joyce erleben wir, wie ein Experiment schiefläuft und daraufhin das Gefüge der Zeit zersplittet – das ominöse Ende der Zeit steht bevor, was einem Weltuntergang gleichkommt. Zusammen mit seinem Bruder Will versucht Jack, das temporale Gefüge zu reparieren. Doch Bösewicht Paul, Vorsitzender eines millionenschweren Konzerns und ebenso wie Jack mit übernatürlichen Fähigkeiten der Zeitmanipulation gesegnet, hat andere Pläne. Was folgt, ist eine routiniert erzählte, auf fünf Akte und 15 Missionen verteilte Science-Fiction-Handlung mit typischen Genre-Bestandteilen. Charaktere reisen per Zeitmaschine in die



An vier Stellen im Spiel schlüpft ihr in die Haut des Bösewichts und trefft eine Entscheidung, die sich leicht auf die Story auswirkt.



Quantum Break bietet in den häufigen **Gefechten** gute Action-Unterhaltung, aber es fehlt das letzte Stück Genialität.

Vergangenheit und Zukunft oder stößen auf frühere Versionen ihrer selbst. Das ist unterhaltsam und spannend, wenn man ein paar ebenfalls typische Logiklücken ignoriert. Lediglich das Ende hätte befriedigender ausfallen können. *Quantum Break* lässt manche Frage offen und das Finale kommt unspektakulär daher. Leseratten können sich zumindest einige vernachlässigte Teile der Geschichte selbst erschließen, denn E-Mails und Audio-Nachrichten

füllen viele Lücken. Wer sich konsequent auf die Suche nach diesen Sammelobjekten macht und auch das gut versteckte, sehr simple Upgrade-System voll ausreizt, kann die Spielzeit von acht bis zehn Stunden auf bis zu 15 Stunden strecken. Darüber hinaus besitzt *Quantum Break* einen gewissen Wiederspielwert, denn abhängig von vier Entscheidungsmomenten im Spiel verändert sich die Handlung minimal. Allerdings gibt es nur eine Endsequenz; eure Wahl bestimmt hauptsächlich das Schicksal von Nebencharakteren. Stirbt eine der wenig fesselnd geschriebenen Figuren,



Neben den schicken Zeiteffekten verblüffen besonders die eingescannten **Charaktergesichter** mit großer Detailtiefe.

TV-FLAIR IN SERIE: SO FUNKTIONIEREN DIE REALFILM-SEQUENZEN

Der Übergang ist abrupt: Nach vier der fünf Akte von *Quantum Break* wird ein jeweils 25 Minuten langes Video mit echten Schauspielern abgespielt. Diese Live-Action-Einschübe sind professionell im Stil einer modernen Fernsehserie produziert. Ihr Fokus liegt auf den Fieslingen der Geschichte, die in Oberbösewicht Pauls Konzern Monarch Solutions arbeiten. Im Laufe der gut zwei Stunden langen Erzählung wechselt aber so manche Figur naturgemäß die Seiten. Es kommt zu nervenaufreibenden Verfolgungsjagden mit dem Auto, ausufernden Schießereien und rabiaten Messerduellen auf Leben und Tod. Eben alles, was man von einer Thriller-Serie erwartet! Allerdings schwanken die schauspielerischen Leistungen stark und auch die Dialoge sind nicht alle ein Ausbund der schriftstellerischen Genialität. Einige Figuren bleiben über die gesamte Laufzeit blass und lassen



Die **Action** ist gut gemacht und muss sich nicht vor ähnlich ausgelegten TV-Serien verstecken.

übernimmt seine Rolle einfach einer seiner oder ihrer Kollegen. Weil einem diese Charaktere weder im Spiel noch während der Live-Actionsequenzen (siehe Kasten oben) besonders ans Herz wachsen, reagiert man als Spieler nur mit einem Achselzucken auf derartige Entwicklungen. Letzten Endes habt ihr in *Quantum Break* kaum mehr Einfluss auf die Ereignisse als in einem beliebigen Telltale-Episoden-Adventure – minus dem Sympathie-Bonus durch interessant gezeichnete Figuren. Zudem fehlt das letzte bisschen Emotion und Witz, um es mit solch mitreißenden Kampagnen wie denen des Playstation-Konkurrenten *Uncharted* aufzunehmen.

Zeit für Schießereien!

Was zwischen den sehr gut gemachten Zwischensequenzen und von guten deutschen Sprechern vertonten Dialogen passiert? Schussgefechte noch und näher! Held Jack schleppt bis zu drei Waffen mit sich herum und erledigt damit reihenweise Handlanger von Bösewicht Paul. Remedy schafft es dabei, die Gefechte immer weiter eskalieren zu lassen und den Spieler mit immer neuen Elementen bei der Stange zu halten. Die Bleispritzer sind sogar noch das Langweiligste in Jacks Arsenal, denn Schrotflinte, Pistole oder Sturmgewehr fühlen sich eher nach Kinderspielzeug an als nach gefährlichen Instrumenten des Todes. Weitauß interessanter sind die insgesamt sechs Zeitmanipulationstalente, auf die ihr nach und nach Zugriff erhaltet. Damit friert ihr Feinde kurzzeitig ein, bewegt euch fix über lange Strecken oder errichtet einen Schultzschild, der abgefeuerte Projektilen auf harmlose Geschwindigkeiten verlangsamt. Mit einer Shooter-Revolution wie damals der Bullet Time aus *Max Payne* kann *Quantum Break* zwar nicht aufwarten. Doch die

besonderen Fähigkeiten des Protagonisten halten die Schusswechsel auf Dauer frisch und sehen noch dazu so cool aus, dass es eine Freude ist, mit ihnen herumzuspielen.

Quantum Break setzt auf ein Deckungssystem, Held Jack schmiegt sich automatisch an hüfthohe Hindernisse. Aus der Deckung feuern ist nicht drin, Jack muss zum Zielen aufstehen. Das wirkt ebenso altmodisch und dezent klobig wie das Fehlen einer schnellen Ausweichrolle. Stattdessen führt ihr einen mit einer Abklingzeit versehenen Zeitlupen-Sprung in Sicherheit aus. Trotz dieser Krücke bewegt sich Jack für unseren Geschmack aber einen Tick zu behäbig. Dafür erlaubt der Schutzschild zumindest auf dem mittleren der drei Schwierigkeitsgrade ein zuweilen ungewohnt offensives Vorgehen. Statt wie etwa

uns so kaum mitfeiern. Wer tiefer ins *Quantum Break*-Universum eintauchen will, kommt aber nicht darum herum, die Live-Actionsequenzen zu verfolgen. Nett gemeint: Abhängig von euren Entscheidungen im Spielverlauf ändern sich bestimmte Szenen minimal und in drei Fällen stirbt ein jeweils anderer No-Name-Charakter.

INHALTE WERDEN GEBUFFERT. BITTE WARTEN ...

Wichtig: Die Serienfolgen werden nicht auf der Blu-ray mitgeliefert, *Quantum Break* streamt die Videos aus dem Netz. Dabei kann es je nach Internetverbindung wie bei uns im Test schon mal zu störenden Rücklern kommen. Alternativ könnt ihr die Folgen über Xbox Live herunterladen.



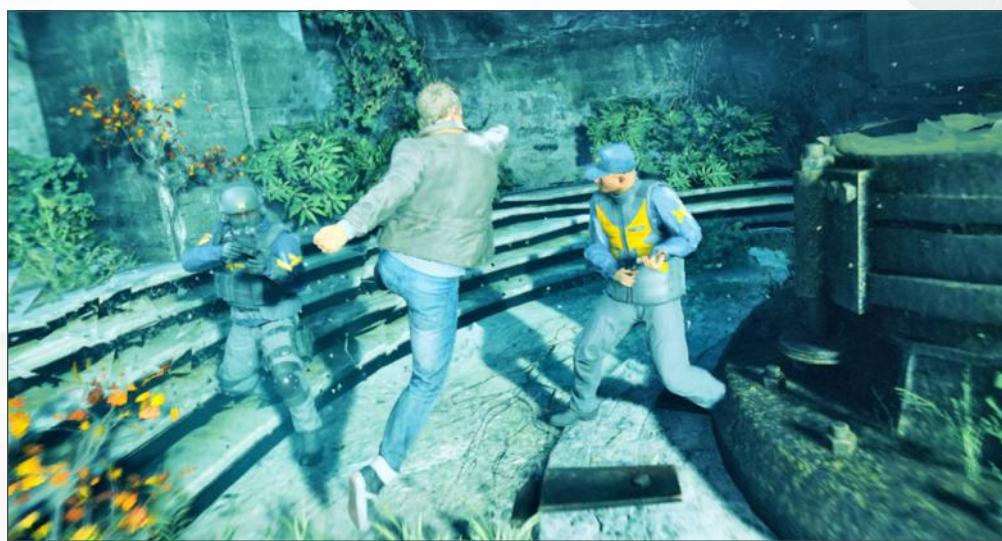
Episoden lassen sich **überspringen**, **pausieren**, **vorspulen** oder später anschauen.

in *The Division* ängstlich in der Deckung zu kauen, dürft ihr bei *Quantum Break* auch mal nahe an den Gegner ran. Super!

Eine Spur mehr Abwechslung hätten wir uns derweil in Sachen Feindaufgebot gewünscht. So gibt es zwar ab und zu Mini-Bosse mit dicker Rüstung und Typen in Zeit-Schutanzügen, die sich besonders schnell durch die Levels bewegen. Anlass, die eigene Taktik an solche Widersacher anzupassen, besteht jedoch kaum. Richtigfordernd wird *Quantum Break* so nur selten. Erfahrene Actionspieler sollten gleich im höchsten Schwierigkeitsgrad loslegen.

Action-Adventure-Ansätze

Wenn die Waffen schweigen, verliert *Quantum Break* an Reiz. Remedy hat sich zwar eine Hand-



Der schicke **Nahkampf-Takedown** steht am Ende eines Zeitlupen-Laufs durchs Level und schaltet einen Gegner sofort aus.



Bei den **Bossgegnern** gibt es nur wenig Variationen. Eine Taktik führt immer zum Sieg: in den Rücken schießen!

voll Rätsel überlegt, allerdings ist für die nicht allzu viel Gehirnenschmalz vonnöten. Per Tastendruck spult ihr an vorgegebenen Stellen die Zeit zurück und setzt so etwa eine Brücke über einen Abgrund instand oder lässt ein Auto erneut durch ein Tor fahren, wodurch ihr Zugang zum nächsten Areal erhältet. Die größte Schwierigkeit in solchen Situationen besteht darin, das entsprechende Objekt zu finden. Dabei hilft allerdings eine Art Röntgenblick, der im Kampf Gegner hinter Hindernissen rot markiert.

Gelegentliche Geschicklichkeitspassagen sollen den Spielablauf auflockern, doch die fehlende Präzision der Steuerung erschwert das Klettern und Springen. Die Mängel entwickeln sich zwar nie zu einem echten Frustfaktor. Es ist aber allemal ärgerlich, wenn Jack partout nicht an einer Wand hochkraxeln will, weil wir zwei Zentimeter zu weit rechts zum Sprung angesetzt haben.

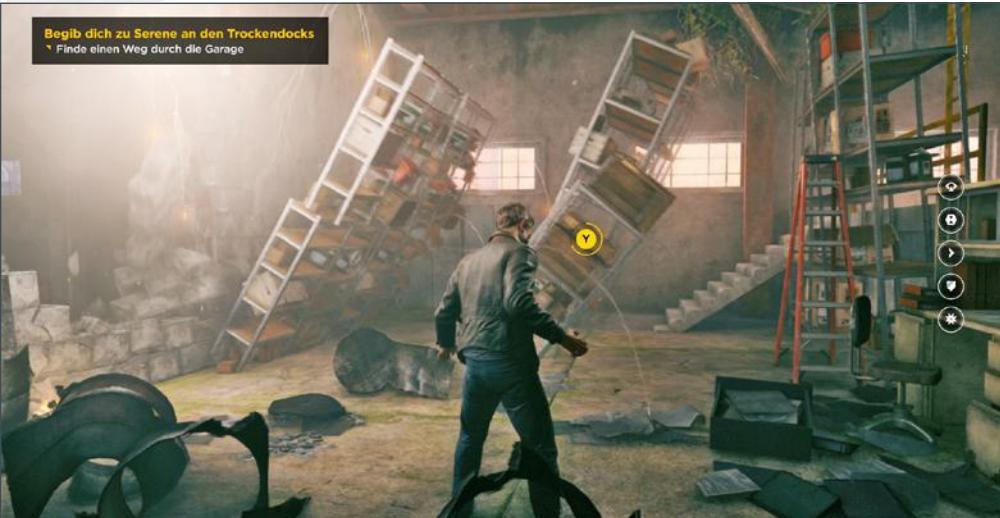
Schickes Effektfeuerwerk

Gelungener sind da schon die aufwendigen Zerstörungssequenzen, bei denen die Beschädigung der Zeitlinie für spektakuläre Schäden an der Umwelt sorgt. So rast einmal ein Zug durch ein Gebäude, anderswo nimmt ein in der Zeit gefangenes Frachtschiff eine halbe Brücke mit und lässt Autos vom Himmel regnen. Wenn sich bestimmte Ereignisse in einer endlosen Schleife wiederholen, der Ablauf von Tag oder Nacht hundertfach beschleunigt wird, Widersacher mitten im Gefecht einfrieren oder Protagonist Jack in luftiger Höhe über bewegungslos in der Luft schwebende Trümmerstücke balanciert, protzt *Quantum Break* mit tollen Anblicken und starken Grafikeffekten. Die Optik fällt schick aus, auch wenn das Spiel effektiv nur mit einer 720p-Auflösung läuft, die auf 1.920 x 1.080 Pixel gestreckt wird. Die tollen Licht-, Feuer- und Zeiteffekte kaschieren diesen Mangel geschickt. Außerdem sorgt Remedy

mit diesem Kniff für eine stabile Bildwiederholrate von durchgehend 30 Frames pro Sekunde. Sehenswert sind zudem die Gesichter der wichtigsten Figuren, die dank Photogrammetrie-Verfahren ihren Schauspieler-Ebenbildern verblüffend ähnlich sehen. Zumindest in den vorberechneten Zwischensequenzen. Im Spiel selbst ist die Ähnlichkeit zwar immer noch groß, aber die Detailtiefe leidet unter der geringen Auflösung und die Gesichtsanimationen sind wenig ausgefeilt.

Apropos Leiden: Streaming-Probleme der *Quantum Break-Engine* sorgen für merklich nachladende Texturen bei vielen kleinen Objekten wie Schildern. Die höher aufgelösten Texturen werden oftmals erst ein, zwei Sekunden zu spät geladen. Das fällt aber nur auf, wenn man bewusst danach sucht. In Bewegung sieht *Quantum Break* überwiegend fantastisch aus. Ob es allein damit aber die von Microsoft erhoffte Wende in Sachen Xbox-One-Popularität bringen wird, ist zu bezweifeln. Dafür bieten das grundsätzlich spaßige Gameplay und die unterhaltsame Story letztlich zu wenige Höhepunkte. (PB)

QUANTUM BREAK			
USK	Ab 16		
Termin	5. April 2016		
Preis	ca. € 70,-		
Genre	Third-Person-Shooter		
Hersteller	Microsoft		
Entwickler	Remedy		
Spieler	1		
Sprache	Deutsch		
HDTV	720p	1080i	1080p
Ton	Stereo	Dolby Digital 5.1	
Schwierigkeit	leicht	mittel	schwer
<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Tolle Inszenierung mit guten (deutschen) Sprechern <input checked="" type="checkbox"/> Coole Fähigkeiten der Zeitmanipulation <input checked="" type="checkbox"/> Interessante Science-Fiction-Geschichte <input type="checkbox"/> Mäßiges Story-Ende lässt zu vieles offen <input type="checkbox"/> Entscheidungen haben nur geringe Auswirkungen <input type="checkbox"/> Träge Steuerung, hakelige Klettereinlagen 			
Grafik	81%		
Sound	85%		
Gameplay	75%		
Dauerspaß	65%		
Multiplayer	n.v.		
FAZIT			
<i>Quantum Break</i> bietet handgemachte Action mit Oldschool-Feeling und tollen Spezialfähigkeiten, wirkt aber anders als erwartet eher bieder und hüftstieft statt innovativ und hip.			
►GUT		78%	
Alternative		Max Payne 3	
Wertung:		90%	



Gelegentliche **Mini-Rätsel** erfordern den Einsatz von Jacks Zeitmanipulationstalenten und etwas Geschick.



Third-Person-Shooter oder Rollenspiel? Egal, das Grinding stört so oder so.



Das virtuelle **Manhattan** ist wohl die bislang am detailreichsten gestaltete Umgebung in einem Videospiel.

Was für eine Summe: 330 Millionen Dollar. So viel Umsatz hat *The Division* erzielt – in der ersten Woche nach Verkaufsstart! Ubisofts Mischung aus Online-Shooter und MMORPG ist ein phänomenaler Erfolg. Das Geheimnis liegt im Koop-Modus begründet: Mit bis zu drei Freunden entspannt plauschen und quasi nebenbei ein paar Bossgegner besiegen sowie Kisten mit wertvoller Ausrüstung looten – das macht Spaß, viel Spaß. Zwischen 20 und 40 Stunden lang, je nach Spieltempo, erforscht man alleine oder in der Gruppe eine große, schön gestaltete Spielwelt und erledigt über ein Dutzend Haupt- sowie unzählige Nebenmissionen.

Während man die Kollegen heilt, als Tank-Charakter mit Schutzschild das Feuer der KI-Gegner auf sich zieht oder hilfreiche Geschütztürme aufstellt und dabei per Sprach-Chat über Gott und die Welt palavert, gerät eine wichtige Erkenntnis in den Hintergrund: Was man da spielt, ist ausgesprochen geistlos. *The Division*



Koop-Partner können zu Boden gegangene Spieler wiederbeleben und sich gegenseitig Deckung geben. Im Solo-Modus heißt es beim Ableben dagegen: neu laden.

ist ein clever konzipiertes Spiel, aber der eigentliche Spielinhalt ist stupide. Das fängt bei Missionszielen an, die sich ständig wiederholen und nie über das „Drücke diesen Schalter und verteidige das Gebiet!“-Schema hinausgehen. Es geht weiter mit ideenlosem Grinding in den immer gleichen Hauptaufträgen, um an marginal bessere Bleispritzen sowie Ausrüstungsgegenstände zu gelangen. Und schließlich gipfelt es in einem Herausforderungs-Modus für Level-30-Helden am Ende der Stufenaufstieg-Motivationsleiter, bei dem man ängstlich hinter Deckungsmöglichkeiten kauert und fünf, sechs Magazine in jeden Stufe-32-Widersacher pumpt, was sich mehr nach Arbeit anfühlt als nach Spaß.

Es ist ein Motiv, das sich durch das ganze Spiel zieht: *The Division* unterhält, *The Division* beschäftigt, aber *The Division* fasziniert nie wirklich, begeistert nie. Als Kulisse für die ewig gleichen Deckungsgefechte hat Entwickler Massive eine postapokalyptische Version von New York gewählt. Die Straßen des Big Apple sind menschenleer, denn eine Pockenepidemie hat die Bevölkerung dezimiert. Die Überlebenden wurden zu Gesetzlosen. Als Teil einer Sondereinsatztruppe, der sogenannten Division, sollt ihr Recht und Ordnung in Manhattan wiederherstellen. Dabei vermeidet Massive den Fehler vieler Online-Rollenspiele, den Helden in die Rolle des einen Auserwählten zu

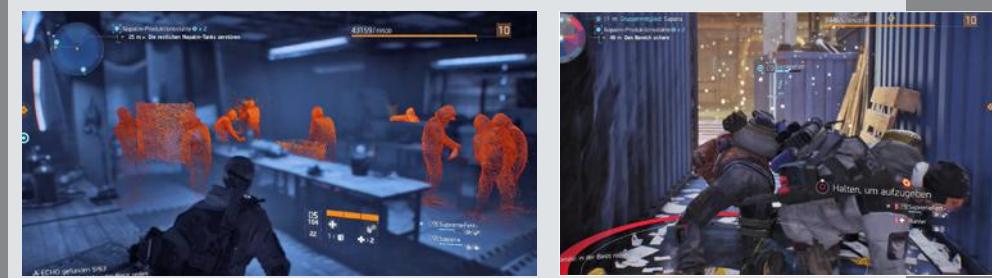
stecken (siehe *The Elder Scrolls Online*), was angesichts der Massen an Spielern stets seltsam wirkt. Im Gegenzug geht der Geschichte aber jede Dramatik ab; nur wer genau hinschaut und zuhört, setzt aus kurzen Überwachungsvideos

und Audio-Botschaften ein stimmiges Bild der im Chaos versunkenen Metropole zusammen (siehe Kasten unten). *The Division* lebt mehr von seiner ausgezeichneten Atmosphäre als von der vor sich hinplätschernden Story.

SO GUT IST DER SOLO-MODUS

Ihr habt partout keine Lust auf menschliches Miteinander? *The Division* lässt sich komplett alleine spielen, benötigt aber eine permanente Internetverbindung und für viele Spielbereiche ein gebührenpflichtiges Live-Gold-Konto.

Wer vorhat, *The Division* wegen der Story zu spielen, wird größtenteils enttäuscht. Die Handlung um einen Virenausbruch im vorweihnachtlichen New York plätschert vor sich hin und ist nur Beiwerk. Abgesehen von ein paar Zwischensequenzen zu Beginn und optionalen Dialogen mit durchweg blassen Charakteren wird die Geschichte vorwiegend über Audio-Nachrichten und gefundene Überwachungsvideos erzählt. Spannende Entwicklungen, unvorhergesehene Wendungen, spektakuläre Skriptereignisse? Fehlanzeige. Das Ende hat zwar einen schönen Bosskampf zu bieten und bringt viele Story-Fäden zum Abschluss, allerdings lässt sich Massive bewusst ein Hintertürchen für Add-ons. Deutlich interessanter als die schwächeren Hauptgeschichten sind derweil die kleinen Handlungen, die am Rande erzählt werden, etwa wenn euer Held an sogenannten Echo-Punkten aus Überwachungsvideos bestimmte Ereignisse rekonstruiert. Spielerisch müsst ihr als einsamer Wolf wegen der fehlenden Wiederbelebungsfunktion vorsichtiger vorgehen als im Team. Am kniffligsten wird der Einzelspieler-Part, wenn ihr gegen dick gepanzerte Bossgegner antretet, die vor ihrem Ableben endlos viele Kugeln schlucken. Zudem sind nicht alle automatischen Speicherpunkte perfekt platziert; gerade beim Verteidigen bestimmter Areale gegen Gegnerwellen (eine häufige Aufgabe) mussten wir mehrfach minutenlange Sequenzen wiederholen.



Schießen aus der Deckung

Die Mechanik von *The Division* ist einem Third-Person-Shooter entliehen. Allerdings spielen im Kampf die Werte eures zu Beginn erstellten Helden sowie die Charakterstufe der Widersacher eine größere Rolle als Zielgenauigkeit und gute Reflexe. Das Waffen-Feedback rangiert weit hinter anderen Shootern und die wenigen auswählbaren Knarren unterscheiden sich nur geringfügig. Ähnlich wie bei *Gears of War 3* sind hüfthohe Wände euer bester Freund, das (sehr gute) Deckungssystem hat Entwickler Massive von anderen Ubisoft-Spielen wie *Ghost Recon: Future Soldier* oder *Watch Dogs* übernommen. Per Tastendruck hechtet der Protagonist zur nächsten Barrikade, das funktioniert prima und sieht noch dazu ungemein lässig aus.

Wer sich aus der Deckung traut und aufrecht auf die Gegner zuläuft (eine Ducken-Funktion fehlt), riskiert ein Blutbad. Die KI-Widersacher verhalten sich halbwegs clever und schießen auch auf Distanz erstaunlich scharf. Da viele Bösewichte massenhaft Treffer wegstecken, können sich die Gefechte öfters mal hinziehen, dann wird die Action etwas zäh. Es fehlt an coolen Bewegungsmanövern und Dynamik. Allerdings: Im Team mit bis zu drei Koop-Partnern und auf dem hohen Schwierigkeitsgrad macht sich der unverhoffte taktische Anspruch der Gefechte bemerkbar, auch wenn jeder Spieler im Kampf nur Zugriff auf drei aktive, mit einer Abklingzeit versehene Skills hat. Wer seine Truppe richtig koordiniert, spult beeindruckende Flankenmanöver ab: Ein Spieler beharrt den Gegner mit Unterdrückungsfeuer, zwingt ihn so in die Defensive. Derweil flitzt ein zweiter Spieler vor, bringt sich in Stellung und fällt dem Feind dann mit Granaten und gezielten Kopfschüssen in die Flanke. Das macht einfach mehr Laune, als nur stur aus der Deckung herauszufeuern. In dieser Hinsicht funktioniert das Kampfsystem von *The Division* also gut. Wirklich spannend waren die Gefechte aber nur in einigen Hauptmissionen, in denen das Spiel euch mit mehreren Feinden in einem Raum einsperrt – das zwingt zu häufigen Stellungswechseln und sorgt dafür, dass man beim Agieren in der Gruppe stets ein Auge



Brand- und Explosivmunition sowie entsprechende Granaten erweisen sich besonders bei starken **Bossgegnern** als unerlässlich.

auf seine Mitspieler hat, um im Ernstfall flink zur Stelle zu sein. Die zufälligen Ballereien auf offener Straße verlieren dagegen schnell an Reiz, da sie meist nach dem gleichen Schema ablaufen. Es fehlt an Abwechslung.

Menschen ohne Unterlass

Mit ihrem realistischen Setting haben sich die Entwickler enge Grenzen gesteckt: Mechs, Mutanten, Zombies oder Feuer spuckende Rieserratten? Alles Fehlanzeige in *The Division*. Hier kämpft ihr gegen Räuber, Soldaten und andere Schlingel, die sich auf wenige Grundtypen verteilen: Es gibt den ballernden Standardgegner, außerdem Grenadiere, Nahkämpfer, die mit Baseballschläger auf uns zuflitzen, mordsgefährliche Scharfschützen, außerdem Techniker, die automatische Geschütze aufstellen, und Cleaner, die uns mit Flammenwerfern auf kurze Distanz die Hölle heißmachen. Auf Dauer sind diese Gegner-varianten aber bei Weitem nicht genug, zumal auch die Bosse kaum im Gedächtnis bleiben. Von jeder Gegnersorte gibt's in *The Division* noch zwei hochstufigere Varianten, erkennbar an ihren lila und gelb gefärbten Lebensbalken und ihrer zusätzlichen Panzerung – diese Typen sind zum Teil enorm stark, haben aber sonst nicht mehr zu bieten als die Standard-Widersacher.

Besondere Bosse erkennt man daran, dass sie einen individuellen Namen tragen und besonders heftig austeilen. Diese Individualität geht aber nicht mit einzigartigen Kampfmustern oder Fähigkeiten einher. Als Spieler muss man sich daher nur höchst selten besondere Taktiken zurechtlegen, lediglich der Endboss agiert ganz anders als der Rest des Feindaufgebots. Gegnervielfalt ist einfach keine Stärke von *The Division*, da hat die Konkurrenz à la *Borderlands* oder *Destiny* mit Fantasy- und Sci-Fi-Settings mehr Spielraum für kreative, unerwartete Widersacher, die uns immer wieder neue Verhaltensweisen abverlangen.

Viel zu tun im Big Apple

Typisch Ubisoft ist die jederzeit aufrufbare Karte der offenen Spielwelt übersät mit Symbolen. Vieles davon ist atmosphärisches Stilmittel, so findet ihr etwa Audionachrichten von Überlebenden der Seuche oder scannt nach vermissten Division-Agenten. Dafür erhaltet ihr ebenso Erfahrungspunkte wie für die mit einem grünen Sechseck markierten Nebenmissionen. Von denen gibt es pro Distrikt Manhattans eine feste Anzahl; wer sie alle löst, erhält einen dicken XP-Bonus sowie Handwerksblaupausen.

Die von euch verlangten Aufgaben wiederholen sich schon bald. Ihr repariert ähnlich wie bei



In der **Basis** baut ihr die drei Flügel für Medizin, Sicherheit und Technik aus, dafür gibt es Skills.



Die Gegner-KI ist solide. Feinde suchen **Deckung** und positionieren sich halbwegs geschickt.



Die **Story-Zwischensequenzen** sind rar gesät und erzählen keine spannende Geschichte.

Watch Dogs auf Dächern versteckte Funktürme, verteidigt Nachschublieferungen oder durchforscht Quarantänezonen und aktiviert dort Scanner. Vor allem aber ballert ihr in einer Tour – besonders bei den Ressourcen-Einsätzen, in denen ihr beispielsweise an der Seite von NPC-Soldaten Plünderer abwehrt, um Baumaterialien für eure Heimatbasis zu erhalten. Nahezu jeder Auftrag reduziert sich letztlich auf Schießereien gegen die KI, ab und zu müsst ihr jedoch auch mal vermehrt klettern oder Spuren suchen.

Schön: Jeder Erfolg, jedes Secret, jeder erledigte Feind lässt euren Erfahrungspunktbalken zügig anwachsen. Levelaufstiege kommen in *The Division* daher ausgesprochen schnell. Allerdings fällt die Freude über das Erreichen einer neuen Stufe eher verhalten aus, denn weder dürft ihr Talentpunkte verteilen noch eure drei Attribute erhöhen. Immerhin ist es motivierend, dass ihr mit steigendem Level immer hochstufigere Ausrüstung anlegen dürft. Unser sogenannter Charakter-Build hängt stark von den verwendeten Items ab, denn die Werte Waffen, Ausdauer oder auch Elektronik werden hauptsächlich über die angelegte Ausrüstung gesteigert. Schon wenige Gegenstände auszutauschen, kann unseren Schadens- und Lebenspunktewert drastisch beeinflussen. Das ist leicht verständlich, aber wenig komplex. Wer mehr Tiefgang erwartet, wird enttäuscht. Um neue Talente zu erhalten, müsst ihr eure Basis ausbauen. Die ist für jeden Spieler instanziert, ihr seht also auch in der Gruppe nur eure selbst gekauften Verbesserungen. Bauvorhaben in einem der drei Gebäudeflügel kosten jeweils einen farblich einzigartigen Rohstoff, den ihr in speziellen Nebenaufträgen sammelt. Für jedes Gebäude-Upgrade erhältet ihr neue Grundfähigkeiten, die ihr anschließend noch in drei Modifikationsstufen anpasst. So feuert das automatische Geschütz auf Wunsch etwa Schock-Geschosse, die Feinde betäuben, oder es wird zum automatischen Flammenwerfer umfunktioniert. Prima: Ihr könnt die neun Basis-Skills mitsamt

ihrer vier Modifikationen jederzeit auswechseln – dadurch bleibt ihr flexibel und wählt selbst mitten in einer Mission die Fähigkeiten aus, die euer Team gerade braucht.

Neben den aktiven Fähigkeiten stehen auch 24 passive Talente zur Auswahl, von denen ihr bis zu vier Stück gleichzeitig nutzt. Darunter finden sich zumindest auch ein paar nützliche Eigenschaften, beispielsweise eine Schadensreduktion beim Wiederbeleben von Mitspielern – das kann im hitzigen Gefecht den entscheidenden Unterschied machen. Viele Verbesserungen rangieren aber im niedrigen Prozentbereich, Langzeitmotivation sollte man davon nicht erwarten.

Die Gier nach neuem Loot

Wer die Maximalstufe 30 erreicht hat, den soll die *Diablo*-typische Loot-Spirale zum Weiterspielen motivieren. Ausrüstung findet ihr in mehreren Seltenheitsgraden: Weiße Items sind nur nutzlose Standardware, danach folgt grünes, blaues und violettes Zeug, bis wir uns im Endgame dann auf die Suche nach der besten, gelb gefärbten High-End-Ausrüstung machen. Rüstungssets gibt es

vorerst zwar nicht, doch dafür bieten hochwertigere Waffen neben besseren Schadenswerten auch besondere Boni. Letztere erhalten wir allerdings nur, wenn auch unsere drei Basisattribute hoch genug sind. Aus der angelegten Ausrüstung berechnet *The Division* einen Gearscore, mit dem wir uns im Endgame mit anderen Spielern vergleichen können – vergleichbar mit dem Lightlevel aus *Destiny*. Die Suche nach besseren Gegenständen ist anfangs motivierend, später stellt sich jedoch Ernüchterung ein. Denn auch High-End-Waffen sehen genauso aus wie die Standard-AK-47; es fehlen coole Suffixe und einzigartige Effekte. Schuld ist wieder das moderne Setting mit Authentizitätsanspruch. Anders als bei *Diablo* & Co. gibt es in *The Division* nun mal kein „Flammendes Großschwert der Nekromantie“, das Feinde in Brand steckt und Leichen als Skelette wiederauferstehen lässt. Dadurch sinkt das Drehmoment des genretypischen Hams-terrals schneller als erhofft. Das sehr ähnliche Aussehen der Waffen findet seine Entsprechung bei der Outfit der Figuren. In einem separaten Menü zieht ihr eurem Helden Kleidungsstücke an. Die Klamotten sind jedoch reine Kosmetik und haben keine spielerischen Auswirkungen – es ist also egal, ob ihr euch Bommelmütze oder Militärkäppchen aufs Haupt setzt. Die Auswahl könnte größer sein, so sehen sich die meisten Avatare zum Verwechseln ähnlich.

Zu Gesicht bekommt man die Charaktere anderer Spieler allerdings nur selten; die Spielwelt ist wie gesagt instanziert. Nur in den über die Stadt verteilten Safehouses trifft man Akteure jenseits der eigenen Gruppe, hier kann man neue Bande knüpfen und Mitspieler suchen. Einfacher geht das jedoch über die vorbildliche Matchmaking-Funktion. Die wirft einen meist innerhalb weniger Sekunden mit Agenten auf einem ähnlichen Level in ein Team. So findet ihr stets ohne Probleme Mitspieler, egal ob für spezielle Missionen oder für einen Vorstoß in das Dark Zone getaufte PvP-Areal von *The Division*.



Nebenmissionen und **Gegnertypen** wiederholen sich ständig, es fehlt an Abwechslung im Kampf.

DAS ENDGAME: DIE LANGZEIT-INHALTE

Maximalstufe erreicht und alle Story-Missionen absolviert? Dann ist es in Online-Rollenspielen Zeit für das Endgame, wo die Suche nach besserer Ausrüstung viele weitere Stunden beschäftigen soll. Bei *The Division* kommt dieser Part schon vergleichsweise früh. Zwischen 20 und 30 Stunden brauchen schnelle Spieler, bis sie alle Standard-Inhalte gesehen haben und auf Dark Zone sowie tägliche Herausforderungen ausweichen müssen.



HERAUSFORDERUNGEN

Alle Hauptmissionen lassen sich im schweren oder herausfordernden Modus wiederholen. Dann kriegt ihr es ausschließlich mit lila oder – ganz fies – gelben Gegnern auf Stufe 32 zu tun. Dieser Zwei-Level-Unterschied im Herausforderungsmodus sorgt für sehr zähe Gefechte, in denen euer Held meist nach ein bis zwei Schüssen das Zeitliche segnet und das Spiel zum reinen Grind-Fest wird. Jeden Tag stellt *The Division* euch vor eine Reihe von Herausforderungen, dann müsst ihr drei Einsätze im schweren oder herausfordernden Modus absolvieren. Als Belohnung winken Phoenix Credits. Mit dieser speziellen Währung kauft ihr High-End-Ausrüstung. Im schweren Modus gibt's pro Einsatz 15 Phoenix Credits, für herausfordernde Missionen sogar 30. So lassen sich schnell Credits farmen und neue Gegenstände kaufen – viel schneller als man per Zufall auf wertvollen Loot bei besiegt Feinden stößt. Bei Redaktionsschluss kündigte Massive an, die Drop-Frequenz von Phoenix Credits zu reduzieren, was wohl eher zu noch mehr Wiederholungen auf Dauer eintöniger Einsätze führen dürfte.



RAIDS UND ANDERE DLC-INHALTE

Das Wiederholen von Missionen (ob mit Herausforderungen oder ohne) und Abstecher in die Dark Zone sind bei Release die einzigen Möglichkeiten für Stufe-30-Helden, auf Gegner mit demselben Level zu stoßen. Was noch fehlt, ist ein typischer MMORPG-Baustein: die Raids. Eine entsprechend aufwendige Gruppeninstanz mit Team-Fokus soll im April per Gratis-Update folgen, der sogenannte Übergriff namens Falkennest ist bereits auf der Karte verzeichnet. Im Mai folgt der zweite Patch, der den PvP-Part (Player vs. Player; Spieler gegen Spieler) in der Dark Zone überarbeiten und eine weitere Instanz mit sich bringen soll. *The Division*-Entwickler Massive hat zudem bereits Pläne für zwei große, kostenpflichtige Erweiterungen namens *Underground* und *Survival* kommuniziert. Die erscheinen allerdings erst im Sommer, für Ende des Jahres ist dann Teil drei namens *Last Stand* angekündigt. Alle DLCs sind Teil des Season Pass, den Ubisoft für happy 40 Euro verkauft. Als kostenloses Extra ist dagegen die für ein MMORPG essenzielle Handelsfunktion geplant, die in der Release-Fassung fehlt. Ab April dürfen dann auch *The Division*-Spieler für ihren Charakter unbrauchbare Ausrüstung mit Freunden tauschen.



PVP UND PVE IN DER DARK ZONE

Die Dark Zone von *The Division* lässt sich auf Wunsch komplett ignorieren, ein Besuch ist optional. Allerdings wartet hier die stärkste Ausrüstung, bewacht von KI-Gegnern, deren Level teils über der Maximalstufe liegt. Gesammelte Items müssen dabei ausgeflogen werden. Weil die Dark Zone ein offenes PvP-Gebiet ist, können euch andere Spieler den Loot abjagen. Im Test kam das aber nur sehr selten vor, stattdessen erlebten wir viel friedliche Kooperation mit anderen Gruppen. Der Friede führt auch daher, dass Player Killer als Abtrünnige auf der Karte markiert werden und einen dicken XP-Abzug hinnehmen müssen. Das strenge System legt auch versehentliches Friendly Fire als Angriff aus, was schnell zu Frustration führen kann. Noch dazu hat man als Player Killer mit nervösem Abzugsfinger keine Möglichkeit zu sehen, ob andere Spieler überhaupt nützliche Gegenstände mit sich führen. Das trägt dazu bei, dass das Endgame von *The Division* momentan eher unspektakulär daherkommt. Statt cooler High-Level-Aufgaben steht viel Grinding auf dem Programm. Allein in der Dark Zone gilt es 99 weitere Stufen zu erklimmen, die den Zugang zum besten Equipment regeln. In der Praxis pendelt man zwischen wenigen Farm-Spots und dem Abflugpunkt hin und her und muss überproportional viel Zeit ins Grinding stecken, um High-End-Items zu finden, die man sich viel einfacher mit Phoenix Credits kaufen könnte.

Spieler gegen Spieler

Die in sechs Regionen untergliederte Quarantänezone im Zentrum Manhattans steht einem zwar schon im ersten Spieldritt offen, sinnvoll ist ein Besuch aber erst ab Level 30 im sogenannten Endgame. Spezielle Aufträge bietet die Dark Zone nicht, stattdessen tretet ihr hier gegen ei-

nen unaufhörlichen Strom an KI-Widersachern an und versucht, durch schier endloses Grinden an bessere Ausrüstung zu gelangen. Alle in der Dark Zone aufgesammelten Gegenstände sind jedoch kontaminiert und müssen erst an einem der Heli-Landeplätze ausgeflogen werden, ehe sie dauerhaft in euren Besitz übergehen. Schafft

ihr es nicht, lange genug am Leben zu bleiben, verliert ihr nicht nur eure Beute, sondern auch einen Teil der separaten Dark-Zone-Erfahrungspunkte und fällt möglicherweise im Rang – insgesamt könnt ihr bis Dark-Zone-Stufe 99 aufsteigen. Zumal theoretisch bietet die Dark Zone einen coolen Kniff: Andere Spieler können euren Helden unterwegs einfach abmurksen und sich euer Zeug krallen, werden dann aber als Abtrünnige zum Abschuss freigegeben und erscheinen mit einem Symbol gekennzeichnet auf der Karte anderer Spieler in der Umgebung. In der Praxis setzt *The Division* aber kaum Anreize für eine Karriere als Player Killer, die Bestrafungen für Abtrünnige sind hoch und als Folge beobachteten wir während des Tests viel friedliche Koexistenz zwischen Spielern statt nervenzerfetzender Dreifronten-Kriege mit feindlichen Gruppen und KI-Gegnern. Damit Spieler nach bis zu 50 Stunden nicht abspringen und die Dark Zone wegen zu geringer Belohnungen links liegen lassen, muss Entwickler Massive noch kräftig an der Balance schrauben. Bei Redaktionsschluss hatte das



Manche Feinde (Mitte) stürmen auf den Spieler zu und greifen im **Nahkampf** an. Auf höheren Schwierigkeitsgraden nervt das.

Studio bereits entsprechende Maßnahmen per Patch angekündigt. Mehr zum Endgame und der (fehlenden) Langzeitmotivation von *The Division* lest ihr im Kasten auf der linken Seite.

Für Handwerker

Wer einfach nicht die gewünschte Ausrüstung findet, darf benötigte Items auch an der Werkbank herstellen. Waffen, Kleidung und Mods wie Schalldämpfer oder Visiere sind in einer langen Liste untergebracht. Ein Tastendruck genügt, schon ist der Gegenstand fertig. Dafür müsst ihr kein Geld berappen, sondern lediglich eine ausreichende Menge der vier Rohstoffe Waffen-teile, Stoff, Elektronik und Werkzeug besitzen. Die vier Basis-Ressourcen findet ihr großzügig in der Spielwelt verteilt, außerdem könnt ihr alte Gegenstände einfach in ihre Bestandteile zerlegen. Oftmals erhaltet ihr per Handwerk Zugriff auf bessere Ausrüstung, als die Händler im Angebot haben. Nettes Detail: Im Technik-Flügel der Hauptbasis schaltet ihr im Spielverlauf einen Platz frei, an dem ihr die zufälligen Eigenschaften von Ausrüstung neu auswürfelt. Wen das an *Diablo 3: Ultimate Evil Edition* erinnert, der liegt richtig: Das Ganze funktioniert genauso wie das Verzaubern bei der Mystikerin.

Wunderschöne Kulisse

Technisch leistet sich *The Division* nur wenige Aussetzer. Der Launch verlief nahezu reibungslos. Verbindungsprobleme traten in unserem Test nur vereinzelt auf. Störender empfanden wir da das merkliche Nachladen von Texturen auf der Xbox One. Immer wieder kommt es vor, dass gewisse Level-Details erst verzögert aufzupoppen. Zumindest läuft das Spiel aber mit stabilen 30 Frames pro Sekunde, Ruckler gibt es keine. Dafür sind die Menüs teils umständlich, der simulierte Mauszeiger in *Destiny* erlaubt deutlich mehr Komfort. Fein: Grafikeffekte und Interface lassen sich nach Belieben anpassen, hier liefern Massive und Ubisoft vorbildlich viele Einstel-

lungsmöglichkeiten. So könnt ihr etwa die aufsteigenden Schadenszahlen bei Treffern à la *Borderlands 2* abschalten. Im Test störten nur einige wenige Glitches und Anzeigefehler das positive Gesamtbild. Zwar muss die Xbox-One-Fassung im Vergleich zur überlegenen PC-Version klare Qualitätseinbußen hinnehmen, dennoch sieht *The Division* auch auf der Microsoft-Konsole hervorragend aus. Der Detailgrad ist außerordentlich hoch und obwohl auf den Straßen kein einziges Auto fährt, wirkt die halb verlassene Stadt doch nicht leer. Zivilisten torkeln einem entgegen, Hunde streunen herum und Banditen plündern Leichen. Dazu sorgen die außergewöhnlich guten Lichteffekte sowie das dynamische Wetter und der Tag-Nacht-Wechsel dafür, dass wir uns wie in eine andere Welt transportiert fühlen.

Schön: Auch wenn die verschneiten Straßenzüge einander ähneln, erwartet euch doch in jedem Sektor ein leicht unterschiedliches Bild der wohl bekanntesten Metropole weltweit. Zudem hat sich Entwickler Massive viel Mühe gegeben, bekannte Bauwerke und Vistas in *The Division* umzusetzen. Wenn wir etwa das erste Mal auf den Times Square treten oder uns an Militärblockaden vorbei in Richtung Grand Central Station kämpfen, kommt die Gänsehaut von ganz allein.

Ein guter Anfang

The Division begeistert die Massen. Zu Recht, denn Massive hat sein Spiel runtergedampft auf eine einfache Formel, mit der jeder zurechtkommt. Das Ergebnis ist jedoch ein Spiel ohne Ecken und Kanten, dem es an Persönlichkeit und Seele fehlt. Dafür besitzt *The Division* viele motivierende Mechaniken und ist eine klasse Plattform für launige Team-Kämpfe und Kooperation zwischen Spielern. Wer einfach nur auf der Suche nach einem hübsch anzusehenden, technisch einwandfreien Zeitvertreib für den Feierabend ist, darf sich Ubisofts neues Spiel bedenkenlos zulegen. Ein genauerer Blick hinter die Kulissen offenbart aber zu viele Probleme,

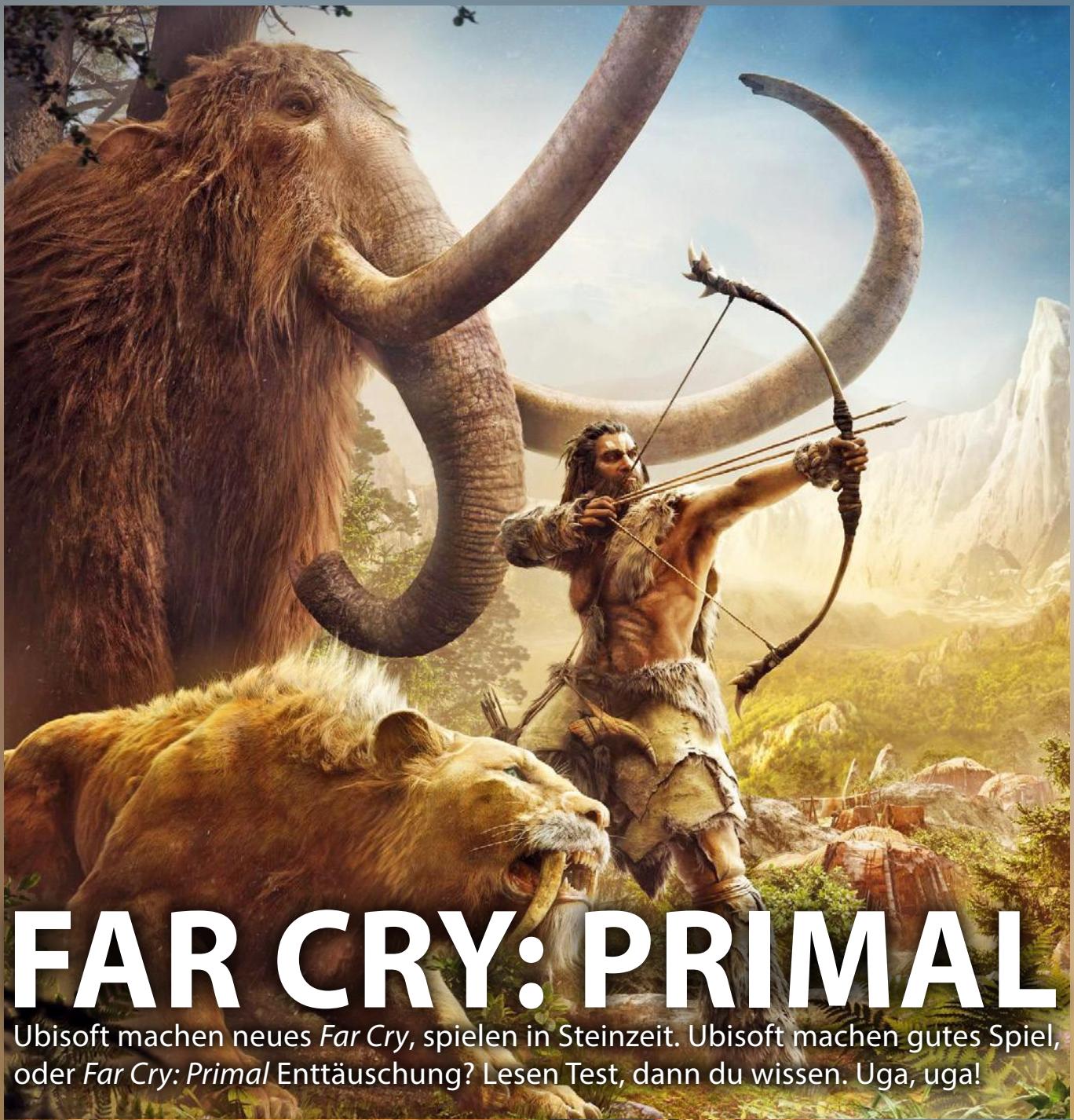
als dass wir *The Division* passend zum kommerziellen Hit-Status eine hohe 80er-Wertung oder gar einen Award verleihen könnten. Der Shooter-Kern dieses MMORPGs ist auf Dauer einfach zu schwachbrüstig und die – für einen Einzelspieler- oder Koop-Titel mehr als ordentlichen – Inhalte erfüllen nicht die Ansprüche, die an Online-Rollenspiele gestellt werden.

Wer erwartet, Hunderte Stunden in die Jagd nach neuem Loot zu stecken, ohne gelangweilt zu werden, der ist bei *The Division* an der falschen Adresse. Gerade im Endgame muss Massive noch kräftig nachlegen, laut Entwickler ist der Jahresplan für die Veröffentlichung von (teils kostenpflichtigen) Updates bereits fertig. Auch wenn das schwedische Ubisoft-Studio mit *The Division* eine gute Basis für derartigen Aufgaben-Nachschub geschaffen hat: Die Frage muss erlaubt sein, wieso nicht von Anfang an abwechslungsreiche Missionsabläufe, anspruchsvolle Gruppen-Raids oder selbstverständliche Features wie ein Handels- und Tauschsystem zwischen Spielern vorhanden sind. (PB)



Wer seine Deckung verlässt, gibt schnell den Löffel ab. Es gilt, Heilmittel oder **Schutzhülle-Fähigkeiten** klug zu nutzen!

THE DIVISION	
USK	Ab 18
Termin	8. März 2016
Preis	ca. € 55,-
Genre	Online-Action-Rollenspiel
Hersteller	Ubisoft
Entwickler	Ubisoft Massive
Spieler	1 bis unendlich
Sprache	Deutsch
HDTV	720p 1080i 1080p
Ton	Stereo Dolby Digital 5.1
Schwierigkeit	leicht mittel schwer
<ul style="list-style-type: none"> + Fantastische Atmosphäre, super Grafik + Taktische Kämpfe im Koop-Modus + Motivation durch Item-Suche, Basisausbau - Dürftige Hintergrundgeschichte - Wenig Abwechslung, viele ähnliche Inhalte - Dark Zone unausgegoren, Endgame mau 	
Grafik	93%
Sound	84%
Gameplay	75%
Dauerspaß	72%
Multiplayer	81%
FAZIT	
<p><i>The Division</i> ist eine tolle Koop-Gaudi mit superber Spielwelt, aber auf Dauer wird es aufgrund der geringen Abwechslung und der Mängel im Endgame einfach zu eintönig.</p>	
►GUT 77%	
Alternative	Destiny
Wertung:	82%



Beim Tauchen in einem unscheinbaren Tümpel stießen wir auf diese Feuerstein-Anspielung.



Feuer spielt wieder eine deutlich größere Rolle, als es in den beiden Vorgängern der Fall war.



Bestienmeister Takkar verfügt über die Fähigkeit, sich eine Handvoll Tiere gefügig zu machen.



Die Fauna von Oros macht uns ebenso das Leben schwer wie die menschlichen Bewohner.

Seit jher schickt uns die *Far Cry*-Serie an Orte am Ende der Welt, die so wohl nur die wenigsten Spieler jemals wirklich zu Gesicht bekommen werden. *Far Cry: Primal* geht einen anderen, aber nicht minder faszinierenden Weg: Diesmal bleiben wir in Mitteleuropa, reisen dafür aber satte 10.000 Jahre in die Vergangenheit. Obwohl der Titel sich somit dank des bisher nur selten in Spielen genutzten Steinzeit-Settings von den Vorgängern abzusetzen weiß, haben die Entwickler hinsichtlich des Gameplays nicht ganz so viel Mühe auf sich genommen. Wieder erwartet uns eine offene Spielwelt, in die wir als Neuankömmling – diesmal in Gestalt des Urzeitjägers Takkar – gestoßen werden; wieder erwartet uns eine wahre Latte an Haupt- und Nebenmissionen, feindlichen Lagern zum Übernehmen, besonderen Punkten zum Einnehmen sowie Sammelgegenständen; wieder wird das Spielprinzip durch Crafting und kleine Rollenspielelemente in Form von Erfahrungs-Upgrades ergänzt. Das funktioniert – hat es in den Vorgängern schließlich auch schon –, ist jedoch angesichts der wirklich tollen, einzigartigen Atmosphäre etwas ernüchternd. Vor allem machen die Gefechte sogar ein bisschen weniger Spaß als dies bisher der Fall war. Durch den Wegfall von Pistole, Maschinengewehr und Co. müssen wir uns entweder auf Pfeil und Bogen, Speer und an-

dere Fernwaffen verlassen, die jedoch, speziell zu Beginn des Spiels, unter akuter Munitionsknappheit leiden, oder uns auf den Nahkampf konzentrieren. Da wir hier aber nur die Wahl zwischen einem leichten und einem starken Angriff haben und zum Beispiel nicht einmal blocken können, fallen diese Auseinandersetzungen leider viel zu simpel aus. Ziemlich schade um die eigentlich nette Idee!

Vollgestopfte Steinzeitwelt

Mit den munitionshungrigen Fernwaffen und Todbringern wie Keulen, die nach wenigen Schlägen den Geist aufgeben, geht ein deutlich ausgebautes Crafting-System einher. Statt weniger Ressourcen von Pflanzen oder erlegten Tieren müssen wir nun unter anderem verschiedene Holz- und Steinarten sammeln, um nicht nur Verbrauchsgegenstände, sondern auch eine große Anzahl an praktischen Helferlein wie größere Vorratsbeutel oder stärkere Bögen zu bauen. Das ist nett und fühlt sich – anders als die aufgesetzten Basteleinlagen der Vorgänger – durch das neue Setting deutlich passender an. Auch die Menge an durch Erfahrungspunkte freigeschalteten Fähigkeiten wurde im Vergleich zu den bisherigen Spielen erheblich erweitert und lässt uns unseren Helden recht stark individualisieren. Die Kehrseite der Medaille, wie man sie

auch von vielen anderen Ubisoft-Spielen kennt: Konzentriert man sich von Anfang an stark auf die Nebenaufgaben, verfügt man innerhalb kürzester Zeit über so starke Ausrüstung und hat den Protagonisten dermaßen verbessert, dass die Missionen des Spiels im Grunde keinerlei Herausforderung mehr darstellen. Wer alles haben will, aber dennoch eine Herausforderung braucht, sollte also lieber von Anfang an in einem der höheren Schwierigkeitsgrade loslegen. Egal ob man sich voll ausstatten will oder einfach nur so durch die Spielwelt Oros streift, kann jedoch festgehalten werden, dass diese serientypisch grandios gestaltet wurde: Weite Steppen wechseln sich ab mit grünen Wäldern, steilen Bergmassiven und verschneiten Tälern. Noch besser gemacht wird diese Tatsache durch die beeindruckende Grafik des Spiels, die zudem durch eine flüssige Bildrate und angenehm kurze Ladezeiten glänzt.

Handlungsarmer Urzeit-Ausflug

Deutlich weniger Mühe wurde leider in die Handlung gesteckt, die sich sehr einfach zusammenfassen lässt: Takkar kommt nach Oros, um seinen verstreuten Stamm der Wenja wieder zu einen und tritt dabei in Kontakt mit den verfeindeten Stämmen der Udam und der Izila unter der Herrschaft der Urzeit-Recken Ull respektive Batari.



Zwar verfügen wir unter anderem über Pfeil und Bogen, eine Art Wurfmesse und Speere, mit denen wir Gegnern aus der Ferne einheizen können. Da Munition dafür jedoch nicht im Übermaß vorhanden ist, müssen wir uns gerade zu Beginn des Abenteuers auf den etwas zu simpel gestalteten **Nahkampf** mit Keule und Co. verlassen. Hier hätten wir uns mehr spielerische Tiefe gewünscht.





Auf Knopfdruck aktivieren wir die **Jägersicht**, in der die Umgebung abgedunkelt wird und wichtige Objekte farbig hervorgehoben werden. Das ist praktisch, der graue Schleier aber nicht allzu hübsch anzusehen.

Um die Vorherrschaft seines Volkes sicherzustellen, macht er sich auf, seinen Feinden ein Ende zu bereiten. Das war's – und viel komplexer als diese Prämisse wird die Geschichte leider auch nicht. Mag sein, dass das zum Setting passt, erzählerisch ist es aber eine Enttäuschung – umso mehr, als manche Charaktere wie die psychisch schwer angeschlagene Sayla oder der völlig durchgeknallte Urki durch ihre tolle Figurenzeichnung überzeugen und deutlich mehr hergegeben hätten. Das Potenzial, sie in eine interessante Handlung einzubinden, wurde verschenkt. Nicht verschenkt, sondern ganz bewusst verzichtet haben die Entwickler hingegen auf unnötige Koop-Experiemente, wie sie *Far Cry 4* zu bieten hatte. Auch der kompetitive Mehrspielermodus wurde ersatzlos gestrichen – und damit einhergehend

auch der Map-Editor. Das mag dem einen oder anderen sauer aufstoßen, ist unserer Meinung nach aber verschmerzbar. *Far Cry* ist schließlich seit jeher primär ein Singleplayer-Erlebnis.

Die Steinzeit, wie man sie kennt

Wäre *Primal* der erste Ableger der *Far Cry*-Reihe, würde unser Fazit zum Spiel wohl deutlich euphorischer ausfallen. Ist es aber nicht, und somit muss es sich mit den Vorgängern messen – dabei macht es nicht viel schlechter und einige Sachen auch besser, aber im Kern einfach viel zu wenig anders als die bekannten Teile der Serie. Insofern drehen wir den Test-Klischeespruch Nummer eins an dieser Stelle einfach mal um: Leute, welche die Reihe noch nicht kennen, greifen zu, Fans hingegen spielen Probe. (LS)



Statt Funktürme einzunehmen, zünden wir diesmal **Leuchtfäuer** an und nehmen Feindeslager ein, um Schnellreisepunkte freizuschalten.

FAR CRY: PRIMAL

USK	Ab 16
Termin	23. Februar 2016
Preis	ca. € 60,-
Genre	Ego-Shooter



Hersteller Ubisoft

Entwickler Ubisoft

Spieldauer 1

Sprache/Text Wenja und Izila/deutsch

HDTV 720p 1080i 1080p

Ton Stereo Dolby Digital 5.1

Schwierigkeit leicht mittel schwer

+ Sehr gelungene Atmosphäre

+ Toll umgesetzte Spielwelt

+ Crafting macht erstmals Sinn

- Zu simples Nahkampf-System

- Relativ viele Fetchquest-Missionen

- Kaum spielerische Innovationen

Grafik 90%

Sound 89%

Gameplay 84%

Dauerspaß 84%

Multiplayer n.v.

FAZIT

Kompetenter, aber trotz des ungewöhnlichen Settings auch ziemlich innovationsarmer Ableger der Shooter-Reihe. Das nächste Mal darf's gern ein bisschen mutiger sein.

►GUT

81%

Alternative

Far Cry 4

Wertung: 83%

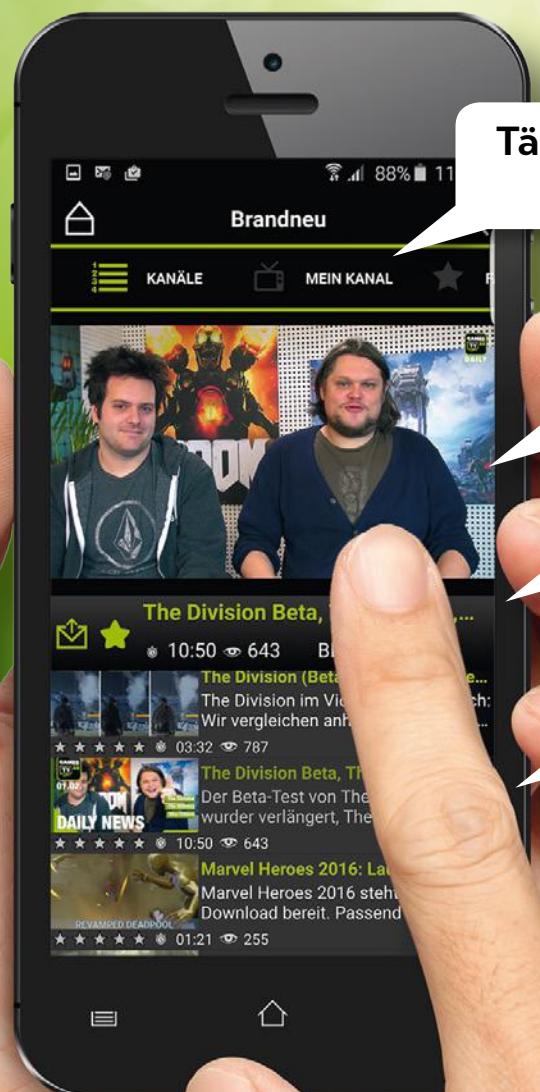
DIE VIDEO-APP FÜR GAMER

GAMES

Kostenlos



24



**Tägliche & wöchentliche
News-Show!**

**Täglich brandheiße
Gaming-Clips für PS4, Xbox
One, Wii U, PC und Mobile**

Die besten Kino-Trailer

**Über 20.000 Videos
in der Datenbank!**

**DAS SAGEN
DIE USER:**

»Wunderbar! Habt ihr
gut gemacht!«

»Top! Weiter so
und danke!«

»Super App für
Videospelfans. :-«

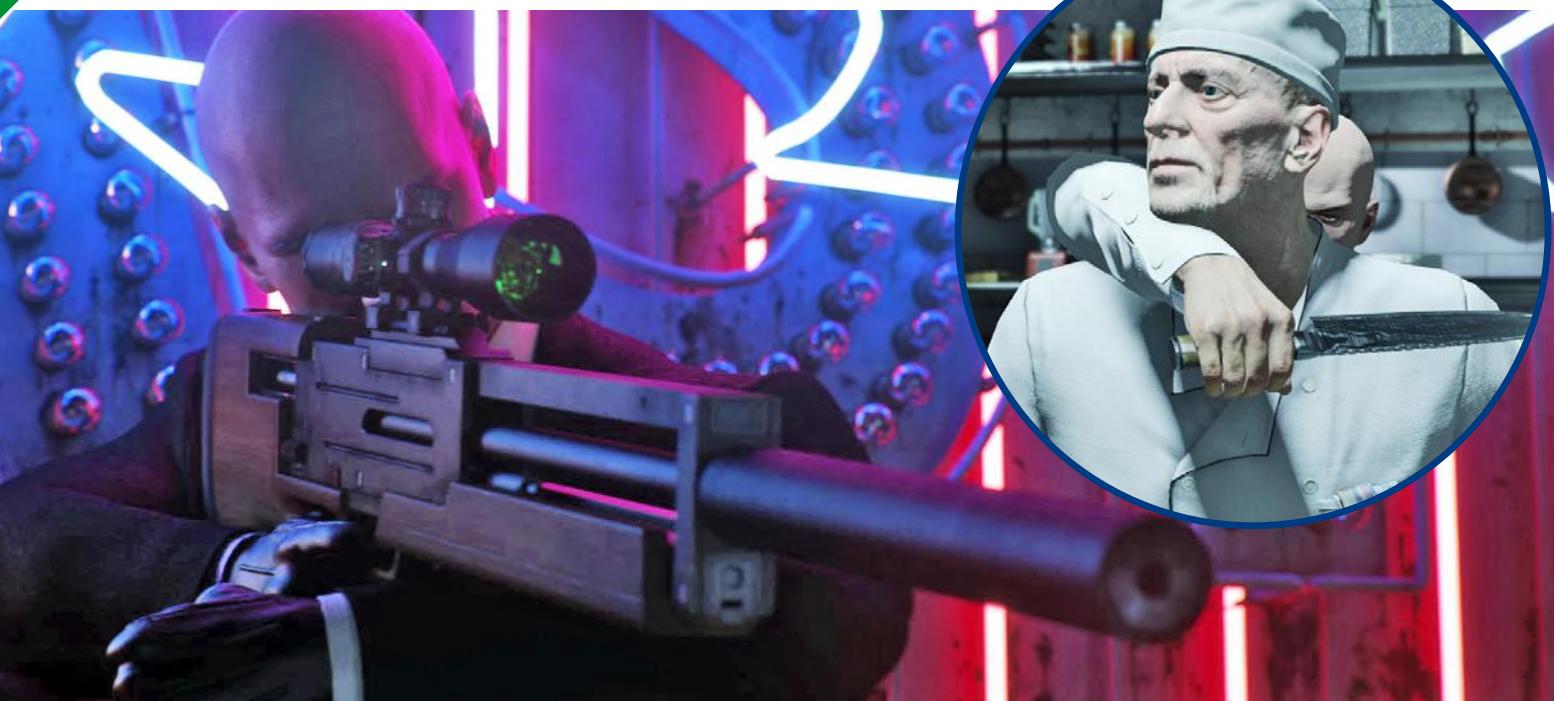
»Mein eigenes
Spielefernsehen!
Informativ,
übersichtlich
und kompetent
aufbereitet.«

**SCHON
ÜBER
100.000
USER!**

 Erhältlich im
App Store

 Downloaden im
Windows Store

 Google play



HITMAN: INTRO PACK

Auftragsmord im Episodenformat! Wir haben das erste Häppchen verdrückt.

Als markanter, zynischer Attentäter mit einem Faible für Verkleidungen verrichtet der Hitman jetzt im Episodenformat sein tödliches Handwerk. Im *Intro Pack* gibt's neben zwei Trainingsmissionen des Prologs nur den ersten Story-Schauplatz: Paris. Außerdem könnt ihr die Live-Events spielen. Dazu zählt der Auftrags-Modus, mit dem ihr eigene Attentatziele festlegt. Das Spiel merkt sich eure Verkleidung und wie ihr den Auftrag erledigt habt. Danach lässt sich das Ganze editieren, speichern und online anderen Spielern zur Verfügung stellen. Ist simpel, klappt gut und sorgt für Kurzweil. Wie Agent 47 vor 20 Jahren seine Laufbahn bei der Geheimagentur ICA beginnt, das spielt ihr im Prolog, der als Tutorial aufgebaut ist, nach. Die

dabei zu erlernende Steuerung ist unkompliziert und funktioniert ganz ordentlich. Bis auf den Umstand, dass die Icons zum Ziehen eines Körpers je nach Kamerawinkel kurz verschwinden, was fummelig ist. Inhaltlich dreht sich, wie von der Reihe gewohnt, alles darum, Zielpersonen möglichst geschickt auszuschalten. Wie ihr dabei vorgeht, bleibt der eigenen Kreativität überlassen. Spätestens in der Paris-Mission wird klar, was es mit dem Sandbox-Charakter des Spiels auf sich hat. In der riesigen, dreistöckigen Schlossanlage, in der gerade eine Modenschau stattfindet, dürft ihr euch als Kellner, Koch, Techniker, Wachmann, Security-Mitarbeiter, Stylist, VIP etc. tarnen. NPCs, die euch trotz der Verkleidung erkennen können, werden misstrauisch, sobald ihr ihnen zu nahe kommt.

Schwierigkeit nach Maß

Richtig austoben könnt ihr euch bei der Art und Weise, wie ihr ein Ziel erledigen wollt. Soll es die klassische Klaviersaitennummer, die schallgedämpfte Pistole, Gift oder eine Explosion sein? Wer das Ganze lieber als Unfall inszenieren möchte, greift zu Gegenständen aller Art. Lautsprecherboxen, Kronleuchter, Stromkabel, Feuerlöscher, Gasflaschen, Golfschläger, Büsten, Kofferradio und mehr – es macht einfach Spaß, die verschiedensten Sachen auszuprobieren. Wer es lieber brachial mag und keine Skrupel vor Kollateralschäden hat, darf bei den Waffen auf Sturmgewehr, Schrotflinte und Maschinenpistole zugreifen. Als Motivationsschub dient ein ganzer Schwung spezieller Herausforderungen,



Wer seine Ziele direkt ausschalten will, kann das auch **auf die brachiale Tour** erledigen.



Die zahlreichen Herausforderungen motivieren, **einen Auftrag mehrfach zu spielen**.

wie ihr einen Auftrag erledigen sollt. Zum Lohn gibt's Karrierepunkte, mit denen ihr Zugriff auf neue Ausrüstung und Startorte samt Verkleidung bekommt. Für Wiederholungsspieler prima, aber die drei Schauplätze im *Intro Pack* nutzen sich doch relativ schnell ab.

Standardmäßig sind zahlreiche Hilfen aktiviert: Minikarte, Warnhinweise für NPCs, Wegpunktmarkierungen und etliches mehr. Für *Hitman*-Einsteiger ist das ein wahrer Segen. Wer möchte, kann jedoch diesen ganzen Casual-Firefanz einzeln oder komplett abschalten – gut so! Story-Missionen lassen sich zudem frei speichern, doof nur, dass *Hitman* hier online und offline gespielte Zeit getrennt speichert.

Kurzer Story-Spaß

Je nach Spielerfahrung hat man das *Intro Pack* in ein bis zwei Stunden abgefrühstückt. Was die Geschichte betrifft, bietet das *Intro Pack* allenfalls einen ersten Einblick. Das Ganze ist also auf vielen Ebenen noch zu sehr Appetithäppchen. Auch lässt sich nur schwer abschätzen, ob die eher lose miteinander verknüpften Cutscenes und die Dialoge mit den NPCs am Ende ein Ganzes ergeben. Eine mysteriöse Fallakte, ein Geheimbund, verschiedene Charaktere, die ziemlich viel Dreck am Stecken haben, und ein geheimnisvoller, unrasiertes Typ, der mehr über die Hitman-Agentur ICA zu wissen scheint – das sind Info-Häppchen, die man sich bislang aus dem *Intro Pack* zusammenreimen kann, mehr aber auch nicht. Im Fokus stehen bei *Hitman* eben doch die Missionen selbst, die im Startpaket gut unterhalten. Trotzdem hat man die Sache dann aber auch schnell über, da man sich eben immer an den gleichen Schauplätzen aufhält. Für Spieler, die nur gerne ihre Story erleben wollen, erweist sich das Episodenformat bei *Hitman* als eher ungeeignet.



Mit der richtigen Verkleidung kommt ihr unbemerkt an eure Gegner heran. Dann habt ihr die Wahl: **Knockout oder Jenseits?**

Technisch durchwachsen

Grafisch bietet *Hitman* hübsch designete Kulissen, vor allem Paris ist hervorragend in Szene gesetzt und liefert eine schöne virtuelle Spielwiese, um unsere Attentäter-Talente unter Beweis zu stellen. Allerdings sorgt ein permanenter Grauscheleier für etwas verwaschene Texturen. Ärger machten auf der grafisch-technischen Seite nicht so sehr die Designentscheidungen, sondern eher Performance, Glitches und Animationsbugs. Die KI leistete sich einige Male fiese Patzer und gab es zu schnell auf, uns zu verfolgen. Dafür sind Soundtrack und Effekte prima, bloß eine deutsche Sprachausgabe ist nicht enthalten.

Der Auftakt zur *Hitman*-Staffel punktet mit seiner Sandbox-Struktur und dem daraus resultierenden abwechslungsreichen Gameplay. Trotzdem hatten wir am Ende des Tests doch eher das Gefühl, nur eine gute Demo gespielt zu haben, zusätzlich versehen mit bereits enthaltenen Online-Features. (SW)

KEINE WERTUNG!

Die einzelnen Episoden jeweils zu bewerten, halten wir im Falle von *Hitman* nicht für zweckmäßig, da es sich eher um einzelne Levels handelt, die nach und nach für ein komplettes Spielerlebnis sorgen.

HITMAN: INTRO PACK		 HITMAN	
USK	Ab 18 Jahren		
Termin	11. März 2016		
Preis	ca. € 15,-		
Genre	Action		
Hersteller	Square Enix		
Entwickler	IO Interactive		
Spieler	1		
Sprache	Deutsche Texte, englische Sprache		
HDTV	720p	1080i	1080p
Ton	Stereo	Dolby Digital 5.1	
Schwierigkeit	leicht	mittel	schwer

-  Leveldesign sorgt für reichlich Spielraum
-  Zahlreiche Unfall-Möglichkeiten für Ziele
-  Unkomplizierte Steuerung
-  Schauplätze nutzen sich recht schnell ab
-  Keine deutsche Sprachausgabe
-  Technische Macken

Grafik	
Sound	
Gameplay	
Dauerspaß	
Multiplayer	n. v.

FAZIT

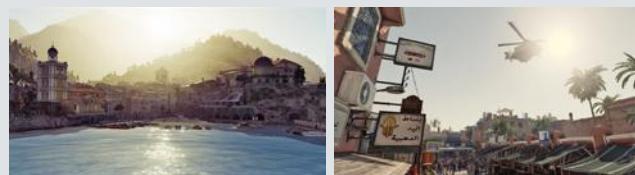
Keine Wertung und auch noch kein abschließendes Fazit. Der Fairness wegen werten wir das Spiel erst, wenn die *Hitman*-Staffel vollständig ist. Bitte habt noch ein wenig Geduld.

► –

Alternative

Hitman: Absolution

Wertung: 88%



SCHAUPLATZ FÜR EPISODE 2: SAPIENZA, ITALIEN

- Sonnige Küstenstadt mit schmalen, verwitterten Gassen, Geschäften und einer großen Piazza
- Viel Erkundungspotenzial wie etwa eine Kirche, eine Villa samt Anwesen, Katakomben und ein geheimes Bio-Labor
- Ihr müsst ein tödliches Virus zerstören.
- Attentatsziel ist ein Wissenschaftler

der zeigen. Über die dann nachfolgenden Schauplätze wissen wir nur, in welche Länder der Hitman reist: Thailand, USA und Japan.

SCHAUPLATZ FÜR EPISODE 3: MARRAKESCH, AFRIKA

- Inszeniert wie ein Spionage-Thriller
- Eure Ziele sind ein schwedischer Bankier und ein Armeegeneral.
- Spielt kurz vor einem Militärputsch
- Noch größerer Schauplatz mit Sandbox-Charakter
- Sehr belebte Umgebung mit Hunderten NPCs in den Straßen und auf den Märkten
- Ihr erkundet auch eine Botschaft.

Darüber hinaus werden auch die Live-Modi „Eskalation“ und „Schwer zu fassende Ziele“ permanent mit neuen Missionen bestückt.



EA SPORTS UFC 2

Verbeugt euch vor dem neuen Kampfsport-König! Sonst gibt's ne Rechte!

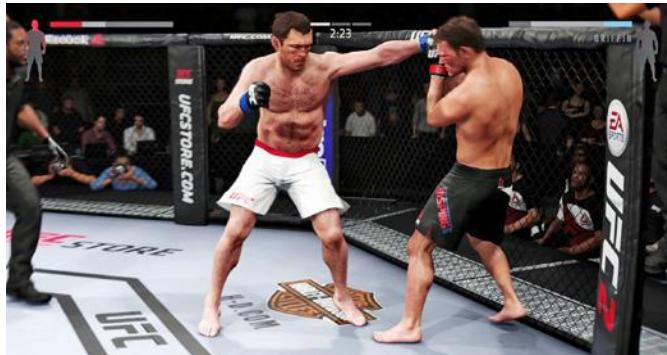
Oft beschwert man sich, dass man mit dem neuen Teil einer Reihe nur ein kosmetisches Update des Vorgängers bekommt. Die Entwickler von *EA Sports UFC 2* zeigen jedoch, dass es auch anders geht. Der erste Teil war noch recht durchwachsen und enttäuschte ein wenig, da sich die meisten Kämpfer zu ähnlich spielten, nicht viel Taktik nötig war und kaum Umfang geboten wurde. Die zuständigen Entwickler haben sich die Kritik aber zu Herzen genommen und servieren uns zwei Jahre nach dem ersten Versuch nun ein Spiel mit wirklichem Champion-Charakter.

Ein echtes Schwergewicht

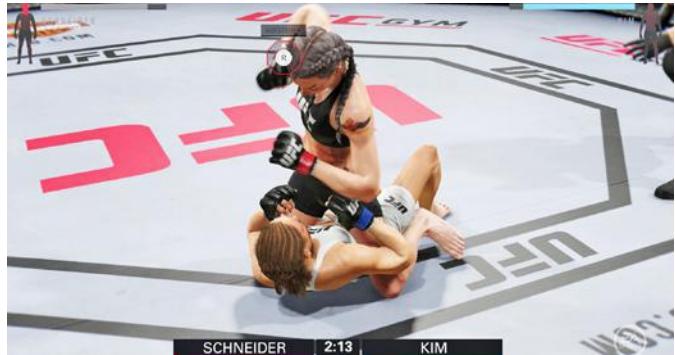
Konnte man im Vorgänger nur Schaukämpfe und den Karrieremodus spielen, bietet *EA Sports UFC 2* viel mehr Beschäftigung. Neben den bekannten Modi darf ihr nun auch selbst komplett UFC-Shows mit Under- und Main-Cards erstellen und Titelkämpfe ansetzen. Hinzu gesellt sich außerdem der sogenannte KO-Modus, der mit schnellem Arcade-Gameplay auftrumpft. Hier gewinnt derjenige, der zuerst eine gewisse Anzahl an Kopftreffern landet und seinen Gegner damit ins Land der Träume schickt. Vorher legt ihr fest, ob dieser Wettbewerb in einer Best-of-3, -5

oder -7-Serie stattfinden soll. Besonders in lokalen Multiplayer-Kämpfen sorgt dieser Modus für allerhand herrliche Schadenfreude.

Doch auch Online trumpft *UFC 2* gewaltig auf. Neben normalen Ranglisten- oder Rivalitätskämpfen gibt es nun sogar einen Ultimate-Team-Modus, in dem ihr mit selbst erstellten Fightern antretet. Sammelt ihr bei *FIFA* Karten mit neuen Spielern für eure Mannschaft, verdient ihr hier Trainingsboosts oder neue Angriffe, mit denen ihr euren Kämpfer ausstattet. Das wirkt zunächst komisch, entfaltet aber schon bald dasselbe Suchtpotenzial wie bei genanntem Fußballspiel.



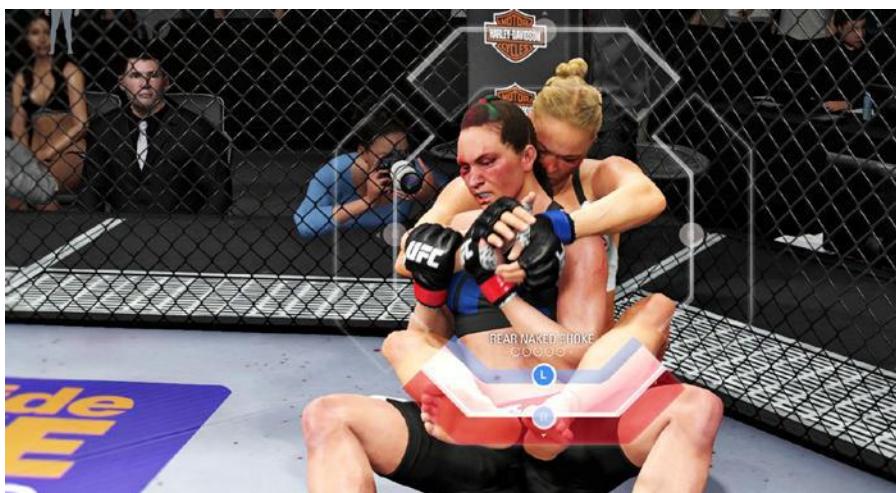
Auch **angeknockte Gegner** verteidigen sich nun viel besser, sodass es kaum Lucky Punches gibt.



In der Karriere startet ihr bei **The Ultimate Fighter** und kämpft euch langsam hoch.



Trotz **vereinfachter Transitions** dürft ihr fortgeschrittene Aktionen ausführen und beispielsweise aus der Stacked Guard agieren.



Das **Submission-System** wurde leider nicht verändert und nervt daher immer noch mit seiner fummeligen Steuerung.

Beim Karrieremodus hat sich im Vergleich zum Vorgänger kaum etwas geändert. Noch immer startet ihr als Neuling bei *The Ultimate Fighter*, trainiert zwischen den Kämpfen, um euch aufzuleben, und steigt langsam die Rangliste eurer jeweiligen Gewichtsklasse nach oben. Das ist nicht sonderlich innovativ und wird etwas dröge präsentiert, macht aber durchaus eine Zeitlang Spaß.

Im Octagon geht's rund

Doch auch das Gameplay selbst zeigt sich stark verbessert. Die Kämpfermodelle sehen eh wieder gut aus und nun sind auch die Animationen echte Hingucker und bei Weitem nicht mehr so hölzern wie noch teilweise im ersten Teil. Lediglich beim Aufstehen nach einem Niederschlag wirkt es manchmal, als ob die Fighter von einer Schnur hochgezogen werden. Das ist aber nicht sonderlich störend und dürfte per Patch schnell beseitigt werden.

Zudem machen die Kämpfe selbst nun einfach unfassbar viel Spaß. Endlich kann man die Stärken seines eigenen Recken geschickt ausnutzen und muss versuchen, die Schwächen des Gegners

offen zu legen. Dadurch ergeben sich gerade in den höheren der fünf Schwierigkeitsgrade tolle, von Taktik geprägte Duelle. Man kann das Gegenüber nun schön mit Legkicks mürbe machen oder gezielt mit einem kleinen Cut bearbeiten, bis schließlich so viel Blut rausläuft, dass der Kontrahent kaum noch was sieht. Sämtliche Wehwehchen der Kämpfer werden optisch so großartig eingefangen, dass sie beim einen oder anderen Spieler für Phantomschmerzen sorgen könnten. Überhaupt wirkt das Geschehen im Octagon absolut rund und realistisch. Von Kämpfen mit offenem Visier, krachenden Knockouts, langen Abtastphasen oder Duellen, die hauptsächlich auf dem Boden stattfinden, ist alles dabei. Dadurch wirkt der Titel immer frisch und abwechslungsreich. Doch apropos Bodenkampf: Die Transitions wurden vereinfacht, sodass man den Stick nur noch in eine Richtung halten muss, bis sich ein kleiner Balken auflädt. So kommen auch Einsteiger besser ins Spiel, obwohl das Tutorial eher zweckmäßig ist. Leider blieb das aus dem Vorgänger bekannte Submission-System unangetastet und ist daher weiterhin arg fummelig. (CD)

MEINE MEINUNG CHRISTIAN DÖRRE

Wow! Die Entwickler haben die zwei Jahre wirklich gut genutzt und nahezu alle Kritikpunkte des Vorgängers beseitigt. In der heutigen Zeit kommt einem so was immer seltener unter die Augen. Der Umfang ist für ein MMA-Spiel geradezu riesig, die Kämpfe sehen toll aus und spielen sich sogar noch besser. Gerade auf den höheren Schwierigkeitsgraden muss man wirklich einen Gameplan haben und die Schwächen und Fehler des Gegners geschickt ausnutzen. Auch die neue Steuerung des Bodenkampfes ist gelungen, intuitiv und ermöglicht flotte, aber immer noch realistische Kämpfe. In der Redaktion sorgte vor allem der arcadige KO-Modus für Begeisterung. Wenn man seinen Kollegen gezielt die Kauleiste poliert, kennt die Schadenfreude keine Grenzen. Schade nur, dass das bescheuerte Submission-System nicht auch überarbeitet wurde. Das ist nämlich immer noch nervig und wirkt aufgesetzt. Das ist aber auch der einzige Punkt, in dem EA Sports UFC 2 noch *UFC Undisputed 3* aus der letzten Konsolengeneration hinterherhinkt. Für den nächsten Teil wünsche ich mir eigentlich nur die Einbindung der PRIDE-Lizenz.



EA SPORTS UFC 2

USK	Ab 18 Jahre
Termin	17. März 2016
Preis	ca. € 70,-
Genre	Sportspiel



Hersteller	Electronic Arts
Entwickler	EA Sports
Spieler	1-2
Sprache	Deutsch

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

Schwierigkeit leicht mittel schwer

- + Riesige Fighter-Auswahl
- + Sehr gutes, taktisches Spielgefühl
- + Sehr umfangreich
- + Tolle Kämpfermodelle, gute Animationen
- Dröger Karrieremodus
- Arg fummeliges Submission-System

Grafik	<div style="width: 88%; background-color: green; height: 10px; border: 1px solid black;"></div>
Sound	<div style="width: 90%; background-color: green; height: 10px; border: 1px solid black;"></div>
Gameplay	<div style="width: 88%; background-color: green; height: 10px; border: 1px solid black;"></div>
Dauerspaß	<div style="width: 86%; background-color: green; height: 10px; border: 1px solid black;"></div>
Multiplayer	<div style="width: 87%; background-color: green; height: 10px; border: 1px solid black;"></div>

FAZIT

Dank gleichermaßen realistischem und spaßigem Spielgefühl ein würdiger Kampfsport-Champion mit vielen motivierenden Spiel-Modi. Wer MMA mag, wird EA Sports UFC lieben.

►SEHR GUT

86%

Alternative
EA Sports UFC

Wertung: 71%



APP DAFÜR: DIE DIGITALE XBG

Die XBG auf dem Handy, Tablet oder im Browser: Wir erklären, wie unsere Digitalausgabe funktioniert und welche Versionen wir euch anbieten dürfen.

Wer Deutschlands größtes Xbox-Fachmagazin nicht (nur) auf Papier lesen möchte, kann sich unsere App-Version gönnen! Im Gegensatz zur Print-Fassung gibt es hier interaktive Bildergalerien und Videos. Umständliches Scrollen auf kleinen Geräten wie Smartphones gehört auch der Vergangenheit an, hier schafft ein Text-Lese-Modus Abhilfe. Außerdem bietet unsere Digitalausgabe eine Volltextsuchfunktion, die sich über alle digital verfügbaren Ausgaben hinweg erstreckt. So findet ihr schnell alle Artikel zu einem gewünschten Titel.

Was kostet die digitale/App-Version der XBG?

Trotz Text-Komfortoption und Zusatzfunktionen wie den Bildergalerien oder den Videos ist die Digital-Ausgabe der XBG Games mit 3,99 Euro sogar noch günstiger als die Magazin-Ausgabe am Kiosk. Solltet ihr euch für ein Digital-Abo ent-

scheiden, bezahlt ihr nur 3,33 Euro pro Ausgabe bei einem Jahresabo. Wir empfehlen, das Abo direkt über den Verlag abzuschließen (12-Monats-Abo). Bestehende Print-Abonnenten erhalten in unserem Print/Digital-Kombiabo die Digital-Ausgabe für einen Euro zusätzlich pro Monat.

Welche digitalen Plattformen stehen zur Wahl? Und welche Endgeräte werden unterstützt?

XBG Games Print/Digital gibt es als App für iOS-Geräte wie das iPhone oder das iPad im App Store. Android-Anwender mit entsprechendem Smartphone oder Tablet können ebenfalls zu unserer App greifen, die es bei Google Play zum Download gibt. Ebenfalls unterstützt wird das Kindle Fire. Falls ihr die Digitalausgabe lieber am PC im Browser lesen möchtet, könnt ihr unseren E-Paper-Service nutzen. Darüber hinaus gibt es die XBG Games auch via iKiosk, Onlineliosk oder

Pressekatalog. Hierbei handelt es sich allerdings um externe Anbieter, sodass hier die Bonus-Inhalte wie die zusätzlichen Bildergalerien oder Videos nicht enthalten sind. Weitere Informationen dazu haben wir im Kasten rechts für euch zusammengestellt – QR-Codes inklusive.

Welche Digital- und Print/Digital-Kombi-Abos gibt es im Computec-Shop?

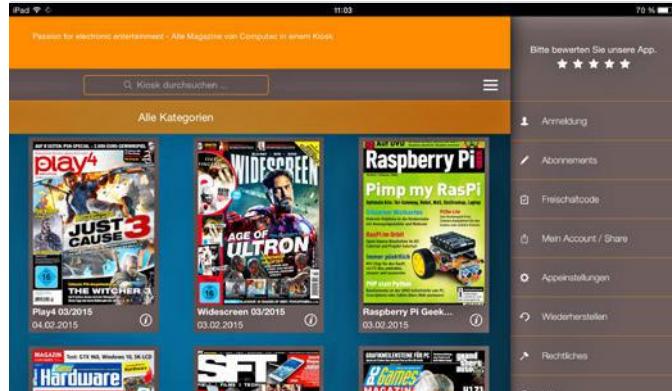
Interessiert ihr euch nur für die Hightech-Digital-Variante unseres heiß geliebten Zockermagazins? Dann hätten wir für euch ein 1-Jahres-Abo im Angebot, das ihr im Computec-Shop unter shop.compute.de/konsole/xbg-games-abo aktivieren könnt. Möchtet ihr auf die gedruckte Ausgabe der XBG Games nicht verzichten, wünscht euch das Heft aber zusätzlich auch noch in digitaler Form, könnt ihr unter derselben Web-Adresse ein Print/Digital-Kombiabo abschließen. Mit

Legen Sie hier Ihre Zugangsdaten fest.
Mit Ihren Zugangsdaten können Sie sich in Zukunft bei allen Produkten von COMPUTEC anmelden, auch in den Apps.

Anrede*: Vorname*: Nachname*:
Abonnement-Nr.:
E-Mail-Adresse*:
Passwort*:
Passwort wiederholen*:
Ich bin damit einverstanden, dass die Computec Media AG und Ihre Partner mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren darf.

[jetzt registrieren](#)

Um das Digital-Angebot nutzen zu können, registriert euch bitte unter epaper.compute.de. Klickt dort rechts im Menü auf das Kopf-Symbol und dort dann auf „Registrieren“.



Falls ihr die Registrierung über die App statt den Browser durchführt, klickt im Menüpunkt auf „Mein Account/Share“ und anschließend auf die von euch gewünschte Registrier-Option.

Unter epaper.compute.de findet ihr viele weitere Magazine – die **XBG**-Redaktion kümmert sich auch mit viel Liebe um die **N-ZONE**.

diesem Paket bieten wir euch das stärkste Preis-Leistungs-Angebot, das wir für unser Magazin jemals auf die Beine gestellt haben: Die digitale Ausgabe kostet dabei für Printabonnenten nur einen Euro mehr pro Ausgabe. Wichtig: Ihr könnt kein einzelnes Heft für einen Euro kaufen, sondern müsstet euer aktuelles Print-Abo auf ein Print/Digital-Kombiabo umstellen. Wendet euch dafür bitte gern an unseren Abo-Dienstleister (E-Mail: compute@dpv.de, Telefon: 0911/99 39 90 98). Der Aufpreis wird wie das normale Abo über die bereits gewählte Zahlungsart (Rechnung, Kreditkarte oder Bankeinzug) berechnet. Hier dürft ihr euch als Neuabonnent auch eine Prämie aussuchen (etwa einen Amazon-Gutschein).

Die Abos im Überblick:

- **1-Jahres-Abo XBG Games Digital (€ 19,99)**
- **1-Jahres-Abo XBG Games Magazin und Print als Kombinations-Abo (€ 31,00)**

So registriert ihr euch für Digital-Käufe oder hinterlegt die Daten für euer Print/Digital-Abo:

Bevor ihr das Digital-Angebot nutzen könnt, müsst ihr euch neu registrieren (andere Computec-Accounts, zum Beispiel euer [videogameszone.de](#)-Login, sind hier nicht gültig). Seid ihr im Browser unterwegs, ruft bitte epaper.compute.de auf und klickt rechts auf das Kopf-Icon. Ein Auswahlmenü öffnet sich, wo ihr nun „Registrieren“ wählt. Verwendet ihr stattdessen ein Tablet oder Smartphone, klickt ihr in der Android-, iOS- oder Kindle-App rechts oben auf das Symbol mit den drei Linien. Dadurch öffnet sich an der Seite ein weiteres Menü, wo ihr nun den Punkt „Mein Account /Share“ auswählt und dann die Option „Registrieren“ verwendet. Falls ihr bereits Digital-Abo-Kunde von Computec-Magazinen seid, könnt ihr direkt nach der Registrierung bequem eure Abonnenten-Nummer und eure Postleitzahl eingeben, um die Ausgaben herunterzuladen.

Nach der erfolgreichen Registrierung müsst ihr euch mit den neuen Zugangsdaten im Browser auf unserer E-Paper-Startseite anmelden (epaper.compute.de). Klickt dazu in der rechten Leiste auf das Kopf-Icon und wählt den Menüpunkt „Anmeldedaten“ aus. Dort klickt ihr auf den Button „Anmelden“ und gebt dann eure E-Mail-Adresse und euer Passwort ein. Falls ihr eine App nutzt, klickt ihr wieder auf das Symbol mit den drei Linien und wählt ganz oben „Anmeldung“ aus. Falls ihr ein falsches Passwort eingibt, bleibt der Anmeldebildschirm weiterhin aktiv. Solltet ihr bereits früher Käufe getätigten haben, lassen sich diese über den App-Menüpunkt „Wiederherstellen“ neu laden. Die Option „Wiederherstellen“ ist außerdem auch dann erforderlich, wenn ihr zuvor noch eine veraltete Version unserer App installiert hattet und nun auf die neue Version wechselt.

Wie kauft man eine Ausgabe, wenn man die Browser-Variante nutzt?

Wenn ihr eingeloggt seid, wählt ihr einfach auf der E-Paper-Startseite (epaper.compute.de) die gewünschte Ausgabe aus und klickt auf das Cover, um die kostenlose Leseprobe zu starten. Während ihr darin blättert, erscheint ein Hinweis, der euch um die Anmeldung mit euren Nutzerdaten bittet. Folgt danach den weiteren Anweisungen.

Und wenn ich eine App nutze?

Dann geht ihr genauso vor und wählt die gewünschte Ausgabe aus. Bei der Leseprobe erscheint der Button „Ausgabe kaufen“ – wahlweise als Einzelausgabe oder Abo. Da die Käufe über euren Account plattformübergreifend sind, könnt ihr die Digital-Ausgabe auf mehreren Geräten lesen (PC, Tablet, Smartphone). Wir raten allerdings dringend davon ab, eure Zugangsdaten mit anderen Personen zu teilen, da ansonsten eine Sperre des Accounts droht.

FREIE AUSWAHL: HIER BEKOMMT IHR DIE DIGITALE AUSGABE DER XBG GAMES

Es gibt sieben Möglichkeiten, die XBG Games digital zu beziehen. Und nicht jede bietet dieselben Inhalte. Wir geben euch gerne einen Überblick, was ihr wo in welchem Umfang bekommt – natürlich inklusive praktischer QR-Codes, damit ihr mit eurem Smartphone/Tablet gleich zum passenden Angebot kommt!

ERWEITERTE PDFS

In der kostenlosen App könnt ihr Einzelhefte mit Videos, Bildgalerien und vielen Komfortfunktionen herunterladen, ein Abo abschließen und Leseproben ansehen. Das Ganze funktioniert auf Tablets natürlich ebenso wie auf Smartphones – gerade auf einem großen Tablet ist so ein erweitertes PDF-Magazin eine wirklich feine Sache! Bei der Browservariante müsst ihr euch zunächst in unserem neuen Webshop registrieren (siehe Erklärung oben). Anschließend könnt ihr dort Einzelausgaben und Sonderhefte per Paypal kaufen.



REINE PDF-VARIANTEN
Hierbei handelt es sich um eine reine PDF-Variante der XBG Games, also ohne zusätzliche Bildgalerien oder Videos. Auf iKiosk könnt ihr die XBG Games im Browser und auch in Form einer App lesen. Auf Onlinekiosk und im Pressekatalog findet ihr Einzelausgaben und das Jahresabo in reiner PDF-Form.



WAS KANN UNSERE APP?

„Danke für das Klären aller technischen Fragen zu eurer App, aber warum soll ich sie denn nun kaufen?“ Da hätten wir ein paar sehr gute Gründe!

Auf den letzten beiden Seiten haben wir ein für euch hoffentlich bequemes und nützliches FAQ rund um unsere App-Ausgabe zusammengestellt, nun wollen wir euch unsere digitale XBG Games gerne im Detail vorstellen. Die erste Frage, die sich stellt, lautet natürlich: Warum überhaupt eine App-Ausgabe programmieren? Immerhin stecken wir vor allem in unsere Android-/iOS-/Kindle-Version nicht nur

eine Menge Herzblut, sondern auch etliche Stunden zusätzliche Arbeit – und das sehr gerne. Die Antwort ist einfach: Wir lieben Print! Es gibt für uns nicht Schöneres als echtes Papier zwischen den Fingern, um damit zusammen mit euch unserem heiß geliebten Hobby Videospiele zu frönen. Doch so gerne wir auch einen Haufen XBG-Ausgaben umarmen und an unser Herz drücken, Papier hat leider viele eng gesteckte Grenzen ...

Printerzeugnisse, die sich vom Papier als Trägermedium verabschieden und stattdessen elektronische PDF-Seiten verwenden. Der gigantische Vorteil daran: E-Papers erlauben eine Vielzahl an interaktiven Funktionen, die man als Leser sonst nur aus dem Internet kennt. Klickbare Links zum Beispiel. Oder eine Text-Kopierfunktion. Oder echte Bildergalerien. Oder eingebaute Videos in Artikeln – und das alles völlig unkompliziert!



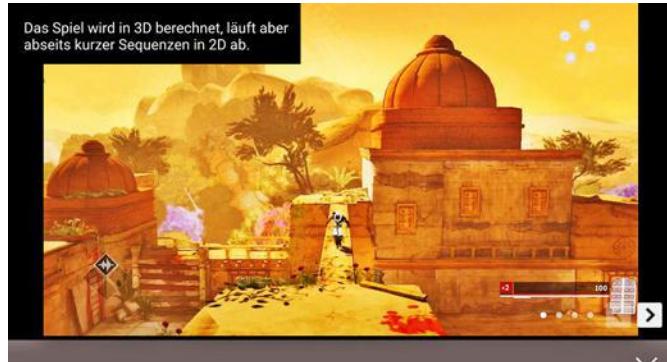
Auf der [App-Startseite](#) des XBG-Games-E-Paper findet ihr bequem alle verfügbare Ausgaben zum Herunterladen.

Wie viel Technik hätte ihr gerne?

Als wir vor fast 15 Jahren mit der XBG Games losgelegt haben, waren die neuen Medien (Facebook!) noch weit vom Durchstarten entfernt und die nicht mehr ganz so neuen Medien (Internet!) steckten in ihrem Flatrate-Anfangsstadium fest. Seitdem hat sich viel getan – die wunderschönen gedruckten Magazine haben sich allerdings kaum verändert. Auf Zellstoff lassen sich halt auch im Jahr 2016 nur schwer laufende Videos abdrucken. Trotzdem wollen wir uns aber nicht von all den Liebhaber-Details verabschieden, die ein Printprodukt mitbringt: ein schönes Layout, den Sammler-Aspekt, die Tatsache, dass einmal gekaufte Hefte euch gehören und nicht einfach so verschwinden können, es sei denn, ihr schmeißt sie selbst weg. Stille Werbung ohne nervige Pop-ups oder Musik und ähnlich hassenswerte Internet-Standards halten sich ebenfalls weit von unseren Magazinen entfernt, und sei es, weil wir sie mit der Mistgabel verscheuchen! Aber da muss es doch noch irgendwo ein Mittelding geben, oder? Eine Kombination aus den Vorteilen von Printprodukten und Online-Magazinen, ohne sich die Schwächen des jeweils anderen ins Haus zu holen? Wir sind der Meinung: Jawoll, die Lösung ist schon heute da – in Form von Heft-Apps, genannt E-Paper! Dabei handelt es sich um digitale

So schön kann ein Alphabet sein

Zunächst mal ganz wichtig: Es gibt zwei Formen von E-Papers. Einmal wären da die reinen PDF-Magazine. Dabei handelt es sich schlicht um unsere fertigen Printseiten, die ihr statt in Papierform als PDF auf dem Bildschirm lesen könnt. An jene simple digitale Magazine gelangt ihr über iKiosk, Pressekatalog und Onlinekiosk – siehe Kasten auf Seite 63. Bei diesen Varianten eines Heftes findet ihr aber keine interaktiven Elemente wie Bildergalerien oder Videoeinblendungen. Uns geht es hier aber um die Königsdisziplin der elektronischen Hefte – genannt Enriched E-Paper. Diese Versionen erhaltet ihr über App-Shops wie iTunes, Google Play oder Kindle. Besser geht es nicht! Deswegen drehen sich unsere beiden Seiten ausschließlich um die Enriched E-Paper. „Enriched“ bedeutet dabei ins Deutsche übersetzt „angereichert“ – und zwar um die angesprochenen interaktiven Komponenten. Die von uns am meisten genutzte ist der Nur-Text-Modus: Drückt ihr irgendwo innerhalb eines unserer E-Paper-Artikel auf die Zeilen, wechselt die App in die reine Textansicht (siehe Screenshot oben rechts auf der nächsten Seite). Gerade für kleine Smartphones ist das eine sehr angenehme Lösung zur Darstellung des Geschriebenen ohne Farb- und Layoutkomponenten, zumal ihr im Nur-Text-Modus den



In der Bildergalerie bekommt ihr unsere Screenshots pur zu sehen – **in maximaler Auflösung!**



Wer sein Smart-Device horizontal betreibt, bekommt zwei Seiten gleichzeitig angezeigt.

INHALT

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

rubriken

Gamerwelt	10
Geschichtliche	10
Hörerclubs	106
Impressum	108
Leserbriefe	104
News	4
Out of the Box	13
So feiern wir	46
Spieldaten	52
Xbox im Abo	47

special feature

Tom Clancy: The Software des Patrioten	30
Art: Survival Evolved	34
Diri Rally	34
Doom	14
Plants vs. Zombies: Garden Warfare 2	32
Tom Clancy's The Division	36

poster

DOOM

Tom Clancy's The Division

DIRT RALLY

DOOM

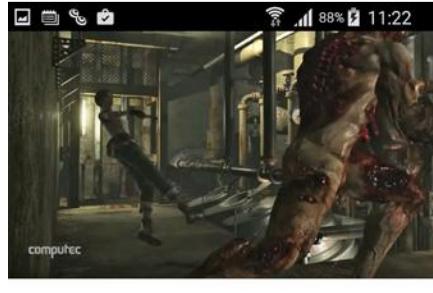
DOOM

Die runden **Klammer-Icons** hier im Bild bringen euch aus dem Themenüberblick des Inhalts direkt zu den Artikeln.

kompletten Artikel auch einfach seitenübergreifend durchscrollen könnt. Ein manuelles Umblättern ist hier nicht notwendig. Wer also am liebsten völlig ungestört und konzentriert im Buchlettern-Stil liest, ist hier perfekt aufgehoben. Auch sonst tut die Möglichkeit zur Interaktion unseren Texten gut. Zum Beispiel sind mittlerweile auch in einem Print-Magazin Hyperlinks nicht mehr wegzudenken – sei es zu Gewinnspielen, interessanten Fanseiten oder auch einfach nur E-Mail-Adressen. Leider passiert nur relativ wenig, wenn man mit dem Finger einen Hyperlink auf Papier anklickt. Bei E-Papers ist das anders! Hier sind alle Wegweiser ins Internet voll funktionsfähig und reagieren zuverlässig auf eure Berührung. Mit speziellen Link-Icons können wir euch Verweise sogar grafisch anzeigen – entweder ins Web oder auf eine unserer eigenen Seiten direkt im Heft.

Die XBG in Bestform!

Apropos Funktions-Icons: Neben Verlinkungen auf weitere Heftseiten oder ins Internet können wir euch noch weitere interaktive Funktionen anbieten! Ein Klick auf unser Youtube-Icon zum Beispiel geleitet euch über euren eigenen Browser nach Wahl ohne Umwege zu passenden Videothemen. Ganz komfortabel und ohne nerviges URL-Abtippen. Auch unsere Screenshots präsentieren sich in unserer App im Idealzustand: Wir legen für sie eine komplette Bildergalerie an, in der ihr die einzelnen Grafiken pur betrachten könnt. Und das in maximaler Auflösung, inklusive Bildtexten und angenehmer Durchblätter-Funktion für sämtliche Artikel-Screenshots. Wenn es



Resident Evil Zero HD | Review / Test

7.266 Aufrufe

139 18

PC Games

76.167 Abonnenten

Abonnieren



The Division: Ausführliche

Hands-on-Vorschau

PC Games

10 Tsd. Aufrufe



PlayStation VR: Das wissen

wir über Sonys VR-Brille

PC Games

16 Tsd. Aufrufe

RESIDENT EVIL ZERO

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

Neuauflagen 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 versuchten *Playstation-Original* – erschien ein umfangreiches Remake für den Gamecube, welches ebenfalls öfter portiert wurde als anfangs geplant. Nach der eher geschrägten *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



Das hier ist der **Nur-Text-Modus** bei der Arbeit. Ihr könnt unten links den Schriftfont vergrößern oder verkleinern.



Hier seht ihr einen **Ausschnitt aus einem Video** ... das sich hier auf Papier leider nicht bewegt. Aber in der App! Versprochen!

für euch also nicht unbedingt Papier sein muss, möchten wir euch gerne unsere App ans Herz legen – sie ist die technisch beste Form, in der wir euch die XBG Games jemals präsentieren durften. Solltet ihr euch zwar für die Hightech-Variante interessieren, aber auf keinen Fall auf das echte Heft verzichten wollen (für immer Papier <3), können wir euch ein Print-Digital-Kombipaket anbieten. Hier erhaltet ihr die XBG Games wie gehabt als gedrucktes Magazin und als App – für nur sechs Euro (!) mehr pro Jahr verglichen mit dem Nur-Print-Abo. Klingt gut? Dann schaut doch am besten direkt vorbei unter shop.computec.de/konsole/xbg-games-abo (BK)

HOLT EUCH EURE GRATIS-APP-AUSGABE!

Nachdem wir während der letzten vier Seiten unsere XBG-Games-App so richtig angeheizt haben, möchten wir euch jetzt natürlich nicht mit leeren Händen dastehen lassen! Wir wissen aus Erfahrung (und Umfragen), dass ihr als unsere Leser nicht nur sehr technikaffin seid, sondern auch gerne neue Gadgets selbst ausprobierst. Deswegen spendieren wir euch eine **Gratisausgabe unserer Enriched-E-Paper-App**!

Und zwar nicht irgendein Heft von vor drei Jahren, sondern die **XBG 03/2016** – also das Magazin direkt vor der Nummer, dir ihr gerade in den Händen haltet. Wenn ihr diese Zeilen lest, ist die versprochene App-Ausgabe bereits gratis. Folgt einfach den QR-Codes zu iTunes, Google Play oder Kindle (siehe vorletzte Seite) und ladet die App-Ausgabe auf euer Gerät.



Runde zwei des herrlich unsinnigen Kriegs zwischen Pflanzen & Untoten!

Herbe Niederlage für die Pflanzen: In *Garden Warfare 2* haben die Zombies die Kontrolle über Suburbia übernommen und den Schauplatz kurzerhand in Zomburbia umgetauft. Die Schlacht mag zwar verloren sein, nicht aber der Krieg – und so gehen die Pflanzen kurzerhand in die Offensive. Vor dieser Ausgangslage erschafft Popcap mit dem Hinterhof-Kampfplatz eine begehbarer Welt, in die wir unmittelbar nach Spielstart hineinkatapultiert werden. Die biederen Menüs aus dem Vorgänger sind Geschichte, in *Garden Warfare 2* starten Pflanzen und Zombies in ihrer jeweiligen Heimatbasis und laufen unter unserer Kontrolle zu sichtbar gekennzeichneten

Sehenswürdigkeiten wie der Umkleidekabine, dem Stickerladen oder dem Multiplayer-Portal. Die Laufwege fallen glücklicherweise recht kurz aus,

außerdem hat das Ganze einen Vorteil: Wenn wir unseren Charakteren neue Kostüme anziehen oder deren Fähigkeit tauschen, sehen wir die Änderungen ohne Ladezeiten direkt im Spiel. Der Hinterhof-Kampfplatz ist aber nicht nur eine Art virtuelle Lobby, sondern dient auch als echte Spielwiese samt NPCs. In der Kartenmitte treffen computergesteuerte Untertanen der Pflanzen und Zombies aufeinander. Wir können das Zentrum für uns beanspruchen und eine Belohnung kassieren, indem wir die Flagge im Zuge eines Events gegen mehrere Feindwellen verteidigen. Außerdem stoßen wir im Umland auf gleich mehrere Figuren, die uns mit kurzweiligen Missionen versorgen. Wir sammeln etwa für ein Huhn Autoteile aus Holzkisten und müssen dabei das Zeitlimit im Auge behalten oder spielen Kopfgeldjäger und eliminieren einen mächtigen Zombie-Wicht aus der Zukunft, bevor er sich aus dem Hinterhof wegteleportiert.

Als Dankeschön gibt's neben Münzen, die wir in neue Sticker-Pakete investieren, außergewöhnliche Kostüme. Für zusätzliche Motivation, die Welt zu erkunden, sorgen versteckte Truhen. Um diese zu öffnen, benötigen wir Sterne, die wir wiederum ausschließlich für Abschließen täglicher Herausforderungen der Sorte „Schließe fünf Boss-Wellen bei Gartenkommando ab“ erhalten. Die Sterne können wir zugleich dafür verwenden, den Abfall in unserer Heimatbasis gegen ansehnlichere Sehenswürdigkeiten zu tauschen. Dass sich schnell Erfolgserlebnisse einstellen, liegt am motivierenden Fortschrittsystem. Ob wir Missionen im Hinterhof lösen oder Multiplayer-Partien austragen: *Garden Warfare 2* überschüttet uns für nahezu jede Aktion mit Goodies. Jede Klasse lässt sich praktisch unbegrenzt hochleveln, dazu kommen freischaltbare Upgrades, Kostüme, Anerkennungen in Form besonderer Titel und vieles mehr.



Im Hinterhof-Kampfplatz treffen wir auf Figuren, die uns mit **besonderen Missionen** versorgen.



Garden Warfare 2 katapultiert euch in eine **begehbarer Spielwelt** voller witziger Aufgaben.



Überall in der Spielwelt sind **Truhen** versteckt. Mit genügend Sternen können wir sie öffnen.



Während sich die Maispflanze den Weg zum Ziel freikämpft, geben wir **Unterstützung von oben**.

Guter Solo-Modus

Überraschend umfangreich fällt der Einzelspieler-Part aus. Wo es im Debütspiel für Solisten kaum etwas zu tun gab, steht uns in der Fortsetzung je eine Kampagne aufseiten der Pflanzen und Zombies zur Verfügung. Diese Kampagnen dienen vornehmlich dazu, bestimmte Spielmodi sowie die sechs neuen Klassen vorzustellen und uns damit auf Mehrspieler-Partien vorzubereiten. Weil die Missionen aber durch eine humorige Geschichte zusammengehalten werden und die Aufgaben zum Teil mit launigen Ideen angereichert sind, kommt der Einzelspielermodus hochwertig rüber. In einer Mission schrumpfen wir uns etwa mithilfe eines gestohlenen Zaubertranks auf Mausgröße, um ins Maul eines Haifischs zu gelangen, der an Schluckbeschwerden leidet. Oder wir bombardieren Zombies aus luftiger Höhe mit Maiskolben, sammeln Schätze ein oder infiltrieren eine Feindbasis. Gartenkommando ist wieder mit von der Partie und ab sofort auch aus der Perspektive der Untoten spielbar. Sind Freunde gerade nicht anwesend, springt die KI als Koop-Partner ein. Die Entscheidung über die vom Computer gespielte Klasse dürfen wir selbst fällen, außerdem können wir während der laufenden Partie per Tastendruck jederzeit zwischen allen Helden auf dem Schlachtfeld hin und her wechseln.

Größeres Multiplayer-Chaos

Am meisten Spaß macht *Garden Warfare 2* aber mit anderen Spielern! Für frischen Wind sorgen insgesamt sechs neue Klassen. Die Zombies schicken etwa den mit Doppel-Blastern bewaffneten Wicht an die Front, der seinem Namen entsprechend winzig klein ist und auch nur wenige Treffer einstecken kann. Leben wir jedoch lange genug, dürfen wir in einen Mech-Anzug schlüpfen und den Pflanzen so richtig einheizen. Neu ist auch Piratenzombie Käpt'n Totbart. Er kann einen Pappaie rufen und in ein Fass hüpfen, das auf Knopfdruck in die Luft fliegt! Die Pflanzen erhalten mit Major Mais einen Schadensausteiler, der Projektil in irrer Geschwindigkeit abfeuert. Rosie verwandelt Gegner derweil in harmlose Ziegen und kann sich kurzzeitig dematerialisieren. Die neuen Klassen ergänzen die bisherige Riege hervorragend. Nur der Wicht kam uns im Team-Deathmatch aufgrund seiner äußerst niedrigen Lebenspunkte sinnlos vor. Bei den Spielmodi gibt's keine großen Überraschungen. Krautangriff stellt quasi die Pflanzen-Version von Garten und Friedhöfe dar und lässt Erbsen, Kakteen, Sonnenblumen und Konsorten die Angreiferrolle einnehmen. Der stark aufgezogene Koop-Modus Friedhofkommando, in dem wir aufseiten der Zombies Gegnerwellen abwehren, ist ein weiterer Neuzugang. Ansonsten

bleibt etwas zu viel beim Alten. Aber das dürfte eingefleischten Fans egal sein, solange sich das Gameplay weiterhin herrlich chaotisch zeigt und das Spiel viel Humor versprüht. Und in diesen Punkten können wir euch definitiv beruhigen: Die Fortsetzung behält nicht nur den Charme des Debütspiels in allen Belangen bei, es legt sogar eine Schippe drauf. (MF)



Mit derlei **skurrilen Einfällen** im Spiel hält sich Entwickler Popcap in *Plants vs. Zombies: Garden Warfare 2* zum Glück nicht zurück.

PLANTS VS. ZOMBIES: GARDEN WARFARE 2

USK	Ab12	
Termin	25. Februar 2016	
Preis	ca. € 60,-	
Genre	Action	

Hersteller	Electronic Arts
Entwickler	Popcap Games
Spieler	1-24
Sprache	Deutsch

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

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

- + Neue Maps, Modi und Klassen
- + Solide Einzelspieler-Kampagne
- + Im Hinterhof gibt's viel zu entdecken.
- + Charakter-Import aus dem Vorgänger
- Keine echten Innovationen
- Online-Pflicht für Einzelspieler

Grafik	
Sound	
Gameplay	
Dauerspaß	
Multiplayer	

FAZIT

Vergesst *The Walking Dead* und euren heimischen Gemüsegarten! Greift lieber zu dieser spaßigen Pflanzen-Zombie-Keilerei mit solider Solo-Kampagne.

►SEHR GUT

86%

Alternative
Sunset Overdrive

Wertung: 82%



Umwerfend: In EAs Rätsel-Hüpfer erobert ein Strickmännchen unser Herz.

Unravel kommt von Herzen. Das versprechen die Entwickler nicht nur, man merkt es sofort. Das fängt schon bei dem verboten knuffigen Helden an: Vorhang auf für Yarny, ein stummes Wollgarnfigürchen, mit dem wir durch fantastisch gestaltete Levels flitzen, dabei physikbasierte Puzzles lösen und Gefahren überwinden. Ein ebenso simpler wie hübscher Ansatz, den das schwedische Entwicklerteam Coldwood mit viel Liebe zum Detail und brillanter Optik zu einem großartigen Erlebnis verstrickt.

Yarny entdeckt die Welt

Im schön gerenderten Intro sehen wir eine alte Dame; sie ist glücklich, verbringt ihren Lebensabend in einem idyllischen Landhaus. Dort schweigt sie in Erinnerungen an ihr Leben, an ihre Familie – ein bittersüßes Motiv, das sich durchs gesamte Spiel zieht. Die Frau steigt die Treppen hinauf, dabei kullert ein rotes Wollknäuel aus ihrem Korb – die Geburtsstunde von Yarny. Der hat nun die Aufgabe, zwölf Levels zu besuchen und dort die Erinnerungen der alten Frau nachzuerleben. Jeder Level kommt dabei schön unterschiedlich daher: Eben sind wir noch in einem idyllischen Herbstgarten unterwegs, dann am sommerlichen Meeresstrand, klettern durchs Gehölz eines Waldes, tobend durch den Schnee oder kraxeln Bäume hinauf. Neben prachtvoller Natur bekommen wir auch weniger Erfreuliches zu sehen: ein Friedhof, Eisenbahngleise, rostige Maschinen, Schrottplätze und sogar eine Giftmülldeponie stehen ebenfalls auf dem Reiseplan.

Nicht den roten Faden verlieren!

Als lebendes Wollknäuel kann Yarny nicht nur rumlaufen und springen, sondern auch Fäden aus seinem Körper an rot markierten Punkten anknüpfen, die sich überall in der Spielwelt finden. Wenn Yarny etwa ein Stück Schnur zwischen zwei Punkten spannt, kann er es wie ein Trampolin verwenden. Auch kleine Brücken lassen sich so herstellen, über die ihr Gegenstände tragen könnt. Spätestens da wird klar: Obwohl die Levels in *Unravel* eine wunderschöne 3D-Tiefenwirkung haben, ist das Gameplay klassisch zweidimensional. Bei jedem Schritt lässt Yarny einen roten Faden hinter sich zurück. Das ermöglicht ein paar

abgefahrene Spielideen! Zum Beispiel kann sich Yarny an sich selbst heraufziehen, indem er den hinterlassenen Faden einfach als Kletterseil benutzt. Außerdem schwingt er sich so an allen roten Interaktionspunkten hin und her. Eine Fähigkeit, die wir oft benutzen müssen – umso besser, dass sie mit etwas Übung gut von der Hand geht. Allerdings sollten wir stets aufpassen, dass Yarny nicht zu viel Faden verliert, sonst ist sein kleiner Körper irgendwann einfach aufgebraucht. Daraum müssen wir regelmäßig kleine Garnspindeln finden, an denen Yarny neue Fadenkraft tankt – nebenbei fungieren die Dinger auch gleich als praktische Checkpoints.



Mit seiner **traumhaften Optik und sanften Musik** verbreitet *Unravel* eine dichte melancholische Stimmung.



In einem Level werden wir von einem **Killerhamster** gejagt – dramatisch, aber zum Glück nicht zu schwer.

Ideenreiches Jump & Puzzle

Die liebevoll designten Aufgaben in *Unravel* lösen wir stets mit Köpfchen und Geschick, nie mit Gewalt. Da fixieren wir Wippen mit Fäden, bauen aus Äpfeln eine Brücke, surfen auf Eisschollen, flüchten vor einem wütenden Hamster oder verjagen gefräßige Kakerlaken, indem wir eine Schreibtischlampe auf sie richten. Wenn wir nicht gerade knobeln, sind wir mit Rennen, Springen oder Klettern beschäftigt – *Unravel* ist nämlich auch ein klassisches Jump & Run, wesentlich mehr als beispielsweise *Limbo*, in dem eher der Knobelaspekt überwog. In *Unravel* ist dagegen oft gutes Reaktionsvermögen gefragt. So müssen wir über rollende Fässer balancieren, über Abgründe schwingen oder Steinschlägen ausweichen – wer hier nicht flott reagiert, beißt schnell ins Gras. Tatsächlich sind wir in *Unravel* ziemlich häufig gestorben, doch zumindest sind die Checkpoints so fair gesetzt, dass man keine nervigen Laufwege wiederholen muss – der Frust hält sich in Grenzen. Nur selten beschlich uns das Gefühl, dass uns die Entwickler absichtlich ins offene Messer laufen lassen, um uns ein bisschen zu ärgern – das kann durchaus mal nerven. Auch die Steuerung dürfte ruhig einen Tick präziser sein, für einen Plattformer reagiert sie hier und da etwas zu träge. Nach einer Weile hat man sich aber daran gewöhnt.

Clever gestrickte Aufgaben

Der Großteil der Rätsel ist fair und nachvollziehbar. Nur selten blieben wir mal länger an einer Stelle hängen, als uns lieb war – was zum Teil an der Physik-Engine liegt, durch die manche Aktionen nicht immer so hinrauen wie geplant. Beispielsweise blieb mal ein beweglicher kleiner Würfel an einer Stelle hängen, obwohl er dort eigentlich problemlos vorbeigeschoben hätte. Hier mussten wir das Objekt dann einfach ein Stück zurück- und wieder vorschoben, schon war das Problem gelöst. Solche kleineren Fehler können zwar auftreten, sind aber nicht die Regel.

Und selbst wenn man sich mal in einen Engpass manövriert sollte (was uns im Test nie passierte), kann man per Tastendruck schnell an den letzten Checkpoint zurückspringen – man braucht also keine Sackgasse zu fürchten.

Bildschöne Präsentation

Selbst wenn's mal im Gameplay hakt, kann man *Unravel* nie lange böse sein – dazu ist die Inszenierung einfach zu brillant geraten. Wohin man blickt und lauscht, lässt uns das Spiel staunen: nahezu perfekte Texturen, tolles Licht, detailverliebte Umgebungen, clever eingesetzte Unschärfeeffekte, viele Überraschungen in den Levels und dazu wunderschöne orchestrale Musik, die mal für heitere, mal für wehmütige Stimmung sorgt – sehr viel hübscher geht's kaum noch. *Unravel* darf sich darum schon jetzt zu den schönsten Titeln des Jahres zählen. Einen Gutteil der melancholischen Atmosphäre machen Erinnerungsfetzen aus, die uns überall begegnen. Sie setzen Stück für Stück eine lose, aber auch rührende Story zusammen, die von Familie, Sehnsüchten, glücklichen Kindheitstagen, dem Erwachsenwerden und von Verlust handelt. Läblich: Dabei spart das Spiel auch nicht die dunklen und traurigen Seiten des Lebens aus, *Unravel* verkommt daher nie zur schönfärberischen Kitschbude, sondern präsentiert sich erstaunlich bodenständig und ernst. Keine Selbstverständlichkeit für ein Spiel, in dem wir ein süßes Wollgeschöpf steuern! Die Geschichte kommt ohne gesprochene Dialoge oder Textwüsten aus, die nur den Spielfluss unterbrechen würden. Stattdessen wird sie subtil über Fotos und kurze Gedankengänge erzählt, die sich in einem Familienalbum befinden, das wir zwischen den Levels durchblättern dürfen. Durch diese Bilder und Eindrücke setzen wir uns die Handlung selbst zusammen – das kann richtig rührend sein, sofern man sich darauf einlässt und die Atmosphäre wirken lässt. Und wer keine Lust auf die ganzen Story-Elemente hat, kann sie natürlich auch einfach ignorieren.

Kurzes Abenteuer, fairer Preis

Mit *Unravel* wollten die Entwickler ein Spiel kreieren, das von Herzen kommt und auch zu Herzen geht. Es sollte ein kleines Kunstwerk sein, das Gefühle weckt und euch lange im Gedächtnis bleibt – und genau das ist ihnen gelungen: Mit seinen cleveren Puzzles, abwechslungsreichen Levels und einer nahezu perfekten Inszenierung hat der Titel direkt unser Herz erobert. Auch wenn einige spielerische Schnitzer die Wertung ein wenig runterziehen, macht *Unravel* einfach Spaß und ist für einen Titel seiner Bauart auch ganz ordentlich bemessen: Gute sechs Stunden darf man einplanen, bis man den Abspann zu Gesicht bekommt, zumal in jedem Level fünf wertvolle versteckte Münzen auf ihre Entdeckung warten. Die erfüllen zwar keinen Zweck, doch wer wirklich alles finden möchte, dürfte darin zumindest einen kleinen Ansporn sehen. Für den Preis von 20 Euro ist das völlig okay – *Unravel* bietet zwar keinerlei Wiederspielwert, doch das Erlebnis ist so gelungen und einprägsam, dass wir es auf keinen Fall mehr missen wollen. (FS)

UNRAVEL		 UNRAVEL	
USK	Ab 6		
Termin	9. Februar 2016		
Preis	ca. € 20,-		
Genre	Geschicklichkeit		
Hersteller	Coldwood Entertainment		
Entwickler	Electronic Arts		
Spieler	1		
Sprache	Deutsch		
HDTV	720p	1080i	1080p
Ton	Stereo	Dolby Digital 5.1	
Schwierigkeit	leicht	mittel	schwer
<ul style="list-style-type: none"> + Absolut fantastische Grafik + Clevere physischbasierte Puzzles + Dichte melancholische Atmosphäre - Steuerung reagiert nicht immer perfekt - Geringer Wiederspielwert - Gelegentlich unfaire Bildschirmtode 			
Grafik	<div style="width: 91%; background-color: green;"></div>	91%	
Sound	<div style="width: 82%; background-color: green;"></div>	82%	
Gameplay	<div style="width: 83%; background-color: green;"></div>	83%	
Dauerspaß	<div style="width: 79%; background-color: green;"></div>	79%	
Multiplayer	<div style="width: 0%; background-color: grey;"></div>	n.v.	
FAZIT			
Gefühlvoller Rätsel-Hüpfer mit umwerfend schöner Präsentation – sowohl in Sachen Grafik als auch Atmosphäre und Spielgefühl. <i>Unravel</i> kann einem echt zu Herzen gehen.			
►SEHR GUT		85%	
Alternative	Ori and the Blind Forest		
Wertung:	90%		



ASSASSIN'S CREED CHRONICLES: RUSSIA

Die Russen kommen! Halt, nein, wir kommen zu ihnen. Und meucheln sie allesamt. Aber natürlich im Namen der guten Assassinen-Sache.

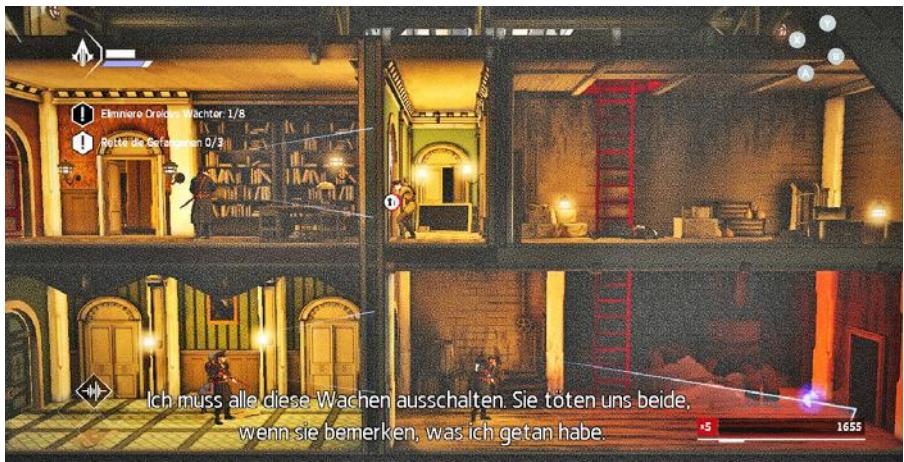
Neue Ausgabe, neues *Assassin's Creed Chronicles*? Bei *India* hatten wir uns noch gewundert, dass die Entwickler sich die Kritik am Erstling *China* nicht zu Herzen genommen haben und es in vielen Aspekten sogar noch schlechter war. Bei *Russia* überrascht es uns insofern nicht mehr, dass dieser Trend konsequent fortgesetzt wird und der Abschluss der Trilogie gleichzeitig den schlechtesten Teil der drei erhaltenen Spiele darstellt.

Meucheln in Moskau

Diesmal schreiben wir das Jahr 1918. Das bedeutet: Hier erleben wir in Gestalt des Assassinen Nikolai den Untergang des Zarenreiches mit. Obwohl er eigentlich das Meuchelmörderdasein hinter sich lassen und mit seiner Familie ein friedliches Leben verbringen wollte, sieht er sich auf einmal damit konfrontiert, die knapp dem Tode entronnene Zarentochter Anastasia beschützen zu müssen – war ja klar, dass sich die Entwickler den Mythos um die Herrscherstochter nicht entgehen lassen würden. Außerdem ist da ja noch das Kästchen mit dem Edensplitter drin, welches

die Assassinen seit dem ersten *Chronicles*-Teil jagen. Ja, die Handlung ist erneut bescheuert und wird durch unspektakuläre bis unansehnliche Standbilder vorangetrieben. Anders als in *China* und *India* sind die beiden Hauptfiguren diesmal

aber vergleichsweise interessant und sympathisch, ihre Chemie stimmt und ihre Beweggründe sind größtenteils nachvollziehbar. Das macht die maue Geschichte zwar nicht besser, ist aber immerhin etwas.



In den **Anastasia-Abschnitten** müssen wir uns mangels Ausrüstung auf unser Schleichtalent und Stealth-Kills verlassen.

Ein Ende mit Schrecken

Ähnlich wie in *Assassin's Creed: Syndicate* übernehmen wir diesmal die Kontrolle über zwei Spielfiguren, eben den Assassinen und die Zarentochter. Das Feature wird aber wie im Hauptspiel der Reihe nur sehr oberflächlich genutzt; ein freier Wechsel ist nicht möglich und eine Interaktion der Figuren miteinander quasi nicht vorhanden. Schade! Während Nikolai das übliche Register an Assassinen-Fähigkeiten auffährt und über ein Schwert, eine Pistole für den Fernkampf, einen Greifhaken und andere Helferlein verfügt, muss Anastasia sich völlig auf ihre Schleichfähigkeiten verlassen. Ihre einzige Methode zum Bezwingen von Feinden sind Stealth Kills, zudem kann sie durch ihre eigenen übernatürlichen Kräfte ungeteilt an Gegnern vorbeihuschen, sich kurzzeitig unsichtbar machen und mehr. Nikolai bleibt im Idealfall aber auch besser im Schatten, denn das Kampfsystem wurde wieder einmal gehörig vermurkt. Viel zu viele Angriffe von allen Seiten und von allen verschiedenen Ebenen der Levels stehen viel zu kurzen Reaktionsfenstern und unvorhersehbaren Gegnerattacken gegenüber. Doch auch die Schleichereien sind nicht frei von Problemen. Die Feinde wechseln ihre Blickrichtung oftmals völlig unvermittelt, die Levelgestaltung wirkt zusammengewürfelt und nicht darauf ausgelegt, einen dynamischen Spielfluss zu ermöglichen, die ungenaue Steuerung sorgt dafür, dass man regelmäßig direkt vor die Füße von Gegnern springt, und zahlreiche Abschnitte lassen sich nur durch ausgiebiges Trial & Error bestehen. Für Abwechslung sorgen die im Rahmen des Gameplays unpassenden, aber dafür recht unterhaltsamen Sniper-Abschnitte, derer es wesentlich mehr gibt als im Vorgänger *India*. Schön! Gar nicht schön: Die zeitbasierten Verfolgungsmissionen, bei denen ein kleiner Fehler bereits das Game-over bedeutet. Leider wurde auch das bisherige Highlight der *Chronicles*-Spiele, die Lauflevels, in den Sand gesetzt. Die Abschnitte erlauben überhaupt keinen



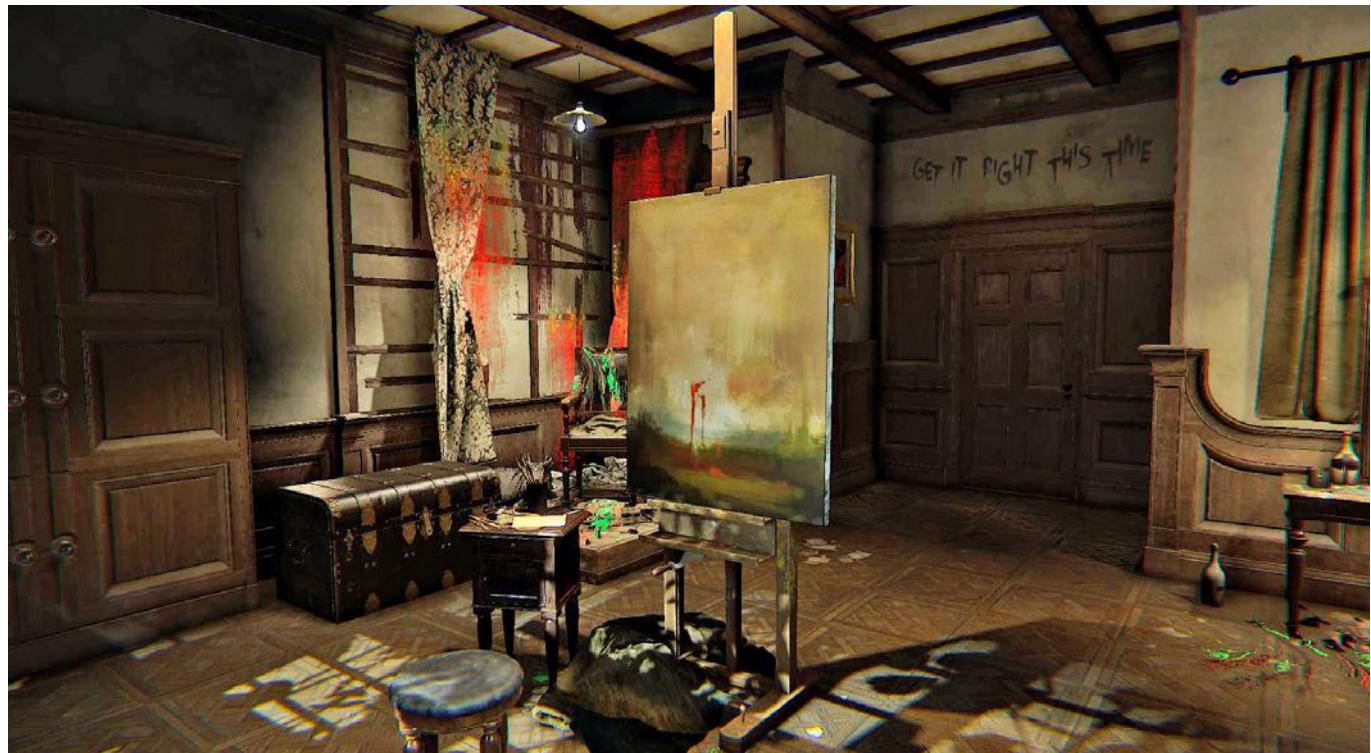
Es gibt ja durchaus **schöne Anblicke** im Spiel. Momente wie dieser hier stehen aber ziemlich nah, grauen Abschnitten gegenüber.

Spieldruck, oftmals bricht der Boden unter einem oder eine Struktur über einem ohne Vorwarnung zusammen und man darf sich nicht einmal den geringsten Fehler leisten, so man diese Spießrutenläufe bestehen will. Vor allem die Verfolgung durch einen Panzer im letzten Level hat uns beinahe an den Rand des Wahnsinns gebracht. Reine Kletterlevels wie in den Vorgängern gibt es leider gar nicht mehr. Der letzte Kritikpunkt – dann sind wir fertig, versprochen! – betrifft die Grafik, die wesentlich weniger ansprechend ist als jene von *India* und vor allem durch viel Grau in allen Abstufungen glänzt. Wenn Russland so aussieht, bleiben wir lieber zu Hause. Somit endet mit *Assassin's Creed Chronicles: Russia* unruhiglich eine Serie, der es gelungen ist, mit jedem Ableger auf den Schwachpunkten der Vorgänger aufzubauen – irgendwie ja auch eine Leistung. (LS)



Die extrem nervigen **Verfolger-Levels** unter Zeitdruck aus *India* gibt es erneut. Und sie nerven – wenig überraschend – extrem.

A.C. CHRONICLES: RUSSIA		
USK	Ab 16	
Termin	9. Februar 2016	
Preis	ca. € 10,-	
Genre	Action	
Hersteller	Ubisoft	
Entwickler	Ubisoft	
Spieler	1	
Sprache/Text	Deutsch/Deutsch	
HDTV	<input checked="" type="checkbox"/> 720p <input type="checkbox"/> 1080i <input type="checkbox"/> 1080p	
Ton	<input checked="" type="checkbox"/> Stereo <input type="checkbox"/> Dolby Digital 5.1	
Schwierigkeit	<input type="checkbox"/> leicht <input checked="" type="checkbox"/> mittel <input type="checkbox"/> schwer	
<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Interessantere Geschichte als bisher <input checked="" type="checkbox"/> Leidlich unterhaltsame Lauflevels ... <input type="checkbox"/> ... jedoch deutlich schlechter als bisher <input type="checkbox"/> Nervige Missionsgestaltung <input type="checkbox"/> Undurchdachtes Stealth- und Kampfsystem <input type="checkbox"/> Frustrierende Trial&Error-Momente 		
Grafik	<div style="width: 53%;">53%</div>	
Sound	<div style="width: 64%;">64%</div>	
Gameplay	<div style="width: 48%;">48%</div>	
Dauerspaß	<div style="width: 63%;">63%</div>	
Multiplayer	<div style="width: 0%;">n.v.</div>	
FAZIT		
Frei nach Busch: Gott sei Dank! Nun ist's vorbei mit der Templer-Meuchelei! Gut, dass <i>Assassin's Creed</i> 2016 aussetzt, denn jetzt müssen wir uns erst einmal von dieser Trilogie erholen.		
AUSREICHEND		57%
Alternative		
<i>Assassin's Creed Chronicles: India</i>		Wertung: 63%



LAYERS OF FEAR

In der Gedankenwelt eines wahnsinnigen Malers versuchen wir, dessen dunkle Geheimnisse ans Tageslicht zu bringen. Ein schauriges Erlebnis!

Was ist real und was Illusion? Eine Frage, die uns beim Test von *Layers of Fear* häufig umtrieb. Im Horrorpiel vom Entwickler Bloober Team spielen uns die Augen regelmäßig einen Streich. Gerade eben war die Tür vor uns noch da, doch einen kurzen Rundumblick später ist der Ausgang von der Bildfläche verschwunden. Das Verirrspiel mit transformierenden Räumen macht den wesentlichen Reiz an *Layers of Fear* aus und sorgt im Zusammenspiel mit der spannenden Rahmenhandlung und stimmungsvollen Kulisse für Gänsehaut-Atmosphäre. Spielerisch gibt sich der Indie-Titel hingegen eher zurückhaltend.

Im Atelier des Grauens

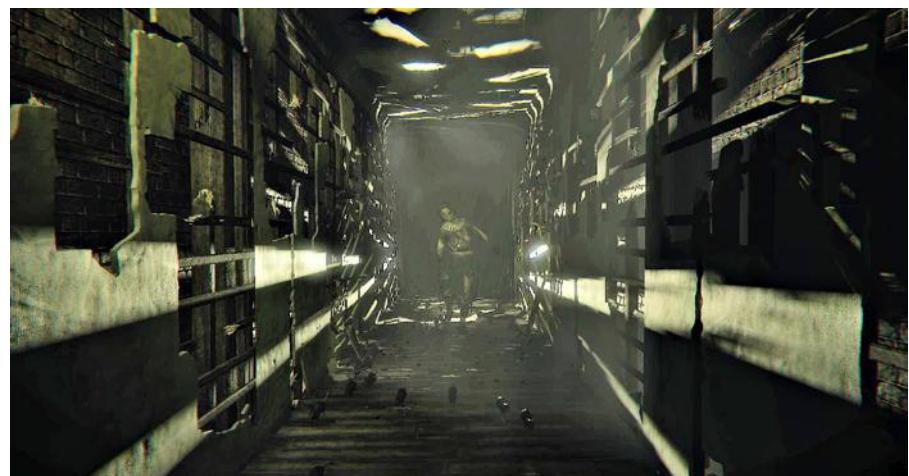
Künstlern wird gemeinhin nachgesagt, sie seien verrückte Genies. Aus der Perspektive ebenjener Sorte Mensch erleben wir die Geschichte in *Layers of Fear*. Der Maler, um den es im Horrorpiel geht, erschuf fantastische Gemälde, doch aufgrund tragischer Ereignisse fiel er dem Wahnsinn anheim. Die genauen Geschehnisse rekonstruieren wir beim Durchsuchen seines riesigen Anwesens. In den Räumen stoßen wir auf Zeitungsfetzen, handschriftlich verfasste Notizen, merkwürdige Skizzen und persönliche Gegenstände des Malers – Letztere wecken Erinnerungen an Vergan-

genes. Durch das Zusammensetzen der Story-Fragmente ergibt sich ein vollständiges Bild. Das ist wörtlich gemeint, denn im Spielverlauf kehren wir häufig in einen zentralen Raum mit einem Porträt zurück, auf dem zu Beginn nur ein paar Farbtupfer zu sehen sind. Doch je weiter wir vorschreiten, umso mehr ist auf dem Gemälde zu erkennen. Ähnliche Metaphern ziehen sich durch das ganze Spiel. Sehr praktisch dabei: Im Arbeits-

raum des Malers werden gefundene Gegenstände und Notizen automatisch zum erneuten Anschauen deponiert. Solltet ihr also noch nicht genug Horror haben, schaut mal vorbei.

Walking-Simulator mit Atmosphäre

Große Ansprüche ans Gameplay darf man nicht stellen. *Layers of Fear* bietet spielerisch kaum mehr als Erkundungsspiele wie *Dear Esther* und



Gegen Ende des Spiels sorgt eine geisterhafte Erscheinung für einige Schreckmomente. **Sterben** können wir aber nur sehr selten.



Die Räume im Atelier des Malers sind stimmungsvoll ausgeleuchtet – da kommt **echte Grusel-Atmosphäre auf!**



Fehlanzeige! Die wenigen Rätsel in *Layers of Fear* sind **einfach gestrickt und dementsprechend schnell gelöst**.

Gone Home. Der Weg durch das Atelier ist in der Regel streng vorgegeben. Geht es mal nicht weiter, liegt es meist daran, dass wir nicht mit einem spielrelevanten Objekt interagiert haben. Puzzles sorgen für Abwechslung, sind aber anspruchslos gestaltet und nach wenigen Sekunden gelöst. An einer Stelle müssen wir etwa eine Schallplatte in ein Grammophon einlegen, beides befindet sich im gleichen Raum. Danach ertönt eine rückwärts gespielte Melodie. Sobald wir einen Hebel am Grammophon im Uhrzeigersinn drehen, wird die Musik korrekt wiedergegeben und wir kommen weiter. Relativ gewohnte Kost ...

Dass trotzdem keine Langeweile aufkommt, liegt an dem gelungenen Level-Design. Immer wieder überraschen uns die Entwickler mit Illusionen, etwa wenn wir eine Treppe zur nächsthöher gelegenen Etage nehmen und dabei endlos immer wieder den gleichen Raum durchqueren. Ein Entrinnen aus dem Labyrinth gibt's nur, wenn wir in die entgegengesetzte Richtung laufen. Die geisterhaften Verwandlungen der Räume bringen uns immer wieder zum Staunen. Wenn sich Gemälde vor unseren Augen auflösen,

Stühle plötzlich wie von Geisterhand zu schweben beginnen, Türen und dergleichen verschwinden, macht das Eindruck! Leider ist der Spuk nach maximal fünf Stunden vorbei, viel länger ist der Horror-Trip nämlich nicht.

Ein Schreck jagt den nächsten

Ob man das Abenteuer in dem Verstand des irren Malers als gruselig empfindet, hängt maßgeblich von der persönlichen Spielerfahrung ab. *Layers of Fear* setzt auf teilweise plump wirkende, aber effektive und zum Glück wohldosierte Jump Scare. Für zusätzliche Gänsehaut-Atmosphäre sorgen die stimmungsvoll ausgeleuchteten Schauplätze. Richtige Anspannung wollte beim Spielen allerdings nicht aufkommen, was der fehlenden Bedrohung geschuldet ist. *Layers of Fear* ist kein Survival-Horrorspiel wie etwa *The Evil Within*. Wir rennen also nicht vor bösartigen Monstern weg. Die wenigen Male, die wir scheitern können und schön brav an einen Checkpoint zurückgesetzt werden, lassen sich an einer Hand abzählen. Das raubt dem sonst überaus gelungenen Psycho-Trip auf Dauer etwas die Spannung. (MF)

MEINE MEINUNG MAX FALKENSTERN

Wer dem eingestellten *Silent Hills* von Konami für die Xbox One hinterhertraut, dürfte in *Layers of Fear* Trost finden. Zumindest für eine kurze Weile und zumindest halbwegs, was das Spielgefühl angeht. Beide Horrorspiele setzen beim Spannungsaufbau nämlich auf nahezu identische Zutaten. Mir persönlich sind derartige Jump Scare auf Dauer jedoch einfach zu wenig. Ich wünsche mir intensiven Horror, der mich auf wesentlich subtilere und verstörendere Art packt, als mich einfach nur laut zu erschrecken. Das schafft nämlich auch eine Katze, die um zwei Uhr nachts auf mein Fensterbrett springt, trotzdem greife ich ihrerwegen nicht spontan zur Shotgun und zum grünen Kraut. Abgesehen davon ist *Layers of Fear* allerdings ein durch und durch gelungenes Gruselspiel. Die Story um einen manischen Maler ist spannend und ein wirklich frischer Ansatz in einem wohlbekannten Genre, Grafik und Sound bewegen sich auf hohem Niveau und die Atmosphäre wirkt – verzeiht das Klischee – gespenstisch. Spielerisch ist *Layers of Fear* allerdings höchst anspruchslos. Ein Faible für Walking-Simulatoren sollte man mitbringen.



LAYERS OF FEAR

USK Ab 16
Termin 16. Februar 2016
Preis ca. € 20,-
Genre Adventure



Hersteller Aspyr
Entwickler Bloober Team
Spieler 1
Sprache Deutsch

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

Schwierigkeit leicht mittel schwer

- Beklemmender Psycho-Horror
- Viele Überraschungsmomente
- Spannende Hintergrundgeschichte
- Rätsel insgesamt viel zu leicht
- Kurze Spielzeit von 3 bis 5 Stunden
- Fehlende Bedrohung raubt Spannung

Grafik	81%
Sound	82%
Gameplay	73%
Dauerspaß	71%
Multiplayer	n.v.

FAZIT

Stilistisch gelungener Horror-Trip, spielerisch aber anspruchslos. Der Ansatz und die Idee rund um einen verschrobenen Maler sind selbst für Gruselveteranen erfrischend.

►BEFRIEDIGEND

74%

Alternative
Alien Isolation

Wertung: 75%



ROCKET LEAGUE

Sport muss nicht immer heißen, durchtrainierte Athleten über ein Feld zu jagen – wie es auch anders geht, beweist *Rocket League* eindrucksvoll.

Ur noch acht Sekunden bleiben auf der Uhr. Acht Sekunden, in denen die Heimmannschaft ein mickriges Tor Rückstand wettmachen muss, in denen aus Verlierern Helden werden können. Acht Sekunden, um mit dem Tor zum 4:4 die Verlängerung zu erreichen und die Chance auf den Sieg im hart erarbeiteten Meisterschaftsfinale aufrechtzuerhalten. Der Torwart schlägt hektisch einen langen Ball nach vorne. Sieben Sekunden. Der Ball gleitet scheinbar schwerelos durch die Luft, fliegt bis weit in die gegnerische Hälfte. Sechs Sekunden. Die Spieler beider Teams orientieren sich Richtung Ball, jeder Kontakt mit dem Spielgerät kann nun die Entscheidung bringen. Langsam senkt er sich wieder und nähert sich dem Rasen. Fünf Sekunden. Einer der Stürmer nimmt mutig Anlauf, umkurvt mühelos seinen Gegenspieler,



Eishockey samt Puck wird auch in *Rocket League* gespielt – im **Schneefrei-Modus**, allerdings aktuell nur in Unranked Matches.



So sieht es aus, wenn die KI **beim Anstoß zum Ball** stürmt – allzu schlau sind die Jungs nicht.



Neben dem Training spielt ihr offline **eine Saison statt Play-offs**. Ganz nett, mehr auch nicht.

das Publikum hält gespannt den Atem an. Vier Sekunden. Der Stürmer springt kraftvoll Richtung Ball, trifft ihn perfekt mit einem satten Volleyschuss in Richtung des linken Kreuzecks. Der Schütze dreht schon jubelbereit ab, die zahllosen Fans haben den Torschrei auf den bebenden Lippen. Drei Sekunden. Im letzten Moment schafft es ein Verteidiger, sich verzweifelt und mit letzter Kraft in die Schussbahn zu werfen und den Ball abzuwehren. Alles vorbei, aus, Ende. Zwei Sekunden. Doch dann kommt aus dem Hintergrund ein DeLorean angeflogen, zündet in der Luft seinen Boost und schießt den Ball im Rückwärtsgang mit seinem rechten Hinterreifen am Batmobil vorbei ins Tor. Verlängerung! ... Hey, Moment, was? Boost? Hinterreifen?? DeLorean??? Batmobil!?!? Ging es hier nicht um Fußball? Nun, so gänzlich falsch ist das nicht, denn das Mitte Februar endlich auch auf der Xbox One veröffentlichte *Rocket League* ist im Grunde nichts anderes als eine arcadige Variante von Fußball. Nur halt mit Autos statt menschlicher Kicker. Und mit Szenen wie der oben beschriebenen am laufenden Band.

Ein Sommermärchen

Um die Faszination *Rocket League* zu verstehen, müssen wir jedoch etwas früher ansetzen.

zen. Nicht unbedingt beim 2008 erschienenen, PS3-exklusiven Vorgänger *Supersonic Acrobatic Rocket-Powered Battle-Cars* (siehe Extrakasten), denn der lief noch etwas unrunder und war nur einer kleinen Fangemeinde überhaupt bekannt. Nein, die Erfolgsgeschichte von *Rocket League* begann im Juli letzten Jahres. Dann nämlich erschienen zeitgleich die beiden Versionen für Playstation 4 und PC. Die Entwickler Psyonix hatten zu diesem Zeitpunkt aus der Quasi-Nichtexistenz von SARPBC (schönstes Akronym der Welt) gelernt und haben für den Nachfolger kräftig die Werbetrommel gerührt. Social Media, Promo-Aktionen und nicht zuletzt die Teilnahme am Playstation-Plus-Programm sorgten dafür, dass *Rocket League* erst auf der PS4 und dadurch auch auf Steam durch die Decke schoss, Traumwertungen einfuhr und mittlerweile – die runde Million Xbox-One-Zocker mitgezählt – gigantische zehn Millionen aktive Spieler zählt. Sogar in E-Sport-Ligen wie ESL und MLG zählt Autoball heuer zu den anerkannten Disziplinen.

Ordnung im Chaos

Dabei ist das Spielprinzip so simpel wie spaßig. Zwei Teams aus Fahrzeugen unterschiedlichster Art stehen sich in einer futuristischen Arena ge-

genüber. Das Ziel: mehr Tore als der Gegner zu schießen. Mehr nicht – wie beim Fußball eben. Dass *Rocket League* ein so riesiger Erfolg wurde, liegt eher daran, dass dieses simple, grundlegende Spielprinzip gleich zwei Clous hat. Erstens: Im Gegensatz zu *FIFA*, *PES* und all den anderen Sportspielen ist *Rocket League* komplett skillbasiert. Es gibt kein Levelsystem, keinen erstellten Charakter mit unterschiedlichen Feats, keine Spezialfähigkeiten, die das Balancing durcheinanderbringen, keine Autos mit unterschiedlichen Werten, Vor- und Nachteilen. Es gibt nur euch, euren Wagen, eure Teamkameraden und eine Handvoll Knöpfe zum Gasgeben, Bremsen, Boosten, (doppelt) Springen und Lenken. Erfolg und Misserfolg hängen also maßgeblich davon ab, welches Team mehr Übung hat und weniger Fehler macht.

Zweiter Clou: Durch die grandios-präzise, aber aufgrund des chaotischen Spielgeschehens teilweise unberechenbare Physik-Engine kommt zum einen jede Menge Zufall ins Spiel, zum anderen aber auch planbare Taktik. Der Ball prallt korrekt von Autos, Banden, Wänden oder sogar der Decke von überdachten Arenen ab. Rasen also – beispielsweise beim Anstoß – fünf Autos unbremst, unkontrolliert und mit dem Ball dazwischen ineinander, sorgt das für die kuriosesten Szenen. So wird es euch ständig passieren, dass Bälle von vier Leuten abgefälscht werden und in den Winkel des Tores fliegen, dass eigene Mitspieler, womöglich noch von Gegnern gerammt, eure Schüsse blockieren, dass verzweifelte Klärungsversuche vor dem eigenen Tor gegen die Wände und die Decke fliegen und ins Gehäuse der Kontrahenten tupfen. *Rocket League* schafft jedoch das Kunststück, dass solche Aktionen nie zu Frust führen, sondern man sich eher verwundert die Augen reibt und sich in der Wiederholung anschaut, was da gerade eben eigentlich passiert ist. Auf der anderen Seite haben aber gerade geübtere Teams taktische Möglichkeiten, die das Spiel anfangs gar nicht vermuten lässt. Pässe über die Bande, präzise getimte Flanken, Fallrückzieher, Lupfer und vieles mehr sind dann absolut kein Problem mehr. Schön ist auch, dass die Lernkurve sehr angenehm verläuft. Ist man anfangs



Oft ist es sinnvoll, ein wenig Abstand zum Geschehen zu halten, um dann **aus der Tiefe des Raums** ein Tor zu erzielen.

SUPersonic Acrobatic Rocket-Powered Battle-Cars – DER VORGÄNGER, DEN NIEMAND KENNT

Was selbst viele *Rocket League*-Fans gar nicht wissen: Das Spiel hatte einen direkten, in Sachen Gameplay fast identischen Vorgänger. Das auf den eingängigen Namen *Supersonic Acrobatic Rocket-Powered Battle-Cars* – oder kurz *SARPBC* – hörende Spiel erschien 2008 (hierzulande Anfang 2009) exklusiv für die Playstation 3. Da sich die Entwickler damals aber nicht um Werbung scherten, fand das Spiel nur bei einer sehr kleinen Fan-Gemeinde Anklang, während der Rest der Welt nicht mal von seiner Existenz wusste. Zudem war es bei Weitem nicht so fehlerfrei wie der Nachfolger, krankte an einer ungenauen Steuerung und diversen Bugs im Mehrspieler-Part. Fun Fact: *SARPBC* war eigentlich als Car-Combat-Spiel gedacht, bis die Entwickler im Büro feststellten, dass eine eigentlich nur aus Spaß entwickelte Fußball-Mod intern deutlich mehr Anklang als das eigentliche Spiel fand.



Anhand der alten Screenshots sieht man sofort, dass *Supersonic Acrobatic Rocket-Powered Battle-Cars* der Vorgänger von *Rocket League* ist.

noch froh, wenn man in einer Online-Partie mal nur zwei Eigentore schießt, geht die Steuerung nach einer Weile schon weitaus leichter von der Hand. Dann gelingen die ersten Kunststückchen, richtig schicke Tore oder spektakuläre Rettungstaten auf der eigenen Torlinie. Wer noch mehr Zeit investiert, lernt sogar die Sprung-Taste und den Boost zusammen so zu nutzen, dass kurze Flugeinlagen in luftiger Höhe möglich sind.

Variantenreichtum

Um seine Fähigkeiten dahingehend zu erweitern, stehen natürlich auch ein Trainings- und ein Offline-Modus zur Verfügung. Ersterer bietet ein grundlegendes Tutorial und fortgeschrittene Sessions für Angriff, Verteidigung und die bereits erwähnten Sprung- und Flugeinlagen. Wer die absolviert hat, kann im freien Spiel noch ein wenig herumprobieren. Der Saison-Modus wiederum steckt euch mit ein paar KI-Kameraden in ein Team und lässt euch eine – wer hätte es gedacht – Saison inklusive Play-offs nachspielen. Schön: Schwierigkeitsgrad, Teamgröße und dergleichen lassen sich individuell anpassen und sind somit

eine gute Vorbereitung für das zweifellose Kernstück von *Rocket League*: den Online-Part.

In diesem wird unterschieden zwischen Ranglisten-Partien und reinen Freundschaftsspielen. Bei den Ranked Matches habt ihr aktuell die Auswahl aus vier Spielmodi: Einzel-Duell (1vs1), Doppel (2vs2), Einzel-Standard (3vs3 mit zugelassenen Teamkameraden) und Standard (3vs3 mit eurer Party). Erfahrungsgemäß treiben sich in diesen vier Playlists die besseren Spieler herum. Bei den Unranked Matches gibt es neben Duell, Doppel und Standard noch den Chaos-Modus, in dem sich zwei Vierer-Teams duellieren, und die eigentlich nur für letzten Dezember freigeschaltete Schneefrei-Variante. Aufgrund der großen Beliebtheit wurde die Dauer des Modus jedoch verlängert und auch auf der Xbox eingeführt. Großer Unterschied zum „normalen“ *Rocket League*: Statt eines Balls rammt ihr hier einen Puck durch eine Eishalle. Die wichtigste Auswirkung auf das Gameplay ist dabei sicher, dass sich deutlich mehr an den Banden abspielt, denn der Puck rutscht munter die Wände hoch und runter, wenn er genug Schwung hat.

Abgerundet wird die Match-Auswahl noch durch die Möglichkeit, eigene Partien zu erstellen. Dort dürft ihr dann sogar die Parameter frei bestimmen – beispielsweise Matchlänge, Highscore-Begrenzung, Boostgeschwindigkeit und -Dauer. Sogar Mutatoren wie Ballgewicht, Ballgröße oder die in der Arena herrschende Schwerkraft sind einstellbar. Das Beste daran: Diese Freundschaftsspiele lassen sich auch mit und gegen die KI bestreiten, weswegen ihr hier quasi noch einen weiteren frei konfigurierbaren Trainingsmodus vorgesetzt bekommt.

Ärgerlich: Der auf der PS4 vor Kurzem eingeführte Rocket-Labs-Modus glänzt aktuell auf der Xbox One noch mit Abwesenheit. Das ist schade, denn die drei enthaltenen Maps brechen mit dem Design der bekannten Arenen. Eine Karte ist beispielsweise rund und je nachdem, von welcher Seite ihr den Ball ins Tor schießt, zählt der Treffer für eine andere Mannschaft. Eine andere Karte verfügt über eine zweite Ebene an den Seiten. Schick ist hier auch der an *Tron* angelehnte Sci-Fi-Laser-Stil – hoffen wir mal, dass die Rocket Labs bald auch auf der Xbox einschlagen.



Mit etwas Übung vollführt ihr **Sprünge samt Schrauben**, mit noch mehr Übung wird geflogen.



Das Batmobile ist eines von zwei Autos, die extra kosten – den Rest schaltet ihr nach und nach frei.



Diese **Thunderdome-Wüstenkarte** gab's gratis, das kugelige Auto hier ist Teil eines DLCs – für Xbox-Zocker aber im Preis enthalten.

Pimp my car

Apropos Stil: Wie die Bilder in diesem Artikel unschwer erkennen lassen, sehen die Wagen in *Rocket League* äußerst unterschiedlich aus. Dahinter verbirgt sich eines von zwei Fortschrittsystemen. Zum einen steigt ihr im Level auf, indem ihr Online-Partien bestreitet. Auswirkungen auf das Gameplay hat eure Stufe allerdings keine, sie dient lediglich für das Matchmaking. Zum anderen schaltet ihr eben für absolvierte Partien die unterschiedlichsten Individualisierungsoptionen für euren fahrbaren Untersatz frei. Neben gänzlich neuen Karosserien warten dann im Garage-Menü noch Aufkleber, Lackierungen, Räder, Dachaufsätze wie Hüte und Schilder sowie Antennen auf euch. Auch die Raketenspur, die beim Einsatz des Boosts erscheint, lässt sich den eigenen Wünschen anpassen. Auch nach verlorenen Matches wartet eine Belohnung – so hält sich der Frust bei Neulingen und Späteinsteigern in Grenzen. Bis ihr alle Goodies freigeschaltet habt, vergeht zudem eine ganze Weile. Und falls euch das Gebotene dann immer noch

nicht reicht, könnt ihr für ein paar Euro neue Autos, Lackierungen und Aufkleber freischalten.

Käufer der Xbox-One-Version werden für die längere Wartezeit sogar entschädigt, denn ein paar exklusive Individualisierungen im *Halo*-, *Gears of War*- und *Sunset Overdrive*-Stil gibt's gratis zum Hauptspiel obendrauf. Auch die drei bisher erschienenen, jeweils mit 3,99 Euro zu Buche schlagenden DLCs *Supersonic Fury*, *Chaos Run* und *Revenge of the Battle-Cars* sind im Preis von 20 Euro enthalten, dafür zahlen Xbox-Besitzer auch knapp acht Tacken mehr als die PS4-Kollegen. Nur die beiden einzeln verkauften Film-Autos – ein *Zurück in die Zukunft*-DeLorean und das Batmobil aus dem neuen *Superman vs. Batman*-Streifen – müsst ihr gesondert erstehen. Läblich an alledem: Vorteile bringen die kaufbaren Wagen wie erwähnt keine, sondern dienen rein ästhetischen Zwecken. Gameplay-relevanten Neuerungen wie Maps oder Spielmodi hingegen packen die Entwickler in kostenlose Updates – so verhindert Psyonix, dass sich eine Zwei- oder gar Dreiklassengesellschaft in der Community

entwickelt, während investitionsfreudige Spieler die Macher mit ein paar Euro weiter unterstützen können und im Gegenzug ein paar optische Spielemereien erhalten. Aktuell arbeiten die Entwickler beispielsweise an einem Basketball-Modus, der ähnlich wie der Eishockey-Part gratis zur Verfügung gestellt werden dürfte.

Künstliche Irreführung

Bei allem Lob lässt sich natürlich auch an *Rocket League* etwas kritisieren, allen voran die KI. Verlässt in einer ungerankten Partie ein Spieler das Match, wird er von der KI ersetzt. Und die stellt sich manchmal dermaßen dämlich an, dass man sich fast wünschen würde, der Platz bliebe wie in einem Ranked Match einfach frei. Schlimmer noch: Tritt ein neuer Spieler der Partie bei, wird die KI wieder rausgekickt – ungünstig, wenn sie gerade vor dem eigenen Tor klären will. Derlei Problemchen ändern aber nichts an einer Tatsache: Dass *Rocket League* aktuell eines der besten Sportspiele ist und wohl auch noch eine ganze Weile sein wird. (SL)

ROCKET LEAGUE	
USK	Nicht geprüft
Termin	17. Februar 2016
Preis	ca. € 20,-
Genre	Sportspiel
	
Hersteller	Psyonix
Entwickler	Psyonix
Spieler	1-8
Sprache	Deutsch
HDTV	■ 720p ■ 1080i ■ 1080p
Ton	■ Stereo ■ Dolby Digital 5.1
Schwierigkeit	■ leicht ■ mittel ■ schwer
■ Leicht zu erlernen, schwer zu meistern ■ Grandiose Physik-Engine, flüssig laufende Technik ■ Viele Spielmodi und Einstellmöglichkeiten ■ Sehr faire DLC- und Update-Politik ■ KI lässt mitunter zu wünschen übrig ■ Wenig Inhalte für Solo-/Offline-Spieler	
Grafik	<div style="width: 86%; background-color: green;"></div>
Sound	<div style="width: 84%; background-color: green;"></div>
Gameplay	<div style="width: 92%; background-color: green;"></div>
Dauerspaß	<div style="width: 90%; background-color: green;"></div>
Multiplayer	<div style="width: 93%; background-color: green;"></div>
FAZIT	
Fantastisches Sportspiel, das sich vor allem an Online-Spieler richtet, da aber für jeden Geschmack etwas zu bieten hat. Für Solisten ist der Inhalt jedoch zu mager, die KI zu schwach.	
►AUSGEZEICHNET	
Alternative	
PES 2016	Wertung: 90%



Fast noch schöner (und vor allem seltener) als selbst ein Tor zu schießen, ist es, **einen so gut wie sicheren Treffer** zu verhindern.

DOWNLOAD-TEST

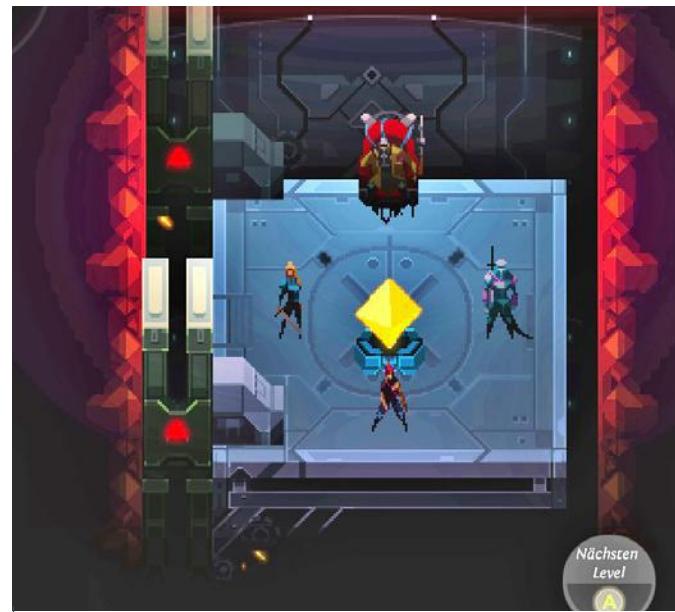
Willkommen im Test-Bereich für die aktuellsten Download-Titel.

DUNGEON OF THE ENDLESS

Im Weltall hört dich niemand schreien – außer deinen drei Kameraden.

Fremde Welten entdecken, erforschen und vielleicht sogar auch besiedeln – in vielen Videospiele ist dieser Menschheitstraum ein elementarer Bestandteil. Wo sich beim PS4-exklusiven *No Man's Sky* eine eher farbenfrohe Vision abzeichnet, lässt euch *Dungeon of the Endless* auf einem unwirtlichen, verlassenen Planeten stranden. Zu Beginn der Weltraum-Odyssee entscheidet ihr euch für zwei von insgesamt 18 spielbaren Insassen, die mit ihrem Shuttle auf einer unheimlichen Welt abstürzen. Lediglich der Energiekristall eures Raumschiffs hat den Aufprall heil überstanden – und genau dieses leuchtende Kleinod gilt es nun zum nächsten Ausgang des jeweiligen Levels zu tragen. Wo sich der befindet, entscheidet stets das Zufallsprinzip. Sobald ihr eine Tür auf der Etage öffnet, werden euch diverse Ressourcen gutgeschrieben, mit denen ihr Module, Verteidigungsstellungen und Forschungsprojekte in Auftrag geben könnt. Auch die zur Verfügung stehende Energieversorgung möchte sinnvoll eingesetzt werden. Steht ein Raum erst einmal unter Strom, können von dort aus keine Monsterhorden eindringen und sich in Richtung Kristall

bewegen. An dieser Stelle kommt die taktische Komponente zum Vorschein. Stets muss abgewogen werden, wofür ihr eure limitierten Ressourcen ausgibt, welche Gänge ihr dauerhaft ausleuchtet und an welcher Position ihr automatische Geschütze platziert. Je weiter sich der Dungeon hinzieht, desto mehr Kreaturen beginnen mit der Invasion. Aufgrund der nahezu komplett zufallsgenerierten Natur des Spiels kann es immer wieder mal vorkommen, dass ihr einen schlechten Run habt, keine nützlichen Items findet und schlussendlich hoffnungslos überannt wird. Auf lange Sicht gesehen bleibt *Dungeon of the Endless* aber stets fair. Immerhin generiert sich aus der Frage, wie wohl das nächste Stockwerk aussehen wird, ein Großteil des Spielspaßes. Einen unnötigen Dämpfer leistet sich das Spiel bei der Atmosphäre aber durch die unnötigen Querverweise Richtung Realwelt. Beschreibungen wie „Hipster-Schal“ oder „Verbreitet Krankheiten statt Social-Media-Meldungen“ haben in einem Titel wie *Dungeon of the Endless* nichts verloren. Zwar lässt die Steuerung den Komfort des PC-Originals missen, nach den ersten Durchgängen



Im Aufzug, der euch zum nächsten Level bringt, halten die Überlebenden ein wenig Small Talk.

findet man sich aber in allen Untermenüs zurecht – von Anfang an regen Gebrauch machen solltet ihr dabei von der Pausen-Funktion. Wer über diese kleinen Mängel hinwegsehen kann, bekommt ein feines Strategiespiel, welches sich sehr stark an *Dungeon Keeper* und *Aliens* orientiert.

DUNGEON OF THE ENDLESS

Preis	9, 99 Euro
Termin	16. März 2016
Online-Multiplayer	Ja (Koop)
System	Xbox One
Dateigröße	922,98 MB

►SEHR GUT

87%



Was euch im nächsten Raum erwartet, hängt vom Zufall ab. Wertvolle Items oder Monster?



Im Idealfall baut ihr euch so aus, dass die nächste Feindeswelle nur von einer Seite angreift.

IRONCAST

Das Steampunk-Genre trifft auf *Puzzle Quest*.

Ein ungewöhnliches Szenario: Französische Invasoren greifen im Jahr 1886 die Briten mit kolossalen Mechs an. Klingt zunächst nach einem beinharten Action-Spiel, funktioniert aber eher wie *Bewjeweled* oder *Puzzle Quest*. In der Praxis spielt sich *Ironcast* aber etwas anders, denn wir haben nur drei Züge pro Runde zur

Verfügung und teilen uns das Spielbrett auch nicht mit dem Computer-Gegner. Es ist also beispielsweise nicht möglich, dem Gegner Ressourcen vorzuenthalten oder ihm einen Zug zu verriesen. Stattdessen kümmern wir uns nur um unseren Mech: Indem wir die bunten Steinchen miteinander verbinden, erhalten

wir Energie, Kühlmittel und andere Ressourcen, um Waffen abzufeuern, Schilde einzusetzen oder unserem Stahlkoloss ordentlich Feuer unterm Hintern zu machen. So schön diese Mechaniken auch sind, leiden sie doch unter dem hohen Zufallsprinzip. Wer Pech hat und partout nicht die dringend benötigten, bunten

IRONCAST

Preis	12,99 Euro
Termin	4. März 2016
Online-Multiplayer	Nein
System	Xbox One
Dateigröße	393,36 GB

►BEFRIEDIGEND 65%

Steinchen bekommt, sieht ruck, zuck den Game-Over-Bildschirm. Sobald das geschieht, ist euer Mech für immer verloren. (FS)



Zwischen den Missionen rüstet ihr euren Roboter mit neuen Waffen und Antrieben aus.



Da ihr nur **drei Züge** machen könnt, gilt es, so viele Steine wie nur möglich abzuräumen.

SHANTAE AND THE PIRATE'S CURSE

Der weibliche Halbdschinn erobert erstmals die Xbox One – und zwar mit Stil!

Noch bevor Xbox-Spieler mit Shantae in ihrem neuen Abenteuer *Half-Genie Hero* lustige und abwechslungsreiche Abenteuer erleben dürfen, kommen sie in der Xbox-Umsetzung des ehemals Nintendo-exklusiven *Shantae and the Pirate's Curse* erstmals in Kontakt mit dem sympathischen Halbdschinn. Die Geschichte ist simpel, dient aber auch nur als Aufhänger für

das spaßige Gameplay: Shantae's Heimatdorf wird vom bösen Ammo Baron angegriffen, und die Heldenin macht sich auf, die Situation wieder geradezurücken. Wovon die Geschichte primär lebt, ist der ungemein gelungene Humor, der regelmäßig die vierte Wand durchbricht. Auf Gameplay-Seite präsentiert sich das Abenteuer als sehr gelungene Mischung aus dem

Erkundungs-Gameplay, wie man es aus *Metroid* und *Castlevania* kennt, angereichert um knackige Kämpfe und jede Menge Jump&Run-Abschnitte. Jedes Spielement fügt sich dabei hervorragend in das Spielspaß-Paket ein. Nur bezüglich der sexualisierten Darstellung der weiblichen Figuren in Zwischensequenzen haben es die Entwickler ein wenig übertrieben. (LS)

SHANTAE AND THE PIRATE'S CURSE

Preis	16,99 Euro
Termin	16. März 2016
Online-Multiplayer	Nein
System	Xbox One
Dateigröße	565 MB

►SEHR GUT 86%



Die Mischung aus knackiger Action und **Metroidvania-Gameplay** sorgt für jede Menge Spaß.



Der sympathische, **selbstreferenzielle Humor** kommt die meiste Zeit ungemein gut rüber.

FILME

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



DEVIL MAY CRY

Auch im Anime ist Dante eine verdammt coole Socke!

Wenn es eines gibt, das Dante noch lieber mag, als Pizza zu futtern und den lieben langen Tag auf der faulen Haut zu liegen, dann ist das die Jagd nach Dämonen. Und genau darum dreht sich alles in der Anime-Umsetzung von *Devil May Cry*, die ursprünglich schon 2007 vom erfolgreichen Animationsstudio Madhouse produziert und nun für Blu-ray in HD neu aufgelegt wurde. Inhaltlich ist die zwölf Episoden umfassende Serie zwischen *Devil May Cry* und *Devil May Cry 4* angesiedelt, bleibt inhaltlich aber unabhängig. Im Anime handelt sich Dante von einem undankbaren Job zum nächsten. Zu

Beginn der Serie erhält er etwa den Auftrag, das Waisenmädchen Patty Lowell zu beschützen, das angeblich eine enorme Erbschaft antreten soll. Doch wie so oft läuft der Einsatz nicht ganz nach Plan und der eigenbrötlerische Dämonenjäger hat den blonden Sturkopf anschließend am Hals – ob er nun will oder nicht. Während Dante also wie üblich faulenzt, versucht Patty sein Büro auf Vordermann zu bringen, und legt sich dabei ständig mit dem pizzasüchtigen Draufgänger an, was regelmäßig in witzigen Szenen resultiert. Die meisten Episoden stehen für sich, auch der serienumspannende Hauptplot kommt jedoch nicht

zu kurz und nimmt im letzten Viertel richtig Fahrt auf! In den Actionszenen wird Dante mit seinen beiden Ballermännern Ebony und Ivory sowie seinem treuen Schwert Rebellion richtig stylisch in Szene gesetzt, allerdings geschehen die eigentlichen Kampfhandlungen meist abseits des Bildes. Mit kernigen Sprüchen und teils grandiosen Einzelnen geizt Dante in der Serie dafür nicht und einige Gastauftritte von Trish und Lady sind ebenfalls mit dabei – Fans der Videospiele fühlen sich also schnell daheim. Starke Charaktere, schöne Umsetzung des Materials – so dürfen Anime-Spielserien gerne aussehen. (VE)



Kommt euch die gute Frau bekannt vor? Nein! Keine Sorge, ihr werdet sie **richtig kennenlernen!**



DEVIL MAY CRY

(JP 2007)

FSK: Ab 16

Termin: 8. April 2016

Genre: Action

Regie: Shin Itagaki

Darsteller: Jan-David Röpfeldt, Sarah Riedel, Ann Vielhaben

Darsteller: Jan-David Röpfeldt, Sarah Riedel, Ann Vielhaben

Bild: 1.77:1

Ton: DTS-HD 5.1

ca. 282 Minuten

Film

79%

Ton

80%

Bild

75%

Extra

50%

FAZIT

Nicht nur ein cooler Actionritt für *Devil May Cry*-Fans: Man merkt der Serie ihr Produktionsalter ein wenig an, ihr dämonischer Biss ist aber zeitlos!

►GUT

80%

DER MARSIANER

Weltraum-Piraten gibt es nicht nur auf Nintendo-Konsolen!



Wir befinden uns in einer erfreulich nahen Zukunft: Im Rahmen der Ares-III-Mission organisiert die NASA eine bemannte Wissenschaftsmission zum Mars. Die Crew befindet sich auch bereits auf dem Roten Planeten und geht dort relativ entspannt ihrer faszinierenden Arbeit nach. Doch schon nach wenigen Tagen des Forschens wandelt sich die Lage dramatisch: Ein massiver Sturm zieht über die Marsoberfläche. Die umhergeschleuderten Gesteinspartikel bedeuten zwar eine nicht zu unterschätzende Gefahr für das Equipment und das Wohnmodul des Teams, die größte Bedrohung ist aber die schiere Windstärke. Sie droht, die sicher geparkte Mars-Landefähre ins Kippen zu bringen – und liegt die tonnenschwere Rakete erst mal auf dem Boden, wird es sehr schwierig, auf dem Mars einen Kran-Hebeservice zu organisieren. Die NASA sieht keine andere Alternative, als den Abbruch der Mission anzurufen. Die Astronau-

ten machen sich sofort auf den Weg in Richtung Landefähre, doch auf dem kurzen Weg zur Rettung wird der Botaniker des Teams, Mark Watney, von einem herumfliegenden Trümmer teil getroffen und aus dem Sichtbereich seiner Kollegen katapultiert. Verzweifelt macht sich der Rest des Teams auf die Suche nach ihrem Freund, doch ohne Spur von Mark und mit dem Abbruch seiner Lebenssignale konfrontiert, bleibt der Mannschaft keine Wahl: Sie müssen sich mit Watneys Tod arrangieren und verlassen panisch den Mars. Wenig später schlägt Mark auf dem Roten Planeten die Augen auf. Mit letzter Kraft schleppst sich der verletzte Astronaut zurück in das nun verwaiste Habitat, flickt sich selbst zusammen und steht dann vor einer enormen Herausforderung. Denn Mark entschließt sich, nicht auf dem Mars zu sterben – auf einem Planeten ohne Nahrung, ohne Luft und ohne Kommunikationsmöglichkeit mit der Erde ist das ein hochgestecktes Ziel ...

Wenig Bar, viel Atmosphäre

Echt schade, dass *Der Marsianer* 2016 gegen *The Revenant* und *Mad Max: Fury Road* antreten musste. So stand der siebenfach oscarnominierte Streifen am Ende leider ganz ohne Academy Award da. Verdient hätte der großartige Ridley-Scott-Film den einen oder anderen Goldjungen durchaus. Zum Beispiel für seine brillanten Blu-ray-Bilder einer faszinierend-fremdartig anmutenden Welt. Oder für das Kunststück, über lange Strecken seinen einsamen Monolog-Protagonisten spannend und interessant zu halten. Oder dafür, dass sich der Science-Fiction-Streifen stolz dem Science-Anteil verschreibt, ohne dabei prätentiös zu werden oder sein Publikum auf der Strecke zu lassen. *Der Marsianer* erlaubt es sich zudem rotzfrech, in den entscheidenden Momenten positiv bleiben zu dürfen – zur Not auch entgegen realistischer Wahrscheinlichkeiten. Mutig. Fesselnd. Charmant. Angucken! (BK)



Mark Watney ist der **beste Botaniker auf dem Mars** – sagt er selbst. Und damit hat er recht.



DER MARSIANER

(USA 2015)

FSK: Ab 12

Termin: 18. Februar 2016

Regie: Ridley Scott

Genre: Science-Fiction

Darsteller: Matt Damon, Jessica Chastain, Sean Bean, Jeff Daniels

ca. 142 Minuten

Bild: 2.40:1

Ton: DTS 5.1



FAZIT

Starkes Science-Fiction-Abenteuer, das genau seinen Wunschtenor trifft. Das Mars-Design nimmt man dem Film ebenfalls bedingungslos ab.

►SEHR GUT

85%

GAME OF THRONES: STAFFEL 5

Zwar wäre es etwas übertrieben und unfair, den jüngsten (und wieder einmal sehr schicken) Blu-ray-Vertreter der Kultserie als Filler-Staffel zu bezeichnen, trotzdem kann man sich des Eindrucks nicht erwehren, die Handlung würde zu sehr auf der Stelle treten. Vor allem der doch etwas zähe Mittelteil verlangt einiges an Sitzfleisch vom Fantasy-Fan. Wer es ohne Grummelstimmung bis zur siebten Episode schafft, bekommt dafür aber ein wirklich heftiges Paket präsentiert! Vor allem Jon Schnee, die Weißen Wanderer und das erschreckend effiziente Erstarken der religiös-fanatischen Spatzen sorgen für jede Menge frischen Wirbel im bisherigen *Game of Thrones*-Marsch. Auch Stannis' und Daenerys' so scheinbar vorgezeichnete Pfade gehen am Ende in eine komplett unerwartete Richtung. So liefert das fünfte Drehjahr von *GoT* zwar nicht die beste Staffel des Quintetts ab, Fantasy vom Feinsten bleibt sie dennoch. (BK)



GAME OF THRONES: STAFFEL 5 (USA 2015)

FSK: Ab 16
Termin: 17. März 2015
Regie: Diverse
Genre: Fantasy
Darsteller: Peter Dinklage, Lena Headey, Emilia Clarke, Kit Harington
ca. 537 Minuten
Bild: 1.77:1
Ton: DD 5.1



FAZIT

Wir huldigen König Drogon, dem Ersten seines Namens ... nein, Moment – so weit sind wir noch nicht! Staffel 5 bringt vor allem Staffel 6 auf den Weg.

►SEHR GUT

85%

FACK JU GÖHTE 2

Früher Bankräuber, jetzt Lehrer: Zeki Müller wird von einem (eigentlich erfreulichen) Detail aus seiner Vergangenheit eingeholt, muss deswegen aber dringend ein paar Dinge in Thailand regeln. Blöd: Der einzige Weg dorthin führt für den wilden Pauker über eine Klassenfahrt mit seiner herrlich schrägen Asi-Schulkasse (O-Ton aus dem Film!). Doppelt blöd: Zekis Freundin und Reisebegleiterin schafft es nicht ins Flugzeug nach Bangkok. So ist Zeki auf sich allein gestellt. Das Resultat: Chaos pur! *Fack Ju Göhte 2* folgt etwas zu routiniert dem Pfad des Originals, traut sich aber noch ein paar Schritte mehr ins Überspitzte zu. Das muss der neue Streifen auch, denn der unerwartete, erfrischend anarchische Stil des Erstlings wird vom Publikum nun vorausgesetzt – was natürlich Gift für die *Fack Ju Göhte*-Formel ist! Zum Glück kriegt auch der zweite Ausritt von Chantal und dem Rest der Meute im richtigen Moment immer die Kurve. (BK)



FACK JU GÖHTE 2 (DE 2015)

FSK: Ab 12
Termin: 25. Februar 2016
Regie: Bora Dagtekin
Genre: Komödie
Darsteller: Elyas M'Barek, Karoline Herfurth, Jella Haase, Max von der Groeben
ca. 116 Minuten
Bild: 2.39:1
Ton: DTS 5.1



FAZIT

Holt alles aus dem bisschen Platz raus, den der erste Film seinem Nachfolger übrig gelassen hat. Das geht manchmal ins Fremdschämen, ist aber witzig!

►GUT

79%

ER IST WIEDER DA

Oder auch „Örrr öst wöder da!“ Einfach mal im Hitler-Tonfall vor dem Spiegel aufsagen, während man sich mit der rechten Hand selbst den Scheitel hält und mit der ganz rechten Hand auf der eigenen Oberlippe per Zeigefinger einen kleinen Schnauzbart simuliert. Ist nicht euer Humor? Dann ist *Er ist wieder da* auch nicht euer Film: Adolf Hitler wacht knapp 70 Jahre nach seinem selbst gewählten Blei-Goodbye wohlbehalten in Berlin auf. Zunächst ist der Führer führungslos und irrt durch eine ihm völlig fremde Welt aus Szenekids, Flatscreens, Hip-Hop, TV-Köchen und Touristen, um letztendlich in einem Kiosk und wenig später bei einem TV-Sender als Mitarbeiter im Politik-Ressort durchzustarten. Eine Menge Hilfe bekommt er dabei von Fabian Sawatzki, einem freien Fernsehjournalisten. Der hält Hitler für einen genialen Method Actor, dessen Arbeit nach den letzten Landtagswahlen hierzulande nur noch treffender wirkt ... (BK)



ER IST WIEDER DA (DE 2015)

FSK: Ab 12
Termin: 7. April 2016
Regie: David Wnendt
Genre: Komödie
Darsteller: Oliver Masucci, Fabian Busch, Christoph Maria Herbst
ca. 110 Minuten
Bild: 2.40:1
Ton: DD 5.1



FAZIT

Komödie mit vielleicht etwas zu wenig Zug zum Witz und Mediensatire mit vielleicht etwas zu wenig Mut zum Biss. Auf jeden Fall sehr sehenswert!

►GUT

81%

ERINNERUNGEN AN MARNIE

Die 12-jährige Anna hatte nicht unbedingt den besten Start ins Leben: Die junge Japanerin kämpft schwer mit ihrer introvertierten Art, findet keinen rechten Zugang zu ihren eigentlich liebevollen Pflegeeltern und ringt noch dazu mit Asthma-Attacken. Um wenigstens einige dieser Probleme in den Griff zu bekommen, schickt ihre Pflegemutter Anna zu Verwandten aufs Land – dort erhofft sie sich gesunde Luft, viel Ruhe und Zeit zum Nachdenken. Nicht gerechnet hätte das junge Mädchen allerdings damit, eine neue Freundin zu finden: Anna ist ganz fasziniert von der rätselhaften Marnie. Das Gleiche kann man von uns sagen: *Erinnerungen an Marnie* schafft es, sich den Zauber der einzigartigen Studio-Ghibli-Zeichentrickfilme zu bewahren. Anders als viele Ghibli-Märchen bleibt der Streifen mit seiner Geschichte aber so stark in unserer Realität geerdet, dass man sich hervorragend mit ihm identifizieren kann. (BK)



ERINNERUNGEN AN MARNIE (JP 2014)

FSK: Ab 0
Termin: 11. März 2016
Regie: Hiromasa Yonebayashi
Genre: Drama/Fantasy
Darsteller: Laura Jenni, Lara Wurmer, Claudia Lössl
ca. 100 Minuten
Bild: 1.77:1
Ton: DD 5.1



FAZIT

Eine großartig inszenierte Geschichte, die ihre Faszination aus dem wahren Leben zieht. Die japanische Tonspur gibt es natürlich gleich mit dazu.

►GUT

83%

HARDWARE

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

BLACKMAGIC INTENSITY SHUTTLE

Blackmagic Design spielt schon seit Längerem im AV-Grabbing-Markt mit. Das *Intensity Shuttle* bietet nun eine „einfache“ USB-3.0-Lösung ...

Was für einen edlen Eindruck Blackmagic's feines *Intensity Shuttle* direkt beim Auspacken macht! Da wäre zum Beispiel die Anleitung. Die findet sich hier in Form eines feinen Flyer-Bogens inklusive Willkommensbotschaft und der Software und Anleitung auf ... SD-Karte. Nicht auf USB-Stick, nicht auf einer kleinen CD, nein, einer SD-Karte. Zum Glück hat ein benachbarter Laptop einen passenden Kartenleser eingebaut, so können wir die Dateien auch auf unseren sonst nicht sehr anschlussfreudigen PC kopieren. Dort stellt sich dann raus: Keine der beiden mitgelieferten Anleitungen bezieht sich tatsächlich auf das *Intensity Shuttle USB 3.0*. Auch die für uns passende Software müssen wir nach der Erstinstallation erst mal selbst in den Untiefen von Windows zusammensuchen. Puuh – nicht gerade ein sanfter Start! Aber eine perfekte Zusammenfassung des gesamten Wesens der Blackmagic-Grabberstation: viel Profianspruch, viel Profileistung, viel edles Selbstverständnis, wenig praktische Useability.

Von Profis. Für Profis.

Wisst ihr mit den folgenden Begriffen etwas anfangen: NTSC? ProRes? Final Cut? Premiere Pro? DaVinci Resolve? After Effects? Habt ihr auch nur bei einem der Namen ahnungslos mit der Schulter zucken müssen? Dann ist Blackmagics *Shuttle* nichts für euch! Keine Frage, mit seinen durchgeschliffenen HDMI-/Composite-/Component-/S-Video-Anschlüssen und dem blitzschnellen USB-3.0-Interface ist das *Intensity* hardwareseitig hervorragend ausgestattet und bringt mit Media Express auch eine komplizierte, aber leistungsstarke Capture- und Organisationssoftware mit. Wer dieses Teil meistern und beherrschen kann, darf sich auf grandiose Ergebnisse allerhöchster Güteklaasse freuen. Leider werden die wenigsten Gamer die entsprechenden Fachkenntnisse oder die sehr speziellen PC-Systemvorgaben mitbringen. Die folgenden Worte tun uns angesichts der bedingungslosen Profi-Ausrichtung und der klar erkennbaren Design-Leidenschaft der Blackmagic-Kollegen wirklich leid, aber sie müssen trotzdem raus: Gegen einen Useability-König und



Die **Anschlussoptionen** lassen keine Wünsche offen! Von links nach rechts: HDMI, Component, S-Video, Composite und Analog-Audio.



So sieht das feine *Shuttle* in seinem Idealzustand aus – wer möchte, kann sich für knapp 40 Euro Aufpreis statt der **USB-3.0-Version** auch die Thunderbolt-Fassung gönnen.

gegenwärtigen Massenmarkt-Grabbing-Primus wie den *Elgato Game Capture HD* hat das *Intensity Shuttle* einfach keine Chance. Dessen Kunden sind aber ganz ehrlich auch nicht die *Shuttle*-Zielgruppe. Das Blackmagic-Produkt mit seinem gigantischen Format- und Profisoftware-Support richtet sich an Audio-/Video-Experten, die sich die Komponenten ihres Grabbing-PCs nicht nach Spielepower, sondern rein ihren beruflichen Bedürfnissen entsprechend zusammenstellen. Es richtet sich an fest angestellte und freischaffende Veteranen aus der Filmindustrie oder extrem ambitionierte Amateure, die bereits eine Menge Erfahrung mit Mainboards, Dateihandling und Bildtechnik gesammelt haben. Es richtet sich absolut nicht an Let's Player und spontane Screen-shot-Sammler, die eine einfach zu handhabende Fire-and-forget-Lösung suchen. **(BK)**

BLACKMAGIC INTENSITY SHUTTLE

Hersteller Blackmagic Design
Preis ca. € 225,-

- ⊕ Exzellente Verarbeitung und Anschlussbandbreite
- ⊕ Gigantischer Software- und Formatsupport
- ⊖ Sehr spezielle PC-Bedürfnisse, kompliziert zu nutzen

FAZIT

Ein echtes Grabbing-Monster, wenn man es denn aus seinem Schlaf zu wecken versteht. Dazu braucht es einen mächtigen Rechner und viel eigene Expertise.

»GUT

75%

HAMA SPEEDSHOT ULTIMATE

„An meine Shooter lasse ich nur Maus und Tastatur!“ Ist in Ordnung – aber das muss ja nicht zwangsläufig bedeuten, dass man nur am PC zockt ...

Er gilt als der Heilige Gral unter dem Konsolen-Zubehör: ein Konverter zum Anschluss einer Tastatur und akkurate Maus an einen Daddelkasten! Mittlerweile drei Generationen von Konsoleros beschweren sich über schwammige Controller gerade bei Shootern, weswegen sich ebenfalls mittlerweile drei Generationen an Zubehör-Herstellern um eine Lösung des Problems bemühen. Einer der neuesten Versuche dazu stammt vom Peripherie-Spezialisten Hama und hört auf den Namen *Speedshot Ultimate*. Zunächst mal verdient sich Hamas Steuer-Dongle direkt vom Start weg ein dickes Extralob – und zwar aufgrund seiner superben Kompatibilität: Anders als seine älteren *Speedshot*-Geschwister versteht sich die *Ultimate*-Variante nicht nur auf das Ansteuern einer einzigen Konsole, sondern versorgt mit der Xbox One und der Playstation 4 die aktuellen Systeme ebenso wie die Altmeister Xbox 360 und Playstation 3. Auch bei der Inbetriebnahme greift das Teil nicht ins Klo: Obwohl sich weder unsere USB-Maus noch unsere USB-Tastatur auf der im Lieferumfang enthaltenen Liste unterstützter Geräte befunden haben, verlief der Anschluss absolut reibungslos. Einfach den Controller quasi als Funkturm in den seitlichen USB-Port des Konverters einstöpseln, danach die Maus und Tastatur in beliebiger Schaltung an die Frontringe, Controller anschalten – fertig!

Ohne weitere Eingaben läuft die Kiste direkt im Standard-Modus, der für die meisten Anwender ausreichen dürfte. Auf sechs sehr gut erklärten Seiten in der kompetenten deutschen Anleitung finden wir effektive Hilfe und Antworten zu allen unseren Fragen. Der Start klappt erstklassig, die Signal-LEDs beantworten treu und zuverlässig unsere Kommandos, erste Erfolge stellen sich sofort ein – das macht Lust auf mehr. Dabei ist Hamas *Speedshot* ganz klar darauf ausgelegt, dass sich sein Käufer speziell für den Konverter eine zusätzliche Maus samt Tastatur organisiert. Denn der *Speedshot* kommt nicht nur mit der zuvor angesprochenen Empfehlungsliste kompatibler Steuergeräte zu euch nach Hause, er bringt obendrein auch noch zwei wirklich praktische Aufkleber-Bogen mit – jeweils einen mit Xbox- und einen mit Playstation-Icons. Die werden dann auf die passenden Knöpfe der Maus und Tastatur gepappt und klären so extrem effizient die stets wiederkehrende Frage „Ääääh... was war gleich noch mal R1 auf meiner Tastatur?“. Solche Kleinigkeiten machen Hamas Steuerknecht zu einem herrlich runden, durchdachten Produkt, trotzdem solltet ihr euch mit dem Anbringen der Sticker erst noch zurückhalten – wer ein wenig mit dem *Speedshot* experimentiert, kann nämlich seine Tastaturbelegung manuell verändern und dem eigenen Gusto anpassen.



Hamas Speedshot kommuniziert über ein **simples, aber effektives LED-System**. So lassen sich mit ein klein wenig Übung sogar Keyboard-Tasten umprogrammieren.

Perfektion minus 10 Prozent

Dasselbe gilt für fast alle Aspekte der Maus – Tasten, Geschwindigkeit, Tot-Zone (also die nötige Bewegungsintensität der Maus, um vom Spiel registriert zu werden) und Analogstick-Zuweisung lassen sich modifizieren. Trotz der unzähligen Möglichkeiten zum Steuer-Feinschliff bekommt man die Maus aber einfach nicht perfekt hin. Man erreicht die PC-Steuerung beinahe, ja ... aber es fehlen einfach diese letzten 10 Prozent Präzision. Im Rahmen ihrer technischen Möglichkeiten holt Hama All-in-one-Lösung damit fast alles raus, was an einer Konsole machbar ist! (BK)



An die zwei **Front-USB-Anschlüsse** dürfen nur Maus und Tastatur ran. Der seitliche Plug (hier versteckt) ist für den Controller bestimmt.

HAMA SPEEDSHOT ULTIMATE

Hersteller Hama
Preis ca. € 65,-

- ⊕ Erstaunlich einfach einzurichten, voll modifizierbar
- ⊕ Bringt nützliches Zubehör mit
- ⊖ Die Maus lässt sich einfach nicht perfekt zähmen.

FAZIT

Ein nahezu ideales Konverter-Einsteigermodell – und mit etwas Übung und reichlich manuellem Steuer-Feinschliff sogar noch deutlich mehr als das!

►GUT

80%

PHILIPS PICOPIX 4935

Lust drauf, spontan ein Open-Air-Kino am Baggersee zu starten? Schnelle Powerpoint-Präsentation gefällig? Oder einfach nur eine Dia-Show?

Alternativtitel: Für eine Handvoll Beamer. Denn genau das ist Philips *PicoPix*. Dieses schmucke kleine Teil passt perfekt zwischen die eigenen Finger, ist zudem neben seiner Größe auch gewichtstechnisch (350 Gramm) für den mobilen Einsatz prädestiniert. Das liegt auch daran, dass der knuffige *PicoPix* unter seinem Gehäuse einem fest verbauten Akku Platz bietet. Einmal aufgeladen, hält der 4935 danach knapp zwei Stunden durch, auch ohne per Kabel am Strom zu kosten. Einen Nachteil bringt das allerdings mit: Im reinen Akkubetrieb wird die Helligkeit des Philips-Taschenbeamers merklich reduziert, in gut abgedunkelten Räumen bleibt das Bild aber trotzdem noch leuchtstark genug. Seine ganze Lichtkraft von bis zu 350 Lumen erreicht der *PicoPix* nur bei angeschlossenem Strom. Wer also mit der Idee liebäugelt, ohne Steckdose in der Nähe bei strahlendem Sonnenschein mal eben ein Public Viewing an eine weiße Hauswand zu klatschen, wird enttäuscht sein. Wer den Mini-Beamer dagegen in einem finster bereitgestellten Zimmer in Betrieb nimmt, dürfte von dessen Leistungsstärke überrascht werden!

Eine Hauswand voll Bild

Mit einer Auflösung von 720p traut sich Philips eine Leinwandempfehlung von bis zu 375 Zentimetern Bilddiagonale zu. Dank eines praktisch effizienten Scharfstell-Rades auf der rechten Geräteseite lässt sich der Videofeed hervorragend einstellen, auf der Unterseite des *PicoPix* wartet eine Aufnahme für Stativen mit 1/4-Zoll-Schraube. Alternativ dazu kann zur Ausrichtung des Taschenbeamers auch dessen Zubehör-Schutzhülle als Keilplattform genutzt werden. Während unserer Tests erwies sich das aber bestenfalls als Notlösung – holt euch ein Stativ! Dank Trapez-



Mit maximal 28 Dezibel ist der Philips zwar **nicht flüsterleise**, hat uns während der Tests aber akustisch auch nie wirklich abgelenkt.

Ausgleich in den Bildeinstellungen des *PicoPix* lässt sich dessen Output selbst auf sehr bodennahe Winkel einstellen – in Kombination mit den Modifikationen für Helligkeit, Kontrast, Sättigung und mehreren halbautomatischen Bildverbesserungssystemen kommt so ein sehr wandlungsfähiges, hochqualitatives Ergebnis zustande.

Streichelt euren Beamer!

Auf der Geräteoberseite befindet sich ein nützliches Touchpad, über das man alle Bewegungs- und Klickbefehle in seinem Android-basierten Betriebssystem über das Gehäuse eingeben darf. Das funktioniert brauchbar, steht in Sachen Bedienfreundlichkeit aber klar hinter der mitgelieferten Mini-Fernbedienung. Schade, dass die nur auf die Rückseite des Geräts ziellend sauber arbeitet. FB-Signale in Richtung Seite oder Front des 4935 bleiben dagegen häufig unbeantwortet. Das ist vor allem für Präsentationen schade und inkonsequent, immerhin kommt der Philips

mit einem Office-Viewer für Excel/Word/PDF und natürlich Powerpoint daher. Wirklich zu kämpfen hatten wir mit dem Screen Mirroring unter Android. Diese Videofunktion streamt den Live-Bildschirm eines per WiFi verbundenen Smartphones direkt an den Taschenbeamer. Theoretisch wenigstens, denn von zehn Verbindungsversuchen klappte durchschnittlich einer. Und selbst der hatte dann mit Lag und Framerateeinbrüchen zu kämpfen. Wer den *PicoPix* als Medienbetrachter verwenden möchte, sollte das statt über WLAN also lieber über USB oder microSD tun. Beide Anschlüsse bringt der 4935er mit, verfügt zudem über Bluetooth- und Klinkenstecker-Anschlüsse zum Betrieb exzenter Lautsprecher/Headsets. Alternativ dazu darf auch der überraschend gute 3-Watt-Speaker des Beamers selbst zur Audioausgabe verwendet werden. Für Videospiele können wir den *PicoPix* trotz HDMI/MHL-Anschluss nur bedingt empfehlen – man spürt doch ein wenig Eingabe-Lag. Für Videos ist das Teil aber top! (BK)



Ein passendes **HDMI-Kabel** zum Anschluss etwa von Spielkonsolen befindet sich selbstverständlich im Lieferumfang des *PicoPix*.

PHILIPS PICOPIX 4935

Hersteller	Philips
Preis	ca. € 550,-
<ul style="list-style-type: none"> + Anschluss über HDMI, WiFi, USB, mSD, Bluetooth ... + Handlich, praktisch, leicht, smart - Kämpft ein wenig mit Interface und Technik 	
FAZIT Extrem angeschlussfreudiger Taschenbeamer, der sich in allen Bereichen gut auskennt, es aber in keinem ganz zur Meisterschaft bringt. Ein toller Allrounder!	
»GUT 80%	

LESERBRIEFE

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

MICROSOFT SCHIESST EIGENTORE

Lionhead ist de facto Geschichte, *Fable Legends* ist gestoppt – und auch sonst wirkt Microsofts derzeitiges Vorgehen seltsam.



Es ist ja nicht so, dass Microsoft derzeit in der Position wäre, seine Fans vergrämen zu können. Klar, im Grunde kann sich der Konzern nicht über fehlende Erfolge mit der Xbox One beklagen, die Verkaufszahlen liegen Berichten zufolge sogar über jenen der Xbox 360 zur selben Zeit in deren Lebenszyklus. Im direkten Vergleich mit Sony zieht die Maschine der Redmonder hinsichtlich des Erfolges jedoch weltweit klar den Kürzeren.

So weit, so bekannt – und auch nicht dramatisch, schließlich lässt sich der Spaß, den man mit einer Konsole hat, keineswegs daran festmachen, ob sie Marktführer ist oder nicht. Das Wichtigste ist, dass tolle Spiele erscheinen, mit denen man viele vergnügliche Stunden verbringen kann. Das Verhalten, das Microsofts Marketingabteilung derzeit an den Tag legt, ist jedoch kaum noch zu überbieten und erinnert unangenehm an die völlig missglückte erstmalige Präsentation der Xbox One.

Der erste gröbere Fehler der letzten Zeit war die Ankündigung einer PC-Fassung von *Quantum Break*. An und für sich nichts Schlimmes, doch verständlicherweise fühlten sich viele Xbox-Besitzer veralbert, die sich unter Umständen extra für dieses Spiel die Konsole geholt hatten. Anstatt die PC-Version wenigstens einige Wochen oder Monate versetzt zu veröffentlichen, kommt sie am selben Tag wie die Xbox-One-Fassung. Und Microsofts offizielle Reaktion auf die Vorwürfe der Kundenverarschung? Die Fans sollten sich nicht so aufregen, nur weil PC-Besitzer jetzt auch *Quantum Break* spielen können – das fühlt sich stark nach „Deal with it 2.0“ an.

Und dann nur kurze Zeit später der zweite Paukenschlag: Das oftmals und als grandioses Mehrspieler-Spektakel präsentierte Free2Play-Abenteuer *Fable Legends* ist gestoppt, ebenso wie das vielversprechende *Project Knoxville*, und *Fable*-Entwickler Lionhead steht kurz vor der Auflösung. Anstatt die Gründe für diesen überraschenden Schritt offenzulegen, schweigt Microsoft aber und lässt enttäuschte Fans im Regen stehen – und das in Zeiten, in denen Xbox-Exklusivtitel eher rar gesät sind.

Klar, Microsoft kann auch anders. Die Ankündigung, Xbox-Spieler online in Zukunft auch gegen PC- und PS4-Besitzer antreten zu lassen, ist toll und wird auch entsprechend gelobt. Das Verhältnis der positiven und negativen Meldungen sollte sich aber deutlich bessern, damit Microsoft seinen guten Ruf bei den Spielern nicht verliert.

Euer Lukas



Leser Norbert schreibt mir seine **Lebensgeschichte**, welche nicht unwe sentlich von Videospielen geprägt wurde. Danke dafür!

EIN LEBEN VOLLER SPIELE

Hallo Lukas Schmid!

Mein Name ist Norbert Hauerbichler, ich bin stolze 73 Jahre alt und Videospieler aus Überzeugung. Das erste Mal in Kontakt mit dem damals völlig neuen Medium kam ich Ende der 1970er-Jahre, als ich mir einen Atari 2600 zulegte. In den meisten Briefen dieser Art, die ich lese, steht an dieser Stelle „Als mir meine Eltern einen Atari 2600 kauften“. Da ich damals allerdings bereits 35 Jahre alt war, blieb mir dieser Luxus jedoch verwehrt und ich musste selbst die Geldbörse zücken. Jedenfalls war es nach diesem ersten Aufeinandertreffen (abgesehen von einigen frühen Arcade-Maschinen wie natürlich *Pong*, die mich aber aus welchem Grund auch immer niemals so richtig fesseln konnten) um mich geschehen. Gemeinsam mit meinem damals wenige Monate alten Sohnemann verbrachte ich so viele Stunden spät nachts auf dem heimatlichen Sofa, dass ich mehr als einmal eine üble Schimpftirade meiner seligen Ehefrau über mich ergehen lassen musste! Was soll ich sagen, das Schimpfen hat offensichtlich keine Früchte getragen, denn obwohl ich mich lange Zeit auf meinen Atari beschränkte, wanderte 1986 schließlich auch ein NES in unser Haus. War ich zuvor bereits Spiele-Enthusiast, so schien es mir, dass ich mit dem technisch sensationellen 8-Bit-Gerät endgültig im Spiele-Himmel angekommen war: *Super Mario! The Legend of Zelda! Metroid!* Ich konnte mir zum damaligen Zeitpunkt beim besten Willen nicht vorstellen, dass technisch bezüglichen Videospielen noch irgendein markanter Fortschritt möglich wäre. Tja,

so kann man sich irren – aber Bill Gates und damit ein technisch deutlich versierterer Mann hat ja auch einmal gemeint, dass der durchschnittliche Nutzer auf seinem heimischen Rechner niemals mehr als 800 Kilobyte benötigen würde. Man möge mir meine damalige Naivität deswegen verzeihen. Dank des NES brachte ich jedenfalls sogar meine Frau dazu, den Spielen eine Chance zu geben, und wenngleich ihre Begeisterung niemals mit der meinen gleichauf kam, so geschah es zukünftig doch des Öfteren, dass ich es war, der sie des Nachts beim Versuch „nur noch dieses eine Level“ zu bestehen, überraschte. Die Freude am Spiel, die mein Sohn ausstrahlte, hingegen – und jene seiner zwei Schwestern, welche inzwischen ebenfalls durch unseren Haushalt tobten – war der meinen durchaus ebenbürtig. Es folgten das Super Nintendo sowie der Sega Mega Drive, welche natürlich beide bereits am Erscheinungstag einen Platz in unserem Haushalt fanden. Es hatte und hat große Vorteile, wenn man als Spiele-Fanatiker nicht gezwungen ist, Hard- und Software mit angespartem Taschengeld erstehen zu müssen! Wieder einmal war ich überzeugt, dass das Ende der Fahnenstange nun erreicht war, und wieder einmal wurde ich durch nachfolgende Konsolen eines Besseren belehrt. Sie alle aufzulisten, wäre zu viel des Guten, doch wie bei den meisten Spielern waren es natürlich primär das N64 sowie die erste Playstation, die mich endgültig vom Hocker rissen und 3D-Erlebnisse ermöglichen, die ich in meinen wildesten Träumen nicht für möglich gehalten hätte. Nun nähern wir uns dem Punkt, da es auch für Sie, Herr Schmid, und Ihre Kollegen von der XBG, interessant wird: Denn als Microsoft mit

der ersten Xbox einen Fuß ins Konsolen-Geschäft setzte, war ich natürlich neugierig und wollte unbedingt wissen, was der Neuankömmling der Branche Positives hinzufügen würde können. Ich war dabei doppelt skeptisch, da ich bis zum heutigen Tage dem Spielen am PC – trotz einiger toller Titel, dessen bin ich mir bewusst – eher abgeneigt bin und Microsoft bis dato natürlich hauptsächlich diese Sparte bedient hatte. Doch nicht zuletzt aufgrund der integrierten Festplatte, welche die nervige Benutzung von Speicherkarten endlich obsolet machte, war ich innerhalb kürzester Zeit überzeugt, und sehe die verschiedenen Xbox-Iterationen nun als meine Lieblings-Konsolen überhaupt an. Im Jahre 2004 schließlich starb meine geliebte Frau und hinterließ ein tiefschwarzes Loch in meinem Leben. Ganz ohne Frage waren es hauptsächlich meine drei Kinder, die mir die Kraft gaben, trotzdem weiterzumachen. Aber auch die virtuellen Welten von *Jade Empire*, *Beyond Good and Evil*, *Prince of Persia* und vielen, vielen mehr ließen mich meinen Kummer zumindest zeitweise vergessen und in ihnen glücklich sein. Heute habe ich das große Glück, mit meiner neuen Lebensgefährtin ein weiteres Mal richtige Liebe verspüren zu dürfen, wenngleich sie nicht verstehen kann, was es ist, das mich bis zum heutigen Tage an den Videospielen fasziniert. Es sei ihr verziehen. Das war sie, die sehr einseitig beleuchtete Lebensgeschichte eines alten, spielesüchtigen Narren, der einfach mal sagen wollte: Es gibt keinen Grund, sich vor Videospielen zu verschließen, ganz egal, wie alt man ist. Sie können Unterhaltung sein, Helfer in schweren Lebenslagen, einen berühren und sogar Menschen einander näher bringen. Danke dafür an all die fleißigen Spielehersteller aus aller Welt. Und danke an Redaktionen wie die Ihrige, welche das Thema mit genau der Liebe behandeln, welches es meiner Meinung nach verdient. Eines ist gewiss: Egal wie lange ich noch auf dieser Erde wandeln werde, mein Gamepad müssen sie mir ganz am Ende mit Gewalt aus den Fingern reißen.

Norbert Hauerbichler



Halo 5 war der erste Hauptteil der Reihe mit einem **Untertitel**. Ob der sechste Teil diesen Ansatz wohl ebenfalls umsetzen wird?

Lukas: Norbert, es ist Ihnen gelungen, mir mit Ihrer Lebensgeschichte die Tränen in die Augen zu treiben. Danke, dass sie Ihr Leben mit mir und unseren Lesern geteilt haben. Wir wünschen Ihnen weiterhin viel Spaß beim Spielen!

HALO, FABLE, PRAKTIKUM

Hi Lukas,

ich habe ein paar Fragen. Wenn du im Gegenzug Antworten hättest, wäre das total toll!

1. Stimmt es, dass das nächste *Halo*-Spiel *Halo 6: Emperors of Light* heißen soll und Master Chief nicht mehr die Hauptrolle spielt?

2. Ich habe gehört, dass Microsoft *Fable Legends* gecancelt hat. Meint ihr, sie veröffentlichen stattdessen ein richtiges neues *Fable*-Spiel, so wie die ersten drei?

3. Kann man bei euch ein Praktikum machen?

Leonie Maiser

Lukas: Na, dann antworten wir mal, gelle?

1. Davon habe ich noch nie gehört, und auch Google bringt da keine entsprechenden Gerüchte ans Tageslicht. Also nö, ich glaube nicht, dass das stimmt.

2. Ja, *Fable Legends* wurde gecancelt. Da gleichzeitig das Entwicklerstudio Lionhead quasi geschlossen wurde, kommt eine *Fable*-Fortsetzung – wenn überhaupt – nur von einem anderen Studio.

3. Klar kann man das! Sende uns einfach eine Mail mit deinen Bewerbungsunterlagen :-)

LESERBRIEF DES MONATS

SPIELE-POESIE DELUXE

Hallo Lukas, XBG /

wie gut es tut, im Schrank zu sehen / meine Sammlung euer Hefte / und jeden Monat im Geschäfte / dass euer Treiben wird geehrt / weil die XBG gelesen g'hört! / In Zeiten, da die Hefte schwinden / seid ihr ein Licht am Horizont / 's gilt, den Trend zu überwinden / durch eure Arbeit, smart, gekonnt / Bin selber – man mag's sehn – ein Schreiber / und weiß, wie groß die Trauer ist / wenn Worte fließen, doch leider, leider / man Leser ebendieser misst / Genug von mir! Wohlan, wohlan! / Will ich nun euch noch einzeln loben / den Ben etwa, der schreiben kann / dann bei mir die Synapsen toben / Marco ist der Mann fürs Grobe / ein Nerd, wie er im Buche steht / ist keine Kritik! Sein Feuer lodert / wenn's um Japan, Dark Souls, geht / Der Lukas, euer frischster Schreiber / Und Briefe onkel – guter Mann! / ist auch ein toller Wörtertreiber/ der oft zum Lachen bringen kann / So, doch nun genug der Worte / des Schleimens ist genug getan / Wär' toll, wenn an der Briefe-Pforte / Ich mein Gedicht bald lesen kann / Es grüßt aus fernen Schweiz-Gestaden / ein treuer Leser euch in Fürth / Und jetzt geht's ab zum Hefte-Laden! / Euer **Sebastian David Wirth**

Lukas: Sebastian, du treue Seele / welche Freude, solch ein Werk zu sehen / voll der Freude, aus ganzer Kehle / sag' ich: Das hat's noch nie gegeben! / Mein Gedicht kann nur verbllassen / neben dem, was du getan / Auf verbllassen reimt sich Tassen / und auf getan Pelikan / Froh bin ich, mein Platz ist wenig / mein Gedicht entsprechend klein / mehr Platz verdient der Dichter-König / gleich kommt das Ende! Ach, wie fein! / Danke für die tollen Worte / schreib mal wieder, guter Mann / als Belohnung gibt's ne Torte / weil ich wen'gstens backen kann.



Was für ne tolle Reimerei. Wir sind entzückt, yippie, juchhei!

POSTADRESSE

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

E-MAIL

xbg.leserbriefe@compute.de

XBOX-INDEX

Der ultimative Leitfaden für One- und 360-Spiele

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

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 einer 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.
Alien: 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 herumwirkelichen 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 mächtig gegen Silent Hill und Resident Evil.
Alpha Protocol	1	ACT	16	-	5/10	-	88%	Außergewöhnliches Spionage-RPG abschließt der üblichen Rollenspiel-Klischee.
Amped 3	1-2	SPS	16	-	1/06	-	74%	Kein wirklicher Nachfolger, sondern fast ein neuer Spiel.
Anarchy Reigns	1-16	BEU	18	ja	3/13	-	82%	Hässliche Grafik-Entlein trifft muskelbeackt 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. Komplexe Klopfer mit viel dahinter.
Arcania: Gothic 4	1	RPG	12	-	1/11	-	68%	Es schmärt 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 Fünfklässler würde es im Regal stehen lassen.
Armored Core 4 *	1-8	ACT	n.n.b.	ja	4/07	-	79%	Kompromisslose Action mit Schwächen. 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 nüchtern, aber kompetenter Cricket-Import.
Assassin's Creed Chronicles: India (One)	1	ACT	16	-	3/16	ja	63%	Auch im zweiten Anlauf bleibt Assassin's Creed Chronicles in mehreren wichtigen Punkten ausbaufähig.
Assassin's Creed: 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 Assassins machen nach dem geschasteten 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 Abwechslungsreichum.
Assassin's Creed: Unity (One)	1-4	ACT	16	ja	1/15	ja	87%	Erstrahlt die One nicht nur in 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%	Dank frischem Gameplay und Multiplayer deutlich mehr als eine Erweiterung.
Assassin's Creed: Brotherhood	1-8	ACT	16	ja	1/11	ja	90%	Tolles Spiel, doch jetzt muss ein neuer Held her. Schnell!
Assassin's Creed: Revelations	1-6	ACT	16	ja	1/12	-	88%	Viel Zorn, viel Barmerzigkeit. Der Rachefeldzug ist schön anzusehen und leicht zu spielen.
Asura's Wrath	1	ACT	16	-	3/12	-	81%	Steht in den USA im Regal und dort auch bleiben.
Attack of the Movies 3D *	1-4	ACT	n.n.b.	-	5/10	-	35%	Jurassic Park auf Beamer. Überraschend gute Filmerosoftung.
Avatar: Das Spiel	1-16	ACT	16	ja	1/10	ja	81%	Gut gestraffter Nachfolger, der immer noch einen Nachfolger braucht.
Avatar: Die Erde brennt	1-2	BEU	12	-	2/08	-	56%	Im Football brechen Knochen - hier wird es richtig gut simuliert.
Backbreaker	1-4	SIM	0	ja	5/10	ja	79%	Das beste Fahrwerk nutzt nichts, wenn der Motor patzt...
Baja: Edge of Control	1-10	RSP	0	ja	7/08	-	70%	Die Teenie-Ableger für Kids mit (zu) viel Taschengeld.
Band Hero	1-8	GSK	0	ja	1/10	-	83%	Legungenes Comeback des Jump'n Run-Duos. Originell und witzig.
Banjo Kazooie: Schraube locker	1-2	ACT	6	ja	1/09	ja	80%	Ein würdiger Nachfolger für den zweiten Teil. Auf ganzer Linie ein Erfolg und eine echte Überraschung.
Baphomets Fluch 5	1	ADV	12	-	11/15	ja	82%	Erstahlt die Viecher, sie werden es euch danken!
Bass Pro Shops: The Hunt *	1-2	SIM	n.n.b.	-	6/10	-	53%	Nur was für genügsame Angler mit vieeiel Zeit.
Bass Pro Shops: The Strike *	1-2	SIM	n.n.b.	-	5/10	-	51%	Eine der besten Comic-Umsetzungen seit Langem. Batman in Bestform!
Batman: Arkham Asylum	1	ACT	16	-	6/09	ja	91%	Der Schrecken, der die Nacht durchflattert. Der Spielspaß, der nie versiegt.
Batman: Arkham City	1	ACT	16	-	7/11	-	90%	Ein gelungenes, superatmosphärisches Finale der Arkham-Reihe. Nur das allgegenwärtige Batmobil nervt.
Batman: Arkham Knight (One)	1	ACT	16	-	9/15	ja	85%	Komm (ideen-)technisch nicht ganz an seine Vorgänger ran, darf aber keinem Batman-Fan fehlen!
Batman: Arkham Origins	1-8	ACT	16	ja	1/14	-	87%	Hübscher Appetizer zum Einstieg in den Beat'em-Up-Welt.
Battle Fantasy	1-2	BEU	12	ja	3/09	-	78%	Prima Show, Prima Basis. Prima Inhalt. Mehr geht fast nicht.
Battle vs. Chess	1-2	STG	6	ja	4/11	-	86%	Für Einzelspieler okay, für Mehrspieler excellent!
Battlefield 2: Modern Combat	1-24	EGO	16	ja	3/06	ja	81%	Die Schlacht tob't - worauf wartet ihr noch?
Battlefield 3	1-24	EGO	18	ja	1/12	-	90%	Der Multiplayer ist klasse, doch die Kampagne erweist sich als uninspiriert.
Battlefield 4	1-24	EGO	18	ja	1/14	ja	84%	Unterhaltsamer Militär-Shooter mit guter Engine. Der Multiplayer ist mager.
Battlefield: Bad Company	1-24	EGO	16	ja	5/08	ja	84%	Feuert auf allen Rohren auf Modern Warfare 2.
Battlefield: Bad Company 2	1-24	EGO	16	ja	3/10	ja	89%	Netter, aber selten zu Ende gedachter Cop-Thriller mit einem Multiplayer zwischen Battlefield und CS.
Battlefield: Hardline (One)	1-66	EGO	18	ja	5/15	ja	76%	Strategisches Kriegsspiel mit viel Potential. Leider nicht ausgeschöpft.
Battlestations: Midway	1-8	STG	12	ja	3/07	ja	76%	Total! Total! Midway ist ausgeschaltet. 80er Bereich erobernt.
Battlestations: Pacific	1-4	STG	12	ja	4/09	ja	83%	Verzaubert die Spielerherzen: Bayonetta legt die Konkurrenz übers Knie
Bayonetta	1	ACT	18	-	2/10	ja	90%	Der Spielspaß fährt hier voll in die Bände.
BDF Manager 2007	1-2	SIM	0	-	1/07	-	86%	Interessante Spielidee im Clinch mit penetranten Spaßbremsen. Netter Versuch.
Beautiful Katamari	1-4	GSK	0	ja	3/08	ja	75%	Schwärmende Umsetzung eines tollen Spieles. Sollte man mal erlebt 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	ACT	18	-	1/08	-	78%	Motorvollernder 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 Bände.
Binary Domain	1-10	ACT	16	ja	3/11	-	70%	Keine Neuerungen, aber sehr unterhaltsame Action. Operation Remake geübt.
Bionic Commando	1-4	ACT	18	ja	4/09	ja	84%	Wie erwartet: Für Bionic-Nerds wohl noch ganz okay.
Bionic Heroes	1	ACT	0	-	2/07	-	64%	Düster, beklemmend und phantastisch orchestriert. Absoluter Pflichtkauf!
Bioshock	1	EGO	18	-	6/07	ja	96%	Erzählstil, Kampfsystem, Stimmung - alles top. Bloß fehlen die Überraschungen.
Bioshock 2	1-10	EGO	18	ja	2/10	ja	90%	Geht los und gönnt euch diesen faszinierenden Himmelsritt - wärts ihr so freundlich?
Bioshock Infinite	1	EGO	18	-	5/13	-	90%	Der Spielspaß fährt hier voll in die Bände.
Birds of Steel	1-16	ACT	16	ja	3/12	-	77%	Historisch und grässlich detailverliebt, kurzwellige Luftkampf-Aktion.
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 ziekt 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 Vorzeige-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: Squadrions of WWII	1-16	ACT	12	ja	3/06	ja	84%	Keine Neuerungen außer verbesserten Optik. Spaß macht's trotzdem!
Blitz: The League	1-2	SPS	16	ja	4/07	-	72%	Ein Sixpack-Starkbier zwischen dem sonst üblichen Football-Schampus.
Blitz: The League II	1-2	SPS	16	ja	1/09	-	61%	Warhammer-Fans freuen sich auf den Anstoß. Dem Rest ist es zu undurchsichtig.
Blood Bowl	1-2	SPS	12	ja	1/10	ja	75%	Stürmt mit Wucht nach vorne – und prallt dann von einer Technik-Barrikade ab. Spielerisch aber superb.
Blood Bowl 2	1-2	STG	12	ja	11/15	ja	78%	Bond ist ein Kinoheld. Auf der Konsole will's nicht mehr so recht klappen.
Blood Stone 007	1-16	ACT	16	ja	1/11	-	71%	Gut gemeintes, aber arg uninspiriertes Nippon-RPG.
Blue Dragon	1	RPG	12	-	6/07	-	74%	Zwischen Aggression und Geschwindigkeitsrausch - Adrenalin pur!
Blur	1-20	RSP	12	ja	5/10	ja	87%	Sauberer Ballerbasar, die eigene Ideen mitbringt, aber nicht auslotet.
Bodycount	1-12	EGO	18	ja	7/11	-	62%	Hündchen mit annehm agressiver Identitätsstörung
Bolt: Ein Hund für alle Fälle	1	JNR	12	-	2/09	ja	73%	Ach du Schande, was ist das denn? NextGen ersetzt keinen Spielspaß, Leute.
Bomberman: Act Zero	1-8	ACT	12	ja	1/07	-	27%	Ein vermadmaxter Geheimtipp: Ego-Roleplaying-Spaß mit kleinen Macken.
Borderlands	1-4	EGO	18	ja	7/09	ja	86%	Pieelerisch und gestalterisch praktisch inhaltsgleich mit dem genialen Vorgänger.
Borderlands 2	1-4	EGO	18	ja	12/12	-	85%	Langweilig inszeniertes RPG mit raubeiniger Aufmachung, blöden Dialogen und schwachem Kampfsystem.
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 Herzstillstand.
Brothers in Arms: Hell's Highway	1-20	EGO	18	ja	7/08	ja	82%	Freunde des Genres rufen "Curahell!" 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.
Brutal Legend	1-8	ACT	18	ja	7/09	-	85%	Versoftete 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%	Spielet sich wie ein langer Tritt in den Hintern. Brutal-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 schlaf't heut Nacht.
Cabela's Big Game Hunter 2008 *	1	SIM	n.n.b.	-	2/08	-	55%	Leicht frisierter Cabela-Neueinsteiger mit traditionellen Problemen.
Cabela's Dangerous Adventures	1	ACT	12	-	4/09	-	52%	Jägermeister. Denn manche Hirschhatz 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, rummt und sieht verdammt gut aus. Volltreffer!
Call of Duty 4: Modern Warfare	1-12	EGO	18	ja	1/08	ja	93%	Auf 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 sukt 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 Megaspäß.
Call of Duty: Modern Warfare 3	1-18	EGO	18	ja	1/12	-	89%	Fürstische Autobahnfahrt 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 Western-Kopf. 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: The Cartel	1-12	ACT	18	ja	6/11	-	59%	Call of Juarez 2.5: Leider wird der Mut zum Wandel nicht belohnt.
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%	Fährt 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%	Stimulierend für die Sinne: Catherine verdrückt jedem Spieler den Kopf.
Catherine	1-2	GSK	16	-	3/12	-	91%	Futuristisch anmutendes Multimedia-Spektakel fernab üblicher Standards.
Child of Eden	1	ACT	6	-	5/11	ja	87%	Für die aufgelaufene Sonne, so auch der Spielspaß. Lässt sich gut steuern.
Chromehounds	1-12	ACT	16	ja	5/06	-	80%	Für Freunde von Kampfrobotern 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 Rally-Champion!
Colin McRae: DIRT 2	1-8	RSP	6	ja	6/09	-	93%	Das bislang vollendete 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: Kanes 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 Massenkillererei mit toller Story.
Command & Conquer: Alarmstufe Rot 3	1-4	STG	16	ja	1/09	-	84%	Wie die aufgelaufene Sonne, so auch der Spielspaß. Lässt sich gut steuern.
Conan	1	BEU	16	-	1/08	ja	72%	Männer-Beef'-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-Schlägerei, die schnell abflacht.
Crash: Herrscher der Mutanten	1-2	JNR	6	-	1/09	ja	75%	Klassisches Jump'n'Run, das seine technischen Schwächen einfach wegprinst.
Create	1	GSK	0	-	1/11	-	75%	Bauklotzchen stapeln war gestern, heute wird kreiert!
Crossroad 7	1-2	SPS	6	-	1/11	-	58%	Boardspiel mit mäßigem Umfang, aber netter Präsentation.
Crysis 2	1-12	EGO	18	ja	4/11	ja	90%	Unterhalten durchgehend auf sehr hohem Niveau. Und siehe klasse aus.
Crysis 3	1-12	EGO	18	ja	5/13	-	89%	Die unterhaltsamste Technikdemonstration am Videospielmarkt – Crysis bleibt sich zum Finale treu.
CSI: Eindeutige Beweise	1	ADV	12	-	1/08	ja	52%	Werbewirksam inszenierter Denkabgang aber 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 Bewegungsspielerei 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%	Sehr spaßig, aber nicht so tief wie sein Vorgänger.
Dante's Inferno	1	ACT	18	-	2/10	ja	85%	Wer noch die durch die Hölle ging, kann es nun tun. Teufisch gut!
Dark Messiah of Might & Magic: Elements	1-10	RPG	18	ja	2/08	-	83%	Eher was für Fans mittenbrennender Action als für Spitzohr- und Fußhaarträger.
Dark Souls	1-4	ACT	16	ja	7/11	-	91%	Bomben schwere Fantasy-Action, für die es sich zu sterben lohnt.
Dark Souls 2	1-4	RPG	16	ja	5/14	-	92%	Vielschichtige Kampfstory, 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 verbessert, dafür aber umfangreichste Fassung des einzigartigen RPGs.
Dark Void	1	ACT	16	-	2/10	ja	78%	Perfektes Beispiel für gute Idee, miserabile Umsetzung.
Darkest of Days *	1	EGO	n.n.b.	-	5/10	-	32%	Trotz wilder See kennt Wellebrecher.
Darksiders	1	ACT	18	-	2/10	ja	84%	Investiert das Geld lieber in einen Krabbenkoccait.
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 klassischen Science-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 Frässpield mit tollen 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 Lüpe 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 Wettlauf holt niemand eine Freudenröhre. Toll gemacht! 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 kennt Wellebrecher.
Deadliest Catch: Sea of Chaos *	1-8	GSK	n.n.b.	-	2/11	-	34%	Investiert das Geld lieber in einen Krabbenkoccait.
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! Zumdestin in musikalischer Hinsicht.
Def Jam: ICON	1-2	BEU	18	ja	3/07	-	86%	Rapper vermöben mit Sound und Stil: Zugreifen und Boxen aufdrehen!
Defiance	1-XX	ACT	18	ja	7/13	-	69%	Glitch-beziehender 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%	Allerhöchstes Shoothead-Spiel auf der Suche nach Herausforderungen.
Der Herr der Ringe: Schlacht um Mittelerde II	1-4	STG	12	ja	5/07	-	91%	Es funktioniert! Echte Strategie auf einer Konsole! Mit Massenschlächtchen!
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%	GTAV 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 Furons	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 mühe los 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 Superkñller, aber einguter Titel aus dem Hause Capcom.
Devil May Cry 4: Special Edition (One)	1	ACT	16	-	9/15	ja	81%	Die sieben erwartete Superkñller, aber einguter Titel aus dem Hause Capcom.
Diablo 3	1-4	ACT	16	ja	11/13	ja	84%	Hoffentlich wird das suboptimale Balancing noch gepacht – dennoch ein klasse Hack & Slay.
Diablo 3: Ultimate Evil Edition (One)	1-4	RPG	16	ja	11/14	ja	89%	Das Spiel hat einen schenkl in seinen Bann gezogen und lässt einen dann monatengleich 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 ankleben.
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%	GZGS 3.0 jetzt auch für Konsole. Immer noch spannend anzusehen.
Die Sims 3: Einfach tierisch	1	SIM	6	-	1/12	-	78%	Nicht für die Katz', aber doch recht teuer.

TITEL	SPIELER	GENRE	USK	LIVE	TEST IN	DIREKT-KAUF	WERTUNG	FAZIT
DIRT 3	1-8	RSP	6	ja	5/11	ja	92%	Gewohnt erstklassige Schlammeschlacht mit neuen Ideen und alten Stärken.
DIRT Showdown	1-8	RSP	6	ja	7/12	-	76%	Im Multiplayer durchaus sehr spaßig, alleine jedoch schnell langweilige Raserrei ohne Tieffang.
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 kleinen JumP'n'Run-Abenteuer.
Disney: Sing It!	1-8	GSK	0	ja	2/09	-	68%	Lauwarme Disney-Karaoke für junge Nachwuchsinterpreten.
Disney's Trifft 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 verbesserte 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%	Freakspiel für Hardcore-Zocker mit Shooter-Standlung nach Japan.
Don King Boxing	1-2	SPS	12	ja	4/09	-	58%	Ein sprachwörterliger Querschläger, der in King Fisus hängen bleibt.
Don King presents Prizefighter *	1-2	BEU	n.n.b.	-	5/08	-	58%	Ein Spiel wie ein Axel-Schulz-Kampf: Schwach angefangen, stark nachgelassen.
Doom 3: BFG Edition	1-8	BEU	18	ja	12/12	-	71%	Eine virtuelle Geisterbahn auf der nicht ganz erfolgreichen Suche nach ihrer neuen Videospiel-Identität.
Dr. Kawashimas Körper- und Gehirnübungen (k)	1-4	GSK	0	-	2/11	-	78%	Diagnose: Kinect und Kawashima passen gut zusammen. Nächstes Mal mehr Umfang.
Drachenzähmen leicht gemacht	1-2	ACT	6	-	4/10	-	59%	Und wieder eine Filmumsetzung, auf die man auch verzichten kann.
Drachenzähmen leicht gemacht 2	1-2	ACT	6	-	11/14	ja	46%	Freud- und lieblose Filmadaptation 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 eigene 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 Prügeln, perfekt passend zum Papa.
Dragon Ball Z: Ultimate Tenkaichi	1-8	BEU	12	-	1/12	-	78%	Es gibt immer einen stärkeren Gegner, und den kommt ihr hier finden.
Dragon Ball: Raging Blast	1-16	BEU	12	ja	1/10	-	59%	Unnötige Designfehler ziehen den Saiyajin 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 Kiesauswahl an Dreamcast-Games: Warum müssen es diese vier sein?
Driver: San Francisco	1-8	RSP	12	ja	7/11	-	87%	Legungenes Comeback: Driver spielt wieder in der Top-Liga mit!
Duke Nukem Forever	1-8	EGO	18	ja	5/11	-	85%	Derber Old-School-Spaß. Nach 14 Entwicklungsjahren sollte es das auch sein!
Dungeon Siege III	1-4	ACT	18	-	5/11	-	80%	Im Kerker geht die Party ab. Draußen wird ausgenützt.
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%	Einen wenig mehr Strategie im Spiel rechtfertigt noch keine Neuenschaffung.
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%	Kraftig 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%	Dersehle historische Schlachtenverlauf wie beim letzten Mal.
EA Sports Active 2	1-2	SPS	0	-	1/11	-	78%	Dank voller Körperfassung 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 großeres 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 Insektensphäre 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 gehärtet, 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 Nervenreisen.
Enemy Territory: Quake Wars	1-16	EGO	16	ja	5/08	-	66%	Wo ist der Drill-Instructor, wenn man einen braucht?
Enslaved Odyssey of 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.
Europa's 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 geplückt: 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 abzischen!
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 unausgegrenztem Classic-Modus als Dreigabe.
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 Moralest, verkleidet als episches Rollenspiel.
Fable III	1-2	RPG	16	ja	1/11	ja	86%	Revolution findet in Fable statt, nicht mit Fable. Ähnelt 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-Boxspiel.
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 aber 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, Garantie kein Gold. Vielleicht ein bisschen Blech.
Far Cry 2	1-16	EGO	18	ja	7/08	ja	90%	Technisch sauber, inhaltlich ungeschritten und spielerisch klasse. Top!
Far Cry 3	1-4	EGO	18	ja	1/13	-	93%	Far Cry 3 bietet absolute spielerische und starke Charaktere. Definitiv ein Topspiel des Jahres!
Far Cry 4 (One)	1-10	ACT	18	ja	1/15	ja	83%	Der angepeilte Toptitel 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%	Fordert-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 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 Ableger, der innerhalb seiner Serie den bisherigen Zenit 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 Ballgeschebe.
FIFA Fußball-WM Südafrika 2010	1-20	SPS	0	ja	4/10	-	86%	Mit Trikot, Fanfarbe und Vuvuzela zocken. Wird nach der WM verstaubt.
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. Gedeckt erst im Multiplayer.
Fight Night Champion	1-2	SPS	16	ja	3/11	ja	90%	Schnell wie Ali, hart wie Vitali. Spielpaß 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.
Final Fantasy XIII	1	RPG	12	-	3/10	-	92%	Final Fantasy ganz kurz vor Erfindung des Vollsensor-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.

TITEL	SPIELER	GENRE	USK	LIVE	TEST IN	DIREKT-KAUF	WERTUNG	FAZIT
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 zahliosen 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%	One 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 verbesserte 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 Eye-candy. 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 verlogen, 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%	Reduzierter Arcade-Gameplay, das den großflächigen Dimensionen nicht gewachsen ist.
Full Auto	1-8	RSP	12	ja	3/06	ja	70%	Rasante Materialschlächtung mit ein paar negativen Begleitercheinungen.
Für immer Shrek	1-4	ADV	6	-	5/10	-	75%	Dank viel Witz und passendem Gen-Mix ein prima Shrek-Spiel.
Fuse	1-4	ACT	18	ja	7/13	-	68%	Idee genial, aber keine wirklich ausgereift. Am ehesten interessant für Koop-Shooter-Fans.
Fuzion Frenzy 2	1-4	GSK	12	-	3/07	-	60%	Lieblose Minispel-Sammlung, für 40 Ocken gerade noch okay.
G.I. Joe: Geheimaufrag Cobra	1-2	ACT	16	-	6/09	ja	48%	Schlappes Action-Erlebnis, 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 Frost. Erfolg ist vom Zufall abhängig.
Gears of War 3	1-10	ACT	18	ja	7/11	-	90%	Wenn die Kettenzähe rohrt, 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 Fitnesssternen: 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. Volles 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%	Herrvorrangig 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	-	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%	GTAs 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 mühevoll auf.
Green Day: Rock Band	1-4	GSK	0	ja	5/10	-	73%	So langsam ist die Luft raus. Genau wie im Moskpit.
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 aufs Wesentliche: Geile Karten und schnelle, intensive Rennen. Holt es euch!
GRID: Autosport	1-12	RSP	0	ja	9/14	ja	85%	Spieldynamik nahe der Perfektion, aber mit schwachem Karrieremodus und teils unfairer KI.
Guitar Hero 5	1-8	GSK	0	ja	7/09	-	90%	Was soll dann noch sagen? Es ist Guitar 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 zu ein teures Add-On.
Guitar Hero: Greatest Hits	1-4	GSK	0	ja	6/09	-	73%	Neulinger freuen sich, der Rest hör lieber wieder in den alten Platten rein.
Guitar Hero: Metallica	1-8	GSK	0	ja	4/09	-	90%	Der Traum eines jeden Headbangers. Hoch die Pommesgabel!
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, reckt 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 Baller 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%	Halos Kraft, Stolz, Stil und Würde. Jetzt muss es noch etwas mehr Mut finden.
Halo 5: Guardians (One)	1-24	EGO	16	ja	1/16	ja	79%	Halos 5 ist nach wie 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-Beburgtastorte schmeckt wirklich lecker. Guten Appetit!
Halo: The Master Chief Collection (One)	1-16	EGO	16	ja	1/15	ja	87%	Trotz einiger Grafiknischen 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%	Lizenziertprodukt Nr. 4697. Nur ein Zauberer könnte daraus noch ein gutes Spiel machen.
Harry Potter und die Heiligtümer des Todes, Teil 2	1-2	ACT	12	-	6/11	-	55%	Zur Hölle mit dem Gameplay. Doch der Leibhaftige würde es zurückschicken.
Hellboy: The Science of Evil	1-2	ACT	16	ja	7/08	-	44%	Die Geschichte kann man nicht ändern, wohl aber überholte Spielinhalte.
Heroes over Europe	1-16	ACT	16	ja	7/09	ja	75%	Auf 360 höher aufgelöst, aber optisch kaum besser.
History Channel: Battle for the Pacific	1-12	EGO	18	ja	4/08	-	43%	Wenig taktisch, aber maximal atmosphärisch: Strategie für Halo-Fans.
History Channel: Civil War Secret Missions *	1	ACT	n.n.b.	-	2/09	-	50%	Die HD-Beburgtastorte schmeckt wirklich lecker – für Shooter-Freunde und Halo-Fans ein Muss!
Hitman: HD Trilogy	1	ACT	18	-	3/13	-	79%	Willkommen beim Potter-Simulator, Version 2009!
Hitman: Absolution	1	ACT	18	-	12/12	-	88%	Dank des Fokus auf ein erfreulich zeitloses Gameplay eine der besseren HD-Neuauflagen.
Hitman: Blood Money	1	ACT	18	-	5/06	-	81%	Agent 47 schafft den Schritt in die Moderne: Fesselndes Flair und hoher Wiederspielwert!
Homefront	1-32	EGO	18	ja	3/11	ja	85%	Auf 360 höher aufgelöst, aber optisch kaum besser.
Hot Wheels: Beat That!	1-2	RSP	6	-	4/08	-	53%	Geht neue Wege, kehrt aber auch auf ausgetretene Pfade zurück.
Hour of Victory	1-12	EGO	18	ja	6/07	-	45%	Irgendwie machen die „echten“ Spielzeugautos damals mehr Spaß...
Hunted: Die Schmiede der Finsternis	1-2	ACT	18	ja	5/11	-	73%	Schwach angefangen und stark nachgelassen: So hat niemand was davon.
Ice Age 3	1-4	JNR	6	-	6/09	-	61%	Ballaststoffarme Fantasy-Schlachtplatte mit hohem Spaßfaktor.
IL-2 Sturmovik: Birds of Prey	1-16	ACT	12	ja	7/09	ja	81%	Stark inszenierter WWII-Shooter, diemals von oben.
Import Tuner Challenge	1-12	RSP	0	ja	1/07	-	64%	Zäher Spiefluss, lahme Technik – es gibt Besseres.
Infernal: 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%	Schickie Hülle, aber dem Inhalt mangelt es an Substanz.
Iron Man 2	1	ACT	12	-	4/10	-	64%	Schwermetall mit Leichtbau-Betting.
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-freiwilige 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 an erste Loch.
John Woo's Stranglehold	1-4	ACT	6	ja	6/07	-	82%	John Woo in Bestform: Pure, aufreizende 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.
Juniper: Griffin's Story *	1	BEU	n.n.b.	-	3/08	-	31%	Perfekt zum schlechten Film passender Lizenzprüger!
Jurassic: The Hunted *	1	EGO	n.n.b.	-	5/10	-	61%	Reines Dino-Gaudi-Ballspiel, das sich selbst nicht zu ernst nimmt.
Just Cause	1	ACT	16	-	6/06	-	81%	Überracht nach miem 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 Cause 3 (One)	1	ACT	18	-	3/16	ja	85%	Ein in allen Bereichen runden verbessertes Just Cause-Erlebnis, perfekt für experimentierfreudige Spieler.
Just Dance 3 (k)	1-4	GSK	0	-	1/12	-	83%	Lässt die Hüften kreisen, die Fete geht gerade erst los.
Just Dance: Kids (k)	1-4	GSK	0	-	1/12	-	70%	Spaßmacher und Feten-Tapspiel von Kindern, für Kinder.
Kameo: Elements of Power	1-2	ACT	16	-	1/06	ja	85%	Kurzes, aber originales Abenteuer in aufwändig inszenierter Traumwelt.
Kampf der Titanen	1-2	ACT	16	-	5/10	-	66%	Belanglose Lizenz-Kost, die grafisch schon frisch ist.
Kane & Lynch: 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%	Seltzer wurden Japaner mit Schwertern so schlecht in Szene gesetzt.
Killer is Dead	1	ACT	18	-	11/13	ja	83%	Der Spaß ist nur von kurzer Dauer. Hat Demo-Charakter.
Kinect Adventures (k)	1-2	GSK	0	ja	1/11	-	67%	Eine Frage bleibt: Warum sollte man so einen Titel ohne Controller spielen?
Kinect Joy Ride (k)	1-8	GSK	0	ja	1/11	-	60%	Einer der guten Kinect-Starttitel. Ohne Lags wäre die Wertung noch höher.
Kinect Sports (k)	1-4	SPS	0	ja	1/11	-	78%	Wird eingefleischtes Kinect-Gegner nicht umstimmen, simple Unterhaltung hat das Spiel aber drauf.
Kinect Sports: Rivals	1-4	SPS	6	-	7/14	ja	75%	Der Sportseit lebt, die Abstiegsplätze rücken aber näher.
Kinect Sports: Season Two (k)	1-4	GSK	0	ja	1/12	-	72%	Hätte mehr gekonnt, dabei aber wohl weniger Spieler angesprochen.
Kinect Star Wars (k)	1-2	ACT	12	-	7/12	-	65%	Gutes Knuddelspiel, doch für ältere Spieler nur sehr eingeschränkt zu empfehlen.
Kinectimals (k)	1	GSK	0	-	1/11	-	75%	Ob als Film oder als Spiel: King Kong gehört auf den Big Screen!
King Kong	1	EGO	16	-	1/06	ja	86%	Japaner entwickeln westliches Rollenspiel: Noch nicht rüber, aber es rollt.
Kingdom Under Fire: Circle of Doom	1-4	RPG	16	ja	2/08	-	79%	Stimmungsvolles Action-RPG: flott spielbar, farbenfroh und äußerst unterhaltsam.
Kingdoms of Amalur: Reckoning	1	RPG	18	-	2/12	-	85%	

TITEL	SPIELER	GENRE	USK	LIVE	TEST IN	DIREKT-KAUF	WERTUNG	FAZIT
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 kurfristig 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 für 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 ihm 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. Fahn 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's 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-Linze klappt die Mischung aus Humor und spaßigem Gameplay.
Lego Marvel Super Heroes	1-2	ACT	12	-	1/14	ja	85%	Der bishierige Glanzpunkt der Lego-Lizenzen - 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%	Geklontes 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 kultverdächtiger Software.
Lips: Number One Hits	1-4	GSK	0	-	1/10	-	83%	Die Chartspitze 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 Megamontan. 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 fässt einen kalt.
Lost Planet: Colonies Edition	1-16	ACT	16	ja	4/08	ja	87%	Rechtfertiger 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 stet, 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 Designinsiden, die ich an hassel Es gibt zu viele Makel, die bei Mad Max die Handbremse anziehen.
Madagascar 2: Das Spiel	1-4	JNR	6	-	1/09	-	73%	Kunterbutes Spielpaket für junge Trickfilmfreunde.
Madden NFL 06	1-4	SPS	0	-	1/06	-	86%	Auf dem Weg ins neue Zeitalter vergisst Madden bereits Ermertes.
Madden NFL 07	1-8	SPS	0	-	6/06	-	84%	360-Grafikvorteil bei etwas mehr Bugs als in der Altbox-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 Schweißlederexperten.
Madden NFL 10 *	1-32	SPS	n.n.b.	ja	6/09	-	89%	Und bleibt das beste Football-Spiel.
Madden NFL 11 *	1-6	SPS	n.n.b.	ja	7/10	-	87%	Klarer Kraningsansatz: 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 unfasbar 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 Kisches, ein Teil gutes Rollenspiel.
Major and the Forsaken Kingdom	1	ACT	12	-	2/11	-	80%	Genau das richtige Abenteuer für eine 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-Prügler!
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%	Zweiter Marvel-Super-Prügler, 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 ist 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 Crossovertern, wo der Genremhammer hängt.
Medal of Honor: Medal of Honor: Airborne	1-12	EGO	18	ja	6/07	ja	77%	Die realistischere Modern-Warfare-Alternative - aber ohne Bombast-Inszenierung.
Medal of Honor: Warfighter	1-20	EGO	18	ja	12/12	-	72%	Zwei Teile Kisches, ein Teil gutes Rollenspiel.
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 sitzt 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%	(Nur) Im Clan mit D51-Zufütterung brauchbar.
Metro Redux (One)	1	EGO	18	-	11/14	ja	83%	Guter Apokalyptische-Shooter mit kleinen Schwächen.
Metro: Last Light	1	EGO	18	-	7/13	-	83%	Die Technik muss mit der Handkurbel starten, danach hört man aber nicht so schnell auf.
Michael Jackson: The Experience (k)	1-4	GSK	0	-	4/11	ja	81%	Gegen den Tanzstil des Meisters wirkt alles andere wie epileptisches Gezappel.
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 verweht sich durch dumme Fehler eine richtig gute Wertung.
Midnight Club: Los Angeles	1-16	RSP	12	ja	1/09	ja	85%	Knallharter Straßensegen in phantastischer West-Coast-Metropole.
Millennium Championship Paintball 2009	1-14	ACT	12	ja	4/09	-	55%	Auf die Hölle mit! Ein sehr niedrig gehendes Spiel.
Mindjack	1-6	ACT	16	ja	2/11	-	51%	Personlichkeitbefreiter Shooter, bei dem zu oft die Langeweile gewinnt.
Mini Ninjas	1	ACT	6	-	7/09	ja	78%	Unterliegt den Genre-Kollegen deutlich. GTA-Light mit Just-Cause-Charme.
Mirror's Edge	1	ACT	16	-	1/09	ja	85%	Raiden macht mit der Konkurrenz dasselbe wie mit den Metal-Gear-Mechs: fachgerecht zerschneiden.
Mittelerde: Mordors Schatten (One)	1	ADV	16	-	11/14	ja	75%	Abschott des interessantesten, aber zu wenig genutzten Nemesis-Systems ein guter (frischer) Creed-Klon.
MLB Front Office Manager *	1-30	SIM	n.n.b.	ja	2/09	-	35%	Witzlose Minitutorials, die nicht einschlägt.
Monkey Island Special Edition Collection	1	ADV	12	-	7/11	-	90%	Kultspiel im Doppelback, sollte jeder mal gezockt 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%	Kauf euch lieber das „echte“ Brettspiel, das macht eindeutig richtig 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 XBX!"
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 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 Prügler, der aber oftmals mit sich selbst zu kämpfen hat. Bräuchte 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-Neueinsteiger 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 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.
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%	Laute Enduro-Motoren, wendig 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 schnell nicht finden.
MX vs. ATV Alive	1-12	RSP	0	ja	5/11	ja	65%	Eigentlich rassiges Motocross-Bike mit zwei angezogenen Bremsen.

TITEL	SPIELER	GENRE	USK	LIVE	TEST IN	DIREKT-KAUF	WERTUNG	FAZIT
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%	Wolkenkursion zum Einstiegen und Mitfliegen.
nail'd	1-12	RSP	12	-	1/11	-	80%	Laut, schnell und dreckig: Heavy Metal in Reinspiel-Kleidung.
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 4 (One)	1-8	BEU	12	ja	3/16	ja	81%	Das finale Kapitel schließt die hochwertige Serie ab – und macht damit Platz für die nächste Generation.
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 Massen 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 *	1-4	RSP	n.b.n.	-	5/08	-	80%	Nach dem letzjährigen 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 ergebnisreicher.
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 gekonnt verteidigt. 2K Sports weiß, wie man dribbelt.
NBA 2K14 (One)	1-10	SPS	0	ja	3/14	ja	91%	Klasse Korbspaktek! 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 versetzen das Ding ohne Randberührung!
NBA 2K16 (One)	1-30	SPS	0	ja	1/16	ja	91%	Aufgrund vieler Verbesserungen in Sachen Modus 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 NBA Live 04 besiegt. Neue Basketball-Referenz.
NBA 2K9	1-10	SPS	0	ja	7/08	-	88%	Klarer Online-Dominanzrichtung 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 Spieleriße 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%	Spieldesign 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%	Verbürgtes, mittelpünktiges 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.b.n.	ja	5/10	-	76%	Wer sich für die NCAA interessiert, darf auch Spiele importieren.
NCAA Football 09 *	1-4	SPS	n.b.n.	ja	6/08	-	80%	Den College-Jungs ist vor dem Touchdown die Technik verrekt.
NCAA Football 10 *	1-4	SPS	n.b.n.	ja	6/09	-	82%	Etwas übereinfacher College-Einsteiger, der zum Mittmachern animiert.
NCAA Football 11 *	1-4	SPS	n.b.n.	ja	6/10	-	83%	Sehr solide Collegebasis trifft sanfte Upgrade-Politik.
NCAA March Madness 07	1-4	SPS	n.b.n.	ja	3/07	-	80%	Spiele sich besser als NBA Live 07, bietet aber nur College-Basketball.
NCAA March Madness 08 *	1-4	SPS	n.b.n.	ja	2/08	-	75%	Etwas unterveröffentlichte Neuauflage des College-Sportspiels.
NCIS	1	ADV	12	-	1/12	-	51%	Trotz Hightech-Krimi ziemlich anspruchlos.
Need for Speed (One)	1-8	RSP	12	ja	1/16	ja	74%	Ein halbgutes Serien-Reboot, das zu viele Kompromisse eingehaust 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, wo es hingehört: ganz vorne!
Need for Speed: Most Wanted	1-2	RSP	12	ja	1/06	ja	86%	Voll geplückt: 360-Debut: schicke Grafik, cooles Spiel, alles paletti!
Need for Speed: Most Wanted 2012	1-8	RSP	12	ja	12/12	-	80%	Das verhunzte 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 Toptitel zum Start, von der 360-Version raten wir euch aber ab.
Need for Speed: Shift	1-8	RSP	6	ja	7/09	ja	88%	Gelingene Neuaufrichtung, in Kembereichen überzeugend. Aber da geht noch mehr!
Need for Speed: The Run	1-12	RSP	12	ja	1/12	-	83%	Need for Speed auf Sicherheit - mutlos, aber souverän.
Need for Speed: Undercover	1-8	RSP	12	ja	1/09	ja	84%	Strassenraserin in gewohnter Qualität, aber mit technischen Schwierigkeiten.
Neverdead	1-4	ACT	18	ja	2/12	-	76%	Ost trifft West: Hoher Trash-Faktor mit Bedienungsmängeln.
NFL Tour	1-4	SPS	0	ja	3/08	-	64%	Vielelleicht 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 starker 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%	Rasanter Karacho-Eishockey, das stets für eine Überraschung gut ist.
NHL 12	1-12	SPS	12	ja	7/11	-	89%	Die Eishockeyluppe wurde weiter verzerrt. Im Grunde aber Schneee 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 Hockeystspiel 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.b.n.	-	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 nierenkrank.
Night at the Museum: Battle of the Smithsonian *	1	GSK	n.b.n.	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 langlos. Überlebt nicht mal eine Zockernacht.
Ninja Blade	1	ACT	16	-	3/09	-	76%	Nur die zweite, dafür vollkommen zufriedene Wahl für Action-Puristen.
Ninja Gaiden II *	1	ACT	n.b.n.	-	5/08	-	83%	Grindadenos Ninja-Schlachtfest. Für starke Nerven und Mägen.
No More Heroes: Heroes' Paradise *	1	ACT	n.b.n.	-	6/10	-	81%	Saubere Umsetzung eines außergewöhnlichen Wii-Spiels.
Oben	1-4	JNR	6	-	7/09	-	68%	Spield beim Lizenz-Gespräße ebenfalls oben mit.
Omerta: City of Gangsters	1-2	STG	12	ja	3/13	-	72%	Konnte viel besser sein, wenn man für mehr Abwechslung und Feinschliff gesorgt hätte
Onechanbara: Bikini Samurai Squad	1-2	ACT	18	-	3/09	-	30%	Zwanzig Prozent auf alles. Überer Tiamhrung. Und zehn für hüpfenden Hupen.
Operation Flashpoint: Dragon Rising	1-8	EGO	16	ja	7/09	ja	71%	Wer vom Krieg nicht genug bekommen kann, 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 Massenkleierei und vollkommen böse.
Overlord II	1-2	STG	16	ja	5/09	ja	87%	Gesteigerte Bösartigkeit = gesteigerte Spielspaß. Kähähähäh!
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%	Daumendartsspiel 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 Kollaboration aus Rollenspiel und Beat'em Up. Das macht auch euch zum Fan!
Persona 4 Arena Ultimax	1-2	BEU	16	ja	3/15	ja	88%	Verlangt viel, gibt aber auch umso mehr zurück: fabelhafter Prügel-RPG-Hybrid für Kenner und Könner.
PES 2014	1-7	SPS	0	ja	11/13	ja	85%	Tief gehend und facettenreich, jedoch mit Schnitzern im Detail.
PES 2015 (One)	1-22	SPS	0	ja	1/15	ja	88%	Wem die Lizenz 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%	Spieldieser 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“.
Phantasy Star: 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%	Piratenfege, Chaos und stupide Säbelkämpfe. Über die Plankte damit!
Planet 51: Das Spiel	1-2	ACT	6	-	1/10	-	59%	Die 357ste Standard-Versortung für anspruchlose Konsumenten.
Pocketbike Racer *	1-4	RSP	n.b.n.	ja	2/07	-	43%	Wenn es ein Burger-King-Spiel sein soll, dann dieses.
Port Royale 3	1-4	SIM	6	-	10/12	-	81%	Angemachte 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: Die vergessene Zeit	1	ACT	12	-	1/09	ja	92%	Grandioses Comeback des orientalischen Speedrun-Akrobaten!
Prince of Persia: Epilog (Add-On)	1	ACT	12	-	4/10	ja	85%	Alles locker im Orient: Dieser Prinz kann wieder überzeugen.
Prison Break: The Conspiracy	1-2	ACT	16	-	3/10	ja	74%	Zwei bis drei Stunden Zusatzmaterial. Für Fans des Spiels.
Pro Evolution Soccer 2008	1-2	SPS	0	ja	1/08	-	90%	Ein Vorbild für alle Nachzügler. Sollte ein Lizenzspiel aussehen.
Pro Evolution Soccer 2009	1-4	SPS	0	ja	7/08	-	89%	PES 2008 löst PES 6 als bestes Fußballspiel ab.
Pro Evolution Soccer 2010	1-4	SPS	0	ja	7/09	-	87%	PES muss Federn lassen, rettet die drei Punkte aber noch mal über die Zeit.
Pro Evolution Soccer 2011	1-7	SPS	0	ja	7/10	-	89%	Tolles Spiel, aber in dieser Saison wird man nur Vizemeister.
Pro Evolution Soccer 2012	1-7	SPS	0	ja	7/11	-	87%	PES macht in der Offensiv starken Druck. Aber FIFA steht hinten kompakt.
Pro Evolution Soccer 2013	1-8	SPS	0	ja	12/12	-	90%	Özil, Götzte und Müller würden es mögen. Die spielerische Alternative zum Vorgänger.
Pro Evolution Soccer 6	1-2	SPS	0	-	1/07	-	90%	Hätte PES jetzt noch ein Lizenzpatent, wäre es wohl mit FIFA endgültig auf Augenhöhe.
Project Cars (One)	1-16	RSP	0	ja	7/15	ja	87%	Erneut die beste Fußballsimulation auf dem Markt. Der Einstieg lohnt sich.
Project Gotham Racing 3	1-8	RSP	0	ja	1/06	-	90%	Toller Hochgeschwindigkeits-Titel, der als knallharte Simulation als auch als Arcade-Spaß taugt.
Project Gotham Racing 4	1-8	RSP	16	ja	1/08	-	90%	Gewohnt erfässerbarer Racer in brachialer Prachtoptik.
Project Spark (One)	1-4	SIM	12	ja	1/15	ja	75%	Genialer Mix aus Arcade und Simulation. Kudos, gibt mir mehr Kudos!
Project Sylpheed	1	ACT	12	-	5/07	-	71%	Wer schon immer mal sein eigenes kleines Spielchen entwickeln wollte, ist mit Spark ordentlich beraten. Rasant und bunt und bastelfreudig. Aber leider ohne Druck aufs Genre.

TITEL	SPIELER	GENRE	USK	LIVE	TEST IN	DIREKT-KAUF	WERTUNG	FAZIT
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	16	ja	7/10	-	67%	An sich ganz okay, letztes Endes aber zu altbacken.
R.U.S.E.	1-4	STG	12	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%	Hartgummispartner für Rennsportpuristen und Autoliebhaber!
Rage	1-6	Ego	18	ja	7/11	-	90%	Als Shooter ein Leuchtefeuer, 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: Siege (One)	1-10	Ego	18	ja	3/16	ja	82%	Für Einzelspieler eine Niete, als Online-Shooter eine Offenbarung! Wer weiß, was er kauft, wird glücklich.
Rainbow Six: Vegas	1-16	Ego	18	ja	1/07	ja	90%	Las Vegas wie noch nie: Innenräte der Sünde gibt's taktischen Terror.
Rainbow Six: Vegas 2	1-16	Ego	16	ja	3/08	ja	82%	Spieleirisch so klasse wie das Original, aber für Fortsetzung zu wenig Neues.
Rambo: The Video Game	1-2	ACT	18	-	5/14	ja	38%	Failschutter statt Railshooter: Technik von vorgestern mit einer Steuerung, die unpräziser nicht sein kann.
Rango	1	JNR	12	-	3/11	-	74%	Gute-Laune-Hüpfpixel, nicht nur für Freunde des Films.
Rapala Fishing Frenzy 2009	1	SIM	0	-	2/09	ja	38%	Auf der Xbox bestensfals 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 Optipoint dabei, als Sammlerstück aber nur gehobenes Mittelmaß.
Rataouille	1-4	JNR	0	-	1/08	-	52%	Wäre selbst komplett repariert noch nix Dilles.
Raven Squad	1-2	Ego	16	ja	7/09	-	31%	Der Einsatz ist fehlgeschlagen: Strunzlos Rummelballe, von Taktik keine Spur.
Rayman Legends	1-4	JNR	6	-	11/13	ja	91%	Fantastisch, witzig und spielerisch top: Rayman Legends ist eines der besten Xbox-360-Hüpfpiele.
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 Vererbungslehre.
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 zerstörungsorgie in und auf dem Mars. Linear und hart.
Red Faction: Guerrilla	1-16	ACT	18	ja	5/09	ja	79%	Rambo besiegt Marc: Viel späfiges 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 Fehler: Technik wie spielerisch eine Offenbarung.
Resident Evil 6	1-4	ACT	18	ja	12/12	-	88%	Genialität trifft auf "WTF, wieso machen wir sowas?"
Resident Evil Zero HD Remaster (One)	1	ADV	18	-	3/16	ja	82%	Wie einst schon auf dem Gamecube ein klassisches Resident Evil, schön spannend und innovativ.
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-Würzeln hinter sich und etabliert sich als vollwertiger Serienableger.
Resonance of Fate	1	RPG	16	-	3/10	ja	85%	So könnte man sich Matrix in Japan vorstellen. Durchdran 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%	Lauwärmer 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 flugge.
Rise of Nightmares *(k)	1	ACT	n.n.b.	-	7/11	-	45%	Fürchten muss sich hier nur vor dem nächsten Schalteräsel.
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	-	1/16	ja	86%	Lehne Story, kaum Neuerungen, aber nach wie vor ein verdammt spaßiges und motivierendes Gameplay.
Risen	1	RPG	12	-	7/09	ja	83%	Inhaltlich sauber, jedoch grafisch leider etwas schlampig.
Risen 2: Dark Waters	1	RPG	12	-	10/12	-	65%	Diese 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 Korbik und ein grausiger Port.
Rock Band	1-4	GSK	0	ja	4/08	-	93%	Wir sind unwirkt! Wir sind unwirkt! (*aufdiekniefall*)
Rock Band 2	1-4	GSK	0	ja	1/09	-	91%	Schwächer Songs besser Instrumente. Aber immer noch eine Wucht.
Rock Band 3	1-7	GSK	0	ja	1/11	ja	85%	Kratzt an der vorgelegten 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%	Würde 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.
Rocksmith 2014	1-2	GSK	6	-	1/14	ja	83%	Tolles Stückchen Lernsoftware, das zum erstaunlichen und zeitintensiven Üben bestens geeignet ist.
Rocksmith 2014 (One)	1-2	GSK	6	ja	3/15	ja	80%	Gut, unterhaltsam und vermittelt solides Grundwissen und schnelle Lernerfolge für angehende Gitarren.
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 WinterSports kämpft sich im Massenstart weiter vorne.
Rugby League Live *	1-4	SIM	n.n.b.	ja	7/10	-	40%	Viele 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 ryest 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 Witzebuch.
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%	Würde den Erwartungen absolut gerecht. Kaufgrund für die Xbox 360!
Saints Row 2	1-12	ACT	18	ja	7/08	ja	79%	Nicht schlecht, beißt aber hinterm Vorgänger und dem großen Vorbild zurück.
Saints Row 4	1-2	ACT	18	ja	11/13	ja	86%	In Sachen Wahnsinn toppelt der vierte Teil den Vorgänger locker, die Technik ist aber deutlich veraltet.
Saints Row: Get out of Hell (One)	1-2	ACT	18	ja	3/15	ja	80%	Durchgeknet 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 zötig!
Samurai Showdown: Sen *	1-2	BEU	n.n.b.	-	4/10	-	53%	Nostalgie-Playground aus gefüllt 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 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 Fälle 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%	Deutsche Verbesserung in allen Bereichen. Helm ab, so muss das sein!
Scene it? Ganz großes Kino	1-4	SIM	0	-	2/10	-	59%	Die Zombies täuschen nicht über den durchschnittlichen Rest hinweg.
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 sproder Präsentation. Und: Wo ist der Kamerareinsatz?
Sébastien Loeb Rally Evo (One)	1-16	RSP	0	ja	3/16	ja	62%	Guter Umfang, altbackene Technik, mieses Fahrerhalten. Da bleiben wir lieber bei Dirt 3 und Dirt Rally.
Secret Service *	1	EGO	n.n.b.	-	2/09	-	46%	Ganz dünnnes Shooterüppchen ohne Fleischkleidle.
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%	Währlich eine "ultimate" 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! Fiddich, 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	-	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: Hotspur 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 für 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	Ego	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%	Verdamm 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 hortet 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 Genregröße etabliert.
Skylanders: Trap Team (One)	1-2	ADV	6	-	1/15	-	83%	Realie 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: Einleger. Spaß haben, Gangster verklappern!
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 Schlech-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.

TITEL	SPIELER	GENRE	USK	LIVE	TEST IN	DIREKT-KAUF	WERTUNG	FAZIT
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 Klempler? 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%	Sonic Talfahrt 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%	Spieleischader Deckungs-Shooter mit kritischen Denkanstalten statt glorifizierter Ballerei.
Spectral Force 3 *	1	RPG	n.n.b.	-	6/08	-	43%	Verschenkt Potenzial dank Langweiler-Story und Retro-Gameplay.
Spider-Man: Dimensions	1	ACT	12	-	7/10	-	83%	So gut sah Spydie noch nie aus - und das gleich vierfach!
Spider-Man: Edge of Time	1	ACT	12	-	1/12	-	58%	Geniale Idee, bei der Umsetzung schaftet sich der Spinnenninn 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.
Splatterhouse *	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-Trekkies empfehlenswert, wenn auch mit einigen Argemissen.
Star Wars: Battlefront (One)	1-40	EGO	16	ja	3/16	ja	79%	Die Atmosphäre der Filme wurde nahezu perfekt eingefangen und gleicht viele, jedoch nicht alle Defizite aus.
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 Fließbandarbeiten verrichten müssen.
Steel Battalion: Heavy Armor (k)	1-4	ACT	16	ja	8/12	-	64%	Kann das große Erbe aufgrund von Bedienungsängsten 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%	Gestokt 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 läuft auf ein Lüftchen ab. Und muffelt etwas.
Street Fighter IV	1-2	BEU	12	ja	2/09	ja	92%	Der König lebt. Und hält der Konkurrenz vor Augen, wie man's 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.
Street Fighter X Tekken	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%	Daibei sein ist alles...
Summer Athletics 2009	1-4	SPS	0	-	6/09	-	60%	Sparinthaltritt 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 Lebend Spaß verliert, bleibt am Ende eben blutiere.
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 ihm diese Kulleraugen angucken?
Teenage Mutant Ninja Turtles	1	JNR	12	-	4/07	-	74%	Positive Überraschung. Ähnelt spielerisch Prince of Persia.
Tekken 6	1-2	BEU	16	ja	1/10	ja	86%	Das Tekken-Duo 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-Klopper mit Unmengen an Kämpfern.
Tenchi Z	1-4	ACT	16	ja	5/07	-	57%	Etwas umstritten, aber noch immer gelungener Team-Klopper mit Unmengen an Kämpfern.
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%	Rappelkölle künstliche Racer-Welt mit leichten Technikdämpfern.
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 toller 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%	Boxen-Estauber, 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%	Die nette Taktik-Einschlag und das gut durchdachte Interface haben 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 Gewaltspettakel, das technisch nicht ganz reinhardt.
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 eindrücklich, wie viel Leben noch im Horror-Genre steckt!
The First Templar	1-2	ACT	16	ja	5/11	-	48%	Mann sollte einen Kreuzzug gegen schlampig gemachte Spiele führen.
The Gunstringer (k)	1-2	ACT	12	ja	7/11	-	77%	Schwarzer Umfang trifft auf innere Stärken.
The King of Fighters XII	1-2	BEU	12	ja	6/09	-	82%	Überraschungs-Knaller voll auf die Nase. Genau so soll KoF aussehen!
The King of Fighters XIII	1-2	BEU	12	ja	1/12	-	90%	Etwas übertrieben, aber so übertrieben wie es kann.
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%	Rasante Lego-Spaß, der jedoch Gameplay-Schwächen offenbart. Eine kleine Enttäuschung.
The Orange Box	1-16	EGO	18	ja	1/08	-	95%	Mehr Wert wird 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 Rollenspieler: 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!
This War of Mine: The Little Ones (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	SIM	16	-	3/16	ja	86%	Eine besondere Anti-Kriegs-Simulation – eindringlich, intensiv und spielerisch großartig.
Thrillville: Verrückte Achterbahn	1-4	GSK	6	ja	1/08	-	76%	Mjölnir hat etwas Rost angesetzt. War wohl nicht lang genug in der Schmiede.
Tiger Woods PGA Tour 06	1-4	SPS	0	ja	1/06	-	84%	Trotz fehlender Zuckerrwattensimulation: Prima Partyspiel mit Bastelansatz.
Tiger Woods PGA Tour 08	1-4	SPS	0	ja	6/07	-	86%	Der Golfmessia in Hölle. Da geht aber noch mehr.
Tiger Woods PGA Tour 10	1-4	SPS	0	ja	5/09	-	86%	Referenz-Golfspiel mit cleveren, frischen Updates.
Tiger Woods PGA Tour 12: The Masters	1-4	SPS	0	ja	4/11	-	85%	Der Tiger ist noch immer hungrig – Golffen auf top-Niveau!
Tiger Woods PGA Tour 14	1-24	SPS	0	ja	5/13	-	87%	Zwei Teile Putt-Putt, ein Teil Panorama.
Tiger Woods PGA Tour 14	1-24	SPS	0	ja	6/13	-	86%	Auch der neueste Tiger Woods hat wieder massig Spielspaß und 20 Originalplätze an Bord.
Tiger Woods PGA Tour 2007	1-2	SPS	0	ja	1/07	-	86%	Woods hat wie in 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%	Vielsprechender 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 reglementieren.
Tom Clancy's H.A.W.X.	1-16	ACT	16	ja	3/09	ja	84%	Über den Wolken verliegt Scheinpatrotismus – 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. Ähnelt 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 Spoileergehalt.
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 rau.
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 Potential 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, aufleben - ist das „euer Ding“, dann schlägt zu.
Top Spin 2	1-4	SPS	0	ja	3/06	-	86%	Ja, geht doch! Unterhaltsame 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 einer 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 Rost 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%	Actionprinzip, bei dem man dringend ein paar Roboterfreunde 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 Robotern 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%	Schnick, direkte Videospielumsetzung des Klassikers.
Tron Evolution	1-10	ACT	12	ja	2/11	ja	67%	Ist irgendwie bei Windows 98 anzusehen. Früher gut, heute ganz okay.
Tropico 3	1	SIM	12	-	5/10	ja	80%	Zigarette in den Mund und unmoralische Politik machen.
Tropico 4	1	SIM	12	-	1/12	-	78%	Zigarette 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%	Wie ist ein ABC-Lüftschutzbunker, wenn man ihn braucht?
Turok	1-16	EGO	18	ja	2/08	-	88%	Grafisch opulente Saurierjagd mit Megawaffen im virtuellen Dschungel.
Two Worlds	1-8	RPG	12	ja	6/07	ja	80%	Fett ausstattetes 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%	Antalor 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 Kartensmodus.
UEFA Euro 2008	1-10	SPS	0	ja	3/08	-	80%	Wer will es 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 testet Testosteron direkt. Eines der besten Fitnessspiele auf der 360.
UFC Undisputed 2009	1-2	BEU	18	ja	5/09	ja	87%	So prigelt keine Konkurrenz: Kompromissloses 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-Kollabos.
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 Action-Mode mit gelungener Optik.
Universe at War: Angrippers Ziel 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	-	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 Raserie. 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 schwiebt 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 Midichung!
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, Web 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 gen Orkschädel 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 blutltere Schlägerei.
Warriors Orochi 2	1-2	ACT	12	-	3/09	-	51%	Spiele, die Welt nicht wirklich braucht...
Warriors Orochi 3 Ultimate	1-2	ACT	12	-	11/14	ja	65%	Der Ablauf der Schlächten 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%	Overstuffed Mech-Gekloppe für Extrem-Okats.
Watch Dogs	1-8	ACT	18	ja	7/14	ja	83%	Ein gelungenen 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 Nischenhit, 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. Unterhaltsam.
Wolfenstein: The New Order	1	EGO	18	-	7/14	ja	74%	Die berüchtigte 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 grandioses Solospiel auf einem fairen Preis. Nicht so beklemmend wie das Original, dafür mit Kult-Burg.
Wolkig mit Aussicht auf Fleischbällchen	1-2	JNR	6	-	2/10	ja	67%	Ordnentliches Lizenzbüdchenspiel 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%	Verjubelt den Anschaffungspreis lieber in einer gemütlichen Pokerrunde.
World of Tanks	1-30	ACT	12	ja	5/14	ja	86%	Auch ohne Echtgeld-Kaufe macht's Spaß – nur keine falsche Scheue!
World of the Outlaws: Sprint Cars	1-8	RSP	0	ja	5/10	ja	51%	Unnötiges Schlämmefahren 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%	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	-	84%	Verpasst die Chance, sich weiter vom Feld zu platzieren.
WRC 3: World Rally Championship	1-16	RSP	0	ja	7/10	ja	70%	Abwechslungsreiche Kurse & ein hervorragend-realistische Fahrgefühl bürgern 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 ta, Wrestling, Ole!
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 durchschlagskräftig.
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 SDvsR aller Zeiten, aber das beste SDvsR 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: Fraxis holt sich den Konsolen-Taktikthron.
XCOM: Enemy Within	1-2	STG	16	ja	1/14	ja	91%	Ihr werdet es lieben, XCOM zu hasen! 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 es vielleicht richtig begeistert. So ist es "nur" krass & gut.
Yoostar 2	1-2	GSK	12	ja	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%	Dahingeschultert Actiontient, 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 Kinects 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%	Unverzichtliche technische Schnitzer nerwen 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



DOOM

Kaputte Screenshots im Heft lassen wir uns nicht kampflos gefallen!

Ja was zur Hölle?! Offenbar waren in der letzten Ausgabe unseres geliebten Xbox-Magazins zwei Screenshots einfach zu furchterregend für unsre Kollegen aus der Druckerei, weswegen deren Rechner unsere Bilder großzügig als graue Grafiken ausgelegt haben. So geht das natürlich nicht – wer ein Printmagazin kauft, verdient das Beste vom Besten! Wir reichen euch daher an dieser Stelle die beiden beschädigten Bilder aus der XBG Games 03-04/2016 nach. Diesmal heile und dämonisch schön!



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



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

VORSCHAU

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

TEST



DOOM

Oh ja. OH JA! Papa braucht sein *Doom*! Wie lange haben wir auf dieses wunderschöne Teil gewartet? Kommt drauf an, ab wann man die Jahre zählt: *Final Doom*? *Doom 3*? *Brutal Doom*? Egal: zu lange!

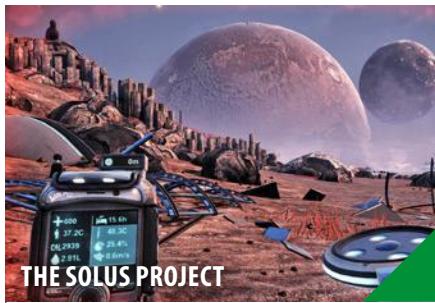
TEST



MIRROR'S EDGE: CATALYST

Ganz ehrlich? Wir hätten nicht damit gerechnet, noch einmal ein *Mirror's Edge* zu sehen. Passt einfach nicht mehr so ins EA-Weltbild. Doch siehe da ...

TEST



THE SOLUS PROJECT

Achtung, **Indie-Geheimtipp!** Das Ding wird eine Mischung aus *Der Marsianer*, Survival-Abenteuer und ein bisschen Horror.

TEST



DIRT RALLY

Seufz: *Dirty Rally* kam am **Abgabetag dieser XBG Games** als Testmuster bei uns an. Wir packen es in die nächste Ausgabe!

TEST



BATTLEBORN

Helden-MOBA-Shooter – die Genrebezeichnung ist verwirrend, Spaß dürfte das Teil aber gerade deswegen machen!

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.

Redaktion Marco Cabibbo, Christian Dörre,
Sasha Lohmüller Lukas Schmid

Mitarbeiter dieser Ausgabe Peter Bathge, Viktor Eipert,
Max Falkenstein, Matti Sandqvist,
Felix Schütz, Stefan Weiß,
Sebastian Zelada

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

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

Layoutkoordination Albert Kraus
Titelgestaltung Monika Jäger

Vertrieb, Abonnement Werner Spachmüller (Ltg.)
Marketing Janette Haag (Ltg.)
Produktion Jörg Gleichmar (Ltg.), Uwe Höning

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,
Maik Koch, Max Falkenstein,
Marc-Carsten Hatke

Entwicklung Aykut Arik,
Ruben Engelmann, René Giering,
Tobias Hartleb, Christian Zamora

Webdesign Tony von Biedenfeld

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

Verantwortlich für den Anzeigen-Team: Annett Heinze,
Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung Print

Alto Mair: Tel.: +49 911 2872-144;
alto.mair@computec.de

Bernhard Nusser: Tel.: +49 911 2872-254;
bernhard.nusser@computec.de

Anne Müller: Tel.: +49 911 2872-251;
anne.mueller@computec.de

Judith Grätz-Klamt: Tel.: +49 911 2872-252;
judith.grätz-klamt@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

Anzeigendisposition anzeigen@computec.de

Datenübertragung daten@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

Aussprechpartner für Reklamationen ist Ihr

Computec-Team unter:

Deutschland

E-Mail: computer@dpv.de

Tel.: 0911-99399098 – Fax: 01805-8618002*

Support: Montag 07:00–20:00 Uhr,

Dienstag–Freitag 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: computer@dpv.de

Tel.: +49 911-99399098

Fax: +49 1805-8618002

Support: Montag 07:00–20:00 Uhr,

Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr

Die nächste Ausgabe erscheint am
1. Juni 2016

Abonnementpreis für 6 Ausgaben:

Inland: € 22,50 / Österreich: € 28,50 / Ausland: € 29,50

Verkaufsaufage: 14.600 Exemplare (Verlagsangabe)

Vertrieb: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Diesterwegstr. 1-3, 20355

Hamburg, Internet: www.dpv.de

Druck: Quad/Graphics Europe, 120 Paltuska Street,
07-200 Wyszków, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinen Verantwortungsausschluss für die Aussagekraft der produzierten Werbemittel. Die Veröffentlichungen am Anzeigenseiten sind die Meinungen der Anzeigensteller und Sponsoren. Anzeigen und Werbungen durch COMPUTEC MEDIA verursachen. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigensteller haben, können 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, Anschafft siehe oben.

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

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



MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel:

SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES MMORPG, PC GAMES HARDWARE, BUFFED, X3, PLAY 4, GAMES & MORE, GAMES AKTUELL, N-ZONE, XBG GAMES, LINUX-MAGAZIN, LINUXXUSER, EASYLINUX, RASPBERRY PI GEEK

Internationale Zeitschriften:

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

Himmlisch gut: Das monatliche Pflichtmagazin für Nintendo-Fans



 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.


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.compute.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



**TOM CLANCY'S
THE DIVISION™**



UBISOFT®

© 2016 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Tom Clancy's, The Division logo, the Soldier icon, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.



FARCRY PRIMAL



UBISOFT®

© 2015 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Far Cry, Ubisoft, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. Based on Crytek's original Far Cry directed by Cevat Yerli. Powered by Crytek's technology "CryEngine."