

XBOX ONE GAMES

07-08/16 Ausgabe 87

€ 4,90 Österreich € 5,50
Schweiz sfr 8,70
Benelux € 5,80
Spanien € 6,60



DEUTSCHLANDS GRÖSSTES XBOX-MAGAZIN

DOPPELPOSTER

zum brandneuen Deus Ex



DOOM IM TEST

Richtig fetter Mancubus
oder doch nur ein Mini-Imp?
Wir testen das neue Doom!

CALL OF DUTY

Von Battlefield überholt,
aber nicht aus dem Rennen:
Was kann Infinite Warfare?

OVERWATCH

Wir hatten in der Beta
richtig viel Spaß – unsere
Preview zeigt euch, warum!

MAFIA 3

Wir besuchen die Entwick-
ler in den USA und bringen
eine dicke Vorschau mit.

Battlefield 1

Erster Weltkrieg, spektakuläre Grafik, Trailer-Schlacht:
Warum das neueste Battlefield jetzt schon brandheiß ist!



GRATIS-BOOKLET DEUS EX: MANKIND DIVIDED

Auf 16 Seiten: Alles, was ihr über den
Science-Fiction-Hit und das coole
Deus-Ex-Universum wissen müsst!

Jetzt abstimmen!



DER COMPUTEC GAMES AWARD



Mit dem Smartphone
abfotografieren und
deine Favoriten wählen!

**Ab sofort bis 10. Juni könnt ihr für eure
Lieblingsspiele und -Hardware voten. Am
24. Juni startet die zweite Runde. Dann
stehen die Most-Wanted-Spiele zur Wahl.**

www.bamaward.de



Hallo zusammen, hier spricht der gute Ben! Aus einem etwas unschönen Anlass darf ich mich heute alleine hier im Editorial breitmachen, denn: Mit dieser Ausgabe der XBG Games gehe ich von Bord. Na ja, zumindest fast. Ich gebe die Leitung unseres wunderschönen Xbox-Magazins an meinen Freund und Waffenbruder Sascha Lohmüller weiter, den ihr vielleicht bereits als Redaktionsleiter unseres Playstation-Schwestermagazins Play4 kennt. Als letztes noch verbliebenes Gründungsmitglied der XBG Games fällt mir das sehr schwer, schließlich war ich seit unserer Gründung im März 2003 in jeder einzelnen (!) Ausgabe mit dabei.

Einfach mal Danke

So eine Lebensaufgabe nickt man nicht mal so nebenbei ab, von daher vielen Dank an euch alle! An Michel, Martin und Co. die das Heft damals bei BriStein aus der Taufe gehoben haben. An Schröder, Björn, Chris (alt) und den Rest der Bochumer Ex-Garde. An Hans, Rainer, Petra, Flo, Thorsten, Tom, Wolf und die Computec-Geschäftsführung, die beim Exitus des Live-Emotion-Verlags der XBG Games eine neue Heimat gegeben haben. Vielen Dank an Andrea, die im Alleingang unser Magazin in eine neue Layout-Ära verfrachtet hat. Vielen Dank an Basti, Monika und Hansgeorg für ihren unermüthlichen Einsatz bei der Pixel-schubserie. Vielen Dank an Marco, Lukas, Sebastian, Chris (neu), unsere PR-Kollegen, PCGler und eine ganze Heerschar an lustigen und fähigen Praktikanten, die unser Heft mit jeder neuen Ausgabe frisch, spannend, witzig und informativ halten. Danke, Evil, für Magaziniac. Vielen Dank an Sascha, einen der wenigen Redakteure, dem ich guten Gewissens „mein“ Heft anvertraue, ohne Seppuku begehen zu wollen. Vielen Dank vor allem an unsere Leser, die uns zum letzten noch aktiven Xbox-Fachmagazin Deutschlands gemacht haben. Und vielen Dank an meinen zukünftigen Arbeitgeber, der mich als freier Redakteur weiterhin über so herrliche Themen wie [Battlefield 1](#) und [Doom](#) schreiben lässt.

Und nun: Viel Spaß beim Lesen & Zocken!
Euer Ben



INHALT

Einmal Xbox mit allem, bitte!

rubriken

Gamewatch	10
Gerüchteküche	9
Heftvorschau	106
Impressum	106
Leserbriefe	94
News	6
Out of the Box	13
So testen wir	62
Spiele-Index	96
XBG im Abo	63

preview

Battlefield 1	14
Call of Duty: Infinite Warfare	20
Dishonored 2	28
Homefront: The Revolution	38
Lego Star Wars: The Force Awakens	26
Mafia 3	42
Mirror's Edge: Catalyst	34
Overwatch	22
The Witcher 3: Blood and Wine	30

special feature

Phänomen Rogue-Like-Spiele	48
In unserer Reportage gehen wir dem Reiz auf den Grund, der diese Art von Spielen ausmacht.	
Solarkraftwerk zum Mitnehmen	90
Hardware-Guru Ben hat die Sonnenkraft für sich entdeckt. Also guckt er im Selbsttest, was tragbare Solaranlagen so drauf haben!	

poster



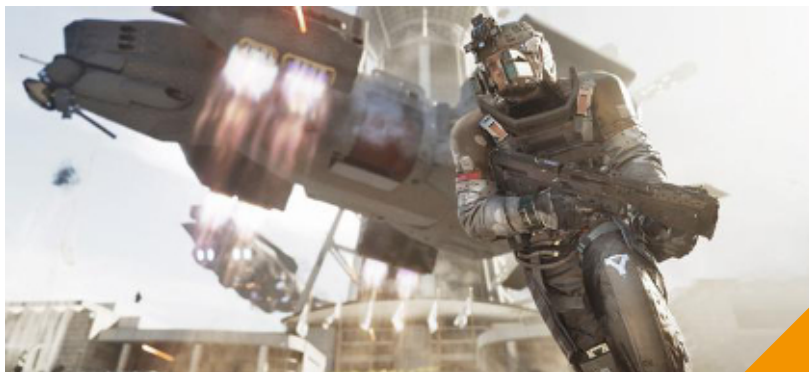
BATTLEFIELD 1



Im Laufe der vergangenen Jahre begaben sich Kriegsshooter immer weiter in die Zukunft. *Battlefield* legt den Rückwärtsgang ein und schickt uns in den **Ersten Weltkrieg**. Eine gute Entscheidung?

Seite 14

CALL OF DUTY: INFINITE WARFARE



Im Laufe der vergangenen Jahre begaben sich Kriegsshooter immer weiter in die Zukunft. *Call of Duty: Infinite Warfare* hat nicht vor, an diesem Trend zu rütteln. Jetzt geht es sogar ab in den **Weltraum**!

Seite 20

MAFIA 3



Wir unterbreiten euch ein überstrapaziertes Zitat, das ihr nicht ablehnen könnt – weil es einfach so gut ist! Ebenfalls sehr gut werden könnte *Mafia 3*, welches uns in die **1960er-Jahre** entführt.

Seite 42

DOOM



Doom 3 war ein toller Horror-Shooter. Mit dem, was die Serie einst groß gemacht hatte – **kompromisslose, ultrabrutale, harte Action** –, hatte es jedoch nur noch wenig gemein. Das Serien-Reboot mit dem kreativen Namen *Doom* geht nun hingegen zu den Wurzeln zurück. Aber reicht das, um im Jahre 2016 ein gutes Shooter-Erlebnis zu bieten?

Seite 76

RESIDENT EVIL 6



Wir hatten ja gehofft, mit dieser Abomination der *Resident Evil*-Serie nie wieder etwas zu tun haben zu müssen. Jetzt aber ist der **Remaster** da. Und das Spiel ist immer noch eine Enttäuschung.

Seite 71

test xbox

Battleborn	64
Battle Worlds Kronos	69
Dirt Rally	68
Doom	76
MXGP 2	70
Resident Evil 6	71
The Walking Dead Michonne	72
Trackmania Turbo	74

DIRT RALLY



Was für Rollenspiel-Liebhaber *Dark Souls* ist, ist für Rennspiel-Fans *Dirt Rally*: Ein anspruchsvolles, ultrahartes, dabei aber stets faires Erlebnis. Wir haben den **genialen Rennspaß** getestet!

Seite 68

test download

Party Hard	82
Superhot	83

test hardware

Anker Powercore Plus 26.800	85
Anker Powerport 21W	84
EasyAcc Monster 26.000	85
Jensen 4.0 Limited Edition	88
Philips PicoPix PPX 4010	89
Portapow USB-Monitor V2	87
Tivizen Nano	86
X-Mini II	87

NEWS

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

NEWSFLASH

Capcom [hat in einem Geschäftsbericht einen Ausblick auf die Spiele gegeben, die noch in diesem Geschäftsjahr erscheinen sollen. Neben einem Spiel aus der *Monster Hunter*-Reihe – hier wird mit zwei Millionen verkauften Einheiten gerechnet – tauchen in der überschaubaren Liste auch zwei nicht näher benannte Titel auf, die mit zwei bzw. vier Millionen Einheiten beziffert werden. Um welche Spiele es sich dabei handelt, wollte Capcom nicht verraten. Eine Enthüllung dürfte aber schon kurz bevorstehen, da beide Titel bis zu 31. März 2017 erscheinen müssen]

Coldwood [und Electronic Arts haben verlauten lassen, dass sie ihre gemeinsame Partnerschaft verlängert haben. Gemeinsam arbeitet man bereits an einem neuen Titel, auf Anfrage von Polygon wurde jedoch bestätigt, dass es sich dabei nicht um *Unravel 2* handelt]

Cyberpunk 2077 [benötigt offenbar mehr Ressourcen, als das polnische Studio CD Projekt Red bislang gedacht hat. Laut des künftigen Studioleiters John Mamais ist der Entwickler gerade dabei, sein Team von aktuell 300 Mitarbeitern auf 500 zu vergrößern. Alleine in der Niederlassung in Krakau werden die rund 30 Mitarbeiter um 70 weitere aufgestockt. Der Großteil der Expansion soll sich jedoch auf das Hauptquartier in Warschau beschränken. Neue Infos zum Rollenspiel *Cyberpunk 2077* selbst gab es indessen aber noch keine zu vermelden]

Evolve [wird nicht das letzte Spiel der Turtle Rock Studios sein, wie man einer Stellenanzeige entnehmen kann. Dort sucht das Unternehmen nach einem neuen Animation Programmer, woraus sich schließen lässt, dass Turtle Rock an einem bislang noch nicht angekündigten Titel arbeitet. Das Spiel soll auf „Next Generation Hardware“ laufen, womit neben PS4 und Xbox One wohl auch Nintendos NX gemeint ist]

Konami [hat seine Ergebnisse für das im März abgelaufene Geschäftsjahr veröffentlicht. Das japanische Unternehmen, das mittlerweile vor allem durch *Metal Gear Solid* und die jährlich erscheinende Fußballreihe *Pro Evolution Soccer* bekannt ist, konnte einen Nettogewinn von 84 Millionen Euro verbuchen]

Mass Effect: Andromeda [wird schon im E3-Vorfeld mit Neuigkeiten befeuert. Laut Entwickler BioWare möchte man den offiziell vierten Teil, der mit der früheren Trilogie nicht mehr viel gemeinsam hat, mit einer noch nie dagewesenen Freiheit ausstatten, dank der man unzählige Planeten erforschen kann. Zudem wird *Andromeda* als erster Titel der Reihe auf der Frostbite-Engine laufen. Die Auslieferung des Spiels ist für Anfang 2017 vorgesehen]

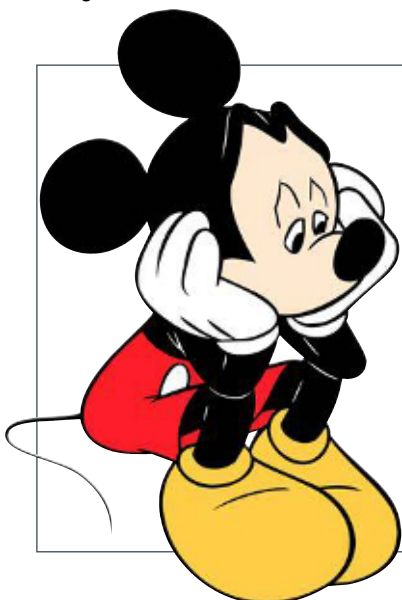
KADOKAWA SUMMER BRIEFING 2016

BIZ Im Juni werden neue Spiele aus Japan vorgestellt.

Der Multimedia-Publisher Kadokawa Games wird am 13. Juni ein großes Media-Briefing abhalten, auf dem viele der in diesem Jahr noch erscheinenden Spiele vorgestellt werden sollen. Da Kadokawa Games der Besitzer des Entwicklers From Software ist, kann davon ausgegangen werden, dass es auch was zum neuen, bislang unangekündigten Spiel zu sehen oder zu hören geben wird. Ob dies wirklich ein komplett neues Spiel oder vielleicht *Bloodborne 2* sein wird, ist gegenwärtig noch unbekannt.



Microsoft macht sicher Jagd auf **Exklusiv-Hits** wie *Bloodborne* für die PS4.



DISNEY MACHT DICHT

BIZ Der Weltkonzern stellt hauseigene Spieleproduktion ein

Paukenschlag bei Disney: Anfang Mai verkündete das Unternehmen, sich mit sofortiger Wirkung aus der Spieleentwicklung zurückzuziehen. Dies betrifft unter anderem sowohl das interne Studio Avalanche Software als auch die Marke Infinity, die ebenfalls eingestellt wird. Man habe allerdings vor, Dritthersteller mit diversen Entwicklungen zu beauftragen, neue Figuren wird es jedoch nicht mehr geben. Laut Disney habe man mit den geschlossenen Abteilungen weniger Gewinn eingefahren als erwartet.

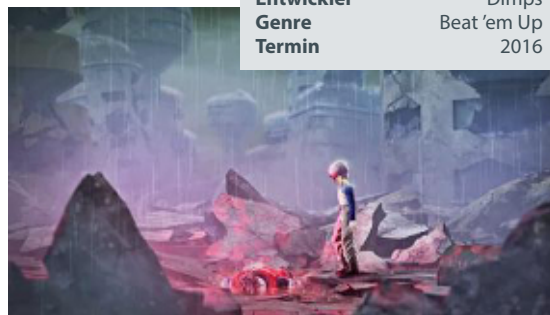
Aus die Maus: Disney wird ab sofort keine eigenen Videospiele mehr **entwickeln**.

DRAGON BALL XENOVERSE 2

ONE Holt das Haargel aus dem Schrank!

Mit rund 3,2 Millionen verkauften Exemplaren war es nur eine Frage der Zeit, bis Bandai Namco einen Nachfolger zu *Dragon Ball Xenoverse* ankündigen würde. Dies kommt nun wenig überraschend: Noch in diesem Jahr werden Son Goku und seine bunte Truppe – inklusive eures eigens erstellten Kämpfers – wieder gegen böse Buben und grimmige Kampfsportler antreten. Einen exakten Termin oder weitere Infos zu neuen Gameplay-Features behielten Entwickler und Publisher bislang noch für sich.

Hersteller	Bandai Namco
Entwickler	Dimps
Genre	Beat 'em Up
Termin	2016



Gleich wird Trunks **wütend**. Nur ihr könnt dieses Schicksal abwenden!

STAR WARS BATTLEFRONT 2

ONE Möge die Fortsetzung mit euch sein!

Auch wenn sich *Star Wars Battlefront* weder bei Film- noch Spielefans durchsetzen konnte, hat Electronic Arts nun mitgeteilt, dass im kommenden Geschäftsjahr (1. April 2017 bis 31. März 2018) eine Fortsetzung des Online-Shooters erscheinen soll. Im zweiten Teil sollen auch Schauplätze

aus dem neuem *Star Wars*-Film vorkommen. Weiterhin kündigte EA an, dass im Geschäftsjahr 2019 ein eigenständiges Spiel im *Star Wars*-Kosmos herauskommen wird, an dem gerade bei Visceral Games gearbeitet wird. Die Story wird von Amy Hennig (Naughty Dog) geschrieben.

Hersteller	Electronic Arts
Entwickler	Dice
Genre	Ego-Shooter
Termin	2017



Weg von Hoth, hin zur **Starkiller-Basis**: Electronic Arts hat große Pläne.

NEWSFLASH

Need for Speed [wird im kommenden Jahr wieder auf der Piste unterwegs sein. Der Entwickler Ghost Games hat bekannt gegeben, dass 2017 ein neues *Need for Speed* geplant sei. Über mögliche Plattformen wurde noch nichts gesagt]

People Can Fly [arbeitet an einem neuen AAA-Shooter. Dies verkündete der CEO des Unternehmens, Sebastian Wojciechowski, in einem Interview. Die Arbeiten an dem Spiel laufen bereits seit Anfang 2016, auch ein Publisher wurde bereits gefunden und wird das Projekt im kommenden Jahr erstmals enthüllen. People Can Fly machte sich bislang mit *Bulletstorm* und *Gears of War: Judgment* einen Namen]

Project Spark [ist nicht mehr. Das am 7. Oktober 2014 veröffentlichte Spiel, in dem es vor allem um das Erstellen und Teilen eigener Spielinhalte ging, kann seit dem 13. Mai nicht mehr heruntergeladen werden. Ab August dieses Jahres werden auch die Online-Server des Titels abgeschaltet, sodass der Titel fortan keine wirkliche Verwendung mehr findet. Wer *Project Spark* zwischen dem 5. Oktober 2015 und dem 13. Mai 2016 als Retail-Fassung erworben hat, wird laut Microsoft mit einer Gutschrift beglückt. Die zweite gute Nachricht: Alle Entwickler des für das Spiel verantwortlichen Studios Team Abakta wurden zwischenzeitlich schon in andere Abteilungen versetzt und mussten nicht entlassen werden]

Tera [wird seinen Weg auf die Xbox One und Playstation 4 finden. Dies lässt sich aus einer ausgeschriebenen Anzeige des südkoreanischen Entwicklers Bluehole Studio entnehmen. Weitere Details zur Konsolenumsetzung des Action-MMORPG liegen bislang noch nicht vor, ebenso wie ein ungefährer Release-Termin]

Tetris [wird verfilmt. So falsch diese Meldung auch klingen mag, so ernst ist es offenbar den Threshold Global Studios. Erst kürzlich wurde beschlossen, dass die Dreharbeiten kommenden Jahr in China beginnen sollen, als Budget sind momentan 80 Millionen Pfund vorgesehen. Eine Komödie soll der *Tetris*-Film offenbar nicht werden, denn das Studio peilt angeblich einen Sci-Fi-Thriller an]

Warner Bros. Interactive [hat angekündigt, am 18. Juli 2016 die Batman-Compilation *Return to Arkham* zu veröffentlichen. Wie der Name andeutet, handelt es sich dabei nicht um ein komplett neues Spiel, sondern um Xbox-One-Umsetzungen von *Batman: Arkham Asylum* und *Batman: Arkham City*. Das Bundle soll mit umfangreichen Updates und Veränderungen veröffentlicht werden, genaue Details sparte sich der Publisher aber noch auf]



NINTENDO NX KOMMT IM MÄRZ 2017

BIZ Das nächste *Zelda* wird nicht mehr in diesem Jahr auf den Markt kommen.

Lange Zeit war unklar, ob Nintendo seine nach wie vor nicht enthüllte NX-Konsole noch in diesem Jahr zeigen würde. Auf dem Ende April abgehaltenen Investorenmeeting brachte Präsident Tatsumi Kimishima nun neue Details ans Tageslicht. Beim Weihnachtsgeschäft 2016 wird die NX keine Rolle spielen – erst im kommenden März wird das Gerät weltweit an den Start gehen. Gleichzeitig wurde auch das publik gemacht, womit ohnehin schon alle gerechnet hatten: Das kommende *The Legend of Zelda* erscheint neben Wii U auch für NX; ebenfalls nicht mehr in diesem Jahr, sondern auch erst 2017 als Launchtitel

für die NX. Mit sowohl diesem Schritt als auch der Verschiebung der Konsole ins nächste Jahr möchte Nintendo sicherstellen, dass zum Konsolenstart ein breites Softwareangebot in den Läden steht, um eine Flaute wie zuletzt bei der Wii U zu vermeiden. Auch auf der diesjährigen E3 in Los Angeles spielt die NX keine Rolle. Stattdessen möchte man die neue Hardware zu einem späteren Zeitpunkt genauer vorstellen. Mit noch in diesem Jahr veröffentlichten Informationen darf allerdings definitiv gerechnet werden. Man darf gespannt sein, womit uns Nintendo dieses Mal überraschen wird.



Im Vorfeld veröffentlichte NX-Bilder – wie dieser **Controller** – erwiesen sich als Fake.

MICROSOFT ERHÖHT DIE PREISE

BIZ Xbox Live Gold wird künftig für einige ausgewählte Länder teurer.



In einigen ausgewählten Ländern wird **online zu spielen** künftig noch teurer.

Preiserhöhungen hat niemand gern, sie werden aber immer wieder mal gezwungenermaßen vorgenommen – in diesem Falle ist Microsoft an der Reihe. Wie das Redmonder Unternehmen jüngst mitteilte, habe man vor, künftig die Preise der Xbox-Live-Gold-Mitgliedschaft zu erhöhen. Diese Erhöhung soll allerdings nicht weltweit durchgeführt werden, sondern nur in folgenden sechs Ländern: Österreich, Ungarn, Israel, Südafrika, Schweden und der Türkei. Deutsche Spieler bleiben also verschont. Als Grund gab Microsoft an, dass die Preise aufgrund der mittlerweile zu

gravierenden Wechselkursschwankungen vorgenommen werden müssen. Wie hoch die einzelnen Erhöhungen am Ende ausfallen werden, ließ sich bis zum Redaktionsschluss noch nicht in Erfahrung bringen. In Schweden beispielsweise belaufen sich die Kosten für eine monatliche Mitgliedschaft gegenwärtig auf 79 schwedische Kronen, was umgerechnet einen Wert von 8,46 Euro betrifft. Zocker in Ungarn hingegen müssen knapp 2.000 ungarische Forint auf den Tisch legen, was in Deutschland auf einen Wert von gut 6,35 Euro käme. Deutsche bezahlen monatlich 6,99 Euro.

NINTENDO VERKAUFT SEINE BASEBALL-ANTEILE

BIZ Knapp 24 Jahre nach dem Aufkauf soll bald der letzte Ball geschlagen werden.

Im Jahr 1992 kaufte Nintendos damaliger Präsident Hiroshi Yamauchi die Mehrheitsanteile am US-Baseballclub Seattle Mariners auf. Angeblich wollte er damit die Präsenz von Nintendo in den USA stärken. Dieser Baseballclub war damals in finanziellen Schwierigkeiten und drohte sogar, sich auflösen zu müssen. Daraufhin kaufte Nintendo 55 % der Anteile für mehrere Millionen US-Dollar auf und ermöglichte somit, dass das Team erhalten bleiben konnte. Der neue Präsident des Unternehmens, Tatsumi Kimishima, kündigte auf dem jüngst abgehaltenen Investorenmeeting an,

dass Nintendo seine Anteile an den Seattle Mariners verkaufen wolle. Eine weitere Zusammenarbeit mit dem Verein sah Nintendo für das Unternehmen als nicht mehr profitabel an. Am 28. April verkündete Nintendo per Twitter, dass es seine Anteile an dem Baseballclub an die anderen Anteilseigner veräußern werde und mit lediglich zehn Prozent der Aktion an dem Verein beteiligt bleibe. Das verwunderte viele Fans, da Nintendo bis jetzt eine profitable Kooperation mit dem Baseballclub pflegte. Der Verkauf wird Nintendo knapp 600 Millionen Dollar einbringen.



Das aktuelle Logo der **Seattle Mariners**. Bald werden sie ohne Big N auskommen müssen.

GERÜCHTEKÜCHE

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

NEUE MARKE VON TEAM NINJA



Weg vom Geprügel, hin zum **Horror**: Orientiert sich das neue Spiel an *Fatal Frame*?

Hersteller	Team Ninja
Genre	n. n. b.
Wahrscheinlichkeit	50%

PROTAGONIST VON WATCH DOGS 2



Hipster galore: Sehen wir hier das finale **Charakterdesign** des unangekündigten *Watch Dogs 2*?

Hersteller	Ubisoft
Genre	Action
Wahrscheinlichkeit	40%

FIVE NIGHTS AT FREDDY'S



Die **gruseligen Puppen** jagen wohl bald auch One-Besitzern einen gehörigen Schrecken ein.

Hersteller	Scott Cawthon
Genre	Survival-Horror
Wahrscheinlichkeit	80%

NOCH MEHR SELTSAME INFOS

Bioware [arbeitet neben *Mass Effect: Andromeda* (siehe Newsflash auf der vorherigen Seite) wohl auch an einem noch unangekündigten Spiel. Dies geht aus einem Eintrag hervor, den Publisher Electronic Arts auf einer Präsentation zeigte. Auf diesem Dokument wurden mehrere Studios gelistet, welche aktuell Spiele im Action-Genre entwickeln – eine Sparte, in der auch Bioware auftaucht. Unklar ist jetzt, ob *Mass Effect* noch zum Genre der Action-Spiele gezählt wird oder ob der Eintrag sich auf ein ganz neues Spiel bezieht]

Techland [verstehen sich vor allem auf Games mit Zombies und reichlich Pixelblut. Da ist es nicht unwahrscheinlich, dass das Studio an gleich zwei neuen Titeln arbeitet – einer davon soll ein bislang nicht angekündigtes Rollenspiel mit westlicher Thematik sein]

Resident Evil 7 [könnte auf der diesjährigen E3 zu den ganz großen Enthüllungen zählen. So zumindest behauptet es Dr. Serkan Toto, CEO von Kantan Games, der mit ähnlichen Gerüchten schon in den vergangenen Jahren diverse Male richtig lag. Für noch mehr Zunder sorgt die Tatsache, dass Capcom Jordan Amaro mit ins Boot geholt hat, der als Designer für *Metal Gear Solid 5* und auch der Horror-Demo *P.T.* bei Kojima Productions gearbeitet hat. Weiterhin beabsichtigt Capcom laut Toto, dass sich der siebte Teil deutlich mehr den früheren Wurzeln des Survival-Horror widmen soll. Ab dem 16. Juni kann eventuell mit handfesten Infos gerechnet werden, wenn Capcom den Zombie aus dem Sack lässt]

Prey 2 [könnte, sofern man der Internetseite Kotaku Glauben schenken möchte, auf der diesjährigen E3 erstmals gezeigt werden. Angeblich sollen die Entwicklungsarbeiten von Arkane Austin durchgeführt werden, das Spiel selbst soll sich in großen Teilen vom 2011er-Vorgänger unterscheiden. Es besteht daher auch die Wahrscheinlichkeit, dass von einem komplett anderen Titel die Rede ist. Publisher Bethesda hat sich zu den Gerüchten nicht geäußert]

Sega [untersucht derzeit die Möglichkeit, sowohl den ersten als auch den zweiten Teil von *Shenmue* mit einer Remaster-Version neu auf den Markt zu bringen. Dies bestätigte Segas Community & Social Marketing Manager in einem jüngst veröffentlichten Video. Allzu bald sollte man mit einer Ankündigung jedoch nicht rechnen, da der Publisher momentan noch genau überlege, ob dieses Vorhaben realisierbar sei. Ein großes Problem stellen dabei die lizenzierten Produkte und Marken dar, welche in *Shenmue* bislang vorkamen. Hierzu müsste man aber die Lizenzrechte erneuern, weshalb Sega in Erwägung zieht, eventuelle HD-Ports an dieser Stelle genau zu überarbeiten]

GAMEWATCH

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

IN ENTWICKLUNG

	Spielname	360/One	Genre	Hersteller	Termin
	Adrift	nein/ja	Adventure	505 Games	2016
	Animusic: The Video Game	ja/ja	Musikspiel	Microsoft	2016
Update	Ark: Survival Evolved	nein/ja	Adventure	Studio Wildcard	4. Quartal 2016
Update	Assetto Corsa	nein/ja	Rennspiel	505 Games	26. August 2016
Review	Battle Worlds Kronos	nein/ja	Strategie	Nordic Games	26. April 2016
Review	Battleborn	nein/ja	Action	2K Games	3. Mai 2016
Preview	Battlefield 1	nein/ja	Ego-Shooter	Electronic Arts	21. Oktober 2014
	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.
Preview	Call of Duty: Infinite Warfare	nein/ja	Ego-Shooter	Activision	4. November 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.
	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.
	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.
Review	Dirt Rally	nein/ja	Rennspiel	Koch Media	5. April 2016
Preview	Dishonored 2	nein/ja	Action	Bethesda	11. November 2016
Review	Doom	nein/ja	Ego-Shooter	Bethesda	13. Mai 2016
Neu	Dragon Ball Xenoverse 2	nein/ja	Beat 'em Up	Dimps	2016
	Earthlock: Festival of Magic	nein/ja	Rollenspiel	Snowcastle Games	2016
	Edge of Twilight	ja/nein	Adventure	Fuzzyeyes Limited	n.n.b.
	Elex	nein/ja	Rollenspiel	Piranha Bytes	2017
	Experience 2 (Arbeitstitel)	nein/ja	Rollenspiel	n.n.b.	n.n.b.
Update	Final Fantasy XV	nein/ja	Rollenspiel	Square Enix	30. September 2016
	For Honor	nein/ja	Action	Ubisoft	2016

ARK: SURVIVAL EVOLVED



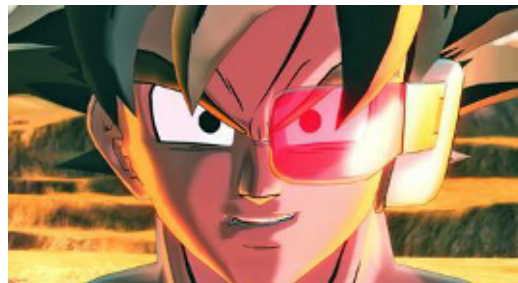
Hatten wir schon als **Beta-Vorschau** im Heft, dauert jetzt aber noch etwas.

ASSETTO CORSA



Irgendwie ironisch, oder? **Ein Rennspiel, das sich verspätet...**

DRAGON BALL XENOVERSE 2



Tolle Nachrichten für alle Fans der **DBZ-Prügelspielsreihe**: Teil 2 ist unterwegs!

FINAL FANTASY XV



Man soll es ja kaum glauben, aber *Final Fantasy XV* hat ein **Releasedatum!**

	Spielename	360/One	Genre	Hersteller	Termin
Update	Gears of War 4	n.n.b./ja	Action	Microsoft	11. Oktober 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
Update	Hellraid	ja/nein	Action	Techland	n.n.b.
Update	Hitman	nein/ja	Action	Square Enix	2017
Preview	Homefront: The Revolution	nein/ja	Ego-Shooter	Crytek	20. Mai 2016
Update	Hunt: Horrors of the Gilded Age	nein/ja	Action	Crytek	2016
	Inside	nein/ja	Jump & Run	Playdead	2016
	Ion	nein/ja	Simulation	RocketWerkz	n.n.b.
	Kingdom Come: Deliverance	nein/ja	Rollenspiel	n.n.b.	2016
	Kingdom Hearts 3	nein/ja	Rollenspiel	Square Enix	n.n.b.
Preview	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
Preview	Mafia 3	nein/ja	Action	2K Games	7. Oktober 2016
	Marc Ecko's Getting Up 2	nein/ja	Action	n.n.b.	n.n.b.
	Mass Effect: Andromeda	n.n.b./n.n.b.	Rollenspiel	Electronic Arts	1. Quartal 2017
Update	Mighty No. 9	ja/ja	Action	Comcept	24. Juni 2016
Preview	Mirror's Edge: Catalyst	nein/ja	Action	Electronic Arts	9. Juni 2016
	Nuclear Throne	nein/n.n.b.	Action	Vlambeer	2016
	Oddworld: Soulstorm	n.n.b./n.n.b.	Jump & Run	Oddworld Inhabitants	2017
	One Piece: Burning Blood	nein/ja	Beat 'em Up	Bandai Namco	3. Juni 2016
	Outlast 2	nein/ja	Adventure	Red Barrels	4. Quartal 2016
Preview	Overwatch	nein/ja	Ego-Shooter	Blizzard Entertainment	24. Mai 2016
	Phantom Dust	nein/ja	Action	Microsoft	n.n.b.
Update	Pit People	nein/ja	n.n.b.	The Behemoth	n.n.b.
	Recore	nein/ja	Adventure	Microsoft	2016
	Resident Evil 2 Remake	nein/ja	Adventure	Capcom	n.n.b.
Update	Sacrilegium	ja/nein	Action	Topware	n.n.b.
	Scalebound	nein/ja	Adventure	Microsoft	2017
	Scivelation	nein/ja	Action	Topware	2016
	Sea of Thieves	nein/ja	Adventure	Microsoft	2016
	Shadow Warrior 2	nein/ja	Ego-Shooter	Devolver Digital	2016
	Shantae: Half-Genie Hero	ja/ja	Jump & Run	WayForward	n.n.b.

GEARS OF WAR 4

Und Tschüss, schwammige Quartalsangabe! *GoW4* erscheint am **11. Oktober**.

HELLRAID

Noch nicht gecancelt, aber offiziell „pausiert“. **Schaut nicht gut aus.**

HITMAN

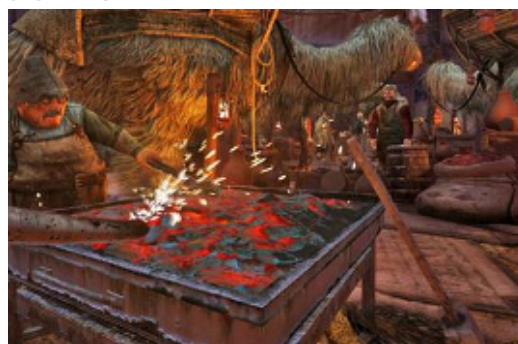
Die ersten Episoden sind schon da, die **Retail-Version** folgt aber erst 2017.

MIGHTY NO. 9

Mmmhmm. Wir glauben an den Releasetag, **wenn es so weit ist.**

	Spielname	360/One	Genre	Hersteller	Termin
	Shaq Fu: A Legend Reborn	ja/ja	Beat 'em Up	Big Dee Productions	n.n.b.
	Sniper: Ghost Warrior 3	nein/ja	Action	Koch Media	2. Quartal 2016
	South Park: The Fractured but Whole	nein/ja	Rollenspiel	Ubisoft	n.n.b.
	Space Hulk: Deathwing	nein/ja	Ego-Shooter	Focus Home Interactive	2016
	Steamworld Heist	nein/ja	Jump & Run	Image & Form	2016
	Storm	nein/n.n.b.	Ego-Shooter	n.n.b.	2017
	Street Rod	ja/nein	Rennspiel	UIG	2015
	Subject 13	n.n.b./n.n.b.	Geschicklichkeit	n.n.b.	n.n.b.
Review	Superhot	nein/ja	Ego-Shooter	Microsoft	3. Mai 2016
Update	Syberia 3	nein/ja	Adventure	Anuman Interactive	Dezember 2016
	System Shock 3	nein/ja	Rollenspiel	n.n.b.	n.n.b.
	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.
Update	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
	The Solus Project	nein/ja	Adventure	Teotl Studios	Mai 2016
	The Surge	nein/ja	Rollenspiel	Deck 13	2017
	The Technomancer	nein/ja	Rollenspiel	Focus Home Interactive	2016
	The Walking Dead	nein/ja	Ego-Shooter	505 Games	2017
Review	The Walking Dead: Michonne	ja/ja	Adventure	Telltale Games	n.n.b.
Preview	The Witcher 3: Blood and Wine	nein/ja	Rollenspiel	Bandai Namco	31. Mai 2016
	Timesplitters Rewind	n.n.b./n.n.b.	Ego-Shooter	Fan-Projekt	n.n.b.
	Titanfall 2	nein/ja	Action	Electronic Arts	n.n.b.
	Tom Clancy's Ghost Recon Wildlands	nein/ja	Action	Ubisoft	n.n.b.
Review	Trackmania Turbo	nein/ja	Rennspiel	Ubisoft	24. März 2014
	Vampyr	nein/ja	Rollenspiel	Focus Home Interactive	2017
	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
Update	Warhammer: The End Times – Vermintide	nein/ja	Ego-Shooter	Fatshark	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

SYBERIA 3



Teil 3 schafft seinen **angepeilten Herbst-Release** nicht ganz.

TEKKEN X STREET FIGHTER



Nicht gecancelt, aber in der Entwicklung ebenfalls **erst mal gestoppt**.

THE WITCHER 3: BLOOD AND WINE



Die *Witcher*-Macher haben uns besucht und ein **Sneak Peek** mitgebracht.

WARHAMMER: THE END TIMES – VERMINTIDE



Sollte mittlerweile erschienen sein, **ist es aber nicht**. Warum? Gute Frage!

OUT OF THE BOX

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

BEUNRUHIGENDER TREND DES MONATS

KONAMI PRODUZIERT MIST – UND ERNTET DAMIT KOHLE!

Es war einmal ein Spielestudio namens Konami, das war bei Fans sehr beliebt. *Metal Gear Solid*, *Silent Hill*, *Castlevania* und Co. brachten diese zum verzückten Seufzen. Dann jedoch beschloss die böse Stiefmutter Konamis, Madame Management, dass es jetzt einmal gut sein müsse mit dem hervorragenden Ruf. Also stieg man fast vollends aus dem klassischen Spielegeschäft aus und konzentrierte sich fortan auf die Produktion billiger, lieblos gemachter Mobile Games und japanischer Glücksspiel-Automaten. Und wenn sie nicht gestorben sind, dann zerstören sie ihre Reputation noch heute – und bekommen durch den Erfolg leider Zusprache für ihre katastrophale Neuausrichtung: Der Profit des Unternehmens ist im letzten Geschäftsjahr ordentlich angestiegen. Maßgeblichen Anteil daran trägt das Touchscreen-Spielchen *Jikkyou Pawafuru Puroyakyu*, das satte 22 Millionen Mal heruntergeladen wurde. So traurig es ist: Es ist wohl Zeit, sich endgültig von den geliebten Marken des einstigen Vorzeige-Publishers zu verabschieden.



REPETITIVE AUSSAGE DES MONATS



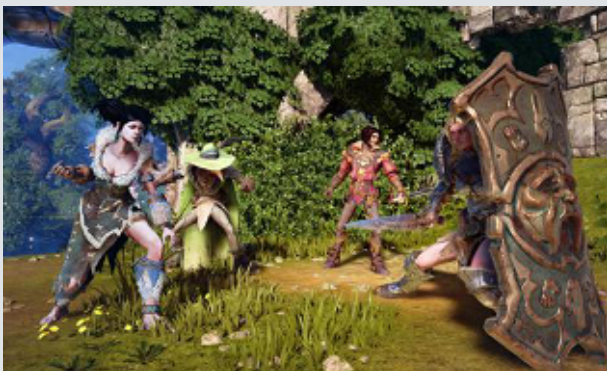
STREAMING IST WIEDER EINMAL DIE ZUKUNFT!

Aufgekommen ist er während der Xbox-, Gamecube- und PS2-Ära: der Trend, dass Publisher sich hinstellen und sagen, mit dieser oder maximal der nächsten Konsolengeneration sei das Ende der klassischen Wohnzimmer-Spielemaschinen endgültig erreicht. Dass es nicht so ist, beweisen aktuell die Erfolge der Microsoft- und Sony-Konsolen – wenngleich die Macher der Xbox One angesichts der massiven Kritik bezüglich der ursprünglichen Launch-Pläne erst einmal davon überzeugt werden mussten, dass es kein geschickter Schachzug ist, exakt das Gegenteil dessen zu tun, was die Kunden sich wünschen. Jetzt ist auf jeden Fall Ubisofts Präsident Yves Guillemot dran und sagt, dass noch eine Konsolengeneration kommen würde, dann wäre aber wirklich Schluss: Die Xbox ... ähm ... Three? ... und die Playstation 6 würden seiner Meinung nach dann höchstwahrscheinlich ausschließlich auf Inhalte-Streaming setzen. Ob's denn stimmt, verraten wir euch aller Voraussicht nach ungefähr im November 2024.

ENTWICKLER-WUNSCHTRAUM DES MONATS

LIONHEAD WOLLTE *FABLE 4* MACHEN – DURFTE ABER NICHT

Schon im vergangenen Monat verkündeten wir die traurige Botschaft: Das britische Studio Lionhead Studios hat dichtgemacht. Gleichzeitig wurde bekannt gegeben, dass das Mehrspieler-Abenteuer *Fable Legends* nicht mehr erscheinen wird. Zumindest damit dürften die Entwickler kein allzu großes Problem haben – Lust darauf, an dem Titel zu arbeiten, hatten sie ohnehin nie: Wie John McCormack, vormals Art Director bei Lionhead, nun bekannt gab, war man ursprünglich mit einer Idee für *Fable 4* an Microsoft herangetreten. Das Spiel hätte vom Viktorianischen Zeitalter inspiriert sein und die bekannte fiktive Metropole Bowerstone im Stil Londons dieser Zeit darstellen sollen. Grundsätzlich war Spiel deutlich düsterer als die Vorgänger konzipiert. Microsoft jedoch gefiel all das nicht, sie planten, das Studio mehr in Richtung Free2Play und auf Langlebigkeit ausgerichtete Spiele hin auszurichten. Das Ergebnis war *Fable Legends* – wie toll diese Entscheidung sich entwickelt hat, sehen wir jetzt ja.



ZEITDRUCK DES MONATS



STAR WARS: BATTLEFRONT HÄTTE FAST EINE STORY GEHABT

Und gleich noch einmal eine fragwürdige Management-Entscheidung (siehe Text links)! Der Chef der EA Studios, Patrick Söderlund, stellte nun klar, dass der Mehrspieler-Shooter im *Star Wars*-Universum, *Star Wars: Battlefront*, ursprünglich tatsächlich über eine Kampagne hätte verfügen sollen. Dieser Plan wurde jedoch schon vor der erstmaligen offiziellen Präsentation des Titels über den Haufen geworfen – und zwar, damit das Spiel rechtzeitig zum Kinostart von *Star Wars Episode VII: Das Erwachen der Macht* in den Läden landen konnte. Unter anderem deswegen stand der Shooter bei Fans und Testern in der Kritik – wobei der geringe Umfang und der geringe spielerische Anspruch natürlich ebenfalls ihr Übriges taten. Für den bereits angekündigten zweiten Teil versprechen die Macher jedoch Besserung, eine Kampagne soll diesmal auf jeden Fall Teil des Paketes sein. Wir hoffen bloß, dass diese dann nicht genauso vergessenswert daherkommt wie die Singleplayer-Parts in Spielen wie *Evolve* oder *Rainbow Six: Siege*.

Wer hätte damit gerechnet? Der nächste Teil der *Battlefield*-Reihe führt uns auf die blutigen Schlachtfelder des Ersten Weltkrieges.

BATTLEFIELD 1



Battlefield 1 soll das **gesamte Arsenal des Ersten Weltkrieges** auf die virtuellen Schlachtfelder bringen, so auch Panzer.

Was für eine gelungene Überraschung! Obwohl man in diversen Internetforen bereits Wochen vor dem Ankündigungs-Event munkelte, dass der nächste Teil der Ego-Shooter-Reihe uns in die Schützengräben des Ersten Weltkrieges führen würde, mochten das wohl die meisten unter uns nicht wirklich glauben. So tippte nicht nur ein Großteil der Redaktion auf eine Rückkehr zu den Ursprüngen der Serie, sprich in die Schlachtfelder des Zweiten Weltkrieges, sondern auch laut einer von uns durchgeführten Umfrage ebenso fast die Hälfte unserer Leser (weitere Ergebnisse im Kasten auf der nächsten Seite).

Doch trotz anderer Erwartungen schlug der ziemlich kurze Trailer wie eine Bombe ein. Das Filmchen wurde auf den insgesamt drei Ankündigungs-Events in Berlin, London sowie San Fran-

cisco mit Freudenschreien aufgenommen – und ebenso im Internet. Vor allem die Meldung, dass *Battlefield 1* bereits jetzt auf Youtube zum beliebtesten Trailer aller Zeiten erklärt wurde, dürfte den fleißigen Entwicklern einen riesigen Motivationschub bis zur voraussichtlichen Fertigstellung in diesem Oktober geben.

Wie die Vorgänger – nur besser!

Doch was konnte man eigentlich abseits des Erste-Weltkrieg-Settings auf den Events erfahren? Wir waren in Berlin vor Ort und hörten zwei Entwicklern und einem Community-Mitglied, das *Battlefield 1* bereits ausführlich spielen durfte, dabei zu, als sie auf einem Panel ihre eher PR-lastigen Sätze von sich gaben. So war der Tenor von allen dreien, dass man mit *Battlefield 1* das Erste-Weltkriegs-Spektakel schlechthin

abliefern werde, das alle wichtigen Stärken der Ego-Shooter-Reihe beinhalten soll. 64-Spieler-Gefechte auf gigantischen Schlachtfeldern? Check! Glaubwürdige Zerstörungs-Engine, die uns fast alle Gebäude zerlegen lässt? Natürlich mit an Bord. Ein Fokus auf Teamplay und ein ausgeklügeltes Klassen-System? Wieder dabei! Brachiale Soundkulisse sowie ein riesiger grafischer Fortschritt gegenüber den Vorgängern? Versprochen! Die Fans der Serie schätzen diese Features und wissen auch, dass die schwedischen Entwickler ihr Wort halten – wenn man von Bugs und anderen Problemen zum Start absieht.

Allerlei Waffen

Ebenso will Dice das Arsenal des Ersten Weltkrieges in der ganzen Breite auf die Schlachtfelder bringen. Zum Beispiel wird man mit Panzern Jagd

DIE DREI EDITIONEN VON BATTLEFIELD 1

Wie üblich gibt Electronic Arts schon jetzt allen Vorbestellern die Möglichkeit, *Battlefield 1* zu kaufen. Wir stellen euch die Editionen vor.

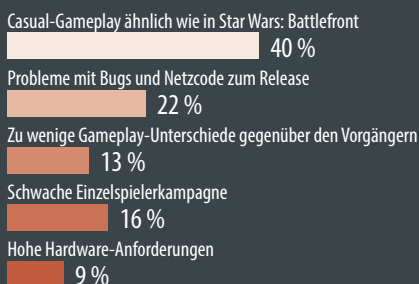
Bereits am 21. Oktober soll es so weit sein, denn dann will Electronic Arts *Battlefield 1* veröffentlichen. Neben einer Standardversion für 70 Euro bringt der Publisher auch eine Early Enlisted Deluxe Edition auf den Markt. Die besondere Fassung kostet ganze 20 Euro mehr und ermöglicht einen Vorabzugriff drei Tage vor dem Launch auf die Schlachtfelder des Ersten Weltkrieges. Außerdem enthält die Deluxe Edition das *Roter Baron*- und *Lawrence von Arabien*-Paket sowie weitere fünf Battlepacks mit zusätzlichen Waffen, Fahrzeugen und Ausrüstungsgegenständen. Die volle Packung *Battlefield 1* gibt's mit der Collector's Edition, die für 220 Euro auf den Markt kommen soll. Das Paket bringt eine 14 Zoll große Statue, ein Kartenspiel, ein Propaganda-Poster, einen Aufnäher, exklusive Download-Inhalte sowie alle Inhalte der Deluxe Edition mit sich.



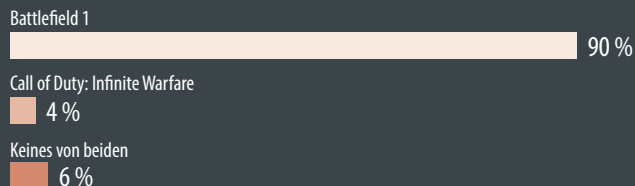
GROSSE UMFRAGE ZU BATTLEFIELD 1

Mehr als 1.200 Leser haben bei einer auf unserer Webseite durchgeführten Umfrage zu *Battlefield 1* teilgenommen. Das Ergebnis spricht für sich: Der Debüt-Trailer hat bei unseren Lesern einen hervorragenden Eindruck hinterlassen. Besonders freuen sich die Umfrageteilnehmer auf authentische Schauplätze des ersten Weltkrieges und Luftkämpfe mit Doppeldeckern. Zu den größten Befürchtungen zählen Probleme mit Bugs und Netcode zum Release.

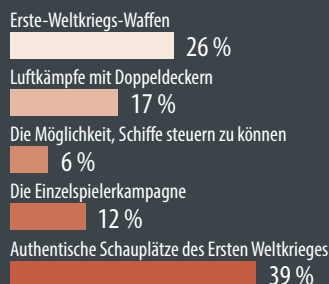
Was ist eure größte Befürchtung bei Battlefield 1?



Welches Spiel würdet ihr nach aktuellem Infostand eher kaufen?



Worauf freut ihr euch am meisten bei Battlefield 1?



auf die feindlichen Fußsoldaten machen, mit Doppeldeckerflugzeugen Duellen in luftigen Höhen bestreiten und gar mit Zeppelinen Bomben auf die Gegner werfen. Zudem wird man zum ersten Mal in der Reihe auf Pferden in die Schlacht reiten, aber auch wie gewohnt mit leichten Maschinengewehren auf gegnerische Squads feuern. Ergo: Alles, was man aus Erzählungen und Bildern aus dem Ersten Weltkrieg so kennt, wird aller Wahrscheinlichkeit nach bei *Battlefield 1* mit an Bord sein.

Der geneigte Militärgeschichtler wird an dieser Stelle wohl kurz aufschreiben. Denn natürlich wurden die gigantischen Luftschiffe nie auf Schlachtfeldern eingesetzt und ob man mit den elendig langsamen britischen Tanks der Mark-Reihe tatsächlich auf die Pirsch nach dem Feind ging, ist auch die Frage. Doch auf der Veranstaltung betonten die Entwickler, dass das Gameplay einen höheren Stellenwert hat als ein unnötig hoher Realismusgrad. *Battlefield 1* soll eben ein Spektakel werden, bei dem der Spaß an erster Stelle steht.

Fragwürdiges Setting?

Dass Unterhaltung bei einem stark belasteten Szenario wie dem Ersten Weltkrieg eine so prominente Rolle einnehmen soll, hat bei einigen Medien für einen Aufschrei gesorgt. Manche Kolumnisten halten es für moralisch verwerflich, dass man ei-

nen so grausamen Krieg mit Millionen Opfern als hollywoodartiges Action-Spektakel in Szene setzt. Das ist ein berechtigter Vorwurf, den Dice sich wohl oder übel gefallen lassen muss. Doch *Battlefield 1* ist beileibe nicht der erste Ego-Shooter mit einem historischen Szenario. Wenn man zudem bedenkt, dass die *Call of Duty*-Reihe sich in den ersten Teilen mit dem weitaus schlimmer belasteten Zweiten Weltkrieg ziemlich oberflächlich beschäftigte und dies den Spielspaß für die allermeisten nicht schmälerte, machen wir uns in dieser Hinsicht kaum Gedanken. *Battlefield 1* ist eben ein Spiel und da ist der Spaßfaktor für die meisten Spieler am wichtigsten.

Kampagne: Potenzial vorhanden!

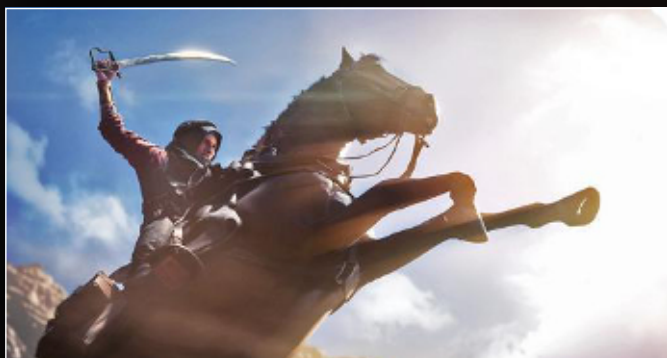
Außerdem wissen wir noch nicht genau, was Dice aus der Einzelspielerkampagne machen wird. Auf der Veranstaltung blieben die Entwickler sehr vage und sagten nur, dass sie uns zu Schauplätzen des Ersten Weltkrieges führen wollen, die allgemein nicht ganz so bekannt sind. Wir sahen zum Beispiel auch Bilder von einem Wüsten-Setting, das bei Geschichtsinteressierten gleich Erinnerungen an Lawrence von Arabien weckt. Thomas Edward Lawrence, wie der gute Mann eigentlich hieß, ging wegen seiner Beteiligung an dem von den Briten forcierten Aufstand der Araber gegen

das Osmanische Reich in die Geschichtsbücher ein. Die Rebellion in Nahost ist ein Konflikt, den Historiker je nach Nationalität unterschiedlich deuten. Lag die Freiheit der arabischen Stämme den Engländern tatsächlich zumindest ein wenig am Herzen oder ging es ihnen vielmehr einfach darum, ihren eigenen Frontabschnitt auf Kosten der Nomaden in Gallipoli zu entlasten? Mit einem solchen Schauplatz hat Dice auf jeden Fall die Gelegenheit, uns eine kleine Geschichtsstunde zu geben und zudem das Interesse der Spieler an dem grausamen Ersten Weltkrieg und seinen nachhaltigen Auswirkungen zu wecken. Falls den Entwicklern Ähnliches gelingt, würden wir es auf jeden Fall begrüßen!

Warten auf Godot

Wir müssen uns aber noch ein wenig in Geduld üben, bis wir weitere handfeste Fakten über die Einzelspielerkampagne und den genauen Aufbau des Mehrspielermodus bekommen. Auf Electronic Arts' hauseigener EA-Play-Messe am 13. Juni wollen die Entwickler uns neue Informationen liefern. Wir brauchen ja wohl nicht weiter betonen, dass wir mehr als gespannt sind. *Battlefield 1* hat sich mit dem gelungenen Trailer einen Platz auf den oberen Rängen unserer Most-Wanted-Liste des Jahres gesichert!

(MS)



Yee-haw! Eine echte Neuerung für die Reihe ist die Möglichkeit, auf **Pferden** ins Gefecht zu reiten.



Eine Konzeptzeichnung legt eine mögliche **alternative Geschichtsschreibung** nahe.

KOLUMNE: DER ERSTE WELTKRIEG ÄNDERT ALLES?

Unser Nordlicht Matti ist nicht nur ein *Battlefield*-Fan der ersten Stunde, sondern auch ein studierter Historiker. In seiner Kolumne geht er auf das frische Setting ein.

„Den Mutigen gehört die Welt“ – dieses abgehalfterte Sprichwort kam mir zuerst in den Sinn, als ich beim *Battlefield*-Enthüllungs-Event in Berlin war und die ersten Begeisterungstürme den vollen Saal des Kosmos-Kinos durchzogen. Haben sich die schwedischen Entwickler bei *Battlefield 1* tatsächlich für ein Setting entschieden, das bislang aus gutem Grund in kaum einem Shooter thematisiert wurde – und haben sie damit obendrein noch Erfolg?

Ich für meinen Teil freue mich jedenfalls riesig darüber, dass sich die beiden großen Ego-Shooter des Jahres nicht wieder einmal gleichen wie ein Ei dem anderen. Doch wie muss es den fleißigen Mitarbeitern von Dice in den letzten Monaten und Jahren ergangen sein, war die nächste Frage, die sich mir stellte. Die Entscheidung, ein Setting wie den Ersten Weltkrieg für ein millienschweres Spiel auszusuchen, birgt nicht gerade wenige wirtschaftliche Risiken. Zum einen kann man bei einem Zukunfts-Setting, wie etwa im kommenden *Call of Duty*, der Kreativität deutlich mehr Platz einräumen und zudem rührt man mit einem ausgedachten Szenario nicht etwas an, das von Historikern zu Recht als die Urkatastrophe des 20. Jahrhunderts bezeichnet wird.

Kann man ein unterhaltsames Action-Spektakel um einen Krieg aufbauen, der nicht nur fast zehn Millionen Soldaten das Leben kostete, sondern zugleich die Einbahnstraße zu den größten Verbrechen des vergangenen Jahrhunderts, sprich zum sogenannten Dritten Reich darstellt? Nach dem Enthüllungs-Event in Berlin bin ich mir sicher: Ja, das kann man. Denn auch wenn ich die Entscheidung über das – sagen wir mal eigenwillige – Setting als wirklich mutig empfinde, geht Dice in anderen Bereichen, beispielsweise beim Gameplay, doch eher auf Nummer sicher. So dürfen wir uns auch in *Battlefield 1* auf ebene beliebten 64-Spieler-Gefechte freuen, die seit *Battlefield 1942* den Kern der Serie ausmachen. Ebenso scheint die Einzelspielerkampagne uns wieder durch die halbe Weltkugel zu führen und auch die Zerstörungs-Engine soll eine große Rolle spielen. Daher mache ich mir nicht allzu große Hoffnungen, dass *Battlefield 1* uns auf

eine moralische Weise aufrütteln wird und die Grausamkeit des Krieges vor Augen führt.

Auf der Veranstaltung wurden die Entwickler auch nicht müde, ebendies zu betonen: *Battlefield 1* wird alle wichtigen Aspekte der Serie beinhalten, natürlich noch schöner und noch besser. Wenn die Vorgänger sich also viel eher am Krieg ergötzt haben und allerhöchstens mal plump per Tastendruck Emotionen hervorrufen wollten, sehe ich dies für den kommenden Teil ebenso – eines Besseren lasse ich mich natürlich gerne belehren!

„Kann man aus dem Ersten Weltkrieg ein unterhaltsames Action-Spektakel machen?“

Die Betonung der „*Battlefield*-Werte“ während des Events wirkte auf mich zudem ein wenig so, als sei man sich in Stockholm nicht ganz sicher gewesen, ob das Erste-Weltkrieg-Setting bei allen potenziellen Käufern so gut ankommen würde. Wenn nicht, bleibt ja trotzdem noch ein vollwertiges – nein, ein verbessertes! – *Battlefield* über und daher muss sich keiner Sorgen um ein mögliches Verkaufsdesaster machen.

Damit geht für mich aber leider auch etwas Negatives einher: Ich habe die kleine Sorge, dass *Battlefield 1* spielerisch nicht großartig anders sein wird als seine Vorgänger. Klar, wir werden mit Pferden, Zeppelinen, Doppeldeckern und allem, was das Arsenal des Ersten Weltkrieges so

hergibt, auf riesigen Schlachtfeldern kämpfen. Aber macht das gameplaytechnisch tatsächlich einen großen Unterschied? Ich befürchte nicht. Bei einem Interview fragte ich dann auch einen Entwickler, was nun die seiner Meinung nach größte Gameplay-Neuerung sein würde? Darauf bekam ich die Antwort, dass die Möglichkeit, mit dem eigenen Squad den Server zu wechseln, wohl zu den wichtigsten gehört. Squad-Serverwechsel? Ernsthaft? Natürlich begrüße ich diese Option, aber ich hätte ehrlich gesagt doch ein wenig mehr erwartet. Am Ende wird *Battlefield 1*

bis auf das wirklich erfrischende Setting wohl ein ziemlich klassischer Vertreter meiner liebsten Online-Shooter-Reihe werden. Ob man das nun begrüßt oder verteufelt, das bleibt jedem selbst überlassen. Ich für meinen Teil freue mich jedenfalls auf den Release im Oktober, auch wenn ich noch die Hoffnung hege, dass

Dice im Laufe des Sommers einige etwas größere Gameplay-Neuerungen ankündigt.



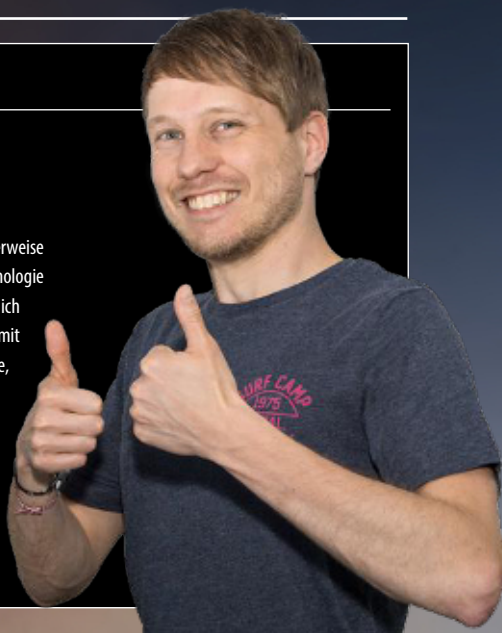
UNSERE MEINUNGEN ZUM SPIEL

David Martin:

„Selten habe ich mir einen Trailer so oft angeschaut wie den von *Battlefield 1*.“

Der Wahnsinn! Die Entwickler von Dice haben es abermals geschafft, mich heiß auf das neue *Battlefield* zu machen. Der erste Trailer, ein Leckerbissen: schnell aneinandergeschnittene Szenen, untermalt mit fetziger Musik und fettem Bass. Selten habe ich mir einen Trailer so oft angeschaut wie den von *Battlefield 1*. Das Szenario im Ersten Weltkrieg habe ich in der Tat so erwartet, auch wenn ich mir mal wieder einen Schauplatz im Zweiten Weltkrieg gewünscht hätte. Egal: Der neue Ego-Shooter soll die typische *Battlefield*-DNA in sich tragen, spielerisch also nicht aus der Reihe tanzen. Dementsprechend ist alles dabei, was mein *Battlefield*-Herz begehrt: Panzer, Flugzeuge, Maschinengewehre und Artillerie. Dass die Entwickler mit dem Spiel vermutlich keine geschichtlich exakte Abhandlung erzählen und sich einen künstlerischen Freiraum gestatten, ist mir

nur recht. Denn damit legen sich meine Zweifel um ein möglicherweise entschleunigtes Gameplay. Schließlich war die vorhandene Technologie Anfang des 20. Jahrhunderts doch recht begrenzt. Besonders freue ich mich auf die anstehenden Gefechte im Schützengraben und die damit einhergehenden Nahkämpfe. Spannend finde ich auch die Tatsache, dass ich mich erstmals mit Pferden in die Duelle stürzen kann. Hier kommt es natürlich auf die Balance an – und wie sich die Vierbeiner schließlich steuern lassen. Da mache ich mir aber keine Gedanken. Vielmehr beschäftigt mich, ob es den Entwicklern diesmal gelingt, einen reibungslosen Launch zu gewährleisten. Ich hoffe, dass sie aus der vermurksten *Battlefield 4*-Veröffentlichung gelernt und ihre Schlüsse gezogen haben.



Sascha Lohmüller:

„Eine Handvoll guter Ideen und ein unverbrauchtes Setting – bin dabei. Über das Senfgas wird aber sicher noch diskutiert.“

Weltkrieg also. Der Erste zumal. Im Grunde hatten wir ja mit diesem Szenario fast schon gerechnet. Persönlich wäre mir zwar ein neues *Battlefield: Vietnam* lieber gewesen – allein um noch einmal in etwas modernerer Optik den Mekong per Patrouillenboot hinabzufahren, während Light my Fire von den Doors aus den Lautsprechern dröhnt. Muss ich das halt auf die Realität und meinen nächsten Urlaub verschieben. Aber gut, mit einem WW1-Setting bin ich auch mehr als zufrieden. Nach gefühlten 1.000 Shootern, die in der Gegenwart oder der nahen Zukunft spielen, wurde es auch langsam mal wieder Zeit für eine etwas weniger verbrauchte Epoche – auch wenn das natürlich immer mit vielen Fragen verbunden ist und einen gewissen Einfallsreich-

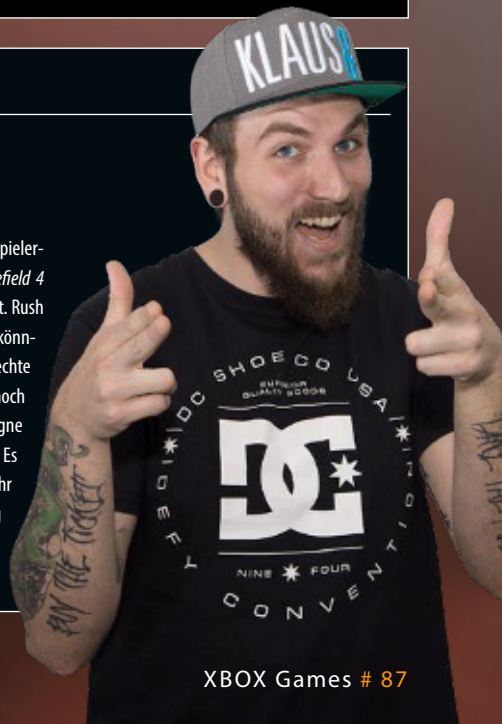
tum seitens der Entwickler voraussetzt. Schließlich kann man sich nur wenig bis gar nicht in Sachen Inszenierung oder Spielmechanik an der Genrekonzurrenz orientieren. Einige der Features, die angekündigt sind, gefallen mir allerdings schon äußerst gut: Luftschiffe, Doppeldecker, Klappspaten für den Nahkampf oder – so kontrovers das Thema auch ist – Giftgas-Attacken. Ich bin zudem gespannt, wie die Entwickler die Pferde ins Spiel integrieren, denn hier haben sie ja laut eigener Aussage noch einige Infos in der Hinterhand. Kann man vom Pferd aus schießen? Oder zumindest den Klappspaten schwingen? Sind die Pferde wie andere „Fahrzeuge“ aufrüstbar? Können sie dann konsequenterweise wie andere Fortbewegungsmittel auch zerstört, sprich getötet werden? Und was sagt die Tierschutz-Organisation Peta eigentlich dazu?

Oliver Nitzsche:

„Der Erste Weltkrieg ist ein großartiger Schauplatz für *Battlefield*-typische Mehrspielerschlachten!“

Eins vorneweg: Die Ankündigung von *Battlefield 1* hat bei mir eingeschlagen wie eine Artilleriegranate in den Schützengraben. Als *Battlefield*-Veteran der ersten Stunde freue ich mich wie ein Schnitzel – vor allem auf das unverbrauchte Setting! Der Erste Weltkrieg ist ein großartiger Schauplatz für *Battlefield*-typische Mehrspielerschlachten mit ordentlich Wumms und taktischem Tiefgang! Vor allem denke ich da natürlich an den Multiplayer-Modus. Hier bin ich mir relativ sicher, dass Dice mit dem Mehrspieler-Urgestein Eroberung, das mir zuletzt in *Battlefield 4* unzählige tolle Stunden beschert hat, auch in diesem Jahr wieder vieles richtig macht. Wenngleich ich äußerst gespannt bin, wie sich die eher behäbigen Tanks, die fragilen Flugzeuge und nicht zuletzt die Kavallerieeinheiten in den Massenschlachten schlagen werden. Besonders aber

hoffe ich, dass der Rush-Modus diesmal ordentlicher in die Mehrspieler-Riege integriert wird. Nach dem anfänglichen Debakel in *Battlefield 4* bin ich daher noch skeptisch, was meinen Lieblingsmodus angeht. Rush steht und fällt eben mit der jeweiligen Karte. Richtig umgesetzt, könnten gerade die engen Schützengräben des Stellungskrieges aber echte Bringer im Rush-Modus werden. Als Solist konnte mich bisher noch kein *Battlefield* wirklich überzeugen. An die Singleplayer-Kampagne gehe ich daher frei nach dem Motto „Alles kann, nichts muss“ ran. Es wäre natürlich schön, wenn es Dice gelänge, mich in diesem Jahr auch alleine vor den Bildschirm zu fesseln. Zumindest das Setting spricht dafür – den Ersten Weltkrieg hat bisher wohl noch kein Spiel so bombastisch inszenieren können wie *Battlefield 1*.



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.computeec.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.

computeec
MEDIA

Zurück in die Zukunft – wie schon die Vorgänger macht auch das neueste *Call of Duty* ein paar weitere Schritte Richtung Science-Fiction.

CALL OF DUTY: INFINITE WARFARE

Moderne Kriegsführung, fortschrittliche Kriegsführung und jetzt: unendliche Kriegsführung. Ähnlich konventionell wie bei der Namensgebung halten es Entwickler Infinity Ward und Publisher Activision auch mit dem Setting des neuesten *Call of Duty*-Ablegers und machen einen weiteren Schritt in Richtung Sci-Fi, ohne dabei in *Halo*- oder *Star Wars*-ähnliche Sphären abzudriften. Bei der Community landete man damit nicht gerade einen Punktsieg, wie man auf YouTube beobachten durfte. Während beim Trailer der *Battlefield*-Konkurrenz die Likes in den Himmel schnellten, sammelte der *Infinite Warfare*-Trailer rekordverdächtige Daumen nach unten. Alles schlimm also? Nein, natürlich nicht, nur der Beweis dafür, dass die Hype-Maschinerie Internet auch ins Gegenteil umschlagen kann.

Zeit zum Handeln

Doch worum geht es jetzt eigentlich im neuen *Call of Duty*? Die Menschheit hat das Weltall erobert und andere Planeten besiedelt, ist mittlerweile gar auf Ressourcen von ganz weit auswärts angewiesen, da der Erde langsam die Rohstoffe ausgehen. Und wie das mit Krisensituationen nun mal so ist, versucht eine Gruppierung, ihren Nutzen aus der Notlage zu ziehen. Im Falle von *Infinite Warfare* ist das die faschistische Organisation Settlement Defense Front, die die interstellaren Handelswege kontrolliert und der Menschheit einen ebenso interstellaren Krieg aufgezwungen hat.

Nach den leichten, punktuell immer weiter ausgebauten Science-Fiction-Elementen der Vorgänger wagt die Reihe nun also den Sprung in

den Weltraum und bietet dabei Jetpack-Kämpfe, Feuergefechte in der Schwerelosigkeit – gab's ja bereits in *Ghosts* – und sogar Dogfights mit Raumschiffen. Gleichzeitig soll aber eine gewisse Authentizität beibehalten werden, mit der Konsequenz, dass wir nicht gegen Aliens oder andere Glibberviecher in den Kampf ziehen werden. Menschen, Roboter, Fahrzeuge – allzu abgedreht wird die Gegnerpalette im nächsten *Call of Duty* also trotz Sci-Fi-Setting auch nicht ausfallen.

Der Spieler selbst verkörpert den Spec-Ops-Piloten Captain Reyes, der – natürlich – in aussichtsloser Situation gegen einen übermächtigen Feind antreten muss. In diesem Falle befindet er sich eben auf einem der letzten Kriegsschiffe der Erdstreitkräfte und muss den Sieg der Sett-



Kommen in der **Kampagne noch Dogfights** vor, konzentriert sich der MP wohl auf Infanterie.



Reyes wird **von Brian Bloom gespielt**, den man dank Performance Capturing gut erkennt.



Der Weg für eine **verbesserte Technik** ist frei, da der Last-Gen-Bremsklotz wegfällt.



Der Übergang zwischen **Planeten, Orbit und Weltall** soll ohne Ladezeiten funktionieren.

lement Defense Force verhindern. Im Grunde ist das natürlich nur eine weitere Variante des üblichen „Regierungs-Spezialagent kämpft gegen terroristische Organisation“, bekommt durch das Weltall-Setting mit all seinen unterschiedlichen Planeten aber immerhin einen interessanten Twist, der hoffentlich für einige neue Story-Ansätze benutzt wird. Allzu viel wissen wir nämlich noch nicht über die Hintergrundgeschichte.

Zu Fuß ins Weltall

Was wir allerdings schon wissen: Wer die Story erleben möchte, muss das in Zukunft wieder ganz alleine bewerkstelligen. Der Kampagnen-Koop-Modus, der 2015 mit dem dritten *Black Ops* sieben Jahre nach *World at War* ein unerwartetes Comeback feierte, wird für *Infinite Warfare* wieder gestrichen – sicher nicht aufgrund zu großer Beliebtheit. Mehrspieler-Freunde müssen jedoch nicht verzagen, denn davon abgesehen verlässt sich auch das neue *Call of Duty* auf eine altbewährte Rezeptur: klassische Multiplayer-Matches und ein Zombie-Koop-Modus. Letzterer

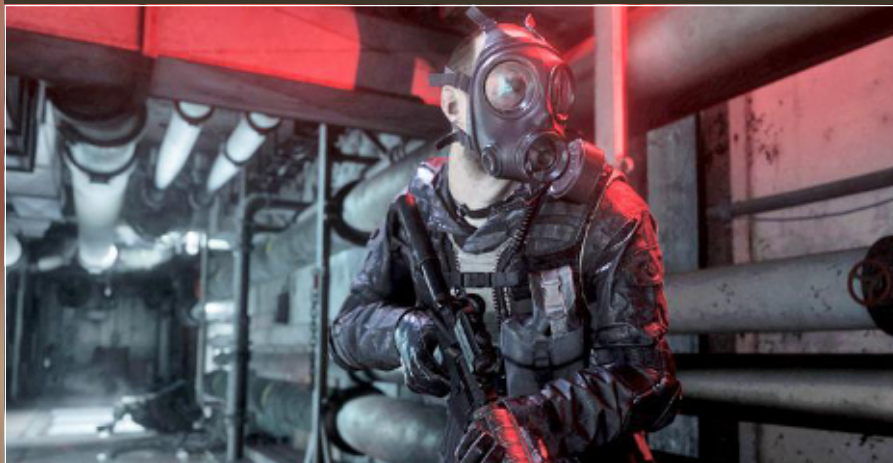
schickt wieder vier Spieler in den Kampf gegen Wellen von Untoten, das Setting soll dabei nicht unbedingt etwas mit dem Rest von *Infinite Warfare* zu tun haben. Wir hoffen aber trotzdem einfach mal, dass wir auch gegen Space-Zombies antreten dürfen. Die „normalen“ Matches hingegen bieten das von der Reihe gewohnte kompetitive, schnelle Gameplay. Auf Fahrzeugpassagen müssen wir dabei wohl auch diesmal verzichten. Die Entwickler bestätigten zwar, dass die entsprechende Technik auch im Mehrspieler-Part vorhanden sei, druckten aber ein wenig um die Frage herum, ob man denn die Fahrzeuge auch selber steuern dürfe. Stattdessen betonte man, dass der Fokus eher auf dem Erhalt der *Call of Duty*-typischen Infanteriegefechte läge. Schade wär's ja schon! Dafür dürften die quer über diverse Planeten verstreuten Karten enorm viel Abwechslung bieten, zumal die Entwickler auch versprochen, dass es „neue Spielmechaniken, Gadgets und Taktiken“ für den Mehrspieler-Part geben wird. Was genau wir uns darunter vorzustellen haben, steht aber – welche passende Redensart – noch in den Sternen.

Hochmodern Warfare

In Sachen Technik springt man hingegen auf den immer schneller fahrenden Zug des Performance Capturing auf. Sprich: Im Gegensatz zu „normalem“ Motion Capturing werden nun auch feinste Bewegungen, Mimik und die Sprache direkt eingefangen. Dadurch entfällt auch der Nachvertonungs-Schritt im Studio, was ein wenig mehr Lippsynchronizität und glaubhaftere Dialoge ermöglichen sollte. Auch in *Infinite Warfare* sind zu diesem Zweck wieder erfahrene Schauspieler mit an Bord, Hauptcharakter Reyes etwa wird von Brian Bloom verkörpert, den man aus diversen TV-Serien wie *Drive* und *CSI: Miami* oder dem *A-Team*-Kinofilm kennt. Nebenbei verdingt sich der New Yorker aber auch als Voice Actor für Animationsserien wie *The Avengers* oder diverse Spiele wie *Mass Effect*, *Dragon Age* und eben die *Call of Duty*-Reihe. Gleichzeitig soll auch der Rest der Technik kräftig aufpoliert werden. Infinity Ward verspricht etwa, dass das Spiel komplett ohne Lade-screens auskommt und dass man nahtlos zwischen Orbit, Planetenoberfläche, Weltall oder dem Deck des Basisschiffes wechseln kann. Da in diesem Jahr erstmals die zuletzt äußerst stiefmütterlich behandelten, aber trotzdem nach Kompromissen gierenden Last-Gen-Konsolenversionen wegfallen, könnte dieses Vorhaben durchaus gelingen. (SL)

CALL OF DUTY: MODERN WARFARE REMASTERED

Die schlechten Nachrichten direkt vorneweg: Alte Spielstände sind nicht kompatibel. Verantwortlich für die Entwicklung ist ein externes Studio. Und: Die *Remastered*-Version wird vorerst nicht einzeln angeboten. Wer das Remake spielen will, muss sich *Infinite Warfare* in der ca. 20 Euro teureren Legacy- oder gar der Legacy-Pro-Edition (inkl. Season Pass) zulegen. Dafür gibt's dann eine komplett überarbeitete Optik (aufpolierte Texturen, mehr Vegetation, höherer Detailgrad, neues Beleuchtungsmodell).



Optisch ist *Call of Duty: Modern Warfare Remastered* **kaum wiederzuerkennen**, inhaltlich ist es natürlich noch dasselbe Spiel.

CALL OF DUTY: INFINITE WARFARE

Hersteller	Activision
Entwickler	Infinity Ward
Genre	Ego-Shooter
Termin	4. November 2016

Fertig zu **50 %**

PROGNOSE

Im Gegensatz zu *Battlefield 1* wagt die *Call of Duty*-Reihe diesmal wenig Neues. Es muss sich zeigen, ob das Altbewährte trotzdem frisch wirkt.

Wertungstendenz



Alternative

Call of Duty: Black Ops 3

Wertung: 88%



OVERWATCH

Blizzard rief zur Beta und die Shooter-Fans folgten dem Ruf – schließlich war es die letzte Gelegenheit vor dem Release, noch mal reinzuschauen.

Anaheim, 7. November 2014. Blizzards Hausmesse BlizzCon. Die Videospieldwelt wartet gespannt auf neue Ankündigungen, schließlich ist es gerade einmal zwei Monate her, dass die Kalifornier ihr ambitioniertes MMORPG-Projekt *Titan* offiziell eingestellt haben. Die Mehrzahl der Anwesenden rechnet daher damit, dass ein anderes Online-Rollenspiel – vielleicht gar ein



Die flinke, sich zusätzlich auch noch **herumbeamende Tracer** kam uns noch etwas übermächtig vor.



Widowmaker und Hanzo sind die **einzigsten Sniper** in *Overwatch* und daher gute Defensiv-Akteure.



Torbjörns Ultimate verleiht seinem **Turm mehr Durchschlagskraft und Gesundheit**.

zweites *World of Warcraft* – angekündigt oder dass zumindest eine bekannte Serie fortgesetzt wird. Als Blizzard dann *Overwatch* – aus den Resten von *Titan* geformt – der Öffentlichkeit präsentiert, sind wir erstmal ein wenig skeptisch. Kann Blizzard wirklich Shooter? Spätestens seit der PC-Beta Ende letzten Jahres wissen wir jedoch: Ja, können sie. Anfang Mai konnten sich dann endlich auch Konsolen-Besitzer davon überzeugen und zudem schon einmal einen Blick auf die Port-Technik werfen. Und was sollen wir sagen? Auch hier liefert Blizzard eindrucksvoll. Die Shots in diesem Artikel stammen übrigens aus der PS4-Beta, optisch gibt es aber keinen Unterschied zur Xbox-Fassung.

Begleiterscheinungen

Klären wir jedoch erst einmal das Grundsätzliche: *Overwatch* ist ein teambasierter Online-Shooter. Das heißt, Solisten können sich zwar im Trainings-Modus mit ein paar Pappgegnern vergnügen, Laune macht *Overwatch* aber erst mit anderen Mitspielern. Auch hier gibt es zwei Varianten: Entweder ihr tretet im Team gegen die KI an – was im Grunde nur einen erweiterten

Trainingsmodus darstellt – oder ihr stürzt euch in Schlachten gegen andere Spieler.

Dazu tretet ihr in vier verschiedenen Modi auf insgesamt zwölf Maps an. In „Assault“ erobert ihr als Angreifer-Team nacheinander zwei Kontrollpunkte, während der Gegner diese mit Klauen und Zähnen verteidigt. „Control“ steckt beide Teams gleichzeitig in die Rolle der Attacker, duelliert wird sich um einen einzigen Kontrollpunkt. Unsere Favoriten sind jedoch bisher „Escort“ und „Hybrid“. In ersterem müsst ihr ein Fahrzeug bis in eine Endzone begleiten. Der Clou dabei: Das Vehikel fährt nur dann weiter, wenn sich ein Mitglied eures Teams in seiner Nähe befindet. Sind die Gegner gar in der Überzahl rund um das Gefährt, rollt es langsam rückwärts. „Hybrid“ kombiniert diese Begleit-Passagen mit dem Erobern eines Kontrollpunktes aus „Assault“. Sprich: Erst den Punkt erobern, dann die losgondelnde Karre beschützen. Unsere Favoriten sind die beiden Spielarten deswegen, weil sie noch einmal einen Tick dynamischer ausfallen als die eh schon abwechslungsreichen „Control“ und „Assault“. Auf einen Team-Deathmatch-Modus haben die Entwickler hingegen bewusst verzichtet. Game Di-

rector Jeff Kaplan begründet dies damit, dass in einem klassischen TDM trotz der Team-Mechanik nur wenig auf das Zusammenspiel der Spieler geachtet wird, da die meisten nur auf ihre eigene Kill/Death-Ratio achten würden. Da ist sicherlich was Wahres dran, vermisst haben wir das simple Über-den-Haufen-Geballer auch zu keinem Zeitpunkt.

Das hat Charakter!

Die Teams bestehen aus jeweils sechs Spielern, von denen sich jeder einen von derzeit 21 Charakteren aussucht. Diese sind noch einmal in die vier Grundklassen Offense, Defense, Tank und Support eingeteilt. Die sechs Offense-Charaktere sind Genji (eine Art Cyber-Ninja), der Cowboy McCree, die Jetpack-bewehrte Pharah, die flinke Tracer, der Sensenmann-Pistolero Reaper und der am ehesten an *Call of Duty*-Figuren erinnernde Soldier 76. Hauptaufgabe der Offense ist – wen wundert's –, Schaden zu verursachen. Bei den Defense-Helden finden sich mit der Sniper-Lady Widowmaker und dem Ninja Kenzo gleich zwei Scharfschützen sowie mit dem Zwerg Torbjörn und dem Roboter Bastion gleich zwei Geschützturm-Hantierer. Der eine



Das Siegerteam darf nach einem Match noch einmal in die Kamera grinsen. Sieger-Posen gehören übrigens zu den freischaltbaren Optik-Upgrades.

Das Siegerteam darf nach einem Match noch einmal in die Kamera grinsen. Sieger-Posen gehören übrigens zu den **freischaltbaren Optik-Upgrades**.



Der Escort-Modus punktet mit **extrem unterhaltsamer Dynamik** – unser Favorit in der Beta.



Siegerposen, Samples, Logos oder Skins **warten in Lootkisten**. Davon winkt eine pro Level-up.

baut sie halt, der andere verwandelt sich in einen. Ergänzt werden die defensiven Naturen durch Mei und ihre Frostkanone sowie den Mad-Max-Irrren Junkrat mit seinem Granatwerfer. Ihre Stärken spielen die Verteidiger logischerweise in den Modi aus, in denen ihr nicht unbedingt in der Offensive agieren müsst. Die fünf Tanks – Mech-Lady D.Va, Ritter Reinhardt, Mad-Max-Verschnitt Numero 2 Road Hog, Gorilla Winston und Russen-Söldnerin Zarya – zeichnen sich vor allem durch hohe Widerstandsfähigkeit aus und sind somit perfekt für Vorstöße an vorderster Front oder fürs Beschützen der Teamkameraden. Die vier Supporter schließlich – DJ Lúcio, Robo-Mönch Zenyatta, Technikerin Symmetra und die engelsgleiche Mercy – bringen einige Buffs und Debuffs mit, sind aber hauptsächlich damit beschäftigt, die eigenen Kameraden zu heilen. Oder sie im Falle von Symmetra mit absorbierenden Schilden zu versorgen.

Aus diesen 21 Helden gilt es, ein möglichst schlagfertiges, ausgeglichenes Team zu formen – und das Spiel gibt euch dazu alle Freiheiten.

Wer will, kann auch mit sechs Supportern antreten, sieht dann aber eher kein Land. Stattdessen wird euch bereits in der Lobby angezeigt, über welche theoretischen Schwächen euer Team aktuell noch verfügt. Klappt es in der Praxis dann trotzdem immer noch nicht, könnt ihr jederzeit an eurem Startpunkt die Figur wechseln – eine wunderbare Idee, denn so wirken die Matches gleich noch einmal viel dynamischer. Der Nachteil ist natürlich, dass ihr euch nur schwer auf das Gegnerteam einstellen könnt, wenn es nach einem Respawn mitunter komplett neu durchgewürfelt wird. Das finden wir jetzt nicht weiter schlimm, können Kritik an diesem System aber auch irgendwo nachvollziehen.

Kein Balance-Akt

Grau, guter Freund, ist jedoch alle Theorie und deswegen muss *Overwatch* natürlich auch in der Praxis beweisen, was es kann. Erster wichtiger Fakt zur Beta-Phase: Alle vier Spielmodi, alle zwölf Maps und alle 21 Helden waren bereits spielbar. Das ist nicht wirklich untypisch für Blizzard, wer sich aber bisher nur in anderen Betas herumtrieb, dürfte hier etwas verwundert gewesen sein. Lediglich der Competitive Mode war noch nicht spielbar, soll aber sowieso erst in den Wo-

chen nach dem Release nachgereicht werden. Dahinter verbirgt sich eine Art Ranglisten-Modus für fortgeschrittene Spieler. Dementsprechend ist der Zugang auch für Spieler unter Level 25 gesperrt – eine Maximalstufe gibt es übrigens nicht.

Zweite wichtige Info: Bereits jetzt funktioniert das Balancing, wie man es von Blizzard-Spielen gewohnt ist, hervorragend. Die unterschiedlichen Oberklassen ergänzen sich untereinander perfekt, ausgewogen aufgestellte Teams haben es spürbar leichter und kein einziger Held fühlt sich aktuell unbrauchbar an. Einzig Tracer kam uns ein wenig übermächtig vor. Vielleicht hatten wir mit Pharah und Torbjörn aber auch einfach die falschen persönlichen Favoriten auserkoren.

Denn: Einen gewissen Schere-Stein-Papier-Ansatz kann man *Overwatch* nicht absprechen. Einige Figuren sind merklich stärker gegen bestimmte andere Charaktere. Das liegt vor allem daran, dass jeder Held über eine eigene Bewaffnung verfügt. Den üblichen Schnickschnack wie Pick-ups, Loadouts oder Waffen-Freischaltungen hat Blizzard nämlich rigoros weggelassen. Jeder Charakter hat genau eine Waffe, eine aufladbare Ultimate-Fähigkeit und drei weitere individuelle Skills. Beispiel Pharah: Sie führt einen Raketenwerfer ins Feld, verschießt eine Granate, die Gegner zurückwirft, kann sich in die Luft katapultieren, hat einen Jetpack umgeschallt, mit dem sie kurzzeitig fliegt, und deckt mit der Ultimate-Fähigkeit ein ganzes Areal mit kleinen Raketen ein. Hanzo hingegen ist mit Pfeil und Bogen bewaffnet, kann Wände hochklettern, hat zwei

DIE SONDER-EDITIONEN VON OVERWATCH

Im Falle von *Overwatch* müsst ihr euch zwischen zwei Editionen entscheiden. Die Origins Edition ist eher was für Zocker, die auch in anderen Blizzard-Spielen unterwegs sind. Für 20 Euro mehr erhaltet ihr hier für *Overwatch* selbst nämlich nur ein paar Zusatz-Skins für Pharah, Soldier 76, Tracer, Reaper und Bastion. Zusätzlich dazu winken aber ein *Hearthstone*-Kartenrücken, ein Winston-Haustier für *WoW*, Tracer als Helden für *Heroes of the Storm*, Mercys Flügel als Item für *Diablo 3* und eine Handvoll *Starcraft*-Porträts.

Die mit rund 130 Euro zu Buche schlagende Collector's Edition hingegen enthält alle oben genannten digitalen Extras und zusätzlich dazu noch einen *Overwatch*-Soundtrack, ein schickes Artbook und eine 32 Zentimeter hohe Statue von Soldier 76. Vorbesteller der CE erhalten obendrauf noch den Noir-Skin für die Scharfschützin Widowmaker.



Wenn Torbjörn Zeit hat, seinen Geschützturm aufzubauen, ist er ein **Defensiv-Bollwerk**.



Tanks wie Reinhardt sind mit ihren hohen Lebenspunkten und **Skills wie diesem ballistischen Schild** perfekt für Map-Engpunkte geeignet.

Spezial-Pfeile im Gepäck, die entweder Gegner für das eigene Team markieren oder von Wänden abprallen, und zündet als Ultimate einen optisch sehr beeindruckenden Geisterdrachen, der sich durch bemitleidenswerte Feinde fräst. Dass sich daraus in der Praxis äußerst abwechslungsreiche, taktisch variable Gefechte ergeben, ist nur logisch.

Gleichzeitig bietet *Overwatch* die ebenfalls für Blizzard typische Einsteigerfreundlichkeit, die bereits *WoW*, *Hearthstone* oder *Heroes of the Storm* ausgemacht haben. Selbst wer mit Online-Shootern bisher keine Bekanntschaft gemacht hat, dürfte sich in *Overwatch* schnell zurechtfinden und hat mit Supportern und Tanks gleich neun Figuren zur Auswahl, die keine allzu große Zielgenauigkeit erfordern. Andererseits bietet es mit seinen Helden, Maps, Modi und dem später folgenden Competitive Mode genug Fleisch, um auch etwas hartgesottere Shooter-Fans lange bei der Stange zu halten.

Tick, Tick, Tick, Boom

Bleibe noch die Technik-Frage: Auch hier lässt die

Beta ein erstes Fazit zu und wie beim Gameplay fällt es fast durchweg positiv aus. Die Server-Struktur scheint zu funktionieren, heftige Lags oder gar Verbindungsabbrüche kamen während der Beta gar nicht vor, die Steuerung wurde gut an den Controller angepasst. Sound wie Grafik versprühen den typischen Blizzard-Charme und sind über jeden Zweifel erhaben. Etwas auffällig sind lediglich die relativ oft auftretenden Tode, obwohl man sich bereits hinter eine Ecke oder einen Schild in Deckung gebracht hatte. Die Vermutung liegt nahe, dass *Overwatch* mit einer für Shooter sehr niedrigen Tickrate (die Häufigkeit, mit der der Server den Status des Spiels updatet; gemessen in Hertz) arbeitet. Laut Messungen von Fans liegt diese ungefähr bei 20, was bedeutet, dass das Spiel alle 50 Millisekunden geupdatet wird. Andere Online-Shooter arbeiten hier mit Raten von 64 oder gar 128 – was 15,6 bzw. 7,8 Millisekunden entspricht. Was auch immer die Ursache für die seltsamen Tode ist, an dieser Stelle sollte Blizzard bis zum Release noch ansetzen. (SL)



Pharahs Ultimate-Raketensalve macht nicht nur viel Schaden, sondern lässt sie auch **rekundantlang an Ort und Stelle** verharren.

OVERWATCH

Hersteller	Activision Blizzard
Entwickler	Blizzard
Genre	Ego-Shooter
Termin	24. Mai 2016

Fertig zu 95 %

PROGNOSE

Bekommt man die minimalen Technik-Probleme noch in den Griff und verhunzt nicht den Item-Shop, dann wird *Overwatch* ein Hit.

Wertungstendenz



Alternative
Battleborn

Wertung: 80%

LEGO STAR WARS DAS ERWACHEN DER MACHT

Die *Lego*-Spiele kehren zu ihren Wurzeln zurück und entführen uns in eine humorgeladene Version der neuesten *Star Wars*-Kinoepisode.

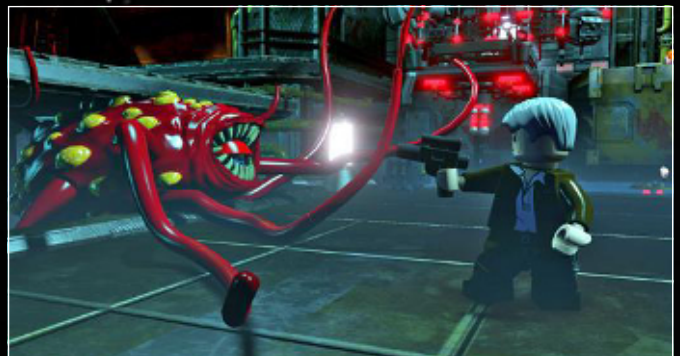
Dass eine Lego-Umsetzung zum aktuellen *Star Wars*-Kinoabenteuer kommen würde, war schon fast klar. Mit *Das Erwachen der Macht* schließt sich auch ein Kreis, immerhin wurde die Reihe dereinst mit *Lego Star Wars* groß. Während es mit dem zeitgleichen Release zum Kinostart nicht geklappt hat, geht es nach der offiziellen Ankündigung nun aber ganz flott, und schon Ende Juni dürfen wir uns ins Blöckchen-Abenteuer begeben. Es ist nicht davon auszugehen, dass sich am zugrunde liegenden *Lego*-Spielprinzip allzu viel ändern wird: Wir hüpfen also durch knapp 15 Levels, in denen wir

außerdem mittels eines simplen Kampfsystems allerlei Gegner im wahrsten Sinne des Wortes zerlegen dürfen, und bauen uns aus allen möglichen Lego-Bausteinen neue Objekte zusammen, die uns ansonsten unzugängliche Bereiche eröffnen. Zudem verfügen die verschiedenen Figuren über diverse, in unterschiedliche Gruppen unterteilte Fähigkeiten – nur Jedi Ritter können etwa Lichtschwerter nutzen, andere werden wie in der Reihe üblich wieder über spezielle Greifhaken verfügen, als einzige große Gegenstände anheben können oder Ähnliches. So weit, so bekannt – neu hinzugekommen ist die Möglichkeit, mehr

als nur ein vorgegebenes Objekt zu bauen, um voranzukommen. Wir rechnen zwar nicht damit, dass wir auf einmal wie mit realem Lego frei loslegen können, dies ist aber zumindest ein Schritt in die richtige Richtung angesichts des bisher sehr rigiden Systems. Ebenfalls neu: Neben uns selbst können nun auch die Gegner zu Baumeistern werden und Gegenstände zusammenbasteln. Welchen spielerischen Einfluss diese Designentscheidung haben wird, geht aus der knappen Beschreibung von Entwickler TT Games aber noch nicht hervor. Wir erlauben uns daher auch ein paar Spekulationen (und fromme Wünsche).



Anstatt nur ein vorgegebenes Objekt zu bauen, dürfen wir diesmal **Block-Varianten** wählen.



Einige der Levels sind chronologisch **zwischen der sechsten und siebten Episode** angesiedelt.

INTERVIEW MIT GAME DIRECTOR JAMIE EDEN

Wir hatten die Gelegenheit, mit Jamie Eden, seines Zeichens Game Director bei TT Fusion, ein Interview zu *Lego Star Wars: Das Erwachen der Macht* zu führen, und stellten ihm Fragen zur Entwicklung des humorvollen *Lego*-Titels.

XBG GAMES: Wie einfach oder schwer ist es, den typischen *Lego*-Humor mit einer cineastischen Präsentation des Films zu verbinden, ohne dass ein Aspekt dabei zu kurz kommt?

JAMIE EDEN: Wir halten uns natürlich sehr eng an die Filmvorlage, was durch die Struktur des Films auch sehr gut gelingt – sie lässt sich sehr gut auf ein Spiel umlegen. Zudem finden wir es sehr spannend, cineastische Szenen im *Lego*-Stil umzusetzen, etwa den (inzwischen) ikonischen Millennium-Falcon-Looping! Die Gestaltung der Shot-für-Shot-Umsetzungen solcher Szenen ist immer wieder absolut beeindruckend!

XBG GAMES: Neben der Nacherzählung der Filmhandlung selbst versucht ihr zusätzlich, im Spiel eine Brücke zwischen *Star Wars Episode VI* und *Episode VII* zu schlagen – wie?

JAMIE EDEN: Der Hauptfokus liegt auf der Geschichte des Films. Zusätzlich haben wir aber auch neue Abenteuer kreiert, welche uns in Gestalt verschiedener Figuren die Ereignisse zwischen den beiden Filmen erleben lassen. Wie haben etwa Han Solo und Chewbacca die Rathars gefangen? Diese Erzählungen finden stets statt, nachdem eine Figur eingeführt wurde, und ergänzen diese Figuren. Zudem gibt es Figuren wie Lor San Tekka oder die Piraten in Maz Katanas Schloss, die im Film nur kurz vorkommen, bei uns aber Hintergrundgeschichten verpasst bekommen. Wir sind schon sehr aufgeregt, wie die Spieler auf diese völlig neuen *Star Wars*-Inhalte reagieren werden!

XBG GAMES: Welche Figuren aus den Filmen werden wir im Rahmen der Brückenlevels steuern dürfen?

JAMIE EDEN: Ein gutes Beispiel ist das Rathar-Jagd-Kapitel. Im Film erzählt Han Finn, dass er einmal eine größere Crew hatte, was natürlich bei Fans viele Vorstellungen hervorrief, wie diese Crew die Rathars in das Schiff brachte. Das passt für unser Spiel perfekt und erlaubt es uns, als Allererste diese Geschichte zu erzählen!

XBG GAMES: Werden die in den Brückenlevels behandelten Ereignisse auch abseits des humorvollen *Lego*-Universums Teil der offiziellen *Star Wars*-Chronologie sein?

JAMIE EDEN: Wir beraten uns ständig mit Lucasfilm, wie *Lego Star Wars* in das große *Star Wars*-Universum passt. Klar, wir erzählen die Geschichten durch die *Lego*-Linse, mit all dem Humor, den man sich erwartet, aber die Handlungsdetails stimmen alle. Als riesiger *Star Wars*-Fan war es mir persönlich eine gewaltige Ehre, mit neuen Figuren, Planeten und Geschichten einen Teil zur offiziellen *Star Wars*-Galaxis beizutragen!

XBG GAMES: Wie eng und auf welche Weise arbeitet ihr mit den Machern der Filme zusammen?

JAMIE EDEN: Wir verfügen über eine sehr enge Verbindung zu Lucasfilm, was uns erlaubt, mit unserem Spiel ein sehr authentisches *Star Wars*-Erlebnis zu gestalten. Gleichzeitig bleiben wir dem Film sehr treu, was uns in allen *Lego*-Spielen, die wir entwickeln, stets ein sehr großes Anliegen ist.

XBG GAMES: Wie hat es sich für dich und dein Team angefühlt, nach all den Jahren zu dem Franchise zurückzukehren, das die *Lego*-Spiele dereinst groß gemacht hat?

JAMIE EDEN: Es ist eine gewaltige Ehre, zum Franchise zu-



Game Director Jamie Eden

rückzukehren, das die *Lego*-Spielereihe gestartet hat, wie wir sie heute kennen und lieben. Es ist aber auch eine große Verantwortung für unser Team, da hier viele Leute arbeiten, denen *Star Wars* ungemein am Herzen liegt. Wir haben die Gelegenheit erhalten, uns zusammenzusetzen und zu schauen, wie weit die Serie im Laufe der Jahre gekommen ist. Wie können wir das Gefühl der klassischen *Lego Star Wars*-Spiele beibehalten und trotzdem die Verbesserungen implementieren, die sich durch die nachfolgenden *Lego*-Spiele ergeben haben? Ein Beispiel dafür sind die Veränderungen, die wir im Rahmen des Flug-Gameplays eingebaut haben – einer meiner persönlichen Favoriten. Hier war es uns wichtig, das authentische Feeling der *Star Wars*-Dogfights in der Luft und im Weltall zu übermitteln, inklusive der cineastischen Shots, wie man sie aus dem Kinofilm kennt. Mit dem finalen Ergebnis in diesen Passagen im Spiel bin ich sehr zufrieden und ich denke und hoffe, die Fans werden dies auch sein!

Sammelkrieg

Die Levels führen uns einerseits durch die verschiedenen Szenarien des Kinofilms, andererseits werden auch Ereignisse thematisiert, welche vor dem Film stattfinden und die Brücke zwischen Episode VI und Episode VII schlagen (mehr Infos dazu in unserem Interview). Eine nette Idee! Aber egal, wo wir unterwegs sind, dürfen wir uns wohl wieder einmal auf eine wahre Sammelorgie freuen und neben verschiedenen Legosteine-Arten auch neue Figuren freischalten. Neben Serien-

Stars wie Rey, Finn, Poe Dameron, Han Solo oder Chewbacca dürfen wir uns hier bestimmt auch auf zahlreiche obskure Gestalten aus der langen *Star Wars*-Historie freuen. Noch offen ist, ob uns eine echte Hubworld erwartet, wie man sie etwa aus *Lego Marvel's Avengers* kennt, oder ob wir wie zum Beispiel in *Lego Jurassic Park* abseits der Levels nur relativ kleine Areale erforschen können. So oder so, werden auch diese Gebiete bestimmt wieder einmal gespickt sein mit Sammelkram und netten Gags.

Lachen mit Lego

Apropos Gags: Wovon die *Lego*-Spiele seit jeher leben und wovon auch *Lego Star Wars: Das Erwachen der Macht* profitieren wird, ist der ungemein gelungene Humor der Reihe, der auf kongeniale Weise die Geschichten der jeweiligen Lizenzen ins Block-Format adaptiert und die düsteren Aspekte humorvoll neu interpretiert. Dem bisherigen Material nach gelingt das auch diesmal wieder sehr gut, was den Titel kompatibel für alle Altersklassen macht. Wir sind gespannt! (LS)



Die verschiedenen Helden der Saga, darunter natürlich auch Neuankömmlinge wie der putzige BB-8, sind **allesamt spielbar**.

LEGO STAR WARS DAS ERWACHEN DER MACHT

Hersteller	Warner Bros.
Entwickler	TT Games
Genre	Action
Termin	28. Juni 2016

Fertig zu 90 %

PROGNOSE

Die *Lego*-Formel dürfte wieder einmal für Abwechslung und Lacher sorgen – die zugkräftige *Star Wars*-Lizenz passt hervorragend dazu!

Wertungstendenz



Alternative

Lego Jurassic World

Wertung: 78%



DISHONORED 2

Die Game Informer liefert erstmals Spieleindrücke zu *Dishonored 2*. Wir fassen die wichtigsten Fakten zum Assassinen-Abenteuer zusammen.

Mit *Dishonored* bewiesen Publisher Bethesda und Entwickler Arkane Studios seinerzeit Mut zum Risiko. Doch das Abweichen von der Norm schadete dem Assassinen-Abenteuer nicht. Im Gegenteil: Der alleinige Fokus auf das Einzelspieler-Erlebnis erwies sich dank des überraschenden Leveldesigns und jeder Menge spielerischer Freiheiten als Volltreffer und wurde von der Fachpresse entsprechend mit Spitzenwertungen gewürdigt. Der Erfolg spiegelte sich wohl auch in den Verkaufszahlen wider und deshalb folgt im November 2016 mit *Dishonored 2: Das Vermächtnis der Maske* die heiß ersehnte Fortsetzung – und es spricht vieles dafür, dass den Entwicklern der Mut am Unkonventionellen nicht verloren gegangen ist. Davon konnte sich das US-amerikanische Spie-

lemagazin Game Informer bei einem Besuch des Entwicklerstudios im französischen Lyon selbst überzeugen. Basierend auf den Spieleindrücken der Kollegen fassen wir nachfolgend die wichtigsten Neuerungen in *Dishonored 2* zusammen. Es spielt 15 Jahre nach den Ereignissen des Vorgängers. Die einstige Thronerin Emily Kaldwin wurde um ihr Privileg, Kaiserin zu werden, betrogen und sinnt fortan auf Rache. Dabei hilft der mittlerweile zur Frau herangewachsenen ein absolviertes Training in Schwert und Armbrust bei ihrem Ziehvater und Leibwächter Corvo Attano. Der Clou: Ob wir in *Dishonored 2* mit Emily oder Corvo losziehen, bleibt uns überlassen. Die Wahl beeinflusst das Spielerlebnis erheblich, denn beide Protagonisten sind mit unterschiedlichen Fähigkeiten ausgestattet und greifen jeweils auf

andere Waffen-Upgrades zurück. Anders als Corvo verfügt Emily etwa nicht über die Gabe der Kurzteleportation, kann aber mit einem Greifhaken größere Distanzen überwinden und Höhen erklimmen. Der Greifhaken lässt sich auch in eine Waffe umfunktionieren, wenn wir Talentpunkte investieren. Dann kann Emily mit der Fähigkeit Gegenstände in der Umgebung heranziehen und auf Feinde schleudern. Interessanter ist die „Domino“ getaufte Spezialkraft, die es Emily ermöglicht, bis zu vier Wachen auf übernatürliche Art und Weise miteinander zu verbinden. Was auch immer einem unter einem solchen Band stehenden Gegner geschieht, wirkt sich auch auf den Rest der Gruppe aus. In Kombination mit anderen Kräften entfaltet Domino das volle Potenzial, etwa wenn wir eine Wache in eine Gasmine



Einzelne **Blutfliegen** können uns wenig anhaben, im Schwarm werden sie jedoch zur Gefahr.



Corvo und Emily müssen sich auch **bizarren mechanischen Feinden** in den Weg stellen.

locken und daraufhin auch die restlichen Gegner unter dem Effekt in den Schlaf fallen. Corvo hingegen greift in *Dishonored 2* auf die bewährten Waffen und Fähigkeiten aus dem Original zurück, wenngleich einige seiner Kräfte eine Evolution erfahren haben. „Beherrschung“ kann der Assasine etwa neuerdings auch aus kontrollierten Tieren heraus wirken und auf diese Weise zum Beispiel von der Ratte zur Fliege überspringen, um Räume schneller zu durchqueren. Außerdem kann Corvo – nun übrigens mit einer Stimme ausgestattet – nicht nur die Zeit einfrieren, sondern ab sofort auch etwas vorspulen.

Verzicht auf Koop, mehr Stealth

Ob wir mit Emily oder Corvo spielen, wirkt sich wie bereits erwähnt auf die Handlung aus. Denn die Figuren reagieren auf das Geschehen in den Missionen ganz unterschiedlich, was den Wiederspielwert zumindest in der Theorie erhöhen dürfte. Doch das Team ist sich auch bewusst, dass die meisten Spieler wohl nur die Zeit aufbringen, die Geschichte aus der Perspektive lediglich eines Helden durchzuspielen. Obgleich es sich beim Charakterduo geradezu anbietet, verzichtet Arkane Studios in *Dishonored 2* bewusst auf einen Koop-Modus. Denn dieser würde nach Meinung der Entwickler dem aus ruhigen Observationen und Stealth bestehenden Spielkonzept, bei dem man sein persönliches Tempo verfolgt, zuwiderlaufen. In beiden oben genannten Disziplinen legt *Dishonored 2* zu. In der Fortsetzung stehen uns mehr Möglichkeiten offen, Auseinandersetzungen mit nicht tödlichen Werkzeugen zu bestreiten. Wachen im Würgegriff lassen sich etwa nicht nur als menschlicher Schutzschild missbrauchen oder kaltblütig ermorden, sondern auch ohne viel Lärm betäuben. Neue Kräfte wie Emilys Hypnose erlauben es uns sogar, ganze Feindgruppen ins Reich der Träume zu schicken und anschließend ohne blutige Konfrontation voranzuschreiten.



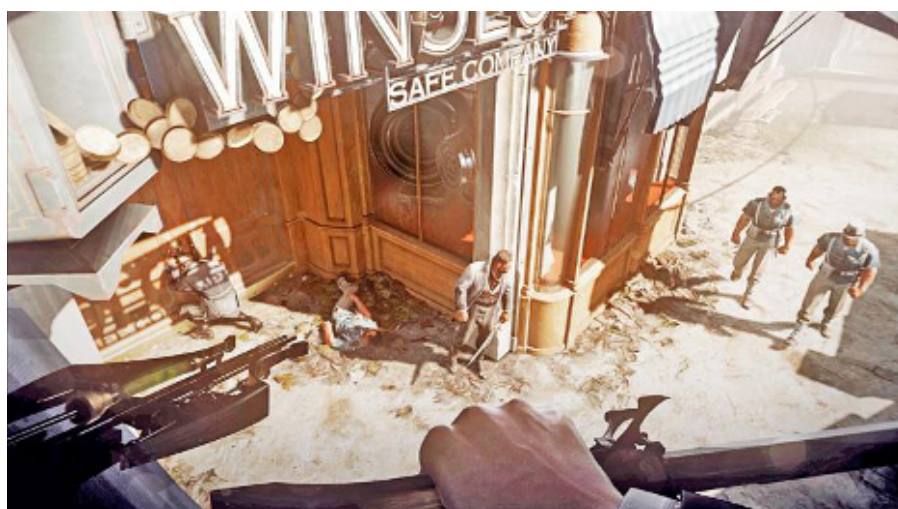
Dishonored 2 spielt hauptsächlich in der sonnigen Metropole Karnaca. **Dunwall**, den Schauplatz des Originals, bereisen wir ebenfalls.

Viele Wege und Entscheidungen

Der hohe Stellenwert spielerischer Freiheit ist in *Dishonored 2* auch beim Leveldesign zu erkennen. Wie schon im Original dominieren hier nicht Levelschlänge, sondern größere Gebiete, die selbstständige Erkundungen belohnen. Auch gibt es in den Einsätzen viele unterschiedliche Lösungswege. In einer Mission müssen wir etwa in das Büro von Aramis Stilton eindringen, ehemals Industriebaron des neuen Schauplatzes Karnaca. Um uns Zutritt zu verschaffen, können wir nun etwa Paolo, den Anführer der Howlers-Gang, eliminieren und dessen Leichnam zum Aufseher bringen – oder umgekehrt! Wer Konflikte nicht scheut, kann aber sowohl Paolo als auch den Aufseher liquidieren und sich den Weg durch die Wagen freikämpfen. Ohne Blutvergießen kommen wir ins Büro, indem wir ein kniffliges Türrätsel lösen. Doch nicht alle Gebiete in der fast tropisch anmutenden Metropole Karnaca sind mit Wachen gespickt. In neutralen Zonen kommen wir in *Dishonored 2* in Kontakt mit normalen

Bürgern und können aus optionalen Gesprächen mit der Zivilbevölkerung mehr über die Hintergründe der Stadt und in diesem Zusammenhang möglicherweise auch über versteckte Passagen oder Hintertüren erfahren. Entsprechende Informationen sind in der Metropole Gold wert, denn die Areale in *Dishonored 2* sollen mehr Ebenen aufweisen, Vertikalität ist hier das treffende Stichwort. Alle Orte in Teil zwei sollen dabei grundsätzlich beiden Charakteren offenstehen. Wir werden also nie vor einer verschlossenen Tür stehen, nur weil wir gerade mit Corvo statt Emily spielen.

Ob wir uns blutrünstig durch Wachen metzeln oder Konflikten aus dem Weg gehen: Das Spiel bewertet unser Vorgehen, was das Finale beeinflusst. Dieses System war im ersten *Dishonored* jedoch zu berechenbar; wer viel tötete, sah das böse Ende, wer Gegner verschonte, bekam eben die gute Variante. Im Nachfolger soll es diesbezüglich mehr Variantenreichtum geben. Außerdem lässt sich in *Dishonored 2* unser aktueller Karma-Status besser ablesen. (MF)



Überraschungsangriffe aus höher gelegenen Ebenen sind immer wieder möglich. **Achtet auf eure Umgebung!**

DISHONORED 2

Hersteller	Bethesda
Entwickler	Arkane Studios
Genre	Action-Adventure
Termin	11. November 2016

Fertig zu 70 %

PROGNOSE

Natürliche Evolution des spannenden Assasinen-Abenteuers, das sich beherzt vielen der Kritikpunkte des Vorgängers annimmt.

Wertungstendenz



Alternative

Thief

Wertung: 76%

THE WITCHER 3: BLOOD & WINE



Kurz vor dem Release konnten wir das Add-on ausführlich anspielen.

The *Witcher 3* und ebenso seine beiden Vorgänger haben sich bisher nahezu ausschließlich in den rauen nördlichen Königreichen sowie auf den winterlichen Skellige-Inseln abgespielt. Und wir hatten in diesen weiten Landen auch reichlich Spaß und noch mehr Abenteuer! Doch die Welt des Hexers hat so viel mehr zu bieten. Mit seiner Buchreihe hat Andrzej Sapkowski ein vielfältiges Universum geschaffen. Kurz bevor sich die Saga des Geralt von Riva dem Ende zuneigt, schicken die Entwickler von CD Projekt Red den weißhaarigen Krieger in das malerische Herzogtum Toussaint.

Das besonders für seine Weine berühmte Gebiet ist eine Provinz des Kaiserreiches von Nilfgaard. Unter der Herrschaft der allseits beliebten Herzogin Anna Henrietta hat sich die Region jedoch eine weitreichende Autonomie erhalten. Bereits in der Vergangenheit weilte Geralt für einige Zeit in Toussaint, wo er eine kurze Affäre mit Fringilla Vigo hatte, einem Mitglied der mächtigen Loge der Zauberinnen. Doch diesmal sind seine Fähigkeiten als Monsterjäger gefragt.

Die Herzogin persönlich schickt zwei ihrer fahrenden Ritter aus, um den Hexer für einen wichtigen Auftrag in das beschauliche Weinan-

baugebiet zu holen. Eine mysteriöse Serie getöteter Ritter bedroht die idyllische Stimmung zwischen Turnieren, prächtigen Schlössern und üppigen Weinbergen. Vor diesem Hintergrund startet *Blood and Wine*, die zweite und zugleich letzte Erweiterung für *The Witcher 3*.

Seit vielen Monaten arbeitet das Team von CD Projekt Red an Geralts neuem Abenteuer. Ziel war es dabei natürlich nicht nur, eine neue Geschichte zu erzählen, sondern auch die gewohnt erstklassige Qualität des Hauptspiels fortzuführen. Doch die Entwickler von CD Projekt Red liefern nicht nur neue Inhalte in Form von Geschichten und Aben-



Die Landschaft ist schön, das Aufklären einer mysteriösen **Mordserie** macht Geralt aber mehr Spaß.



Die **Quests** sind hervorragend gestaltet – vor allem die Jagd nach einem „waschechten“ Einhorn.



Als Geralt im Herzogtum Toussaint eintrifft, sind gerade die berühmten **Ritterspiele** im Gange.



Das **überarbeitete Interface** überzeugt mit verbesserter Übersicht und größeren Schriften.

teuern. Nachdem das erste Add-on *Hearts of Stone* noch für einen Mangel an neuen Features kritisiert wurde, hat sich das Team nun einiges einfallen lassen. Dabei standen vor allem Anregungen aus der Community auf der To-do-Liste.

Mehr Übersicht

So wird es im Zuge von *Blood and Wine* eine deutliche Überarbeitung des Interfaces geben, die als Patch für alle *The Witcher 3*-Spieler erscheinen wird. Das grundlegende Design der Benutzeroberfläche hat das Team beibehalten, aber vor allem der teilweise sehr kleinen Schrift und der mangelnden Übersicht im Inventar ging es an den Kragen. Gegenstände werden nun in sinnvolle Reiter und Unterkategorien eingeteilt.

Auf der Weltkarte lassen sich die zahlreichen Symbole auf verschiedene Arten filtern und die Map nun deutlich weiter herauszoomen. Gut gefallen hat uns auch die neue Handhabung von Büchern und Schriftstücken. Sobald ihr ein entsprechendes Item einsammelt, könnt ihr auf Tastendruck direkt die Texte lesen und müsst nicht erst umständlich ins Inventar navigieren. Bücher werden nun außerdem im Glossar gesammelt und überfrachten nicht mehr euer Inventar.

Geralt hat die Rüstung schön

Neu ist auch die Möglichkeit, seine Rüstung einzufärben. Damit schlagen die Entwickler zwei Fliegen mit einer Klappe. Zum einen können Rollenspiel-Fans ihren Geralt mit verschiedenen Farben individueller gestalten. Zudem verleiht dieses Feature der Alchemie weiteren Nutzen. Denn die Farben sind nur selten als Beute zu finden und bei Händlern sehr teuer. Die richtigen Pflanzen vorausgesetzt, rührt ihr euch die Farben mit Alchemie selbst an.

Allerdings funktioniert das Feature nur eingeschränkt. Die Färbemöglichkeit steht nämlich nur bei den neuen Hexer-Rüstungssets zur Verfügung. Für die bekannten Sets der Hexerschulen wie Katze, Wolf und Bär gibt es in Toussaint neue Rezepte zu finden, mit denen ihr beim Schmiedegroßmeister die ultimative Stufe dieser Körperpanzer herstellen könnt.

Elender Mutant

Das Skillsystem von *The Witcher 3* mit seinen zwölf ausrüstbaren Fähigkeiten war spätestens ab Stufe 30 ausgereizt. Nun schaffen die Entwickler neue Möglichkeiten der Charakterentwicklung. Mit dem Mutagensystem entwickelt ihr Geralt noch deut-

licher in einem der drei Zweige Kampf, Zeichen und Alchemie. Dabei schaltet ihr neue mächtige passive Boni für euren bevorzugten Kampfstil frei. Die Entwicklung entsprechender Mutagene kostet euch bestimmte von Monstern gelootete Mutagene sowie eine Reihe von Aufwertungspunkten.

Auf diese Weise können Skillpunkte wieder sinnvoll genutzt werden, auch wenn man bei den bisherigen Fähigkeiten nichts mehr ausbauen möchte. Auch die häufig gelooteten Mutagene bekommen eine neue, sinnvolle Funktion. Außerdem erhaltet ihr durch die Mutagen-Upgrades bis zu vier zusätzliche Slots, um weitere Fähigkeiten auszurüsten. Diese Slots sind dabei jedoch an eure Spezialisierung gebunden. Bedeutet: Wer seine Mutagene in Richtung Kampf ausbaut, kann in die vier zusätzlichen Slots auch nur Kampffähigkeiten packen.

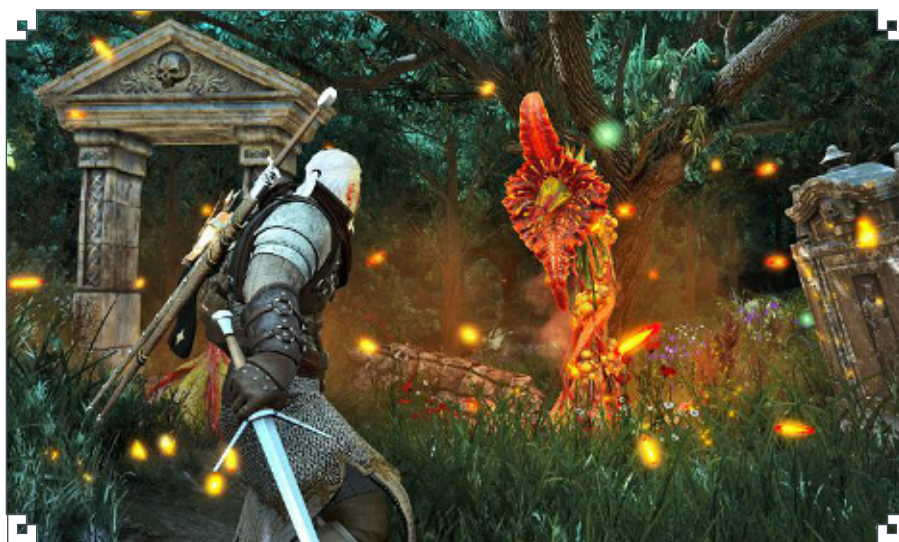
Mehr Dynamik in der Spielwelt

Wie aus dem Hauptspiel bekannt, gibt es in Toussaint wieder zahlreiche interessante Orte zu entdecken – die berühmten Fragezeichen auf der Karte. Dabei handelt es sich um die bekannten Schätze, Banditenlager, Monsternester und mehr. Allerdings haben die Entwickler diesen sogenannten POIs (Points of Interest) jetzt eine dynamische Ebene verpasst. Das neue System bewirkt nun, dass die Umgebung dynamisch auf eure Aktionen reagiert.

Level-Designer Miles Tost erklärte uns das Feature am Beispiel einer Banditenfestung, in deren Umgebung es mehrere kleine Lager mit Banditen gibt. Wenn wir nun die Hauptfestung einnehmen und von Banditen säubern, flüchtet das Gesindel auch aus den umliegenden Camps. Sobald wir dann dort eintreffen, haben sich stattdessen womöglich Monster eingenistet. Auf diese Weise soll der Spieler mehr Einfluss auf die Welt um sich haben. So sollen Spieler, die sich über ihre Abenteuer unterhalten, von verschiedenen Erlebnissen an den gleichen Orten berichten können.

Schaffe, schaffe, Häusle baue

Bereits das Ende von *The Witcher 3* deutete an, dass Geralt auf seine alten Tage langsam sesshaft wird. Diesen Gedanken greift auch *Blood and Wine*



Geralt bekommt es mit einigen neuen Feinden zu tun. Darunter befindet sich diese **Hexer-fressende Pflanze**.

auf und führt ihn einen Schritt weiter. Schon relativ früh im Verlauf der Story der Erweiterung bekommt der Hexer von Herzogin Anna Henrietta ein eigenes Weingut in Toussaint geschenkt. Damit führen die Entwickler eine Art rudimentäres Housing in das Rollenspiel ein. Euer Anwesen könnt ihr mit entsprechenden finanziellen Mitteln in mehreren Stufen ausbauen.

So legt ihr zum Beispiel einen Kräutergarten und eine Werkstatt an. Im Haupthaus wartet ein Bett mit speziellen Boni auf den gestressten Abenteurer. An speziellen Halterungen lassen sich besondere Waffen und Rüstungen von den langen Reisen ausstellen. Was uns die Entwickler bisher nicht so wirklich verraten wollten, ist, ob Geralt allein auf dem Anwesen wohnen muss oder ob zum Beispiel seine Herzdame ihm irgendwann bei ruhigen Stunden im Sonnenuntergang Toussaints Gesellschaft leistet. Ein schöner Gedanke wäre es jedenfalls.

Spiel, wie du willst

Schon seit dem Release haben die Entwickler von CD Projekt Red auf das Feedback der Spieler geachtet und versucht, mit Updates zahlreiche Wünsche umzusetzen. Daraus entstand zum Beispiel das alternative Steuerungsschema. Und auch mit *Blood and Wine* bringt das Team einige optionale Gameplay-Anpassungen, mit denen ihr das Spiel noch individueller an eure Bedürfnisse anpassen könnt.

So könnt ihr jetzt das automatische Ziehen und Wegstecken von Waffen abschalten, wenn ihr selbst die Kontrolle darüber haben wollt. Ihr müsst dann natürlich auch selbst darauf achten, immer das richtige Schwert für den nächsten Gegner zur Hand zu haben. Außerdem lässt sich nun der Fischaugeneffekt der Hexersinne deaktivieren. Das hatten sich besonders Spieler gewünscht, die bei diesem Effekt schnell unter Motion-Sickness leiden.

Geralt geht mit einem Knall

Für das definitive Ende der Geralt-Saga lassen sich die Entwickler von CD Projekt Red nicht lumpen.



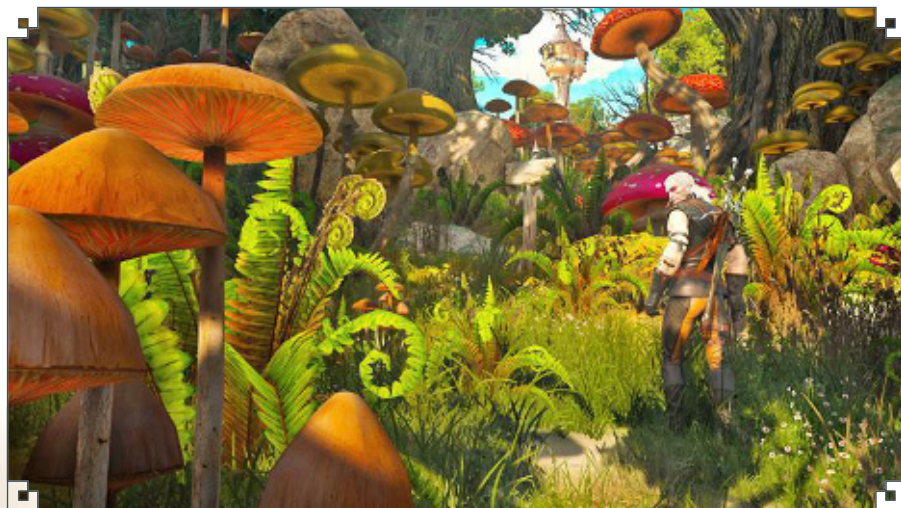
Bereits früh in der Geschichte muss sich Geralt mit einigen **mächtigen Boss-Monstern** herumschlagen.

Was die Polen hier als DLC auf die Beine stellen, würde bei vielen anderen Studios als komplettes Spiel durchgehen. Erneut lässt das Team hinter jeder Ecke seine große Liebe zum Detail heraus. So findet man in *Blood and Wine* beispielsweise komplett überarbeitetes Gras vor, das nun realistischer und authentischer wirkt. Auch bei den Texturen haben sich die Entwickler noch mal ins Zeug gelegt. Bis zum Release arbeiten sie außerdem noch an der möglichst perfekten Beleuchtung.

Dem bereits sehr beeindruckenden Hauptspiel wird optisch also noch einmal eine Schippe draufgelegt. Auch bei Story und Charakteren sind wir schon wieder guter Dinge. Die zahlreich geführten Dialoge und die Zwischensequenzen ließen bereits durchblicken, dass sich die Fans der Rollenspielreihe auf ein erstklassiges Finale der *The Witcher 3*-Erzählungen freuen dürfen. Dabei überzeugen vor allem wieder die hervorragend inszenierten Quests. Denn dass auch Nebenquests trotz offener Spielwelt spannend und abwechslungsreich sein können, hat bereits das

Hauptspiel bewiesen. *Blood and Wine* steht diesem Anspruch in nichts nach.

Zusammen mit den bereits beschriebenen neuen Features ergibt sich ein rundum stimmiges Gesamtbild. Die recht zurückhaltend angegebene Spielzeit von 20 Stunden für die neuen Inhalte dürften die meisten Spieler vermutlich locker überschreiten. Wir hatten nach mehreren Stunden mit der Vorabversion jedenfalls das Gefühl, gerade einmal an der Oberfläche gekratzt zu haben. Allein mit dem Ausbau und der Ausstattung unseres Anwesens werden wir uns wahrscheinlich ein paar Stunden beschäftigen. Alles was jetzt noch überzeugen muss, ist die Hauptgeschichte und deren Ende. Wenn dies wirklich das allerletzte Abenteuer von Geralt von Riva sein soll, dann muss das Ende überzeugen und ein Gefühl der Zufriedenheit vermitteln. Wir brauchen einen Abschied vom Hexer, der uns in Gedanken bleibt – und im Herzen sowieso. Wenn *The Witcher 3: Blood and Wine* ein solches emotionales Level erreichen kann, steht uns ein würdiger Abschluss bevor. (MD)



Die **Landschaften in Toussaint** unterscheiden sich teilweise sehr deutlich von den Kriegsschauplätzen des Hauptspiels.

THE WITCHER 3: BLOOD & WINE

Hersteller	CD Projekt Red
Entwickler	CD Projekt Red
Genre	Rollenspiel
Termin	31. Mai 2016

Fertig zu 90 %

PROGNOSE

Das wird ein würdiger Abschluss für Geralt und die Saga des Hexers. Wir können dieses fabelhafte Add-on kaum erwarten!

Wertungstendenz



Alternative

Dragon Age: Inquisition

Wertung: 74%

DIE VIDEO-APP FÜR GAMER

GAMES



Kostenlos

**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:**

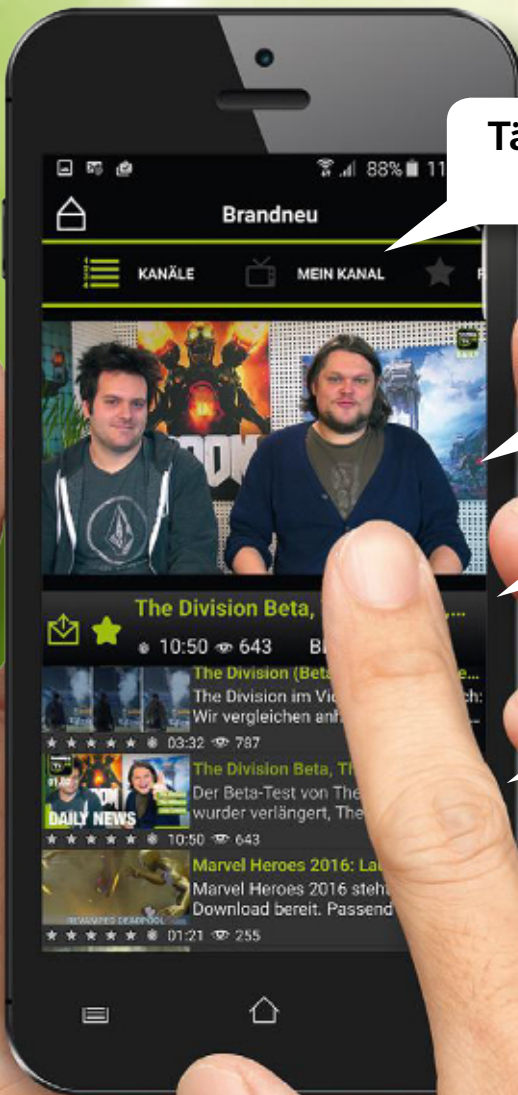
»Wunderbar! Habt ihr
gut gemacht!«


»Top! Weiter so
und danke!«

»Super App für
Videospielfans. :-)!«

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

**SCHON
ÜBER
100.000
USER!**



 **Erhältlich im
App Store**

 **Downloaden im
Windows Store**

 **JETZT BEI
Google Play**

MIRROR'S EDGE: CATALYST

Mehrere Stunden durften wir beim Entwickler DICE die aktuelle Fassung anspielen und mit Faith über die Dächer von Glass City rennen.

Der Videospielindustrie wird immer wieder eine gewisse Innovationslosigkeit vorgeworfen. Mit *Mirror's Edge* wagten die Entwickler von DICE vor über sieben Jahren ein Experiment: ein Ego-Shooter (fast) ohne Schusswaffen, der sich stattdessen vor allem an der immer populärer werdenden Parkour-Szene bediente. Spieler und Kritiker nahmen das Konzept zwar sehr positiv auf, ein wirtschaftlicher Erfolg war *Mirror's Edge* jedoch lange Zeit nicht. Die ursprünglich angestrebten drei Millionen verkauften Exemplare erreichte der Titel auch vier Jahre nach dem Release nicht.

So standen die Chancen auf eine Fortsetzung des außergewöhnlichen Spielkonzepts nie wirk-

lich gut. Dennoch gehörte ein zweites *Mirror's Edge* immer wieder zu den Spekulationen und Hoffnungen der Fans, wenn es um die nächste große Ankündigung von Electronic Arts ging. Auf der E3 2013 war es mit der Ankündigung des Prequels zu *Mirror's Edge* dann endlich so weit. Inzwischen hat das Spiel den Titel *Mirror's Edge: Catalyst* bekommen und nähert sich der Fertigstellung. Bei einem Besuch in Stockholm konnten wir bei DICE die aktuelle Beta-Fassung ausführlich spielen.

Faiths Herkunftsgeschichte

Während der Einführung stellten uns die Entwickler die vier Säulen vor, die das Team als die zentralen Stärken von *Mirror's Edge: Catalyst* heraus-

stellt. Eine davon ist die Origin-Story von Faith. Der Spieler soll die Heldin besser kennenlernen und erfahren, warum sie die beste Runnerin von Glass City geworden ist. Die Stadt wird von einem Konglomerat verschiedener Unternehmen mit harter Hand regiert. Die meisten Bewohner folgen den Unternehmen und dem permanenten Streben nach Status und Reichtum.

Zu jenen, die sich diesem System nicht unterwerfen, gehören die Runner. Sie agieren als Kurier über den Dächern von Glass und werden von den Sicherheitskräften weitgehend in Ruhe gelassen – zumindest solange sie keine direkte Stellung gegen das Konglomerat beziehen. Wurde die Story im Vorgänger noch durch gezeichnete



In der City dominiert trotz mehr Details und Farbakzenten als in Teil 1 noch immer Weiß.



Gabriel Kruger ist der Chef von Kruger Sec und die Verkörperung des Konglomerats.



Im späteren Spiel kann sich Faith auch mit einem speziellen Seil-Gadget namens **Mag-Rope** fortbewegen. Dafür muss man selbst als Spieler vor dem Fernseher schwindelfrei sein ...

Zwischensequenzen erzählt, setzt DICE jetzt auf Cutscenes direkt in der schicken Optik der Frostbite Engine 3. Mit den hervorragenden Charaktermodellen gewinnt die Inszenierung der Story dadurch deutlich. In Flashbacks zurück in die Kindheit von Faith gewährt das Spiel so auch Einblicke in die Ereignisse der Vergangenheit, welche die Heldin geprägt haben.

Faith ist im Laufe ihrer Entwicklung immer wieder mit dem Gesetz in Konflikt geraten.. Zu Beginn des Spiels wird die Runnerin nach zwei Jahren Haft unter bestimmten Bedingungen aus dem Jugendgefängnis entlassen. Doch kaum aus dem Knast, schließt sie sich wieder ihren alten Freunden bei den Runnern an. Dabei lernt sie auch einen jungen und mysteriösen Neuling kennen, der an ihren Fähigkeiten als Runner zweifelt. Für

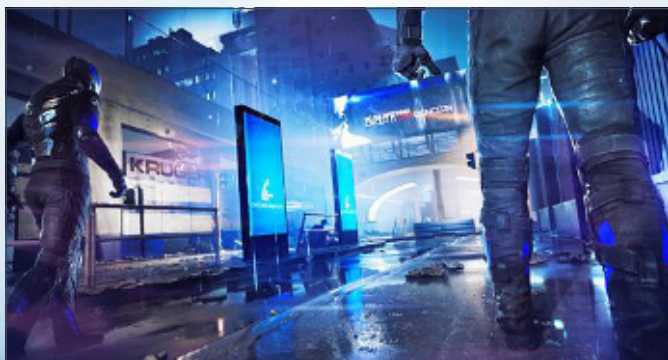
Faith heißt es nun, sich wieder zu beweisen. Wie spannend ihr Abenteuer über den Dächern von Glass City dann letztendlich wird, war in der Anspielversion jedoch noch nicht erkennbar.

City of Glass

Als einen weiteren wichtigen Eckpfeiler von *Mirror's Edge: Catalyst* bezeichnen die Entwickler von DICE den Schauplatz des Spiels – die Glass City. Im Vorgänger bewegte sich Faith nur in eng abgesteckten Levels und die Stadt diente lediglich als Kulisse. Nun erwartet die junge Heldin jedoch eine offene Spielwelt, in der die Stadt selbst eine Art Charakter darstellen soll. Ohne Ladezeiten geht es von einer Mission zur nächsten, indem wir direkt in der Spielwelt mit den storyrelevanten Charakteren interagieren. Wie gewohnt sehen

wir die Stadt dabei vor allem von oben, wenn sich Faith über die Dächer der Metropole schwingt. Die komplette Spielwelt ist jedoch nicht von Anfang an zugänglich. Stattdessen öffnen sich mit stetigem Fortschritt in der Story immer weitere Bereiche von Glass City. Auf diese Weise soll der Spieler etwas geführt werden und gezwungen sein, in regelmäßigen Abständen zur Hauptgeschichte zurückzukehren. Das funktionierte in unserer Anspielsession bereits ganz gut. Wir haben Nebenaufgaben erledigt, ohne jemals das Gefühl zu haben, zu sehr vom eigentlichen Pfad abzuweichen.

Bei all dem macht die Glass City auch optisch einen hervorragenden Eindruck. Die Frostbite Engine 3 liefert eindrucksvolle Ausblicke und Häuserschluchten. Besonders gut hat uns dabei die Beleuchtung gefallen, die je nach Sonnen-



In Glass City gibt es jetzt auch die eine oder andere **dreckige Ecke**.



Faith trifft auf viele interessante und neue Charaktere wie **den mysteriösen Icarus**.

INTERVIEW MIT ERIK ODELDAHL

„Wir bauen auf den Stärken des ersten Spiels auf.“

XBG GAMES: Mit *Mirror's Edge: Catalyst* wagt ihr einen Neuanfang, einen Reboot. Ignoriert ihr völlig, was im ersten Spiel passiert ist?

ODELDAHL: „Ja, wir ignorieren völlig, was im ersten Spiel passiert ist. Das ist ein kompletter Reboot und das ist eine Entscheidung, die wir sehr früh getroffen haben. Wir wollten mehr untersuchen und beleuchten, wer Faith ist, was sie antreibt, was sie bewegt. Als wir angefangen haben, darüber nachzudenken, haben wir auch angefangen, über die Welt nachzudenken, in der sie lebt. Diese ist jetzt ebenfalls wesentlich mehr ausgearbeitet als im ersten Spiel. Wir schufen diese ganze Welt und Geschichte, in der Faith und die Runner existieren. Im Grunde haben wir uns entschieden, dem Leitmotiv des ersten Spiels treu zu bleiben. [...] Wir sind der ästhetischen Ausrichtung des ersten Spiels treu geblieben und haben darauf aufgebaut. Wir sind der Klangkulisse treu geblieben. Wir haben Solar Fields wieder dabei für den Soundtrack. Im Grunde bauen wir auf den Stärken des ersten Spiels auf, aber haben für die Story reinen Tisch gemacht.“

XBG GAMES: Eine offene Spielwelt gilt häufig als Hindernis für eine intensive Erzählung. Wie wollt ihr dennoch eine spannende Story erzählen, ohne dass der Spieler zu sehr durch Nebenaktivitäten abgelenkt werde?

ODELDAHL: „Wir bezeichnen das Spiel als Free-Roaming-Titel. Die Stadt ist zwar sehr groß, aber wir geben dir nicht alles auf einmal als große Sandbox. Die Stadt öffnet sich für dich immer mehr, je weiter du durch die Geschichte voranschreitest. Also

der einzige Weg, um Zugang zur ganzen Stadt zu erhalten, ist, die Geschichte zu spielen. Das bedeutet: neue Orte besuchen, neue Charaktere kennenlernen.“

XBG GAMES: Wir konnten bereits erleben, dass Faith sich in einer Menge von Kämpfen zu beweisen hat. Wird es auch möglich sein, das Spiel komplett durchzuspielen, ohne jemals kämpfen zu müssen?

ODELDAHL: Nein, das geht nicht. Du kannst den meisten Gegnern durch Rennen entkommen, aber es gibt ein paar Orte, wo du tatsächlich bleiben und kämpfen musst.“

XBG GAMES: Wir haben die Story vom Anfang des Spiels erlebt und Faith hatte bereits eine ganze Reihe Fähigkeiten. War das nur für die Präsentation, also startet Faith im fertigen Spiel bei null?

ODELDAHL: „Nein, nein. Sie ist ein Runner, bereits einige Jahre bevor die Story startet, also beginnt sie bereits mit einigen Skills. Da gibt es bei der Steuerung und den Fähigkeiten einiges zu entdecken, bevor du mit den Upgrades beginnst. Es gibt einige verschiedene Pfade, die du wählen kannst, um Faith zu verbessern. [...] Du kannst dich entscheiden, ob du Faith mehr in spezifischen Bewegungsskills, Kampffähigkeiten oder hinsichtlich ihrer Ausrüstung verbessern willst.“

XBG GAMES: In der Welt von *Mirror's Edge: Catalyst* gibt es eine Menge zu entdecken und zu sammeln. Haben diese Sammelobjekte eine eigene Bedeutung oder



Erik Odel Dahl ist Design Director bei DICE.

sollen sie den Spieler nur dazu animieren, andere Wege einzuschlagen?

ODELDAHL: „Wir haben einige verschiedene Typen von Sammelgegenständen. Einige davon belohnen dich mit zusätzlicher Story. Alle geben zusätzlich Erfahrungspunkte, damit du Faiths Fähigkeiten ausbauen kannst. Wenn du eine schwer zu findende Stelle erreichst, dann wollen wir für dich auch etwas dort hinterlassen, damit du nicht nur mit einer schönen Aussicht belohnt wirst.“

XBG GAMES: Wird man in der Lage sein, bis zum Ende des Spiels alle Fähigkeiten freizuschalten?

ODELDAHL: „Ja, aber dazu musst du eine Menge der Nebenelemente spielen.“

XBG GAMES: Vielen Dank für das Interview.

stand für die unterschiedlichsten Lichtspiele an den verschiedenen Gebäuden sorgt. Im Stil sind die Entwickler dem Vorgänger treu geblieben. Auch wenn es in Glass City jetzt ein paar dreckige Ecken, deutlich mehr Detailobjekte und den einen oder anderen Farbakzent gibt, so dominiert doch noch immer das sterile und saubere Weiß.

Das soziale Zusammenspiel

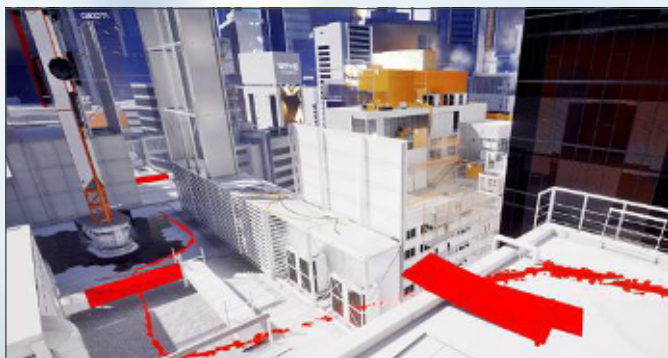
Während des Anspielerevents nutzten die Entwickler die Gelegenheit, die sozialen Features von *Mirror's Edge: Catalyst*, das sogenannte Social Play, erstmals vorzustellen. Einen klassischen Mehrspielermodus, in dem mehrere Spieler zusammen gegeneinander antreten oder im kooperativen Spiel zusammenarbeiten, wird es nicht geben. Dafür bietet das Spiel vielfältige Möglichkeiten, sich

mit seinen Freunden zu messen. Über sogenannte Billboard-Hacks lässt ihr zum Beispiel euer Runner-Tag auf einer Werbetafel erscheinen. Dies ist dann auch im Spiel eurer Freunde sichtbar.

Deutlich spannender sind allerdings die Dashies – Rennen gegen die Uhr von einem Start zu einem Zielpunkt. Wie ihr dorthin gelangt, ist euch dabei völlig freigestellt. Am Ziel wird die Zeit gestoppt und in eine Rangliste eingetragen. Bereits während der wenigen Versuche gegen Pressekollegen packte uns immer wieder der Ehrgeiz, wenn wir gesehen haben, dass jemand fünf Sekunden schneller war. An dieser Stelle beginnt das Tüfteln und Experimentieren, um die beste Route zum Ziel zu finden. Die von der Runners Vision vorgegebene Route ist dabei meist nicht zu empfehlen. Zusätzlich zu den bereits im Spiel vorhandenen Herausforderungen setzt DICE

diesmal auch auf sogenannten User-Generated-Content. Also Inhalte, die der Spieler erstellt und mit anderen Spielern teilt. Mit wenigen Klicks setzt ihr so zum Beispiel einen Beat-Point an einer schwer zugänglichen Stelle und fordert damit andere Spieler heraus, ebenfalls einen Weg dorthin zu finden. Mit den Time-Trials legt ihr außerdem eigene Rennen durch die Stadt an. Dazu platziert ihr simpel während des Laufens Checkpoints auf eurer Strecke. Andere Spieler können auf dieser Strecke dann um Bestzeiten wetteifern.

Die selbst erstellten Herausforderungen werden dann ungelistet, also nur für euch selbst, oder gelistet gespeichert. In letzterem Fall erscheinen die Kreationen auf den Karten eurer Freunde. Zusätzlich sorgt ein Algorithmus dafür, dass besonders beliebte Strecken auch bei anderen Spielern angezeigt werden. Aber keine Sorge: Wer sich ab-



Über den Dächern der Stadt eröffnen sich für Faith viele Wege – umschauen lohnt sich.



Die Runner Vision zeigt meist den einfachsten Weg, aber nicht unbedingt den schnellsten.

solut nicht mit anderen Spielern und deren Werken auseinandersetzen möchte, kann einstellen, was ihm auf der Karte angezeigt wird, oder das Spiel auch komplett offline spielen.

Bewegungsfreiheit

Das Letzte der vier wichtigen Elemente von *Mirror's Edge: Catalyst* ist für die Entwickler das First-Person Free Flow Movement, wie sie es nennen. Noch besser als im Vorgänger soll Faith in einen Bewegungsfluss verfallen, bei dem sich die verschiedensten Abläufe geschmeidig aneinanderreihen. Diesmal soll sich auch der Kampf wesentlich besser in die Laufbewegungen integrieren lassen. So kann Faith verschiedene Sprünge mit direkten Angriffen auf in der Nähe stehende Gegner verknüpfen. Bei uns hat das bisher recht gut funktioniert. Hin und wieder landeten wir aber auch in Kampfsituationen, die uns völlig aus dem Flow gerissen haben. Auch in der normalen Bewegung gibt es noch immer einige Elemente wie Rohre und Leitern, die den Fluss stören. Aber insgesamt hatten wir den Eindruck, dass das Laufen mit Faith deutlich geschmeidiger und flüssiger von der

Hand geht. Dabei hat sich an der Steuerung nur in Details etwas verändert. Altbewährt bewegen wir uns mit dem linken Analogstick durch die Spielwelt. Zusätzlich bestimmen wir mit je einem eigenen Button Bewegungen nach oben beziehungsweise unten. Ein leichter und ein schwerer Angriff runden das grundlegende Bewegungsrepertoire ab.

Im Kampf setzt Faith jetzt nämlich nur noch auf ihre Athletik und die Kraft ihrer Fäuste. Schusswaffen kommen im Gegensatz zum Vorgänger nicht mehr zum Einsatz. Dafür stellen sich der Runnerin verschiedenste Gegnertypen entgegen. So gibt es jetzt zum Beispiel einfaches Sicherheitspersonal, das nur mit Schlagstöcken ausgerüstet ist. In Kombination mit der Umgebung stellen diese leichten Gegner meist kein Problem dar. Gefährlicher wird es jedoch, sobald Feinde mit Schusswaffen ins Spiel kommen. Hier ist es ratsam, jederzeit in Bewegung zu bleiben und den Flow aufrechtzuerhalten. Auf diese Weise baut sich nämlich der sogenannte Focus Shield auf. Solange dieser aktiv ist, wird Faith nicht von feindlichen Kugeln getroffen. Rennen ist daher häufig eine der besseren Optionen.

Durch die nun offene Spielwelt bekommt das ganze Rumgerenne allerdings auch eine ganz neue Dimension. Wie Faith an ihr Ziel kommt, entscheidet ihr. Solange ihr nicht in eine der zahlreichen Straßenschluchten stürzt, stehen euch alle Wege offen. Zur besseren Orientierung ist die Runner Vision wieder mit von der Partie. Diese Fähigkeit hebt nützliche Objekte rot hervor und führt euch an einem Band den einfachsten – aber nicht immer schnellsten – Weg entlang. Diese Funktionen können aber auch abgeschaltet werden. Besonders in den Herausforderungen mit Bestenlisten ist es unerlässlich, nach alternativen Routen zu suchen, um die schnellste Zeit zu holen.

Durch verschiedene Upgrades, die ihr mit gewonnener Erfahrung freischaltet, erlernt Faith neue Möglichkeiten der Fortbewegung. Dazu gehört unter anderem die Mag-Rope, mit der sich die Runnerin über breite Abgründe ziehen kann. Leider konnten wir den Einfluss dieses Gadgets auf die Bewegungsfreiheit in der offenen Spielwelt noch nicht ausprobieren. Unsere

Anspielversion endete genau vor der Mission, in der sich Faith die entsprechende Fähigkeit hätte verdienen können.

Feinschliff und Vorfreude

In den verbleibenden Wochen bis zum Release haben die Entwickler vor allem bei der Optimierung noch einige Arbeit zu erledigen. Auf unseren Vorführ-PCs hatte das Spiel hin und wieder mit einigen Framedrops zu kämpfen. Außerdem konnten wir teilweise fehlende Teile der Stadt beobachten. Egal ob Ladefehler oder einfach noch nicht fertiggestellt, diese Probleme müssen noch gelöst werden. Abgesehen davon läuft das Game spielerisch jedoch bereits erfreulich rund. Klare Sache: Bei DICE ist man auf einem guten Weg!

Der grafische Stil, der Soundtrack und das Rennen durch Glass City erzeugten bei uns wieder die wohlbekannte Atmosphäre. Zusätzlich machten uns die hervorragende Inszenierung und die interessanten Charaktere Lust darauf, mehr über Faith und ihr Schicksal zu erfahren. Nun hoffen wir nur, dass DICE diese Qualität auch über das gesamte Spiel hinweg halten kann. Dann stehen die Chancen auch gut, dass *Mirror's Edge: Catalyst* nicht das gleiche Schicksal wie sein Vorgänger erleidet. (MD)

MIRROR'S EDGE: CATALYST

Hersteller	Electronic Arts
Entwickler	DICE
Genre	Action-Adventure
Termin	9. Juni 2016

Fertig zu  90 %

PROGNOSE

Wunderschön anzusehen, herrlich inszeniert und bleibt seinen Wurzeln treu. Freunde, das wird was richtig Gutes!

Wertungstendenz



Alternative

Mirror's Edge

Wertung: 85%



Faith bekommt es mit verschiedenen Gegnern zu tun. Nicht immer ist **Flucht** eine Option.



Die Nahkampfangriffe der Heldin werden mächtiger, wenn die **Umgebung** sinnvoll genutzt wird.

HOMEFRONT: THE REVOLUTION (STORY-MODUS)

Unterhaltsamer Befreiungsakt mit
amerikanischem Patriotismus-Einschlag.



Eine Invasion im eigenen Land gehört wohl zu den schlimmsten Alpträumen der Supermacht USA. Insbesondere Hollywood zelebrierte dieses Szenario schon oft genug, mit Aliens in Science-Fiction-Streifen wie *Krieg der Welten*, *Independence Day* und Co. Aber auch als „reales“ Setting mit bösen Kommunisten-Armeen inszeniert, beschwor man den Untergang der USA herauf, etwa 1984 in *Die Rote Flut* von Regisseur und Autor John Milius. Auf Spielkonsolen thematisierten Action-Spiele wie *Freedom Fighters* von IO Interactive und *Homefront* von den Kaos Studios den fiktiven amerikanischen Widerstandskampf. Mit *Homefront: The Revolution* schlägt Entwickler Dambuster Studios in die gleiche Kerbe und lässt euch gegen die brutale Knechtschaft durch nordkoreanische Besatzungstruppen in Amerika antreten. Für diese Vorschau konnten wir den Story-Modus komplett auf dem PC durchspielen, was uns rund 22 Stunden beschäftigte.

Schwarz-Weiß-Szenario

Um das kontroverse Kriegsthema möglichst glaubhaft rüberzubringen, skizzieren die Entwickler das folgende Szenario: Nordamerika begibt sich seit den 1970er-Jahren kontinuierlich in die technologische Abhängigkeit einer einzigen nordkoreanischen Firma namens Apex. Diese entwickelt unentwegt Hightech-Geräte und schwenkt in die Waffenproduktion um, welcher die Vereinigten Staaten nicht widerstehen können. Bedingt durch Kriege und wirtschaftliche Probleme verschuldet sich die USA hoffnungslos an Nordkorea. 2025 knipst Apex dank seiner Softwarekontrolle per Knopfdruck den gesamten USA-Verteidigungsapparat aus. Jetzt, vier Jahre später, beherrscht die nordkoreanische Armee (KVA) das amerikanische Terrain und regiert mit brutaler Gewalt. Klar, das Setting in *Homefront: The Revolution* ist pure Fiktion, wird aber im Render-Intro ganz ordentlich präsentiert.

Im Spiel schlüpft ihr in die Rolle von Hauptfigur Ethan Brady, der gerade mal drei Tage der Widerstandsbewegung in Philadelphia angehört. Gleich zu Beginn im Story-Modus überstürzen sich die Ereignisse: Brady wird im Zuge einer KVA-Razzia mit seinen Kumpanen hochgenommen und kurz danach gelingt es den Bösewichtern, den für die Widerstandsbewegung so wichtigen Anführer Benjamin Walker dingfest zu machen. Das Ganze geizt nicht mit expliziter Gewaltdarstellung sowie mit Folter-Szenen und macht damit plakativ und unmissverständlich klar, wer hier die Guten und wer die Bösen sind.

Ungeahnte Story-Entwicklung

Der stimmig inszenierte Tutorial-Level lässt euch die Geschichte von Beginn an hautnah miterleben und macht euch dabei mit der unkomplizierten Shooter-Steuerung vertraut. Danach folgt eine über 20 Stunden dauernde Haupt-



Die Spielwelt ist in mehrere **abwechslungsreiche, spannende Zonen** unterteilt.



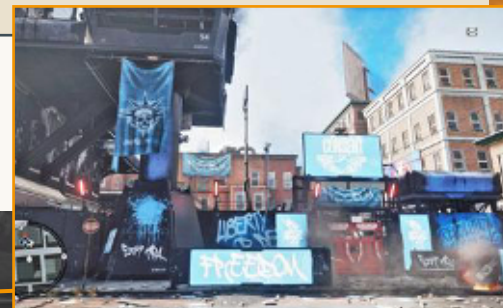
Benjamin Walker ist der gefangene Anführer der Revolutionsbewegung. Wir sollen ihn befreien.

DIE SPIELWELT: SO LÄSST SICH DIE BEVÖLKERUNG ZUR REVOLUTION ANSTACHELN!

Die verschiedenen Zonen bieten euch wie in einem Open-World-Setting zahlreiche Interaktionsmöglichkeiten.

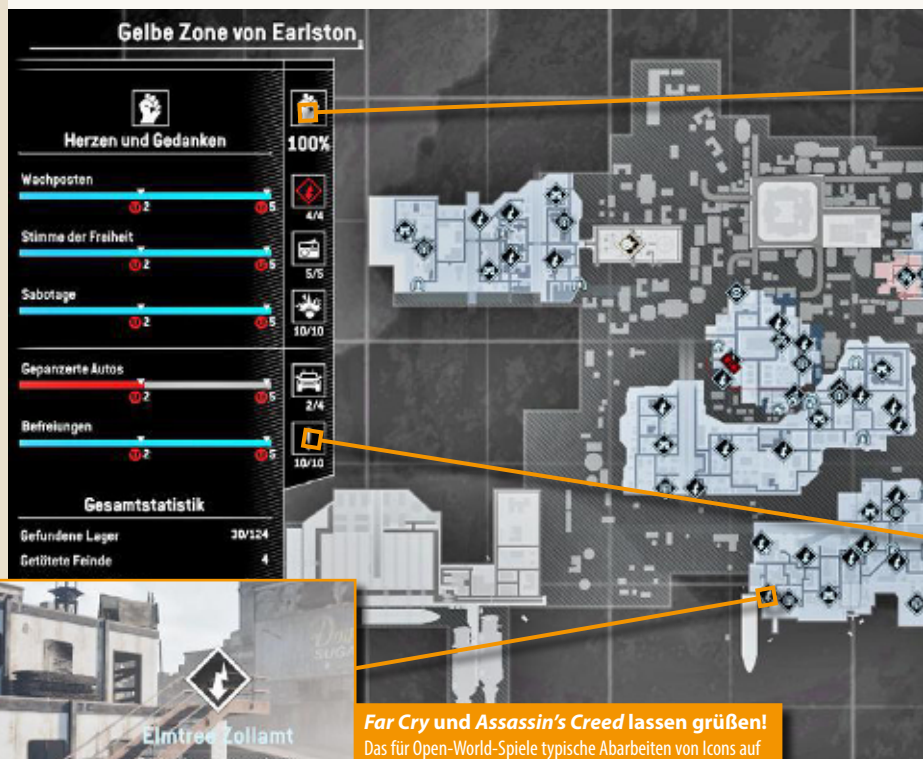
Der unglücklich ins Deutsche übersetzte Begriff „Herzen und Gedanken“ steht für die Bereitschaft der Bevölkerung, sich gegen die Unterdrücker aufzulehnen. Mit jeder abgeschlossenen Haupt-

oder Nebenaufgabe steigt die Entschlossenheit der Bewohner. Sobald der Wert 100 % erreicht hat, könnt ihr mithilfe eines Radio-funkspruchs die Revolution ausrufen. Die Idee ist im Prinzip ganz gut umgesetzt. Schade ist nur, dass sich das Aufgaben-Repertoire in jeder Zone zu sehr wiederholt: Locations einnehmen, Radios finden, Sabotage- und Befreiungsaktionen erledigen.



Optische Veränderung

Je mehr Aufgaben ihr erfüllt, desto deutlicher sind die Spuren des Widerstands in den Zonen erkennbar. Das motiviert, in jedem Gebiet möglichst alle Anforderungen zu erfüllen.



Einfache Wiederholungstäter

Die Befreiungsaktionen lassen sich oft an den gleichen Stellen wiederholen. Hier gilt es etwa, eine Wache auszu-schalten, die nach wenigen Minuten immer neu auftaucht.

Far Cry und Assassin's Creed lassen grüßen!

Das für Open-World-Spiele typische Abarbeiten von Icons auf der Karte findet auch in Homefront: The Revolution statt. Das macht eine Zeitlang zwar ordentlich Spaß, mutiert auf Dauer aber zur Routinearbeit ohne Überraschungen.

story, die zwar immer wieder mit klischeehaf-ten Attitüden gespickt ist, spielerisch aber auch mit etlichen Überraschungen und Wendungen punktet. So versuchen wir, einen Plan für Walkers Rettung umzusetzen, was jedoch ganz anders verläuft als gedacht. Trotz der konse-quent patriotisch angehauchten Erzählstruktur erleiden wir immer wieder herbe Rückschläge, müssen mit üblem Verrat und derben Verlus-ten klarkommen, was unterm Strich für recht spannende Shooter-Stunden sorgt. Das Gefühl,

es mit einem übermächtigen Gegner zu tun zu haben, ist stets präsent.

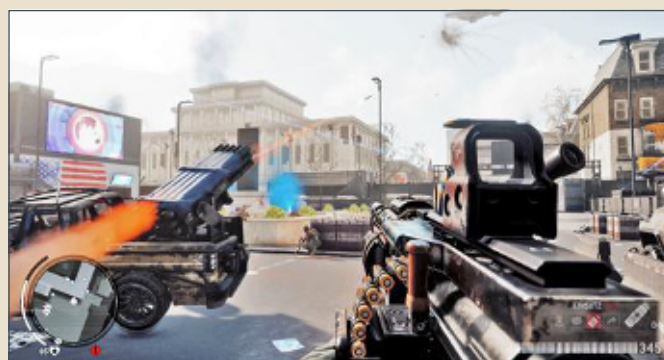
Abwechslungsreiche Spielwelt

Der Schauplatz Philadelphia ist in zehn spielba-re Zonen unterteilt, die ihr nach und nach frei-schaltet. Dabei weist jede Zone eigene Facetten auf. Der Stadtbezirk Lombard ist beispielsweise ein reines Kriegsgebiet und wurde von der KVA vergast, daher ist eine Atemschutzmaske Pflicht. Die Stimmung dort erinnert uns an Levels aus

dem PC-Klassiker S.T.A.L.K.E.R. oder auch an die Metro-Serie. Der Bezirk Ashgate dagegen ist ein Wohnbezirk für Kollaborateure, aber in Teilen auch ein Getto für die Ärmern der Stadt. Das Sperrgebiet repräsentiert einen düsteren Gefängnisabschnitt, in den wir uns einschleusen lassen müssen, und in der toll designten Mari-nenwerft erleben wir ein cooles Story-Highlight, in dem es darum geht, einen der mächtigen Goliath-Panzer der KVA zu entwenden. Die per-manent patrouillierenden Einheiten und Wach-



Bei jeder Gelegenheit versuchen wir, die Nordkoreaner (hier etwa mit Bomben) zu sabotieren.



Hier müssen wir ein Flugabwehrgeschütz mehrere Minuten gegen anrückende Gegner verteidigen.

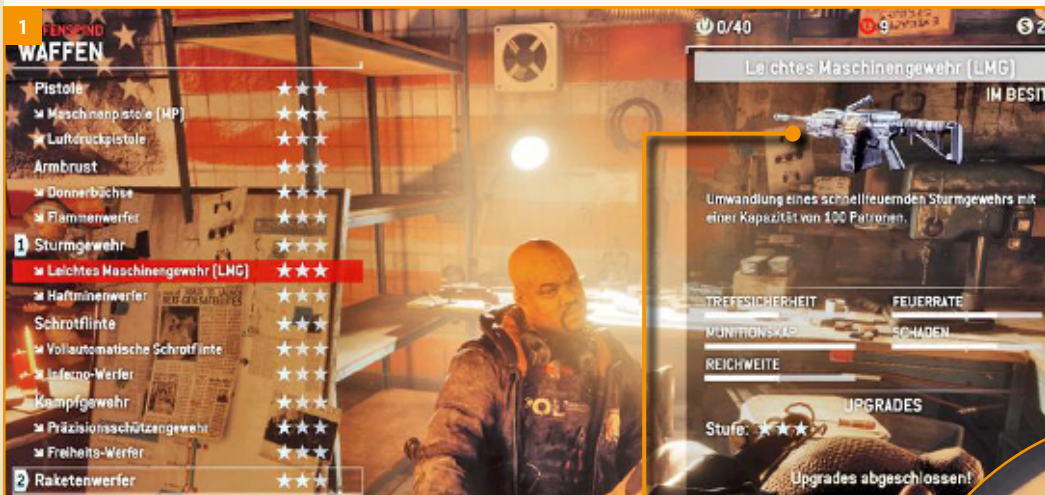
BASTELSHOP: DAS WAFFEN- UND AUSTRÜSTUNGSARSENAL

Modifizierbare Waffen, Gadgets und Ausrüstungs-Upgrades – die individuelle Spezialisierung ist in Homefront: The Revolution ganz ordentlich umgesetzt.

In jedem Widerstandslager habt ihr Zugriff auf den Waffenspind. Dieser fungiert, wie in *Far Cry 3* und *4* als zentrale Ausrüstungsba-

sis. Außer Waffen lassen sich hier auch Gadgets beziehen. Diese sind unterteilt in Brandbomben, Sprengstoff, Hack-Gerät und Ablenkung. Jedes Tool gibt es in drei Ausführungen: Als Wurfbjektiv, als gezielt platzierbare Variante oder in Form eines ferngesteuerten Modellautos. Die beiden letztgenannten Versionen zündet ihr per Smartphone. Wer mag, kann die Gadgets selbst herstellen, die

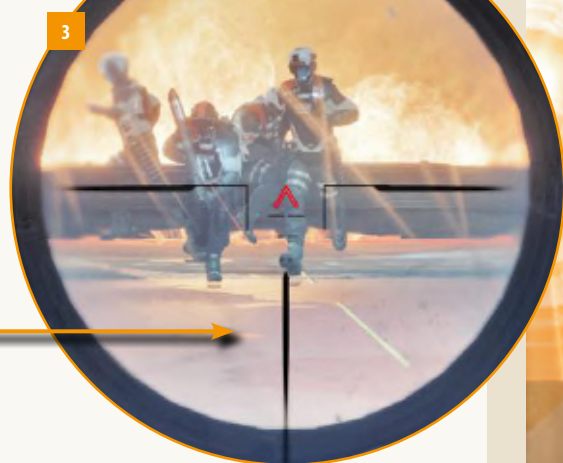
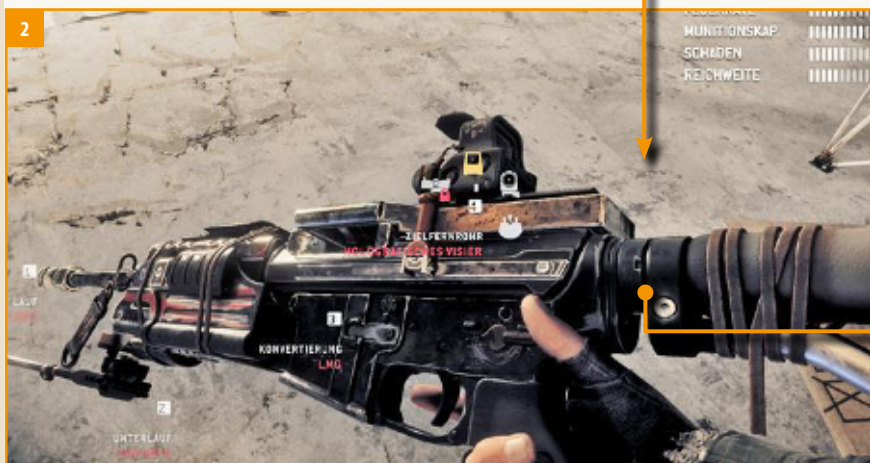
dafür nötigen Rohstoffe gibt's zuhauf zu finden oder ihr kauft sie am Waffenspind ein. Das nötige Geld erhaltet und findet ihr reichlich. Um Ethan Brady selbst aufzuwerten, sind 11 Kleidungsobjekte im Angebot. So verringert die taktische Weste etwa den Schaden um 25 %, leichte Stiefel reduzieren die Lautstärke um 50 % etc. Da sich diese Items nicht aufbrauchen, nimmt man sie gern mit.



1. Die 16 verfügbaren Waffen decken eine breite Palette ab und unterscheiden sich ordentlich. Allerdings muss man nicht zwingend ständig wechseln. Im Storymodus haben wir über weite Strecken nur auf MP, LMG und Raketenwerfer gesetzt.

2. Das Upgrade-System funktioniert ähnlich wie in *The Division*. Sprich, sofern ihr passende Aufsätze besitzt, lassen sich diese jederzeit in die Waffen, die ihr bei euch tragt, per Menü einbauen. Zur Wahl stehen Visiere, Schalldämpfer, Mündungsbremse, Handgriff und Zweibein.

3. Da Visiere sehr kompatibel sind, lässt sich auch ein MG sehr präzise einsetzen.



drohnen, das brutale Auftreten der KVA sowie die allgegenwärtigen Überwachungskameras und Propaganda-Ansagen per Lautsprecher sorgen für ein schauriges Beklemmungsgefühl, das Erinnerungen an City 17 aus *Half-Life 2* hochkommen lässt.

Open-World-Routine

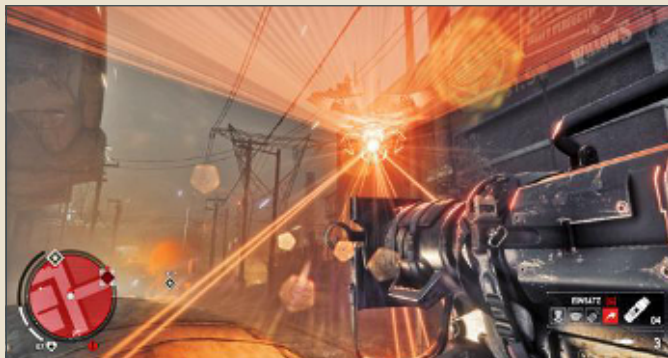
Neben den insgesamt gelungenen Story-Missionen bietet jede Zone haufenweise Nebenaufträge, die in typischer Open-World-Manier absolvierbar sind. Ähnlich wie bei der *Far Cry*-Serie gilt es dabei beispielsweise, gegnerische Stützpunkte einzunehmen und Außenposten einzurichten. Die Vorgehensweise für die jeweiligen Locations wiederholt sich dabei recht schnell. Erreicht ein Drehventil hier, aktiviert einen Radiosender dort oder hackt euch in ein Elektronik-System; spielerisch ist das eher simpel gehalten. Sobald ihr einen solchen Punkt auf der Karte eingenommen habt, verwandelt sich die jeweilige KVA-Einrichtung in ein Widerstandslager. Fortan

könnt ihr solche Locations als Checkpoint nutzen (manuelles Speichern gibt's nicht) und euch am stets vorhandenen Waffenspind ausrüsten. Mehr zum Thema Waffen findet ihr im Kasten auf dieser Seite. Das nötige Kapital erhaltet ihr durch erfolgreich abgeschlossene Aufträge. Alternativ lassen sich auch viele Objekte nach Wertgegenständen untersuchen, die ihr verkaufen könnt. Außerdem lassen sich auch besiegte Gegner stets plündern. Anschlagtafeln warten zudem mit zufälligen Missionen auf, die in der Regel eine bestimmte Herausforderung darstellen. Fotografiert bestimmte Einheiten oder Objekte, nehmt einen Stützpunkt ein, ohne dabei einen Schuss abzufeuern, steckt x Gegner in Brand – typische Open-World-Kost eben, die Routine-Zeitvertreib bedeutet. Quasi als Zufallselement fungieren die sogenannten Unruheherde. Dabei erreicht euch alle naselang per Funkspruch ein Hilfesuch. Etwa dass ein Widerstandslager angegriffen oder ein bestimmter Ort durch Scharfschützen bedroht wird. Ihr habt nur einen kurzen Moment Zeit, solche Auf-

träge zu erfüllen. Das klingt erst mal spannend, ist aber spielerisch leider zu unbedeutend umgesetzt. Denn es spielt absolut keine Rolle, ob ihr eine solche Aufgabe erfüllt oder nicht. Schade, hier hätten die Entwickler eine gehörige Prise Dynamik ins Geschehen bringen können, beispielsweise, indem ihr durch fehlgeschlagene Missionen dieser Art zuvor eingenommene Locations auch wieder an die KVA verliert. Was ihr einmal unter eure Kontrolle gebracht habt, bleibt für das gesamte Spiel in eurem Besitz. Was die eher unspektakulär wirkende Open-World-Inszenierung aber dennoch motivierend macht, ist die daraus resultierende Revolutionsbereitschaft der Bevölkerung. Wie genau das funktioniert, erfahrt ihr in unserem Kasten auf Seite 39.

Die Wahl der Waffen

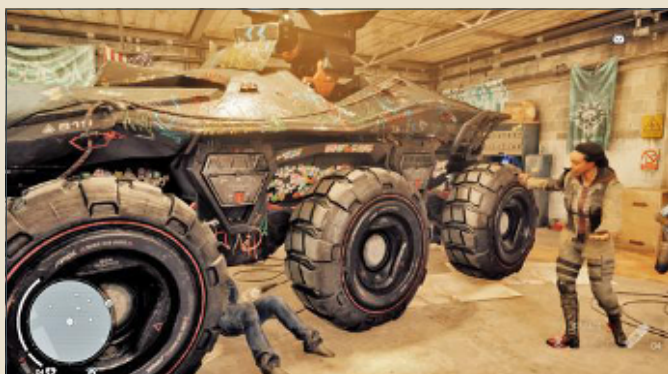
Ein weiterer schöner Nebeneffekt durch erfolgreich absolvierte Aufgaben ist die Zunahme an Widerstandseinheiten, die eigenständig in den Zonen agieren. So tummeln sich dann immer



Patrouillierende **Drohnen** schlagen sofort Alarm und lotsen zahlreiche Gegner herbei.



Euer Alter Ego Ethan Brady erweist sich als schon fast **zu effizienter Nahkämpfer**.



Mit einem erbeuteten **Goliath-Panzer** schöpfen wir neuen Mut beim Widerstand.



NPC-Mitstreiter **versperren** uns in engen Bereichen oft den Weg, da sie keinen Platz machen.

mehr bewaffnete NPCs in den Levels, die sich mit KVA-Einheiten anlegen und so für Ablenkung sorgen. Das Ganze lässt sich sogar taktisch ausnutzen. Bis zu vier Kämpfer lassen sich per Tastendruck anwerben, wenn ihr nahe bei solchen Charakteren steht. Ab dann folgen euch die NPCs, um euch zu unterstützen. Die Widerstandskämpfer sind mit unterschiedlichen Waffen ausgerüstet, was ihr schon an ihrem Äußeren erkennt und was sich für bestimmte Missionen nutzen lässt. Wenn ihr etwa gerade dabei seid, KVA-Panzerfahrzeuge auszuschalten, sind logischerweise Widerständler mit Raketenwerfer besser geeignet als deren Kompagnons mit Schrotflinten. Falls ihr den Kampf auf große Distanz bevorzugt, könnten eher Scharfschützen von Nutzen sein. Schade ist allerdings, dass ihr den Mitstreitern keinerlei Befehle erteilen könnt. Im schlimmsten Fall endet das mit nervigem Navigationsgefummel, nämlich dann, wenn ihr euch in enger Umgebung aufhaltet. Da eure Begleiter gerne die körperliche Nähe zu Ethan Brady suchen, versperren sie damit schon mal stur Durchgänge und Öffnungen.

Noch Grund zum Mäkeln

Nicht so ganz gelungen ist die deutsche Lokalisierung. So gibt es beispielsweise mitunter peinliche Übersetzungsfehler, etwa wenn „Gasoline“ für Benzin (bei der Herstellung von Molotowcocktails) als Gas bezeichnet wird. So etwas müsste eigentlich beim Qualitätscheck auffallen. Besonders bei emotional geprägten Situationen, in de-

nen es um Verlust, Wut, Angst und Ähnliches geht, wirkt die deutsche Sprachausgabe einfach zu aufgesetzt und nicht gerade authentisch. Zum Glück lässt sich *Homefront: The Revolution* ja auch auf Englisch spielen, wer der Fremdsprache also mächtig ist, kann (und sollte) sich dem Widerstandskampf auf diese Weise anschließen. In der Originalversion hören sich außerdem die Dialoge bedeutend besser an. Die schlechteste Nachricht kommt jedoch zum Schluss: In technischer Hinsicht müssen wir aktuell leider noch eine deutliche Warnung aussprechen. Bereits mit der von uns durchgespielten PC-Version gab es einige Probleme – Ruckler, falsch oder gar nicht geladene Texturen. Noch katastrophaler fiel jedoch die technische Umsetzung der Konsolen-Fassung aus. Trotz zweier Patches, von denen einer explizit die Performance verbessern sollte, läuft das Spiel völlig instabil. Die Framerate beispielsweise schwankt ständig zwischen 15 und 30 Bildern hin und her. An Checkpoints und ähnlichen Stellen kommt es zu sekundenlangen Freezes, wenn das Spiel speichert oder lädt. Hier müssen die Entwickler noch dringend einiges nachbessern. (SW)

MEINE MEINUNG

STEFAN WEISS

Unrealistisches Setting hin oder her, letztendlich kommt es in einem Spiel aufs Gameplay und auf die Inhalte an. Und das gelingt Dambuster Studios meiner Meinung nach ganz gut. Der Story-Modus punktet mit hübschen Wendungen und führt mir als Spieler vor Augen, dass ein Widerstandskrieg keine glorreiche Siegesarie, sondern auch durch Rückschläge und Verluste gekennzeichnet ist. Die KI könnte in einigen Bereichen schlauer, die deutsche Lokalisierung durch bessere Regie authentischer und die Nebenmissionen abwechslungsreicher sein. Dennoch zählt *Homefront: The Revolution* für mich zu den Einzelspieler-Shooter-Titeln, die ich gerne auch ein zweites Mal durchspiele. Ob der Online-Koop-Modus für zusätzlichen Spielspaß sorgen kann, das muss sich nach der Veröffentlichung des Spiels zeigen.



HOMEFRONT: THE REVOLUTION

Hersteller	Deep Silver
Entwickler	Dambuster Studios
Genre	Ego-Shooter
Termin	17. Mai 2016

Fertig zu 90 %

PROGNOSE

Wer auf Patriotismus steht, darf diesen Freiheitskampf zelebrieren – muss aber aktuell noch mit erheblichen Technikmängeln leben.

Wertungstendenz



Alternative
Far Cry 3

Wertung: 93%

MAFIA 3

Army-Jacke statt Armani-Anzug, Afro statt Schmierfrisur, Rächer statt Gentleman – ist das noch *Mafia*? Ja. Aber eben etwas anders.

Nach der Ankündigung auf der letztjährigen Gamescom in Köln musste sich das neue Entwicklerteam Hangar 13 viel negatives Feedback von den Spielern anhören. Einige störten sich an dem neuen Setting, andere an der Zeitperiode, wiederum andere befürchteten, dass

der Titel zu sehr amerikanisiert wurde und statt gemächlicher Gentleman-Gangster-Atmosphäre nur noch Schusswechsel und Explosionen bietet. Jetzt durften wir *Mafia 3* in San Francisco anspielen und den Entwicklern Löcher in den Bauch fragen – ein Angebot, das wir nicht ablehnen konnten.

Im Sumpf des Verbrechens

Während sich die ersten beiden Teile noch in puncto Setting und Zeitperiode am klassischen Bild der italoamerikanischen Mafia in den 30er-, 40er- und 50er-Jahren orientierten, schlägt Hangar 13 mit *Mafia 3* einen anderen Weg ein. Waren die an Chicago und New York angelegten Schauplätze der Vorgänger noch aus Film und Literatur bekannte Mafia-Hochburgen, geht's diesmal nach New Bordeaux, eine an New Orleans angelegte Metropole in den Südstaaten der USA. Die Stadt war während des 20. Jahrhunderts teilweise stark vom organisierten Verbrechen beherrscht. Der bekannteste Mafioso war Carlos Marcello, der das Glücksspiel kontrollierte und systematisch seine Konkurrenten ausschaltete.

Genau einen solchen Drecksack gibt es natürlich auch in New Bordeaux, nur dass dieser hier Sal Marcano heißt. Zusammen mit seinem Bruder hat er sich ein wahres Imperium aufgebaut, welches er mit eiserner Hand regiert; potenzielle Nebenbuhler lässt er ermorden. Hier kommt auch der neue Protagonist Lincoln Clay ins Spiel. Der Vollwaise zieht in jungen Jahren in den Vietnam-Krieg und schließt sich nach seiner Rückkehr im Jahr 1968 dem sogenannten Black Mob an. Als hätte es der Sohn eines gemischtrassigen Pärchens zu dieser Zeit in den Südstaaten nicht schon schwer genug,



Bisher spricht **Lincoln Clay** eher mit Taten statt Worten. Wir sind gespannt, ob er uns genauso gefallen wird wie Vito aus *Mafia 2*.

versucht Marcano nun seine Konkurrenz zu vernichten und verwundet Lincoln schwer. Der junge Afroamerikaner schwört nach seiner misslungenen Ermordung Rache und setzt sich das Ziel, das Imperium von Sal Marcano zu Fall zu bringen und dessen Geschäfte selbst zu übernehmen.

Unheilige Allianz

Alleine kann Lincoln Clay die mächtige Familie nicht besiegen, weshalb er sich mit drei Mitstreitern verbündet. Da wäre zum einen die taffe Haitianerin Cassandra, welche mit ihrer Gang in den Sumpfgebieten illegale Geschäfte betreibt, und zum anderen Burke, Kopf der irischen Mafia in New Bordeaux und ehemaliger Handlanger von Marcano. Der Dritte im Bunde ist mit Vito Scaletta wiederum ein alter Bekannter. Nach den Geschehnissen in *Mafia 2* wurde er von der Familie in die Südstaaten abgeschoben. Die Marcanos sehen ihn jedoch als Eindringling in ihr Gebiet und sabotieren seine Geschäfte, so gut es geht.

Da die italienische Mafia gemeinhin als rassistische Organisation bekannt ist, ist dieses gemischte Bündnis den Marcanos noch ein größerer Dorn im Auge. Unserer Nachfrage, ob die Mafia vielleicht sogar aufgrund gemeinsamer Interessen mit dem Ku-Klux-Klan kooperiert, wich Design Director Matthias Worch jedoch aus. Man sei sich der aufgeladenen politischen Stimmung in dieser Zeit bewusst und würde diese gezielt für die Story von *Mafia 3* einsetzen. Der Klan sei natürlich ein wichtiger Faktor in den Südstaaten gewesen. Unsere Theorie, dass man über kurz oder lang auch direkt gegen die Mörder mit den weißen Kapuzen kämpft, wollte Worch nicht weiter kommentieren. Stattdessen erklärte er uns, wie die Unterdrückung der schwarzen Bevölkerung im Spiel präsentiert wird. Hier wird zwischen verschiedenen Stadtteilen von New Bordeaux unterschieden. Während sich Lincoln in Downtown völlig frei bewegen kann, wird er in den südlichen Gebieten von Hillbillys angepöbelt. In den Villenvierteln rufen Bürger sogar sofort die Polizei, wenn sie ihn sehen, und die Ordnungshüter schikanieren Farbige auf offener Straße. Sollten wir in der offenen Welt auf eine solche Situation stoßen, können wir den schwarzen Bürgern helfen und Hinterwäldlern oder Polizisten eine Lektion erteilen.



Natürlich gehören auch **rasante Verfolgungsjagden** inklusive Schusswechsel zu *Mafia 3*.

FAMILIENANGELEGENHEIT

Mit seinen Verbündeten Burke, Vito und Cassandra baut sich Lincoln im Verlauf des Spiels seinen eigenen Verbrecher-Clan auf. Wer sich mit seinen Spießgesellen gut stellt, darf immer wieder Gefallen einfordern, welche einem im Kampf helfen. Ganz umsonst machen die Gefährten das aber nicht, denn sie wollen alle ein Stück vom Mafia-Kuchen abhaben. Nehmt ihr ein Geschäft von Fiesling Marcano ein, müsst ihr euch immer entscheiden, wem ihr dieses anvertraut. Dabei solltet ihr jedoch nicht nur nach Sympathie gehen, denn sonst lassen euch eure

Helfer im Stich und gewähren euch auch keinen Gefallen mehr, wodurch das Spiel natürlich schwieriger wird. Im schlimmsten Falle verlassen sie euch sogar komplett, was zu verschiedenen Verzweigungen in der Story führen soll. Egal, wer von euch den Zuschlag bekommt, der muss euch dafür regelmäßig einen Teil seiner Einnahmen abdrücken. Zudem bekommt ihr verschiedene Boni, je nachdem, wem ihr den Bezirk überlasst. Vito schenkt euch beispielsweise eine besondere Waffe, während bei Burke nur das Anfordern eines Schlägertrupps günstiger wird.



Zusammen mit euren Verbündeten baut ihr im Verlauf des Spiels ein **Gangsterimperium** auf.



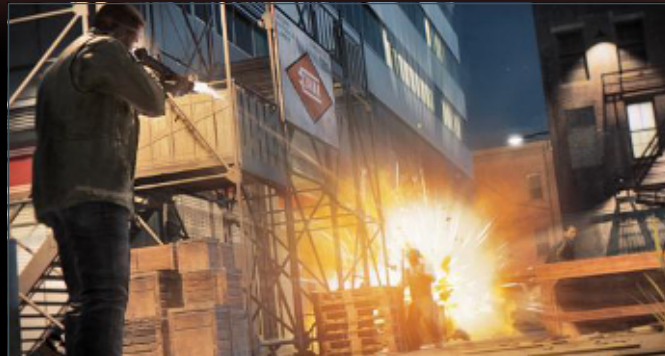
Das Flair von New Orleans und den 60er-Jahren wird **audiovisuell hervorragend** eingefangen.



Das Fahrverhalten ist **sehr arcade** und ermöglicht Drifts um die Kurven von New Bordeaux.



Wir sollen **Unterboss Tony DeRazio** ausfindig machen und hervorlocken ...



Dafür verwüsten wir die Baustellen seines Unternehmens **Cavar Construction** ...



... und **schalten seine Handlanger** aus, damit sie uns später nicht in die Quere kommen.

Pfusch am Bau

Die verschiedenen Bezirke der Stadt haben auch im Kampf gegen Marcano eine große Bedeutung. Um dem Oberhaupt der Mafia auf den Pelz zu rücken, müssen erst mal die Stadtteile erobert werden, welche sich in der Hand von Marcamos Handlangern befinden. In unserer Anspiel-Session starten wir einen fortgeschrittenen Spielstand von etwa acht bis zehn Stunden und sollen Downtown übernehmen sowie den dort herrschenden Mafioso Tony DeRazio ausschalten. Dafür müssen wir den eitlen Glatzkopf aber zunächst einmal aus seinem Versteck aufscheuchen. Um dies zu erreichen, sabotieren wir seine Geschäfte. Der Fortschritt wird uns dabei in einer Schadenssumme angezeigt, die wir erreichen müssen. Das geeignete Ziel ist schnell ausgemacht, denn der Fiesling betreibt die Baufirma Cavar Construction, welche gerade ein Hochhaus aus dem Boden stampft. Es wäre ja wirklich zu schade, wenn dort etwas schief läuft ...

Soundtrack einer Generation

Bevor wir uns auf die Baustelle wagen, kümmern wir uns um die drei Lieutenants und machen uns somit das Leben leichter. Ansonsten würden sie nämlich später allesamt mit ihren Gangs auf der Baustelle auftauchen und wir müssten gegen eine Übermacht antreten. Wer bei den Missionszielen den Überblick bewahrt, verschafft sich also taktische Vorteile. Apropos Vorteile: Statt einfach zu dem Punkt auf der Karte zu rennen, nutzen wir die

verschiedenen Boni, welche wir durch unsere Verbündeten erhalten. Zunächst lassen wir uns ein Auto liefern. Per Druck auf das Digi-Kreuz des an den PC angeschlossenen Xbox-One-Controllers öffnen wir ein Ringmenü, in dem wir die mitgeführten Waffen auswählen können. Ein Druck auf die rechte Schultertaste und schon öffnet sich ein weiteres Ringmenü.

Wir wählen das Auto-Symbol, suchen uns ein freigeschaltetes Vehikel aus und wenige Sekunden später parkt bereits eines unser Gangmitglieder das Fahrzeug vor unseren Füßen. Mit der X-Taste steigen wir ein, starten den Motor und aus den Lautsprechern ertönt *Fortunate Son* von Creedance Clearwater Revival. Zumindest in dieser Hinsicht kann sich Lincoln also glücklich schätzen, dass seine Geschichte Ende der 60er-Jahre spielt. Hangar 13 hat sich nicht lumpen lassen und serviert einen famosen Soundtrack mit über 100 Liedern von Künstlern aus jener Zeit. Während unserer Fahrt lauschen wir unter anderem den Beach Boys, Aretha Franklin und den Rolling Stones. Im Zusammenspiel mit den anderen Autos, die die Straßen bevölkern, der Kleidung sowie dem Aussehen der Passanten ergibt sich ein wunderbar stimmiges Bild der Swinging Sixties. Genau wie seine Vorgänger versteht es *Mafia 3*, allein schon durch die großartige Musikauswahl eine tolle Atmosphäre zu schaffen.

Lediglich das Fahrverhalten unseres Muscle Cars reißt uns manchmal aus der Illusion, tatsächlich durch eine amerikanische Metropole des Jah-

res 1968 zu rollen. Dabei ist das Fahrverhalten gar nicht schlecht, sondern einfach nur etwas ungewohnt. Die Boliden steuern sich sehr arcadig und sowie ihr aufs Gaspedal drückt, drehen die Reifen durch. Besonders das Driften um die Kurven ist recht eingängig und sieht zudem spektakulär aus. Drückt ihr nämlich auf die Bremse, zoomt die Kamera ganz nah an euren Flitzer heran. Dadurch fühlen sich Verfolgungsjagden richtig dynamisch an. Allerdings reagiert die Steuerung ohne den Einsatz der Bremse manchmal zu direkt. Selbst bei niedriger Geschwindigkeit lenken einige Fahrzeuge bereits nach einem kurzen Tippen nach links oder rechts ziemlich hart ein.

Tod mit Plan und Zufall

Doch genug von der Musik und dem Herumrasen. Wir wollen unser Opfer ja schließlich nicht warten lassen. Als wir unser Fahrzeug am Straßenrand abstellen, erkennen wir bereits an den roten Punkten auf der Mini-Map, dass sich der gesuchte Fiesling in einem Hof zwischen mehreren Wohnhäusern aufhält und einige bewaffnete Untergebene um sich geschart hat. Erneut macht uns Matthias Worch auf unsere Boni aufmerksam und erklärt, dass man sich bei diesen Gefechten immer entscheiden kann, wie man vorgehen möchte. Wir entscheiden uns für die brachiale Variante und ordern per Ringmenü eine Waffenlieferung von Cassandra.

Worch erklärt uns, dass auch hier auf historische Genauigkeit geachtet wurde, da es den



Das **Deckungssystem** in den Schießereien geht sehr gut von der Hand und ist ein wichtiges Gameplay-Element.

Farbigen damals nicht gestattet war, eine Waffe zu besitzen, und sich so in der kriminellen Szene ein Schwarzmarkt für Waffen aller Art entwickelte. Wenige Augenblicke später erscheint ein Van mit einem Haitianer am Steuer, bei dem wir uns mit genügend Feuerkraft ausstatten können. Lincoln kann zwar nur zwei Schusswaffen gleichzeitig tragen, doch dafür kaufen wir noch ein paar Molotowcocktails, Granaten und auf Empfehlung der Entwickler eine gepanzerte

Weste sowie ein paar Medi-Packs, da Mister Clay verglichen mit seinen Gangster-Kollegen aus *GTA 5* recht schnell zu Boden geht.

Gut ausgerüstet laufen wir schließlich durch eine Gasse Richtung Innenhof und gehen hinter einem Toilettenhäuschen in Deckung. Aus unserem nicht besonders rosig duftenden Versteck sehen wir, dass sich im Hof eine kleine Baustelle von Cavar Constructions befindet, welche von unserer Zielperson beaufsichtigt wird. Gerade als wir das

Feuer eröffnen wollen, bittet uns Matthias Worch, doch mal auf die View-Taste des Controllers zu drücken. In dieser Ansicht sind sämtliche Gegner, die sich im Umfeld befinden, rot markiert, und an einem leuchtet die Bezeichnung „Squealer“. Der Entwickler erklärt uns, dass dieser Gegner sofort zu einem Telefon rennt, um Verstärkung anzufordern, sollte er uns erspähen. Wir können uns nun aussuchen, ob wir wieder Hilfe von einem verbündeten Verbrecher holen, der das Telefon abschaltet, oder erst mal versuchen, die Petze heimlich auszuschalten, bevor wir seine Freunde angreifen. Wir entscheiden uns für letztere Variante und bewegen uns ungesehen über das Gelände, indem wir die verschiedenen Deckungsmöglichkeiten nutzen. Ein Druck auf den rechten Stick und Lincoln schleicht in gebückter Haltung vorwärts, mit einem Druck auf die A-Taste schmiegt sich der Anführer des Black Mobs an Objekte. Halten wir die A-Taste gedrückt, gehen wir weiterhin in Deckung bleibend um ein Hindernis herum. Das ist sicherlich nicht innovativ für Third-Person-Gameplay, dafür aber eingängig und es funktioniert richtig gut.

Als wir den Squealer endlich erreichen, nähern wir uns ihm von hinten und betätigen per B-Taste einen Takedown, bei dem Lincoln richtig brutal ans Werk geht. Mehrere Male sticht er dem Gangster das Messer in den Hals, bevor dieser tot zusammensackt. Würden wir weiterhin schleichen wollen, könnten wir nun sogar den Leichnam aufheben und in eine dunkle Ecke zerren. Wir halten uns aber an unseren ursprünglichen Plan und



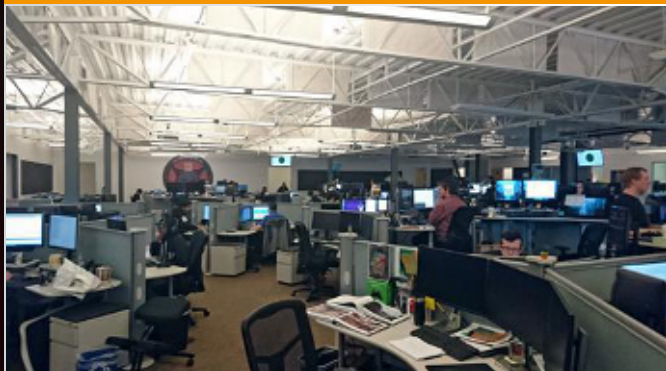
Man darf auch schleichend vorgehen und die Mafiosi heimlich ausschalten. Das **Stealth-Gameplay** funktioniert richtig gut.

XBG ZU GAST BEI HANGAR 13

Das noch junge amerikanische Entwicklerstudio werkelt seit ziemlich genau drei Jahren an *Mafia 3* und hat seinen Sitz im kalifornischen Novato, nur wenige Meilen von San Francisco entfernt. Das Team arbeitet in einem umgebauten Hangar auf einer ehemaligen US-Air-Force-Basis. Dabei handelt es sich jedoch nicht um Hangar 13, sondern tatsächlich um Hangar Numero 10. Die 13 kam nur in den Namen, weil Studio-Chef

Haden Blackman meinte, dass dies in Verbindung mit der schwarzen Katze im Firmenlogo ein mysteriöses Flair habe. Obwohl es das Studio noch gar nicht lange gibt, arbeiten dort zahlreiche Entwickler-Veteranen. Der nebenbei erfolgreiche Comic-Autor Blackman (Batwoman) war beispielsweise viele Jahre bei Lucas Arts und spielte unter anderem bei den Entwicklungen von *Knights of the Old Republic* und *The Force*

Unleashed eine große Rolle. Der deutsche Design Director Matthias Worch hingegen arbeitete an *Dead Space 2* und dem eingestellten, aber vielversprechenden *Star Wars: 1313*. Zudem sind immer noch viele Mitarbeiter der *Mafia*-Erfinder von 2K Czech in den Entwicklungsprozess eingebunden. Die Tschechen helfen vor allem bei den technischen Aspekten des Mafiosi-Spektakels.



Im Hangar einer ehemaligen Air-Force-Basis werkelt das Studio seit drei Jahren an *Mafia 3*.



Matthias Worch ist Design Director bei Hangar 13 und war zuvor bei Lucas Arts und Visceral.

werfen einen Molotowcocktail zwischen zwei Gangster. Chaos bricht aus und unsere Zielperson läuft unvorsichtigerweise direkt in unsere Schusslinie. Einen Kopfschuss aus der abgesägten Schrotflinte später und unser Ziel ist Geschichte. Anschließend zerstören wir noch ein paar Trucks der Baufirma, wodurch wir der zu erreichenden Schadenssumme ein Stück näher kommen.

Bei Lieutenant Nummer 2 wollen wir dann wirklich konsequent schleichen. Um schnell an den Verbrecher heranzukommen, spähen wir erneut die Umgebung aus und gehen schließlich durch ein kleines Geschäft Richtung Hinterausgang, da wir so quasi direkt hinter dem Schuft auftauchen können, ohne dass uns seine Spießgesellen bemerken. Das war zumindest der Plan. Der Besitzer des Ladens möchte jedoch partout nicht, dass ein Schwarzer sein Geschäft betritt, und macht so einen Aufstand, dass die bösen Buben im Hinterhof auf uns aufmerksam werden. Laut Worch sollen die verschiedenen möglichen Spielweisen im Verbund mit dieser Art von Zufallsereignissen dazu führen, dass jeder Spieler sein eigenes Abenteuer erlebt.

Also folgt doch wieder der Griff zur Schrotflinte. Diesmal liefern wir uns allerdings ein längeres Gefecht, da der Squealer sofort zum Telefon gerannt ist und Verstärkung gerufen hat. Der Kampf ist richtig intensiv und fordernd, da die Übermacht geschickt in Deckung geht und oftmals sogar versucht, uns in die Flanke zu fallen. Nur selten stürmt ein Gegner geradewegs auf uns zu. Worch erklärt uns, dass die KI in diesem Stadium des Spiels noch einige Fehler hat, dass aber schon daran gearbeitet wird, diese zu beseitigen. Da wir also alle Hände voll zu tun haben, kommen wir erstmals in den Genuss des tollen Gunplays von *Mafia 3*. Die Waffen fühlen sich wuchtig an, es gibt ein richtig gutes Treffer-Feedback und zudem klingen die Schüsse auch akustisch hervorragend. Der Entwickler von Hangar 13 erläutert uns, dass besonders viel Mühe in das Sounddesign gesteckt wurde, um die Atmosphäre noch mal zu stärken. Sogar das Quietschen der Reifen unseres Autos verändert sich je nach Temperatur der Reifen. Dafür mietete das Studio extra einen Tesla, mit dem sie über längere Zeit auf einem Parkplatz Donuts drehten. Das klingt verrückt, hört sich aber gleichzeitig super an.

Mafioso nach eigenem Gusto

Beim dritten Fiesling klappt dann aber endlich die leise Methode. Geschickt huschen wir von Deckung zu Deckung und umgehen die unwichtigen Handlanger oder schalten sie mit Stealth-Takedowns aus. Die Steuerung geht dabei richtig gut von der Hand, weshalb wir auch unseren nächsten Auftrag so angehen wollen, bei dem wir aus einem Gangster namens Dominic ein paar Informationen zu Tony DeRazio herauskitzeln sollen. Matthias Worch bittet uns jedoch, die Bewacher laut auszuschalten, um den potenziellen Spitzel aufzuschrecken. Als wir dem ersten Beschützer ein Magazin unserer MG in den Leib pumpen, sehen wir auch schon, wie unser Ziel panisch zu seinem Wagen rennt, und wir spurten durch das Gewehrfeuer der verbliebenen Gang-Mitglieder hinterher. Als Lincoln das Auto im letzten Augenblick erreicht, drücken wir schnell auf X, öffnen die Tür, schubsen Dominic auf den Beifahrersitz und rasen los. Zuerst weigert sich der Fiesling neben uns, DeRazio zu verraten, sodass wir ihn mit tollkühnen Fahrmanövern so lange einschüchtern, bis er endlich auspackt. Dieser Missionsverlauf ist



In den Schießereien lassen sich genretypisch natürlich allerlei **explosive Objekte** nutzen.



Offene Gefechte solltet ihr meiden, da Lincoln nicht besonders viele Treffer einstecken kann.

sicherlich nicht neu, aber spannend. Zudem hätten wir die Aufgabe ja auch noch anders angehen können und vielleicht wären wir dabei wieder über ein Zufallsereignis gestolpert. Durch die verschiedenen Möglichkeiten, eine Mission zu bewältigen, soll sich *Mafia 3* immer frisch anfühlen, meint Matthias Worch neben uns.

Das wollen wir doch mal sehen. In der nächsten Mission sollen wir nämlich auf der riesigen Baustelle von DeRazio aufräumen, welche von einer Vielzahl bewaffneter Gangster bewacht wird. Um zu sehen, ob man diese größere Story-Quest wirklich auf verschiedene Arten lösen kann, starten wir diese Mission gleich drei Mal. Beim ersten Versuch suchen wir uns eine kleine Gasse und klettern ungesehen über den Zaun. Nach und nach schalten wir die Wachen hinterrücks aus – klappt.

Beim zweiten Anlauf gehen wir auch zunächst leise vor, suchen uns einen anderen Eingang und postieren uns anschließend auf einem Gerüst, wo wir das zuvor bei Cassandra geordnete Scharfschützengewehr auspacken und die Wachen ins Visier nehmen. Wir konzentrieren uns aber so sehr auf die in Deckung hechtenden Gegner, dass wir nicht merken, wie hinter uns ein Gegner heranstürmt und uns seinen Gewehrkolben über den Kopf zieht. Kurz bevor Lincoln zu Boden geht, können wir den Mafioso im Nahkampf besiegen. Allerdings haben wir durch dieses Scharmützel den letzten verbliebenen Squealer aus den Augen verloren und schon stürmt die Verstärkung auf uns zu. Per Y-Taste spritzen wir dem angeschlagenen Lincoln Medizin, um seine Gesundheit aufzufüllen, und stürzen uns in den Kampf. Die Übermacht der Gegner drängt uns jedoch in eine Ecke und wir beißen ins Gras – hätte geklappt, wenn wir besser aufgepasst hätten. Der neben uns sitzende Design Director grinst und merkt an, dass wir wohl besser vorher die Telefone manipuliert hätten.

Beim letzten Versuch wollen wir es dann wissen. Erst ziehen wir den Telefon-Joker über das Ringmenü, steigen in ein Auto, rasen durch einen Maschendrahtzaun, hinter dem zwei Gangster stehen, und fordern schließlich selbst bewaffnete Unterstützung von Vito an. Auf der Baustelle entbrennt nun eine wahre Schlacht, aus der wir am Ende siegreich hervorgehen und auch noch erfahren, wo sich DeRazio aufhält. Also klauen wir das Auto von einem bekannten Mafioso und gelangen so in die Tiefgarage des Luxuskomplexes, wo der Glatzen-Tony in seinem Penthouse sitzt. Schritt für Schritt kämpfen wir uns nach oben. Erst schleichend, später wild um uns schießend, bis wir schließlich unsere Zielperson erreichen und sie zur Strecke bringen. Nun stehen wir jedoch vor einer weiteren großen Herausforderung, wir müssen nämlich entscheiden, welchem unserer Verbündeten wir die Kontrolle über das neu erlangte Gebiet übergeben.



In manchen Szenen darf Lincoln entscheiden, ob er Handlanger ausschaltet oder lieber in seine **Organisation** aufnimmt.

Die Erzählung steht über allem

Jedes Mal, wenn wir ein Gebiet einnehmen und die Geschäfte der Mafia übernehmen, übergeben wir dieses zur Verwaltung einem unserer Spießgesellen. In unserem Savegame ist Burke schlecht auf Lincoln zu sprechen, da er bisher öfter übergangen wurde. Vertrauen wir ihm den Downtown-Bezirk an, glätten sich die Wogen. Wir entscheiden uns jedoch für Vito und Burke ist außer sich vor Wut. Matthias Worch erklärt uns, dass die Launen unserer Verbündeten auch Auswirkungen auf die Nebenmissionen haben können. Von denen soll es nun nämlich viel mehr geben als noch bei *Mafia 2*, jedoch sollen diese nicht aus dem Zusammenhang gerissene Sammelaufgaben oder sonstige Open-World-Beschäftigungstherapien sein, sondern schlüssig in die Hauptstory eingegliedert sein. Nebenmissionen gibt es nur direkt bei den Verbündeten, für die man verschiedene Aufgaben erfüllen soll. So soll man zugleich die Beziehung zu seinen Unterbossen pflegen und die Hintergrundgeschichten zu den einzelnen Charakteren erfahren. Außerdem sollen die Quests so aufgebaut sein, dass es vom Spielverlauf her Sinn ergibt, dass Lincoln sie übernimmt.

Mehr wollte Worch leider nicht verraten, obwohl sich das alles ein wenig kryptisch anhört. Das Zusammenspiel von Gameplay und Story verspricht aber auch gehöriges Potenzial für die Erzählung. Diese ist Hangar 13 nämlich besonders wichtig, wie sämtliche Entwickler immer wieder betonen. Genau deshalb habe man auch Lincoln Clay als Hauptcharakter gewählt, da er mit jedem Ereignis dieser Zeitpe-

riode gewisse Reibungspunkte habe, die ihn zu einem interessanten Antihelden machen. Auch zur Hauptfigur will man darüber hinaus nicht mehr verraten. Schade, denn da unser Spielstand schon etwas weiter fortgeschritten war, wirkten die Zwischensequenzen rund um Clay, seinen CIA-Kontakt Donovan und den Rest der Gang ein wenig zusammenhanglos und konnten uns den Charakter noch nicht so recht näherbringen. Matthias Worch ist jedoch überzeugt: „Ohne Lincoln Clay wäre *Mafia 3* ein schlechteres Spiel.“ Nach unserem Anspiel-Event sind wir jedenfalls davon überzeugt, dass *Mafia 3* verdammt viel Potenzial hat. **(CD)**

MAFIA 3

Hersteller	2K Games
Entwickler	Hangar 13/2K Czech
Genre	Action
Termin	7. Oktober 2016

Fertig zu **75%**

PROGNOSE

Spielerisch schon richtig stark, jetzt muss die Geschichte noch nachziehen.

Wertungstendenz



Alternative

Grand Theft Auto 5

Wertung: 95%

PHÄNOMEN ROGUE-LIKE-SPIELE

Enter the Dungeon! Fließband-Sterben per Zufallsgenerator

Knallhart, biestig, archaisch – und vom Zufall regiert: Rogue-like-Spiele erleben seit dem Siegeszug der Indie-Entwickler eine überraschende Renaissance. Dabei bringen Vorzeige-Vertreter wie Spelunky oder Don't Starve selbst Experten an ihre Kompetenzgrenzen. Aber wie zeitgemäß ist das eigentlich? Was ist an dem Subgenre so reizvoll? Und wie geht es damit in Zukunft weiter?

Trostlose Einöde und weite, verdorrte Felder. Darin die zerbröckelten Ruinen einst glorreicher Städte – uralte Gemäuer, in denen das Böse wie zähflüssiger, schwarzer Sirup aus allen Ritzen quillt. Und bevölkert werden sie von hünenhaften Bossgegnern, die den eigenen Helden mit einem einzigen erbarmungslosen Hieb zerschmettern. Die Regeln dieser hoffnungslosen Welt lassen sich nur mühsam erlernen, Schrittcchen für Schrittcchen. Sie wollen enträtselt und entwirrt werden wie das Mysterium einer dunk-

len, mörderischen Sphinx. Die Rede ist natürlich von From Softwares Rollenspiel-Hit *Dark Souls 3*: Ein schwerfälliger und widerspenstiger Koloss, der dafür ersonnen wurde, seinen Spielern buchstäblich Beine zu machen. Sie zu traktieren, zu foltern und mit einem bössartigen Bellen in die Maschinerie des Fließband-Sterbens zu überführen. Doch hinter dem mutwilligen Tanz mit dem Gameplay-Teufel steckt nicht die Lust auf digitale SM-Spielchen: Lässt man sich bei *Dark Souls* darauf ein, eintausend und einen Bildschirmtod zu

sterben, vermisst man vielleicht ganz einfach die „gute alte Zeit“. Eine von experimentellen Praktiken geprägte Sturm-und-Drang-Phase, in der noch kein Entwickler so recht wusste, was er da eigentlich trieb. Eine Zeit, in der die Verwandtschaft zu Spielhallenautomaten und die technische Limitation dazu führten, dass der durchschnittliche Zock schwerer war als die Nervenpolizei erlaubt: Wer Games wie *R-Type* oder *Ghosts 'n Goblins* bezwingen wollte, der musste viel Leidsfähigkeit mitbringen!



Rogue: Der Genre-Gründer feierte seine Premiere auf einem Universitäts-Großrechner.



Auch der dritte Teil des Action-Rollenspiels *Diablo* generiert die meisten Levels noch zufällig.



Flame Over transportiert mit seinem „Feuer statt Monster bekämpfen“-Prinzip **eine schöne Idee**.



Rogue-like in Reinform: Das geniale *Dungeons of Dredmor* ist **leider nur für PC** erhältlich.

Rogue-like: Nichts für Weicheier!

Wenn ein Entwicklerstudio heute noch immer auf derart archaische Design-Praktiken setzt, dann ist das eine ganz bewusste Entscheidung – und keine technische Not. Man orientiert sich am Damals, um das Heute interessanter zu gestalten. Aus der Retro-Bewegung erwächst der Wunsch, die Regelmechanismen von einst auf die Spiele von heute anzuwenden. Zurück zum Pixel, zurück zum „Permadeath“ und zurück zum zufallsgenerierten Leveldesign, das so viele frühe Vertreter der Rollenspiel- und Action-Gattung prägte. Moderne Games sollen nicht nur pixeliger, traditioneller und reduzierter werden – auch härter sollen sie sein. Kaum verwunderlich, dass im Zuge der kollektiven Retro-Mania vergessen geglaubte Dinosaurier ausgebuddelt werden, um als Leitmotive dieser Bewegung zu fungieren. Spiele wie das urtümliche Rollenspiel *Rogue* – der Stammvater einer Spielbewegung, die heute wie selbstverständlich als „Rogue-like Games“ bezeichnet wird. Entwickelt wurde es 1980 von Studenten der Universität von Berkeley, Kalifornien und war ein ebenso puristisches wie grafisch simples Abenteuer mit ASCII-Grafik.

Für ausgesprochene Enthusiasten dürfen sich nur solche Titel mit dem Etikett „Rogue-like“ schmücken, die der Originalrezeptur von *Rogue* besonders treu bleiben: Zufallsgenerierte Korridor-Schläuche sind für sie ebenso ein Muss wie der in jedem Verlieswinkel lauernde Permadeath – also der endgültige und unwiderrufliche

Übergang ins Pixel-Nirwana. Ebenfalls wichtig: die Strukturierung des Verlies-Untergrunds mithilfe von Texturkacheln sowie die simultane Bewegung von Bestien und Bestienjägern. Spielrunde für Spielrunde.

Von Rogue-like bis Rogue-lite

Wer nicht alle Ecksteine der *Rogue*-Rezeptur in sein Spiel integriert, der darf sich – streng genommen – entweder nur das Wörtchen „Hybrid“ oder aber „Rogue-lite“ auf die Fahne schreiben. Hierunter fallen übrigens fast alle modernen Vertreter der Sub-Gattung: Die meisten solcher Spiele pflegen (wenn überhaupt) nur noch oberflächliche Rollenspiel-Anleihen, haben sich schon lange von der genretypischen Zug-um-Zug-Bewegung verabschiedet und frönen vor allem einer Art Arcade-verwandten Ballerlust. Hier und da darf sogar gespeichert werden – bye, bye Permadeath.

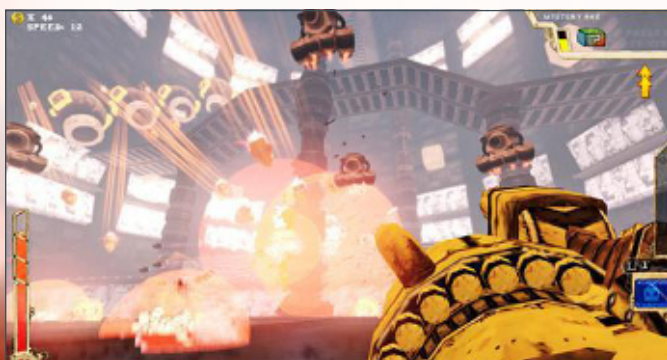
Das gilt zum Beispiel für das PS4- und PC-exklusive *Dragon Fin Soup*: Die im Herbst 2015 erschienene Rollenspiel-Version der Rotkäppchen-Mär bietet zwar einen lupenreinen Rogue-Modus, doch wer die sich über viele Stunden erstreckende Kampagne erleben möchte, der darf (und sollte) seinen Spielstand regelmäßig sichern. Auch für die zufallsbestimmte Erschaffung all der neckischen Verliese, schummrigen Fantasy-Forste und gemütlichen Dörfchen geht *Dragon Fin Soup* einen ähnlichen Kompromiss ein wie das hochgelobte *FTL: Faster than Light* aus dem Jahr 2012: Hier wird die Spielwelt nicht – wie für Rogue-likes sonst üblich –

bei jedem Tod beziehungsweise Neu-Eintritt frisch zusammengewürfelt. Stattdessen wird der Spiele-Kosmos nach dem „Seed“-Prinzip erstellt: Der Spieler gibt eine Buchstaben- oder Zeichenkette ein (das heißt, es wird ein „Samen“ gepflanzt), die anschließend in Variablen verwandelt wird und so das Aussehen der Welt bestimmt. An und für sich verstößt die nur einmalige Zufallserschaffung der Spielumgebung gegen das Rogue-Regelwerk. Und dennoch: Das Level- und Welten-Layout aus der Zufallsmaschine ist der Faktor, der das definitionsseitig immer weiter auseinanderdriftende Genre noch zusammenhält.

Darum ist auch das sonst artverwandte *Dark Souls* – anders als zum Beispiel ein Klassiker wie *Diablo* – auch kein Mitglied der Rogue-Familie, es ist einfach nur teuflisch schwer. Und wird vom gleichen, retrospektiv aufgeladenen Gruftaroma umweht, weshalb es in diesem Report durchaus seine Erwähnungsberechtigung hat.

Die Faszination des Scheiterns

Doch wieso tun sich Spieler das eigentlich freiwillig an, theoretisch jederzeit den Bildschirmtod ihrer Figur und den Verlust von Spielfortschritt und Ausrüstung in Kauf nehmen zu müssen? Die Hauptfaktoren, warum das Phänomen Rogue-like spätestens seit Indie-Hits wie *Spelunky* (2008), *The Binding of Isaac* (2011) und Co. wieder so im Trend liegt, sind sicherlich der Reiz des Scheiterns und die Unberechenbarkeit, die Titeln aus diesem Genre zugrunde liegt. Hier ist jeder Durchgang



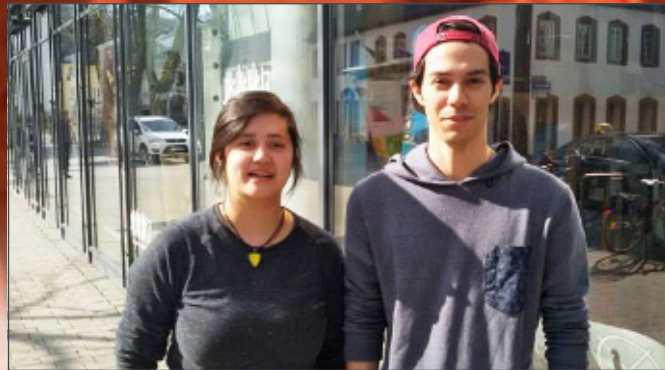
Schöne Idee, dürftige Umsetzung: die actiongeladene **Turmbesteigung** *Tower of Guns*.



Andreas Suika von Daedalic West bastelt an *The Long Journey Home*.



Wunderschöne **Zufalls-Dungeons** in 3D: Der (Noch-)PC-Titel *Necropolis* von Harebrained Schemes.



Vivien Bagoiu & Julian Miro Viezens haben für ihre Bachelor-Arbeit **prozedurales Terrain** generiert.

spannend und herausfordernd, was im starken Kontrast zu den heute oftmals sehr einfachen und dem Spieler viele Dinge vorkauenden Mainstream-Games steht.

Edmund McMillen (*Super Meat Boy*), Mitglied von Team Meat und kreativer Kopf hinter *The Binding of Isaac*, sagte im Gespräch mit den US-Kollegen von IGN, dass er vom Erfolg des Spiels überrascht war. „Ich habe ehrlich gesagt nicht damit gerechnet, dass Leute mein Spiel mögen würden. Es war so hardcore. Damals dachte man: ‚Warum sollte ich ein Spiel spielen, in dem ich nach dem Tod alles verliere?‘“.

Doch gerade dieses Gefühl der Unsicherheit macht Rogue-like-Spiele so besonders – und dank ihres hohen Lerneffekts so befriedigend. Mit jedem Durchlauf lernt man Neues hinzu, perfektioniert seinen Spielstil und durchschaut die Gameplay-Mechanismen. Man eliminiert Fehler, bis man schließlich irgendwann eben doch erfolgreich ist – und wenn es auch nur fünf Tage in *Don't Starve* sind, die man länger überlebt.

Schöpfer des Zufalls

Ohne den Zufallsfaktor wären Rogue-like-Spiele nur halb so interessant. Spieldesigner bezeichnen per Zufallsgenerator erschaffene Welten als „prozedural“ – weil die Umgebung nicht vom Design in eine fixe Form gegossen, sondern im Rahmen ei-

ner mathematischen Prozedur generiert wird. Das war schon 1980 bei *Rogue* so, dessen Umgebungen für jeden Durchgang neu berechnet wurden.

Andreas Suika, Gründer und Creative Director von Daedalic West in Düsseldorf, arbeitet seit September 2014 mithilfe prozedural erstellter Kosmen an *The Long Journey Home* – einem epischen Space-Rollenspiel mit einem galaktisch-gigantischen Schauplatz. „Das bedeutet zunächst mal, dass Inhalte durch Algorithmen erzeugt werden, sie also nicht handgemacht sind. Wie genau sich das in einem Spiel äußert und wie weit der Zufall geht, das hängt natürlich immer vom jeweiligen Titel ab“, erklärt er uns im Gespräch. Er bezeichnet ebenfalls *Rogue* als Wurzel aller prozedural generierten Spielwelten. „Das hat den Dungeon und dessen Ausstattung mit Gegnern beziehungsweise Beute erzeugt. Ein heute etwas bekannteres Beispiel sind die *Diablo*-Verlisse, die ebenfalls wie aus LEGO-Bauteilen zusammengefügt werden. Man kann die Zufallsgenerierung sogar bis auf eine Art Partikelebene verfolgen.“

Ein Beispiel hierfür seien laut Suika die Welten aus *Minecraft*, in denen jeder Punkt aus Blöcken generiert wird. „In unserem Fall erzeugen wir erst eine Galaxie – und die erstellt dann automatisch miteinander vernetzte Sektoren, die sich daraufhin mit Nebeln und Sternen füllen. Die Sterne und Planeten in dem System folgen dann wiederum

denjenigen Regeln, die man zuvor für den Aufbau dieses Universums festgelegt hat. Zum Beispiel berechnen wir Details wie habitable Zonen, in denen Planeten mit Wasser, Atmosphäre, Wetter, Hitze, Lava und so weiter existieren können.“

Weltenbau (zufällig) leicht gemacht

Und mit welchen Tools wird das umgesetzt? Verfügen gängige Entwicklungsumgebungen wie Unity oder Epics Unreal Engine über Funktionen für das Generieren prozeduraler Universen? Suika hierzu: „Wir arbeiten mit der Unreal-Technologie, und auch hier gibt es entsprechende Basisfunktionen wie das Erzeugen von Instanzen. Für die Erstellung von Terrain zum Beispiel verwendet man Tools wie den World Builder. Manchmal verwendet man solche Werkzeuge auch dort, wo die Spielwelt nicht vollständig vom Zufall bestimmt ist. Derart erzeugtes Terrain ins Spiel zu importieren und es dann gegebenenfalls individuell weiter zu bearbeiten – das ist eine Möglichkeit, um sehr viel Zeit zu sparen. Und in der Regel bemerkt der Spieler keinen Unterschied.“

Die Unterstützung von Terrain- und Leveldesign durch den Zufallsfaktor hat auch die beiden Gamedesign-Studenten Vivien Bagoiu und Julian Miro Viezens von der Hochschule Trier beschäftigt: Für ihr Adventure-Projekt *Sands* haben sie ein Tool entwickelt, das die prozedurale Gestaltung



Enter the Gungeon bietet etliche erinnerungswürdige Charaktere: darunter einen durchgeknallten Waffenhändler (links) und die knuffigen Patronen-Köpfe. Die sind so niedlich, dass Hersteller Devolver sie sogar als Plüschtiere anbietet (rechts).



ROGUE-LIKE FÜR EINSTEIGER: DIE MYSTERY-DUNGEON-REIHE



Der Startschuss für die Mystery Dungeon-Reihe fiel 1993 mit dem *Dragon Quest*-verwandten *Torneko no Daibōken: Fushigi no Dungeon* für das Super Nintendo (oben). Der jüngste Teil von Chunsofts Rogue-like-Reihe hört auf den Namen *Pokémon Super Mystery Dungeon* und ist für Nintendos 3DS-Familie erschienen (rechts).

Auch für Nintendo-Jünger stehen einige Rogue-likes bereit!

Üblicherweise werden Rogue-Titel vor allem von solchen Gamern genossen, die nach einer echten Herausforderung suchen. Doch der erfolgreichste und langlebteste Vertreter aus dem Subgenre der Zufallsverließe ist ein überraschend kuschelweiches Erlebnis: Die *Pokémon Mystery Dungeon*-Serie vom japanischen Kerker-Experten Chunsoft schickt den zum Westentaschen-Monsterchen mutierten Spieler in ein gigantisches Zufalls-Dungeon. Dabei ist der Verlies-Trip der Nintendo-Kreaturen nicht der erste Ausflug in ein *Mystery Dungeon*: Seit 1993 bekommen die unterschiedlichsten Spielemarken ein *Mystery Dungeon*-Spin-off, darunter *Etrian Mystery Dungeon* oder die *Dragon Quest*-Ableger *Torneko Mystery Dungeon* beziehungsweise *Torneko: The Last Hope*. Sogar den herzigen Chocobos aus *Final Fantasy* wurde ein eigenes *Mystery Dungeon* spendiert.



von Spiel-Terrain ermöglicht. Wie hoch ist die Wahrscheinlichkeit, dass an einer bestimmten Stelle ein bestimmter Gegenstand platziert wird? Eine bestimmte Pflanzenart wächst? Oder die Geländeverwerfungen eine bestimmte Höhe erreichen? Auf diese Weise entsteht ein komplettes Gitternetz oder „Rauschen“ aus unterschiedlichen Parametern, die entweder einander ausschließen oder bedingen. Und am Ende dafür sorgen, dass eine Landschaft kriert wird, die nicht nur hübsch aussieht, sondern vor allem Sinn macht.

„Natürlich bieten sich prozedural generierte Levels und Welten immer dann an, wenn man den Spieler herausfordern oder überraschen möchte. Wie zum Beispiel bei Rogue-likes, in denen sich der Charakter auf immer wieder neue Szenarien einstellen muss“, sagt Vivien. „Auch für Infinite-Runner eignet sich diese Herangehensweise – denn hier soll die Reaktion des Spielers getestet

werden, ohne dass er die Levels auswendig lernen kann. Aber gerade für Entwickler eröffnen sich hier ungeahnte Möglichkeiten und Variationen! Prozeduraler Inhalt stellt oft eine einfache und fokussierte Lösung für ein sehr komplexes Problem dar und kann einem Spiel sehr viel mehr Tiefe verleihen, als es bei herkömmlich generierten Levels möglich wäre. Ich denke da an die prozedural generierten Orks aus *Mordors Schatten*, die sogar mit zufällig platzierten Narben kommen oder neue Fähigkeiten haben, wenn der Spieler ein weiteres Mal auf sie trifft.“

Immer noch zukunftsweisend

Auch Vivians Dozentin und Design-Professorin Linda Breitlauch glaubt hier an eine großartige Hilfestellung für Designer: „Es geht nicht darum, eine Welt einfach auf Knopfdruck zu generieren – es geht viel eher darum, einen glaubwürdigen

und organischen Rahmen zu erschaffen, den man dann händisch weiter verfeinert“, so die Spiele-Expertin. „Eine glaubwürdige Spielwelt zu erschaffen, die so wirkt, als wäre sie nach natürlichen Gesetzmäßigkeiten entstanden und die sich dann selbstständig, ohne das Zutun von Designern weiterentwickelt – das ist ein Traum, den sicher viele teilen. Spielwelten, die erst dann zufällig generiert werden, wenn der Gamer sie betritt – die vermitteln außerdem eine extrem persönliche Spielerfahrung. Natürlich ist komplexes prozedurales Welten-Design ohne das Eingreifen eines Designers noch Zukunftsmusik: Momentan haben wir hier eine Art Mischform, die prozedurale Verfahrensweise ist eine wertvolle Hilfestellung. Dass sie die Menschen aber fasziniert, das erkennt man ja am irrsinnigen Erfolg von Rogue-Games wie *The Binding of Isaac*. Das Szenario ist trotz generierter Umgebung



Schon im **Mega-Drive-Klassiker** *ToeJam & Earl* entstand die Spielwelt nach dem Zufallsprinzip.



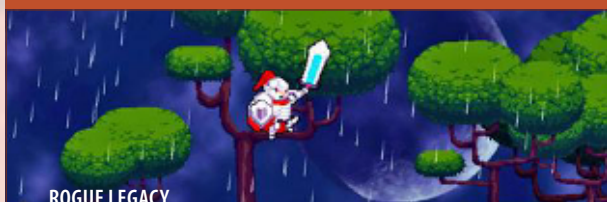
Spiel-design-Dozentin und GAME-Vorständlerin **Linda Breitlauch** glaubt an prozedurale Welten.

ZUFALLS-DUNGEONS MIT BISS: DIE BESTEN ROGUE-LITES



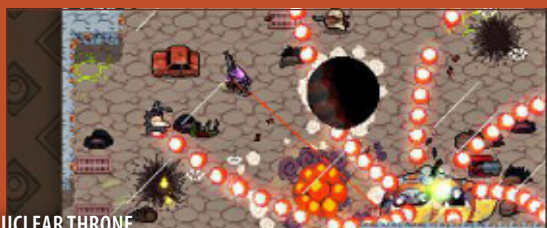
SPELUNKY

Leiter rauf, Leiter runter. Felsblöcke zertrümmern, zischelndem Schlangengeetier ausweichen, die Peitsche schwingen ... und die zu rettende Dame auf dem Rückweg als Wurfgeschoss missbrauchen: Das ist *Spelunky* – und damit ein wichtiger Vorreiter für die neu entfachte Lust am Rogue-like-Spiel. Die Mixtur aus horizontal scrollendem Pixel-Jump&Run, Indiana-Jones-artiger Verlieserkundung und teuflischen Rätseln ergibt einen Klassiker und Wegbereiter des modernen Rogue-lite-Games: ein echter Pflichtkauf!



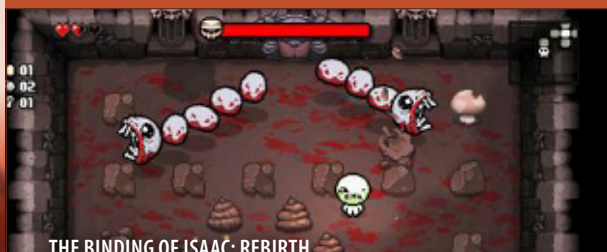
ROGUE LEGACY

Wenn Bildschirmleben zu Generationen werden: In *Rogue Legacy* mixt das kanadische Indie-Stuido Cellar Door Wonderboy-ähnliche Mechanismen mit zufallsgenerierten Endgegner-Schlössern und einem besonders gnadenlosen Permadeath. Der besondere Clou an dem bockschweren Dungeon-Abstieg: Beißt ein Rittersmann ins Pixelgras, dann steht am Burgtor bereits einer seiner Erben Spalier, um seinen Platz einzunehmen. Der muss den Verlies-Trip zwar von Neuem starten, darf dabei aber die Ausrüstungsgegenstände einsetzen, die ihm seine gefallenen Stammväter hinterlassen haben. Nettes Detail: Wer beim Betreten des Dungeons ein saftiges Sümmchen springen lässt, der kann auf diese Weise das Verlies-Layout der letzten Partie wiederherstellen.



NUCLEAR THRONE

Vier durchgeknallte Anti-Helden mit individuellen Spezialfähigkeiten, aberwitzige Blei-, Energie- oder Pfeil-Pusten – und ein riesiger Ballerspielplatz voller gnadenloser Gegner: Auf den ersten Blick erinnert *Nuclear Throne* vom niederländischen Kult-Studio Vlambeer (*Luftstrassers*, *Ridiculous Fishing*) vor allem an klassische Ballerorgien aus der 16-Bit-Ära – aber prozedural zusammengewürfelte Action-Arenen und die Endgültigkeit des Bildschirmtods verorten die launige Pixelschlacht überdeutlich im Rogue-Genre. Problem: Die Twinstick-Action geht zwar flott von der Flosse, aber das Zielen mit dem rechten Analog-Knüppel ist etwas unpräzise geraten.



THE BINDING OF ISAAC: REBIRTH

Die Mutter des kleinen Titelhelden erliegt ihren religiösen Ticks und will ihren Sohn dem Herrn opfern! Nur gut, dass klein Isaac in seinem Zimmer einen geheimen Zugang ins Keller-Dungeon findet, bevor ihm Mama den Garaus macht! Aber oh weh: Im Keller lauern jede Menge angriffslustige Kreaturen und verwinkelte Zufallsverliese. Die auf Konsolen zugeschnittene *Rebirth*-Version des bekannten Indie-Hits poliert Isaacs Abenteuer kosmetisch auf und macht sie fit für HD. Klarer Fall: Ein Must-have für Indie- und Rogue-like-Fans!



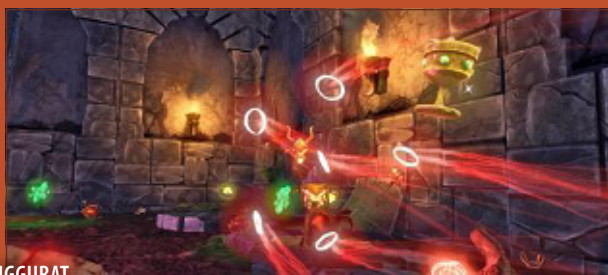
DON'T STARVE: CONSOLE EDITION

Ihre Verwandtschaft zu *Minecraft* kann die erfolgreiche Survival-Simulation nicht leugnen: Wie im digitalen Klötzchen-Baukasten von Markus Persson geht es zunächst um das Überleben in der Wildnis und in kalten, finsternen Nächten. Im Kampf gegen Mutter Natur und ihre klauenbewehrten Schergen sammelt ihr in der zufallsgenerierten Natur allerlei Ressourcen und bekämpft Monster, um das Unausweichliche so lange wie möglich hinauszuzögern: das Ableben des gruftig gestalteten Protagonisten. Das im Tim-Burton-Look gehaltene Survival-Rogue-like bietet keine Speicherfunktion oder ähnlichen Weichei-Luxus – hier geht's einzig ums nackte Überleben. Wer sich den Survival-Part eines *Minecraft* wünscht, ohne mit Klötzchen kreativ zu werden, der ist hier goldrichtig.



HAND OF FATE

Entwickler Defiant Development vermischt Trading-Card-Game, Dungeon-Crawler und *Diablo*'eske Arenagefächte zu einem überraschend harmonischen Rogue-Erlebnis der etwas anderen Art: Hier durchquert ihr die prozedural generierten Zufallskerker nicht in gewohnter Rogue-Manier mit einer Figur, stattdessen werden sämtliche Ereignisse durch den Erzähler ausgespielt, und zwar in Kartenform. Das Resultat fühlt sich ein bisschen an wie ein antikes Rollenspiel-Buch: „Gehst Du nach Osten oder nach Norden?“. Kommt es dabei zum Gefecht, wird in Echtzeit drauflos geknüppelt.



ZIGGURAT

In der Welt der modernen Rogue-likes können auch Ego-Shooter die wichtigsten Kriterien für eine Aufnahme ins illustre Subgenre der zufallsbestimmten Metzerei finden: Die First-Person-Balleri *Ziggurat* ersetzt Bleipusten durch einen Funken, Blitz und Donner verschießenden Zauberstab. Die magischen Massengefächte sind blitzschnell, taktisch, teuflisch schwer – und vor allem überraschend hübsch inszeniert. Wer den Verlust der *Rogue*-typischen Draufsicht verkraften kann, der schlägt zu.



ENTER THE GUNGEON

Enter the Gungeon von Dodge Roll und Devolver Digital ist wie Vlambeers *Nuclear Throne* vor allem ein knallharter Twinstick-Shooter – aber dabei spielt sich das Pixel-Aufgebot so erfrischend flott und leichtfüßig, dass es die meisten Rogue-like-Kollegen locker abhängt. Zusätzlich bringt der Abstieg ins Dauerfeuer-Verlies einige moderne Designelemente ins Spiel – darunter Tische, die sich umkippen und als Deckungsmöglichkeit entfremden lassen. Ebenso wie Teleporter, Ausweichrollen und ein gigantischer Fundus an aberwitzigen Vernichtungswerkzeugen. Verschiedene spielbare Charaktere und ein fein ausgearbeitetes Hintergrunduniversum (mit witzigen Details wie dem „Cult of the Gundead“) runden den Indie-Shootout gekonnt ab. Eine der besten Rogue-lite-Ballerorgien.



Philipp Nägelsbach entwickelt bei HandyGames Mobile- und Konsolen-Titel wie *Ninja Hero Cats*.

immer das Gleiche, aber die Details und die Spielerfahrung verändern sich jedes Mal.“

Philipp Nägelsbach vom deutschen Mobile- und Konsolen-Studio HandyGames wiederum ist der Meinung, dass sich Welten-Design per Zufalls-generator immer dann anbietet, wenn sich das Spiel nicht zu sehr darauf fokussiert, eine „festgelegte Geschichte“ zu erzählen. „Ein Adventure oder ein lineares Actionspiel leben ja von den besonderen, handgebautelementen, die seine Handlung vorantreiben“, meint der Leveldesigner, der unter anderem das Rogue-lite-Geschmetzel *Ninja Hero Cats* mitgestaltet hat. „Hier wurde von den Machern alles perfekt durchchoreografiert. Je wichtiger aber der Entdeckungsfaktor und der Wiederspielwert sind, desto eher kann man hier auf zufälliges Design zurückgreifen. Solche Titel verstehen sich eher als Co-Autoren. In zufälligen Umgebungen erlebt man ja seine ganz eigene Geschichte. Die ist unvorhersehbar und bei jedem Durchgang komplett neu. Als Entwickler kann man damit nicht nur geschickt den Wiederspielwert steigern, man kann sich dabei sogar selber überraschen! Auch für uns als Studio ergibt sich jedes Mal eine neue Situation – sogar dann, wenn wir einen Titel vielleicht schon tausend Mal gestartet haben! Wenn man die einzelnen Bausteine geschickt gestaltet, ergeben sich unglaublich spannende Synergien zwischen Umgebungen, Fähigkeiten und Herausforderungen.“

Die Rogue-likes der Zukunft

Zufällig erstelltes Terrain ist also alles andere als Schnee von gestern – Rogue-like-Games mit ihren sich ständig verändernden und weiterentwickelnden Herausforderungen sind noch immer voll auf der Design-Höhe. Mehr noch: Sie sind zukunftsweisend. Vielleicht werden wir in zehn Jahren weniger Rogue-Titel erleben, die einen Retro-Pixel-Look pflegen, aber auf alle Fälle Spiele, die sich bei ihrer etablierten Rezeptur bedienen. Denn die ist zeitlos. Und es ist mehr als wahrscheinlich, dass sie uns künftig in der Virtual Reality begegnet: Gerade für die in nächster Zeit quer durch alle Next-Gen-Konsolen und PCs anstehenden VR-Systeme erwartet uns eine Welle aus Klassiker-inspirierten Arcade-Recyclings – darunter virtuelle Geisterbahnfahrten und typische Coin'Op-Ballereien wie *Battlezone*. Also allesamt Genres, die für prozedurale Generierung wie geschaffen sind.

Lupenreine Rogue-Games dagegen werden wohl auch künftig Independent-Domäne bleiben: Für Kleinst-Entwickler zeichnet sich das Subgenre durch seine hohe Umsetzbarkeit aus. Denn es ermöglicht die Realisierung abwechslungsreicher Schauplätze, ohne dass die Arbeitskraft von Mini-Teams monatelang an die Erschaffung endloser Spielgebiete gebunden wird. Stattdessen wird die Gestaltung der Levels dem Computer überlassen. Kommende Indie-Highlights wie das Metroidvania-ähnliche *Chasm* von Bit Kid oder

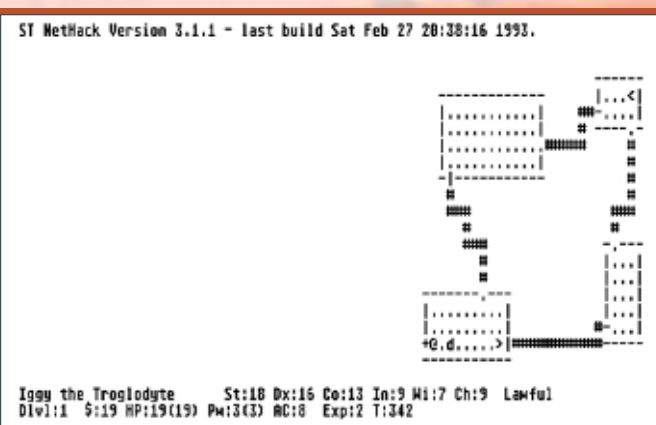


Im Sci-Fi-Abenteuer *FTL* darf man speichern. Der **Bildschirm-Tod** ist trotzdem endgültig!

die wunderschönen 3D-Welten aus Harebrained Schemes' *Necropolis* bestätigen diese Annahme und zeigen, wohin die Reise gehen könnte. Das lang erwartete *Rogue Stormers* des Offenburger Studios Black Forest Games widmet sich ebenfalls dem Genre der zufallsgenerierten Levels und des endgültigen Bildschirmtodes: Die angenehm archaische Mixtur aus Horizontal-Action und Jump & Run hat bereits Early-Access-Spieler und Journalisten überzeugt, als der Titel noch als Diesel Störers kommuniziert wurde. „Spiele mit prozeduralen Levels sind in der Regel vergleichsweise kurz durchzuspielen und haben einen Fokus auf motorische oder kognitive Herausforderungen“, verrät uns David Sallmann, Senior Game Designer des Titels. Genau das also, was die meisten Kunden von einem Indie-Game erwarten: Eine kurze, aber knackige Herausforderung, die retrospektive Design-Tugenden heraufbeschwört. Für die Sparte der Blockbuster-Produktionen bietet sich die Rogue-Disziplin dagegen weniger an: Wer 50 bis 70 Euro für ein Spiel wie *Dark Souls 3* ausgibt, der wünscht sich in der Regel eine detailliert ausgearbeitete und berechenbare Spielwelt, in die er für Wochen oder Monate abtauchen kann. Darum mag sich der eine oder andere Vertreter dieser Gattung ein bisschen nach *Rogue* anfühlen – aber das war's dann auch schon. Echte Rogue-Games sind für die breite Masse eben doch ein bisschen zu retro. (BPF, BK)



Feststehende ASCII-Welten: Anders als sein großes Vorbild und Namensgeber des gesamten Subgenres *Rogue*, beherrscht das 1982 von High-School-Studenten entwickelte *Hack* (links, DOS-Version) feststehende Leveldesigns. Das Gleiche gilt für den Nachfolger *NetHack* (rechts, Atari ST) von 1987.



SO TESTEN WIR

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

BENJAMIN
KEGEL

SPIELE TOP 3

- ① Doom (das Alte mit „Brutal“)
- ② Doom (Teil 3 als BFG Edition)
- ③ Doom (das neue)

LIEST: seine letzten PDF-Proofs

SIEHT: The First Avenger: Civil War

HÖRT: Die neuen ERBOHS!

UND SONST? Macht es gut, Leute! Wir lesen uns ganz bestimmt wieder.

MARCO
CABIBBO

SPIELE TOP 3

- ① Dark Souls 3
- ② Etrian Odyssey 2 Untold
- ③ Doom

LIEST: Megahex Volume 3

SIEHT: Das Erwachen der Macht (Blu-ray)

HÖRT: Kvelertak – Nattesferd

UND SONST? Denkt über die Anschaffung eines weiteren Regals nach.

LUKAS
SCHMID

SPIELE TOP 3

- ① Ich spiele
- ② zurzeit privat
- ③ recht wenig

LIEST: J. K. Rowling – The Casual Vacancy

SIEHT: Batman v. Superman. Würg.

HÖRT: Sehr gut. Danke der Nachfrage.

UND SONST? Es gibt Monate, da muss man einfach viele dumme Witze bringen.

SEBASTIAN
ZELADA

SPIELE TOP 3

- ① Doom
- ② Halo: The Master Chief Collection
- ③ Jet Set Radio

LIEST: Geschichte des Kapitalismus

SIEHT: The Junglebook

HÖRT: NieR Gestalt – Jazz Arrange V.

UND SONST? Ich bin so langsam im EM-Fieber! Lasst den Ball rollen!

SASCHA
LOHMÜLLER

SPIELE TOP 3

- ① Overwatch (Beta)
- ② Rocket League
- ③ Doom

SIEHT: Stromberg auf Netflix

HÖRT: Moonsorrow – Jumalten Aika

UND SONST? Wünscht dem alten Kapitän alles Gute auf seiner Insel und steuert das Schiff weiter gen Karibik.

CHRISTIAN
DÖRRE

SPIELE TOP 3

- ① Wolfenstein: The New Order
- ② Mad Max
- ③ Darksiders 2

LIEST: The Walking Dead Compendium

HÖRT: Tiger Army – V

UND SONST? Wie man an den Top 3 gut sieht, wird gerade der Pile of Shame ein wenig abgearbeitet.

MONIKA
JÄGER

SPIELE TOP 3

- ① Trackmania Turbo
- ② Battleborn
- ③ Overwatch (als Beta)

LIEST: Was immer der Zufall mir in die Hände spielt.

SIEHT: Game of Thrones

UND SONST? You did a good job! Wirst uns fehlen, Ben!

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

90% oder mehr (Ausgezeichnet)

Für diese Knaller gibt's den



85%-89% (Sehr gut)

Fast perfekt. Darf blind gekauft werden.

75%-84% (Gut)

Keine absolute Spitze, aber doch empfehlenswert

60%-74% (Befriedigend)

Erkennbare Mängel, wenig Innovation. Oft ein Fall für Fans.

50%-59% (Ausreichend)

Keine neuen Ideen und/oder schlechte Umsetzung

20%-49% (Mangelhaft)

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



0-19% (Ungenügend)

Hier erübrigt sich wohl jede Erklärung.

FORZA MOTORSPORT 5

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

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

11 Schwierigkeit

leicht

mittel

schwer

12 Exquisite, stark verbesserte Fahrphysik
+ Drivatars sorgen für spannende Rennen
+ Grafisch an einigen Stellen überragend
+ Tolle Auswahl an Traumaautos ...
- ... die leider stark begrenzt ist
- Keine Tageszeiten- oder Wetterwechsel

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

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

19 SEHR GUT

20 Alternative
Need for Speed: Rivals

Wertung: 86%

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

XBG GAMES

JETZT REGELMÄSSIG IM ABO OHNE VERPFLICHTUNG!



ÜBERPÜNTLICH IM BRIEFKASTEN

VERSANDKOSTENFREI

KEINE AUSGABE VERPASSEN

JEDERZEIT KÜNDBAR



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

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

XBG ONE GAMES

Bequemer und schneller
online abonnieren:

shop.xbg-games.de

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

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

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

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

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der XBG Games. Der Abopreis gilt für sechs Ausgaben, wird automatisch verlängert und kann jederzeit schriftlich gekündigt werden. Zu viel gezahltes Geld für noch nicht gelieferte Hefte erhalten Sie zurück. Das Abo beginnt mit der nächsterreichbaren Ausgabe, eine genaue Information dazu erhalten Sie in der E-Mail-Bestätigung. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.
Widerrufsrecht: Sie können die Bestellung binnen 14 Tagen ohne Angabe von Gründen formlos widerrufen. Die Frist beginnt an dem Tag, an dem Sie die erste bestellte Ausgabe erhalten, nicht jedoch vor Erhalt einer Widerrufsbelehrung gemäß den Anforderungen von Art. 246a § 1 Abs. 2 Nr. 1 EGBGB. Zur Wahrung der Frist genügt bereits das rechtzeitige Absenden Ihres eindeutig erklärten Entschlusses, die Bestellung zu widerrufen. Sie können hierzu das Widerrufsformular aus Anlage 2 zu Art. 246a EGBGB nutzen. Der Widerruf ist zu richten an: Computec Aboservice, Postfach 20080, Hamburg, Telefon: +49 (0)911-99399098, Telefax: 01805-8618002, E-Mail: computec@dpv.de.

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug

Kontoinhaber:

Kreditinstitut:

BIC:

IBAN:

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

☐ Gegen Rechnung

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

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



BATTLEBORN

Der neue Helden-Shooter der *Borderlands*-Macher steht im Schatten von Blizzards *Overwatch*. Ist das tatsächlich gerechtfertigt?

Nun aber Butter bei die Fische: Nachdem wir bis auf drei alle der insgesamt 25 Haudegen von *Battleborn* freigespielt, jede der acht Missionen der Koop-Kampagne absolviert und uns in unzähligen Mehrspielerduellen unter Beweis gestellt haben, sind wir endlich in der Lage, eine Wertung des Helden-Shooters der *Borderlands*-Macher zu liefern.

Die Retter der Galaxis

Battleborn bietet neben zwei MOBA-ähnlichen sowie einem klassischen Capture-the-Flag-Modus auch eine ausgewachsene Kampagne für bis zu fünf Spieler. Die Handlung dreht sich dabei um die Rettung des letzten Sonnensystems der Galaxis, die wir gegen die finsternen Varelsi und den Verräter Rendain

verteidigen. Dafür müssen wir das fragile Bündnis der *Battleborn* wiederherstellen, indem wir rund 40 Minuten lange Koop-Aufträge erledigen und so zum Beispiel den ehemaligen Fertigungsroboter Isic auf unsere Seite bringen oder den Jenneriten-Shock-Soldaten Caldarius aus den Fängen der Varelsi retten. Insgesamt kann man die Aufträge in drei



Die Partien spielen sich als **Nahkämpfer** hektisch. Achtet auf eure Trefferpunkte und Schilde.



Grafisch wirkt das Spiel mitunter **etwas überladen** – vor allem das intensive Effektegewitter.



Captain Future lässt grüßen: Die leider etwas spärlich eingestreuten Zwischensequenzen sehen dank der **80er-Jahre-Optik** wirklich klasse aus!

unterschiedliche Typen unterteilen: Raid-, Eskortierungs- und Verteidigungsmissionen. In den Letzteren müsst ihr euch zum Beispiel an drei oder auch mal vier Stellen gegen Wellen von Gegnern zur Wehr setzen. Die Raid-Missionen lassen sich dagegen am ehesten mit den Hauptquests aus *Borderlands* vergleichen, in denen man gegen riesige Gegner antreten muss, und in den Eskortierungsmissionen spielen riesige Drohnenmechs die Hauptrolle, die ihr vor ansturmenden Feinden verteidigen sollt.

Ärgerlich

Schon die etwas magere Auswahl der Missionstypen deutet es an: *Battleborns* Kampagne lässt sich in Sachen Abwechslung kaum mit denen von anderen storylastigen Ego-Shootern der Marke *Bioshock* vergleichen. Ebenso trist fällt die Inszenierung der Handlung aus, die in spärlichen Zwischensequenzen und lustigen Dialogen innerhalb der Missionen erzählt wird. Trotzdem muss man sagen, dass die Aufträge sowohl grafisch als auch spielerisch mit denen von *Borderlands: The Pre-Sequel* gleichauf sind.



Hier müssen wir eine riesige Drohne **vor Gegnern beschützen** und darauf achten, dass sie nicht zu viele Trefferpunkte verliert.

Ebenso ist der tiefschwarze Humor wieder mit an Bord, und so darf man sich als Vaulthunter-Veteran auf den einen oder anderen Lacher freuen. Doch hier hören dann auch die Gemeinsamkeiten auf: Während es bei *Borderlands* viel mehr auf die passende Erfahrungsstufe und die Ausrüstung ankam, spielt die richtige Zusammensetzung des Teams bei *Battleborn* die Hauptrolle. So sollte ein Team am besten über einen guten Nah- sowie Fernkämpfer verfügen und zudem einen Heiler sein Eigen nennen, damit man bei den ziemlich schwierigen Missionen nicht allzu sehr verzweifelt. Ein Fehlschlag ist übrigens ziemlich ärgerlich, denn obwohl man im normalen Schwierigkeitsgrad respawnen kann, muss man den Auftrag von vorne anfangen, falls ein Missionsziel – etwa die Verteidigung eines Droiden – fehlschlägt. Ergo steht im schlimmsten Fall eine lästige Wiederholung von fast einer ganzen Stunde auf der Agenda. Noch ärgerlicher ist es, dass man nach einem Verbindungsabbruch nicht wie bei ande-

ren Multiplayer-Titeln wieder in die Partie einsteigen kann. Hier können wir aber Gearbox nicht komplett die Schuld zuweisen, denn die Server von *Battleborn* liefen in den von uns gespielten Runden tadellos. Doch man kennt es ja: Mal kann es auch zu Hause Probleme mit der Internetverbindung geben oder – was häufiger vorkommt – ein oder zwei Mitspieler verlieren die Lust zum Weiterspielen, und so muss man die beinharte Mission mit einem dezimierten Team ohne Hoffnung auf Nachrücker zu Ende spielen.

Nette Dreingabe

Sonst waren wir mit den gespielten Missionen zwar ganz zufrieden, doch einen echten Kaufgrund stellt der Koop-Modus unserer Meinung nach nicht wirklich dar. Dafür fällt die Inszenierung der Kampagne mit ihren wenigen, aber optisch interessanten Zwischensequenzen etwas zu schlicht aus und außerdem ließ uns die zwar abgedrehte, aber auch ziemlich konfuse Handlung um die Rettung von Solus relativ kalt. Zudem ist die Auswahl aus nur drei unter-



In den **Raids** bekommen wir es nicht nur mit riesigen Endgegnern zu tun, sondern schlagen uns auch mit Zwischenbossen herum.



Das Helix-Levelsystem sorgt dafür, dass jede Partie aufgrund der freigeschalteten Fertigkeiten etwas anders verläuft. So bleibt die **Frische im Spiel** lange erhalten.



Um die **Battlepacks-Boni** in den Partien zu verwenden, müssen wir sogenannte Shards ausgeben.



In einem der **drei Missionstypen** der Koop-Kampagne müssen wir uns Gegnerwellen erwehren.

schiedlichen Missionstypen etwas zu mager, um tatsächlich für eine ausgewachsene Hauptkampagne von rund acht Stunden genügend Abwechslung zu bieten. Viel eher sehen wir den Koop-Modus als eine nette und auch ziemlich spaßige Dreingabe, die euch die 25 Haudegen sowie ihre Spielweise ein wenig näherbringt und euch so auf die beinhalten Mehrspielerkämpfe gegen andere Teams vorbereitet.

Die kleinen Helferlein

Die Mehrspielermodi sind auch der Grund, weshalb wir *Battleborn* am Ende doch noch eine gute Wertung geben. Vor allem die Modi „Überfall“ und „Schmelze“ stellen fast schon etwas komplett Neues im Online-Shooter dar und wirken trotz der vielen Faktoren, die das Balancing betreffen, sehr gut durchdacht. In beiden Varianten bewegen sich neben den Mitspielern auf beiden Seiten Minions an festen Lanes entlang, die wir als Team beschützen müssen. Während es in „Schmelze“ dann darum geht, die kleinen Schergen zu einer Brennkammer zu führen, müssen wir in „Überfall“ die Helferlein gegen Spinnwächter-Drohnen des Gegners antreten lassen.

Wie in der Koop-Kampagne kämpfen wir in den Versus-Modi ebenfalls in fünfköpfigen Teams. Dabei kommt es hier noch mehr auf die Zusammensetzung der eigenen Mannschaft an. Euch stehen am Anfang acht unterschiedliche Haudegen wie der Pilzkopf Miko, der laserschwertschwingende Rath oder der Klon-Sturmsoldat Oscar Mike zur Auswahl, die sich grob in Verteidiger, Angreifer und Supporter unterteilen lassen. Mit der Zeit – etwa durch Fortschritte in der Koop-Kampagne – schaltet man dann weitere Haudegen wie den Nahkampfspezialisten Boldur oder den Mechkrieger Toby frei.

Die Kombination macht's

Positiv: Keiner der Charaktere ist im Vergleich zu den anderen übermächtig. Vielmehr gibt es Kombinationen von Helden, die einfach sehr gut zusammen funktionieren. So kann zum Beispiel der mit einem riesigen Gatling-Gun bewaffnete Montana durch eine Helix-Fertigkeit endlos lange feuern, indem er, nachdem die Waffe überhitzt, für jeden Schuss etwas Schaden aufnimmt. Der Supporter Miko kann dann dem Minigun-Schützen zu Hilfe eilen und ihn mit seiner Heilfähigkeit unter die Arme greifen.

Eine weitere Besonderheit für die Partien ist aber auch das Helix-System, das die Charaktere in jeder Partie von Stufe 1 bis 10 aufsteigen lässt. Dadurch, dass wir stets aus zwei unterschiedlichen Fähigkeiten eine aussuchen, können wir uns den Anforderungen der Partie anpassen. Unserer Meinung nach sorgt ebendieses System für sehr viel Abwechslung in Mehrspielergefechten. Das Gleiche können wir aber nicht über die Auswahl der Maps sagen. Für jeden Spielmodus liefern die Entwickler magere zwei Karten! Zwar will Gearbox in den folgenden Monaten weitere kostenlos nachliefern, aber unserer Meinung nach ist das deutlich zu wenig für ein Spiel mit einem starken Fokus auf den Mehrspielermodus.

Helix to the rescue!

Zum Glück sorgen aber – wie bereits erwähnt – das Helix-System und die 25 unterschiedlichen spielbaren Helden schon für ordentlich Abwechslung. Trotzdem können wir uns vorstellen, dass man sich nach einigen Tagen andere Areale für die beinhalten Gefechte wünscht. Auch weitere, eher kleinere Mankos sind uns in den Partien aufgefallen. Es ist zum Beispiel ziemlich ärgerlich, dass man den eigenen Haudegen vor dem Start einer Partie nach einmaligem Aus-



Im **Überfall-Modus** müssen beide fünfköpfigen Teams mithilfe von Minions die feindlichen Spinnendrohnen ausschalten.



Durch das **Helix-System** steigen wir zwar in jeder Partie erneut von Stufe 1 bis 10, doch können wir durch Helden-Erfahrungspunkte auch sogenannte Upgrades freischalten.



Die beiden Sturmsoldaten Oscar Mike und Whiskey Foxtrot können sich dank des Helix-System neue **Visiere** für ihre Wummen leisten.

wählen nicht mehr wechseln kann. Dadurch hatten wir oft das zweifelhafte Vergnügen, in Teams ohne einen Support-Charakter zu kämpfen – und verloren deshalb jedes Match. Ein weiteres Problem betrifft das Matchmaking. Vor allem mit zunehmendem Kommando-Rang (den wir permanent durch Erfahrungspunkte steigerten) fielen die Wartezeiten für Versus-Gefechte mit mehr als vier Minuten sehr lang aus. Das könnte unter Umständen bedeuten, dass man in Zukunft – falls *Battleborn* sich nicht wie geschnittenes Brot verkauft – eine Engelsgeduld an den Tag legen muss, wenn man sich auf die Suche nach Mehrspieler-Partien macht.

Abseits dieser Mängel waren wir aber sehr zufrieden mit den Versus-Modi und finden,

dass Gearbox mit *Battleborn* ein ziemlich rundes Paket abliefern. Die Entwickler haben unserer Meinung nach ein paar Baustellen, an denen sie arbeiten sollten, etwa bei der Auswahl an Mehrspieler-Karten. Wir haben uns insgesamt fast 40 Stunden mit den Koop- und Mehrspieler-Partien beschäftigt und langweilig wurde uns dabei so gut wie nie – und das ist schon ein sehr gutes Zeichen! Trotzdem müssen wir zugleich sagen, dass *Battleborn* auch ein ziemlich besonderes Spiel ist, das sich vor allem an Online-Shooter-Fans mit Teamfähigkeiten richtet. Wer damit nicht klarkommt und einfach ein *Borderlands* mit einem anderen Setting erwartet, wird mit dem neuen Gearbox-Spiel nicht glücklich werden. (MS)



Falls ein Missionsziel fehlschlägt, wie etwa hier die Verteidigung eines bestimmten Areals, muss man den Auftrag **neu spielen**.

BATTLEBORN	
USK	Ab 12
Termin	3. Mai 2016
Preis	ca. € 40,-
Genre	Ego-Shooter
Hersteller	2K Games
Entwickler	Gearbox Software
Spieler	1-10
Sprache	Deutsch
HDTV	720p 1080i 1080p
Ton	Stereo Dolby Digital 5.1
Schwierigkeit	leicht mittel schwer
<ul style="list-style-type: none"> + 25 Helden sorgen für viel Abwechslung + Frische MOBA-Mehrspielermodi + Schräge Helden und lustige Dialoge + Teamplay wird belohnt - Nur zwei Mehrspielerkarten pro Modus - Nur drei Missionstypen in der Kampagne 	
Grafik	81%
Sound	82%
Gameplay	77%
Dauerspaß	80%
Multiplayer	82%
FAZIT Die MOBA-Modi sind klasse, der Rest eher guter Durchschnitt. Insgesamt wird <i>Battleborn</i> dadurch zu einem wirklich feinen Game.	
»GUT	
Alternative	Evolve
Wertung: 86%	

Bisher mussten Rallye-Fans neidisch auf den PC schielen oder mit *Sébastien Loeb Rally EVO* vorliebnehmen, nur um es dann schnell genervt wieder zu verkaufen und dann doch neidisch auf den PC zu schielen. Jetzt hat *Dirt Rally* aber endlich den Weg auf die Konsolen gefunden und beeindruckt auch hier mit toller Optik, halsbrecherischen Strecken und einem absolut famosen Fahrgefühl.

So ist Rallye!

Direkt vorab: Wer sich von *Dirt Rally* die Fahrzeug- und Streckenauswahl eines *Forza* erhofft, wird enttäuscht. Rallye-Fahrzeuge gibt es zwar einige aus sämtlichen Rennklassen, doch beim Hillclimb oder Rallycross müsst ihr gerade mal mit einer Handvoll Autos klarkommen. Auch in Sachen Kursauswahl ist der Titel von Codemasters bei den letztgenannten Disziplinen etwas geizig. Nur bei den Rallyes stehen mehrere Länder mit einzelnen Etappen zur Auswahl.

Das ist aber auch vollkommen wurscht, denn bei *Dirt Rally* kommt es auf das Fahrgefühl an. Und das ist ganz große Klasse. Jedes Fahrzeug besitzt seine Eigenheiten und steuert sich dadurch vollkommen anders als die restlichen Boliden. Jede Strecke ist ein Tanz auf der Rasierklinge und fordert mit Gefälle, Sprüngen, verschiedenen und wechselnden Untergründen sowie hinterlistigen Kurven und Hindernissen. Bis ihr halbwegs ein Gefühl für sämtliche Fahrzeuge und Strecken habt, vergeht mehr Zeit als wenn ihr *Sébastien Loeb Rally* auf 100 % spielt.

Apropos Gefühl: So ein überragendes Feedback haben wir entweder noch nie erlebt oder es ist so lange her, dass wir uns einfach nicht mehr dran erinnern können. Egal ob ihr nun mit dem Lenkrad oder dem Gamepad spielt, ihr bekommt jederzeit ein genaues Gefühl für das Fahrverhalten vermittelt und spürt fast jedes kleine Steinchen auf der Strecke. So bekommt man ganz schnell ein Gefühl dafür, wann und

DIRT RALLY

Der König des Rallyesports ist da. Huldigt ihm!



In der **Karriere** schaltet ihr durch Erfolge neue Fahrzeuge frei. Zunächst müsst ihr euch aber mit einem Fulvia oder Mini begnügen.

wie kräftig man beispielsweise die Handbremse einsetzt oder ob man einfach nur mal kurz vom Gas muss, um eine bestimmte Kurve zu kriegen. Hier wischt *Dirt Rally* mit der Milestone-Konkurrenz den Boden auf. Trotz des genialen Feedbacks ist der Titel aber bockschwer und verlangt einiges an Übung, bis man endlich halbwegs vernünftige Zeiten herausfährt. Vor allem beim Hillclimb am Pikes Peak beißt man sich erst mal die Zähne aus.

Lediglich am biedereren Karrieremodus müssen wir ein wenig Kritik üben. Ihr fahrt Rennen um Rennen, um euch eine neue Karre zu kaufen, um damit wieder Rennen um Rennen zu bestreiten. Die Präsentation ist dabei sehr dürftig. Und dennoch motiviert dieses großartige Fahrgefühl doch immer dazu, noch weiter zu fahren. (CD)

DIRT RALLY	
USK	Ab 6
Termin	5. April 2016
Preis	ca. € 60,-
Genre	Rennspiel
Hersteller	Deep Silver
Entwickler	Codemasters
Spieler	1-8
Sprache	deutsch
HDTV	720p 1080i 1080p
Ton	Stereo Dolby Digital 5.1
Schwierigkeit	leicht mittel schwer
<ul style="list-style-type: none"> + Geniales Fahrgefühl und Feedback + Grandioses Streckendesign + Motivierend trotz steiler Lernkurve + Technisch top umgesetzt - Biederer präsentierter Karrieremodus - Keine Fahrschule/Tutorials 	
Grafik	86%
Sound	84%
Gameplay	95%
Dauerspaß	90%
Multiplayer	85%
FAZIT Beinhart, dreckig, überragend – Die wahrscheinlich beste Rallye-Simulation aller Zeiten. So ein fantastisches Fahrgefühl ist uns schon lange nicht mehr untergekommen.	
» AUSGEZEICHNET	
Alternative	Forza Motorsport 6
Wertung: 89%	



Die Cockpit-Ansicht liefert ein richtig **intensives Fahrgefühl**. Vor allem beim Rally Cross oder der Hillclimb-Disziplin.

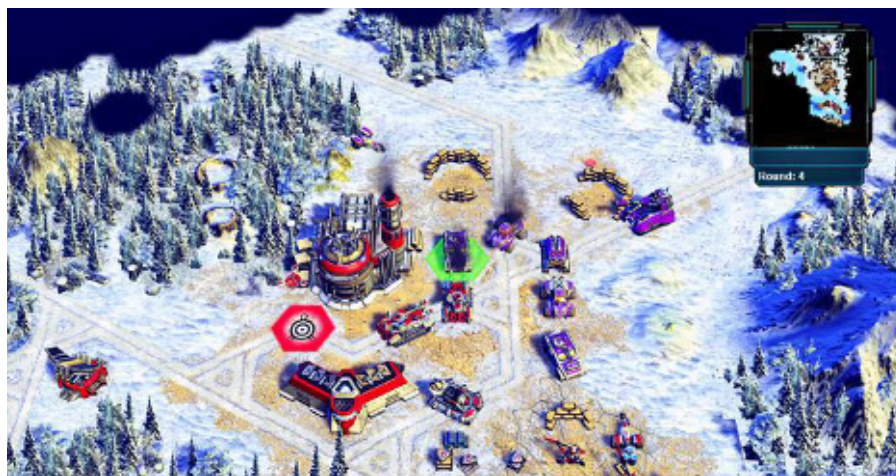
BATTLE WORLDS: KRONOS

Kein Grund, die Fackeln zu holen: Hex-Werk.

Strategiespiele auf der Xbox One sind ja schon eine Seltenheit. Erscheint dann sogar mal ein Hexfeld-basiertes Rundenstrategiespiel, ist das, als würden Ostern, Weihnachten und Silvester auf einen Tag fallen. In diesem Sinne: frohes Fest, guten Rutsch und viel Spaß bei der Eiersuche, denn hier ist *Battle Worlds: Kronos*! Der über Kickstarter finanzierte Titel ist allerdings beileibe nicht neu und erschien schon Ende 2013 für den PC.

Probier's mal mit Taktik!

Viel getan hat sich in diesen zweieinhalb Jahren allerdings nicht. Nach wie vor schickt ihr in 13 Missionen eure futuristischen Truppen in rundenbasierte Schlachten. Warum, wieso und weswegen, das erklärt eine vernachlässigbare Sci-Fi-Geschichte rund um einen Erbfolgekrieg auf dem Planeten Kronos, die in ziemlich nichtssagenden Zwischensequenzen und Textfenstern erzählt wird. Kern des Spiels sind ganz offensichtlich allein die taktischen Gefechte. Das Spiel ist wie erwähnt in Hexfelder eingeteilt; habt ihr all eure Einheiten fortbewegt, ist der Gegner an der Reihe. Wer allerdings blind nach vorne prescht wie in diversen Echtzeit-Titeln, sieht in *Battle Worlds: Kronos* kein Land. Stattdessen müsst ihr euch jeden Zug gut überlegen, denn die Einheiten unterscheiden sich nicht nur hinsichtlich ihrer Panzerung und ihrer Angriffstärke, sondern auch noch in Dingen wie Erfahrung, Angriffreichweite oder Geschwindigkeit. Zudem sind bestimmte Einheitentypen gegen andere effektiver – ein klassisches Stein-Schere-Papier-Prinzip. Hinzu kommt, dass die meisten Truppen über einen Bewegungs- und einen Aktionsradius verfügen. Praktisch ausgedrückt: Sie können sich wahlweise pro Runde einmal fortbewegen und einmal attackieren oder zweimal fortbewegen. Wichtig ist auch die Formation. So sollten Panzer eine Frontlinie bilden, hinter der ihr die Artillerie platziert, während sich



Basisbau gibt es keinen, aber immerhin könnt ihr bei bestimmten Gebäuden **Nachschub-Truppen anfordern**, wenn es eng wird.

Infanteristen durch für Fahrzeuge unzugängliche Wälder schlagen und schnelle Scout-Vehikel die Gegner ausspionieren. Blöd allerdings, dass die KI hier manchmal nicht mitspielt. Wer zum Beispiel den Dreh raus hat, kann stationierte KI-Einheiten heran- und in einen Hinterhalt locken, was viele Taktiken obsolet macht.

Noch weitaus nerviger ist allerdings die Steuerung auf der Konsole. Was mit Maus und Tastatur gut funktionierte, ist mit dem Gamepad teilweise ein einziger Krampf. Hexfelder sind schwer auszuwählen, was zu unfreiwilligen Aktionen führt, und wer mit den Schultertasten durch seine Armee scrollt, muss nach jeder Einheit von vorne (!) anfangen. Wer denkt sich so was aus?

Wenig zu meckern gibt es allerdings beim Umfang. Zu den 13 Story-Missionen gesellen sich noch vier Szenarien und die vier Missionen umfassende *Trains*-DLC-Kampagne. Der Mehrspielermodus wurde jedoch aus unerfindlichen Gründen gestrichen. (SL)



Die auch für PC erhältliche **Trains-DLC-Kampagne** ist auf der Disc gleich mit enthalten und bietet noch einmal vier knackige Missionen.

BATTLE WORLDS: KRONOS	
USK	Ab 12
Termin	26. April 2016
Preis	ca. € 20,-
Genre	Strategie
Hersteller	Nordic Games
Entwickler	KING Art Games
Spieler	1
Sprache	Deutsch
HDTV	720p 1080i 1080p
Ton	Stereo Dolby Digital 5.1
Schwierigkeit	leicht mittel schwer
<ul style="list-style-type: none"> + Taktisch äußerst fordernd + Für 20 Euro enorm fairer Umfang + Gutes, abwechslungsreiches Missionsdesign - Story und Atmosphäre quasi nicht existent - KI mitunter mit kleinen Aussetzern - Extrem unkomfortables Interface 	
Grafik	65%
Sound	68%
Gameplay	78%
Dauerspaß	74%
Multiplayer	n.v.
FAZIT Anspruchsvolle Hexfeld-Strategie mit richtig gutem Umfang (vor allem zum Budget-Preis), dafür aber auch kleineren KI-Problemen und hunds miserabler Steuerung »BEFRIEDIGEND 70%	
Alternative	Blood Bowl 2
Wertung: 78%	

MXGP 2

Ein Motocross-Spiel – Yay! Von Milestone – Meh.



Grafisch ist MXGP 2 **recht ordentlich ausgefallen**. Blöd ist allerdings, dass sich der Untergrund nicht dynamisch verformt.

Ach ja, die guten alten Nischen-Rennspiele, die meistens gar nicht so gut sind, aber trotzdem mit Zähnen und Klauen von der kleinen Fan-Base (die je nach Spiel locker in eine Telefonzelle passen würde) verteidigt wird. *MXGP 2: The Official Motocross Videogame* reiht sich hervorragend in diese Gruppe ein. Der Motocross-Titel vom Entwickler Milestone begeht nämlich die gleichen Fehler wie *Sébastien Loeb Rally EVO* vom selben Studio: Der Umfang ist durchaus beachtlich, doch der Spaß auf der Strecke wird einem immer wieder durch ein unausgegorenes Fahrgefühl vermiest.

Quantität statt Qualität

Zunächst also zu den löblichen Aspekten von *MXGP 2*. Neben Einzelrennen dürft ihr an Stadion-Wettbewerben teilnehmen, im Monster Energy

FIM MXoN mit einer Nationalmannschaft in den Rennklassen MX, MX 2 und Open antreten und natürlich mit dem Fahrerfeld der 2015er-Saison die Meisterschaft des letzten Jahres nachspielen. Zudem gibt es noch einen Karrieremodus, in dem ihr als MX-2-Fahrer startet und euch schließlich weiter nach oben arbeitet. Wer in der unteren Klasse dominiert, bekommt schon bald gute Angebote von anderen und auch höherklassigen Teams. Mit verdienten Credits dürft ihr außerdem euren Fahrer und euer Motorrad äußerlich nach euren Vorstellungen gestalten. Es gibt also richtig viel zu tun.

Viel Gas, wenig Spaß

Das Fahrverhalten der verschiedenen Bikes ist jedoch oftmals vollkommen willkürlich. Liegt das Motorrad gerade noch stocksteif auf der Strecke und wir kommen nur mit dem Einsatz der Hinter-

radbremse um eine Kurve, fängt die Kiste auf gerader Strecke plötzlich an zu schlingern, lässt sich selbst mit Gegenlenken nicht mehr abfangen und crasht gegen ein Hindernis. Zudem ist die Kollisionsabfrage entweder vollkommen verbüggt oder sie war den Entwicklern einfach egal. Mal reicht eine kleine Berührung schon aus, dass sich euer Fahrer über die Piste kugelt (und die anderen Piloten einfach über ihn fahren), ein anderes Mal landet ihr nach einem Sprung auf dem Kopf eines Gegners, der vollkommen unbeeindruckt weiterfährt, während ihr mit dem Hinterrad auf seinem Helm beschleunigt. Ebenfalls mies ist das System für das Zurücksetzen auf die Strecke. Viel zu oft kamen wir ein paar Zentimeter von der Piste ab und lenkten gerade wieder ein, als das Spiel plötzlich entschied, uns selbst wieder dorthin zu setzen. Dadurch büßten wir etliche Plätze ein. Allerdings sind die auch schnell wieder aufgeholt, denn die KI ist arg dümmlich und selbst auf dem mittleren Schwierigkeitsgrad greift ein übermächtiger Gummiband-Effekt. Nur beinhardt Motocross-Fans haben hier Spaß. (CD)

MXGP 2		
USK	Ab 0	
Termin	8. April 2016	
Preis	ca. € 60,-	
Genre	Rennspiel	
Hersteller	Milestone	
Entwickler	Milestone	
Spieler	1-12	
Sprache	Deutsch	
HDTV	<input checked="" type="checkbox"/> 720p <input checked="" type="checkbox"/> 1080i <input checked="" type="checkbox"/> 1080p	
Ton	<input checked="" type="checkbox"/> Stereo <input checked="" type="checkbox"/> Dolby Digital 5.1	
Schwierigkeit	leicht <input checked="" type="checkbox"/> mittel <input type="checkbox"/> schwer	
<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Großer Umfang <input checked="" type="checkbox"/> Ordentliche Grafik <input checked="" type="checkbox"/> Unnötiges Zurücksetzen auf die Piste <input checked="" type="checkbox"/> Nur die 2015er-Lizenz <input checked="" type="checkbox"/> Teils willkürliches Fahrverhalten <input checked="" type="checkbox"/> Katastrophale Kollisionsabfrage 		
Grafik	<div><div></div>63%</div>	
Sound	<div><div></div>65%</div>	
Gameplay	<div><div></div>68%</div>	
Dauerspaß	<div><div></div>61%</div>	
Multiplayer	<div><div></div>64%</div>	
FAZIT Ganz ordentlich, aber technisch und spielerisch einfach belanglos. Zeitweise ist das Ding ganz nett, oftmals aber einfach nur nervig – brauch ich nicht!		
»BEFRIEDIGEND		64%
Alternative Dirt Rally		Wertung: 90%



Die **Ego-Perspektive** ist leider ziemlich unbrauchbar, da man so die hanebüchene und rempelwütige KI nicht im Auge behalten kann.



Zombies mit Maschinengewehren: Die Chris-Kampagne konzentriert sich auf die gefälligen Ballereien und spielt sich dadurch besonders rasant. **Horror-Puristen fanden das nicht so toll ...**

Der Remaster-Wahn hat längst auch von Capcom Besitz ergriffen: Das japanische Unternehmen bringt *Resident Evil 4*, *5* und *6* auf die Xbox One. Den Anfang macht der actionreiche sechste Teil, der gemeinhin als einer der schlechtesten gilt. Unter anderem deshalb, weil in den vier Kampagnen mit einer Spielzeit von 20+ Stunden partout keine Gruselstimmung aufkommen will.

Feuern statt fürchten

Die lineare Mischung aus Feuergefechten und Skriptsequenzen hat dennoch ihren Charme. Die Steuerung ist präzise und die Xbox-One-Technik sorgt für immens flüssige Action mit durchgehenden 60 Bildern pro Sekunde. Eine derartige Fps-Rate bei 1080p überrascht aber nicht, wenn man sich die schwammigen Umgebungstexturen anschaut, in denen die schicken Charaktermodelle deplatziert

wirken. Das Remaster enthält alle DLCs des Originalspiels, in Sachen Umfang ist Teil 6 der Serie ganz vorne dabei. Gewohnt amüsant ist etwa der Mercenaries-Modus, bei dem ihr gegen die Zeit spielt und für jeden abgeschossenen Infizierten Punkte erhaltet. Dieser alternative Spielmodus macht teils mehr Spaß als die Hauptkampagnen, die zwar mit Chris Redfield, Leon Kennedy oder Ada Wong bekannte Figuren auffahren, ansonsten aber allenfalls durchschnittliche Ballerkost bieten. Der Koop-Modus für zwei Spieler reißt hier viel raus, allein ist *Resident Evil 6* dagegen keine Empfehlung wert. Negativ fällt in jedem Fall die verworrene Geschichte mit ihren oft unfreiwillig komischen Dialogen auf. Weil sich die vier Kampagnen überschneiden, gibt es zudem viele zähe Wiederholungen. Obendrein zehren penetrante Quick-Time-Events an den Nerven. **(PB)**



Die ständige Präsenz einer zweiten Spielfigur und **der klare Koop-Fokus** schaden der Atmosphäre im Solo-Modus zu oft.

RESIDENT EVIL 6	
USK	Ab 18
Termin	29. März 2016
Preis	ca. € 20,-
Genre	Action
Hersteller	Capcom
Entwickler	Capcom
Spieler	1-2
Sprache	Deutsch
HDTV	720p 1080i 1080p
Ton	Stereo Dolby Digital 5.1
Schwierigkeit	leicht mittel schwer
<ul style="list-style-type: none"> Technisch einwandfrei: 1080p + 60 Fps Großer Umfang inklusive aller DLCs Solide Action-Kost in allen Modi Stupide Quick-Time-Events Blödsinnige Story mit faden Charakteren Null Gruselstimmung 	
Grafik	81%
Sound	80%
Gameplay	72%
Dauerspaß	70%
Multiplayer	73%
FAZIT Viel Spiel fürs Geld, aber nicht alles davon ist auch spielenswert! Mit ihrem sechsten Teil ist die legendäre Serie am Ende ihrer Möglichkeiten angekommen und braucht neue Ideen.	
»BEFRIEDIGEND 71%	
Alternative	Resident Evil: Revelations 2
Wertung:	84%



Die Mini-Serie ist nun abgeschlossen und sogar richtig duftete.

Die Story des Spiels ist ohnehin schon spannend, doch die Einarbeitung von **Michonnes Vergangenheit** macht sie noch einmal besser.

In letzter Zeit konnten die vormalig so gefeierten Telltale-Spiele eher weniger überzeugen. *The Walking Dead: Season 2* dümpelte nur im Fahrwasser des sehr guten Vorgängers, *Game of Thrones* war teilweise ziemlich öde und *Minecraft: Story Mode* war langweiliger als eine Unterhaltung mit Lukas. Nur mit besserer Sprachausgabe. Lediglich *Tales from the Borderlands* überzeugte mit seinem gelungenen Humor. Die altbekannte Telltale-Formel aus Story, Quicktime-Events und haufenweise Dialogen funktioniert aber trotzdem noch, was die dreiteilige Mini-Serie *The Walking Dead: Michonne* beweist.

Untote ahoi!

Die Geschichte dreht sich (wer hätte das gedacht?) um den gleichnamigen Fan-Liebling Michonne. Die taffe Kämpferin wurde von ihrer Gruppe getrennt und ist nun mit anderen Überlebenden unterwegs, die sich auf einem alten Schiff einquartiert haben und nun auf der Suche nach Vorräten über Gewässer schippern.

Als sie jedoch einen rätselhaften Notruf über Funk empfangen, nimmt schon bald das Unheil seinen Lauf und wir dürfen mal wieder feststellen, dass die größte Gefahr in der Postapokalypse nicht von den Zombie-Horden, sondern von anderen Menschen ausgeht. Die Story ist zwar nicht sonderlich innovativ, aber jeder-

zeit spannend und gut erzählt. Vor allem gelingt es einem Telltale-Spiel endlich noch mal, uns auch emotional zu packen. An gewissen Stellen erleben wir nämlich spielbare Flashbacks aus Michonnes tragischer Vergangenheit, welche klasse in die Handlung eingewoben werden und uns den Charakter gleichzeitig näher bringen. Während Episode 1 sich viel Zeit nimmt, um die Figuren und die Story einzuführen, setzt Folge 2 sehr viel auf Quick-Time-Action. Die letzte Episode hingegen vermischt Geschichte und Action toll miteinander und mündet in ein Finale mit Gänsehaut-Garantie.

So sehr uns die Story auch gefiel, ein paar Probleme hat auch *The Walking Dead: Michonne*. Die Entscheidungen sind mal wieder reichlich aufgesetzt, da sie selten zu unterschiedlichen Konsequenzen führen und der Spielanteil wurde verglichen mit anderen Telltale-Games sogar noch mehr heruntergefahren. Es gibt so gut wie keine Rätsel-Passagen mehr, in denen man frei herumläuft. Man darf lediglich in Dialogen und QTEs auf die Tasten drücken. (CD)



Die **zahlreichen Dialoge** nehmen einen großen Teil des Gameplays ein.

THE WALKING DEAD MICHONNE	
USK	Ab 18
Termin	ab 23. Februar 2016
Preis	ca. € 15,-
Genre	Adventure
Hersteller	Telltale Games
Entwickler	Telltale Games
Spieler	1
Sprache	deutsche Texte, englische Sprachausgabe
HDTV	720p 1080i 1080p
Ton	Stereo Dolby Digital 5.1
Schwierigkeit	leicht mittel schwer
<ul style="list-style-type: none"> + Spannende Geschichte + Emotional packendes Finale + Gut geschriebene Charaktere - Teilweise Ruckler - Oft aufgesetzte Entscheidungen - Wenig spielerische Beteiligung 	
Grafik	73%
Sound	88%
Gameplay	78%
Dauerspaß	75%
Multiplayer	n.v.
FAZIT Spannendes Drama mit toll geschriebenen Figuren und interessanter Protagonistin. Ein wenig mehr Spiel dürfte es aber doch gerne sein.	
»GUT	
Alternative The Walking Dead: Season 1	
Wertung: 87%	

DAS TEST-MAGAZIN FÜR DIGITALE UNTERHALTUNG

DAS BESTE AUS ALLEN TECHNIK-WELTEN:

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



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



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



WWW.SPIELEFILMETECHNIK.DE

SFT bequem online bestellen:
shop.spielefilmeteknik.de



Oder einfach digital lesen:
epaper.spielefilmeteknik.de

TRACKMANIA TURBO

Simple, schnell und ein bisschen verrückt. Mit *Trackmania Turbo* meldet sich die kultige Arcade-Raserei eindrucksvoll zurück.



Ein Hubschrauber fliegt den kunterbunt bemalten Buggy über der Rollercoaster-Lagune ein. Aus den Boxen erklingt ein leises „Drei, zwei, eins ... GO“, ehe hämmernde Techno-Bässe die Kontrolle übernehmen. Der Wagen stürzt in die Tiefe, rauscht eine Rampe hinunter und erreicht so binnen Sekunden über 200 Sachen. Wie eine Kanonenkugel schießt er in die erste Kurve, gerät ins Rutschen und ... prallt gegen einen Brückenpfeiler. Verdammt, Neustart!

Einen Klick später hängt der Flitzer wieder am Haken und wartet auf den Abwurf. Nadeos Rennspiel *Trackmania Turbo* fängt einen binnen Sekunden mit seiner simplen Spielidee ein, motiviert aber gleichzeitig für Stunden durch die Jagd nach Medaillen und Bestzeiten. Die Aufgabe ist vor jedem der 200 mitgelieferten Events gleich: Sei schneller als alle anderen – und wenn nicht, probiere es eben noch einmal.

Höher, schneller, weiter

Die besagten 200 Strecken unterteilt *Trackmania*

Turbo übersichtlich in die vier Szenarien Canyon Grand Drift, Down & Dirty Valley, Achterbahn Lagoon und International Stadium. Jede dieser Rennserien besitzt ihre Eigenheiten und darf nur mit den vorgegebenen Fahrzeugen bereist werden. In den Kursen der International-Stadium-Reihe prescht ihr also mit F1-ähnlichen Boliden durch futuristisch anmutende Asphaltwelten. In Achterbahn Lagoon dagegen eröffnet *Trackmania Turbo* den hauseigenen Freizeitpark und fordert euren Magen mit Loopings, wahnsinniger Geschwindigkeit und unglaublich spektakulären Streckenkonstruktionen heraus.

Die Steuerung der vier Fahrzeugklassen unterscheidet sich deutlich. Die Buggys von Down & Dirty Valley geraten etwa bereits bei kleinsten Bewegungen ins Schlingern. Entsprechend behutsam solltet ihr vorgehen, wenn ihr Bestzeiten eurer Freunde knacken oder die Goldmedaillen erringen wollt. Denn ähnlich wie in *Trials Fusion* dreht sich auch in *Trackmania Turbo* alles um das Perfektionieren der eigenen Fahrkünste. Bis auf

wenige Ausnahmen dauert keine Herausforderung länger als eine Minute und kann mit einem Tastendruck entweder neu gestartet oder vom letzten Checkpunkt aus wiederholt werden. Ladezeiten gibt es nicht. Dadurch entwickelt sich schnell die berühmte „Nur noch einmal“-Motivationsspirale.

Neue Strecken schaltet ihr über Medaillen frei. Fairerweise müsst ihr aber nicht überall Gold erreichen, um auch die letzten Klassen zu aktivieren. *Trackmania Turbo* lässt euch mit dem Joker-System niedrigere Edelmetalle gegen höhere Medaillen tauschen. Das erspart euch unnötiges und frustrierendes Grinding.

Rasen geht auch

Der französische Entwickler Nadeo verzichtet im neuen *Trackmania*-Ableger auf unnötigen Pomp und legt den Fokus stattdessen auf die pure Freude am Fahren. Durch die direkte Steuerung und die simplen Tastenbefehle findet sich jeder – selbst Anfänger oder jüngere Spieler – sofort



Die **filigranen Fahrzeuge** der International-Stadium-Serie haben es auf Schotterpisten schwer.



Manchmal **übertreibt** es *Trackmania Turbo* fast mit all seinen Sprüngen, Loopings und Steilkurven.



Die **Rallye-Pisten** erfordern Fingerspitzengefühl, sonst geraten die Buggys ins Schleudern.



Im Editor legen **drei Komplexitätsstufen** die Hilfestellungen und spielerischen Möglichkeiten fest.



Ohne Motorleistung, **dafür mit Nitro** fliegt ihr über einen Canyon.

zurecht. Diese Einsteigerfreundlichkeit greift Nadeo in den umfangreichen Mehrspieleroptionen auf. Als eines der wenigen aktuellen Rennspiele bietet *Trackmania Turbo* Koop- und Splitscreen-Funktionen. So könnt ihr beispielsweise mit bis zu vier Teilnehmern im geteilten Bildschirm um Platzierungen kämpfen oder euch im verrückten Double-Driver-Modus versuchen.

In dieser ungewöhnlichen Spielart kontrollieren zwei Teilnehmer gleichzeitig einen Wagen. Ihre Manöver werden dann miteinander verrechnet und ins Spiel umgesetzt. Das Ergebnis: laute Siegesfeiern, wenn die ersten Rekorde fallen, und noch böseres Schimpfen beim nächsten Unfall. Weitere Spieloptionen schaltet ihr – wie zu besten Cheater-Zeiten – über einfache Tastenkombinationen frei. Dazu gehört beispielsweise die Mono-

Screen-Variante, die aus *Trackmania Turbo* einen *Micro Machines*-Klon macht. Hinzu kommen der berühmte Hot Seat, bei dem bis zu 16 Teilnehmer nacheinander auf Rekordjagd gehen. Oder der Arcade-Modus, in dem ihr drei Credits zur Verfügung habt, um Bestzeiten zu knacken. *Trackmania Turbo* ist damit ein bisschen altmodisch, wirkt aber gerade angesichts der modernen Online-Only-Multiplayer-Konkurrenz erfrischend anders.

Carrerabahn war gestern

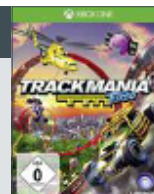
Gleichzeitig bedeutet aber diese Fokussierung auf den lokalen Mehrspielermodus nicht, dass die Online-Optionen in *Trackmania Turbo* zu kurz kommen würden. Jede eurer Bestzeiten wird mit denen von Freunden und Spielern aus eurer Region verglichen. Darüber hinaus könnt ihr eigene Herausforderungen zusammenstellen oder herunterladen. Als Variablen dienen dabei etwa der Spielmodus, die maximale Spieleranzahl und die Strecken. Da kann es durchaus vorkommen, dass statt nur einem Geist gleich eine ganze Armada durchsichtiger Fahrzeuge über die Kurse wuselt.

Apropos Kurse: Sollten euch einmal 200 Strecken nicht mehr ausreichen, könnt ihr traditionell mit dem Editor selbst zur Tat schreiten. Der Baukasten umfasst drei verschiedene Komplexitätsstufen und würfelt auf Wunsch sogar die Bahnen zufällig zusammen. Wer selbst aktiv wird, muss sich mit den spürbar auf Gamepads zugeschnit-

tenen Kontrollen herumärgern. Selbst wer sonst nicht viel am PC zockt, wünscht sich hier schnell eine Tastatur und vor allem eine Maus. Nichtsdestotrotz garantieren der Editor und die damit zusammenhängenden Download-Funktionen unendlichen Nachschub an neuen Kursen. Damit dürften die nächsten lustigen Abende mit *Trackmania Turbo* gesichert sein. (SL)

TRACKMANIA TURBO

USK	Ab 0
Termin	24. März 2016
Preis	ca. € 40,-
Genre	Rennspiel



Hersteller	Ubisoft
Entwickler	Nadeo
Spieler	1-100
Sprache	Deutsch

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

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

- + Schnell erlernt, schwierig zu meistern
- + Motivierende, faire Solo-Spielmodi
- + Tolle Mehrspieleroptionen, vor allem lokal
- + Einfach zu bedienender Streckeneditor, ...
- ... der allerdings etwas optionsarm ausfällt
- Teilweise zu chaotisch und unübersichtlich

Grafik	75%
Sound	81%
Gameplay	81%
Dauerspaß	85%
Multiplayer	81%

FAZIT

Ein simpler, aber ebenso herausfordernder Arcade-Racer in Reinkultur. Vor allem der Baukasten wird euch jede Menge unterhaltsame Stunden bereiten!

»GUT

82%

Alternative

Dirt Rally

Wertung: 90%



Im Anflug auf den **Schlangen-Donut**: Blöderweise lassen sich die Autos in der Luft nicht kontrollieren.

DOOM

Die Hölle ist über die Xbox One hereingebrochen. Gelingt es *Doom*, an den legendären Erstling von 1993 anzuschließen, oder ist der Titel – ähem – doomed?



Es spritzt das Blut, es flattern die Gedärme gen Himmel und Augäpfel schauen uns verliebt an, während sie gegen die Wand klatschen: Doom ist definitiv nichts für **zart besaitete Naturen**.

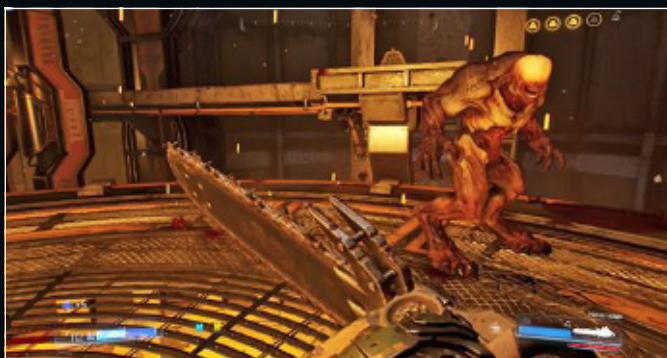
DOOM DOOM DOOM DOOM DOOM. Dem Serien-Reboot der Urväter des Ego-Shooter-Genres, id Software, zu entkommen, ist derzeit kaum möglich, so groß ist der Hype um den Shooter, der das Spielgefühl von 1993 wieder aufleben lassen will. Aber ist dieser auch gerechtfertigt? Nachdem wir uns durch die actiongeladene Kampagne geballert, den Mehrspielermodus unter die Lupe genommen und einige Maps im Editor erstellt haben, können wir nun voller Überzeugung sagen: ja und nein. Aber der Reihe nach.

Alte Tugenden, neue Elemente

Vornweg: Von einem Ego-Shooter ältester Schule ist *Doom* genauso weit entfernt wie von einem modernen Titel – tatsächlich handelt es sich um einen Hybriden, der prägnante Gameplay-Elemente aus zwei Epochen zu vereinen versucht.

Widmen wir uns zuerst dem, was das Spiel mit den Genre-Vertretern von anno dazumal verbindet: Abwechslungsreiches Missionsdesign, Rätsel oder Finesse in der Spielgestaltung sind in *Doom* Fehlanzeige. Im Grunde würde eine Missionsbeschreibung ausreichen, um unseren Protagonisten durch das gesamte Abenteuer zu führen: Töte alles! Raum nach Raum, Welle nach Welle, stelle dich Hundert- oder gar Tausendschaften an Dämonen in den Weg. Moderne Kinkerlitzchen wie einen Sprint-Button oder regenerierende Energie gibt es nicht. Mit Schrotflinte, Super-Schrotflinte, Schwerem Sturmgewehr, Chain-Gun, Plasma-Gewehr, Gaußgewehr, Raketenwerfer, Pistole und natürlich BFG geht es völlig klassisch gegen die Feindesmassen ins Feld. Auch Deckungssuche fällt flach, wer siegreich sein will, muss vor allem eines sein: schnell und bereit, zu jeder Sekunde

gegnerischen Attacken aus allen Richtungen auszuweichen. Die Steuerung funktioniert ganz vorzüglich, sorgt für ein sehr zufriedenstellendes Gunplay und die Wummen haben ordentlich Wucht. Zudem benötigt jeder Feind eine andere Vorgehensweise, sodass fast alle Todbringer sinnvoll sind und regelmäßig zum Einsatz kommen. Oh, und die ikonische Kettensäge ist natürlich auch wieder mit an Bord und das Schnetzeln macht riesigen Spaß – fast schon schade, dass der Benzinvorrat des übermächtigen Teils sehr stark begrenzt ist! Abseits der Kämpfe hingegen passiert nicht viel: Die Levels sind zwar überraschend verwinkelt – ab und an dauert es durchaus eine Weile, bis man, trotz (optional auch abschaltbarem) Kompass, den richtigen Weg gefunden hat –, allerdings geht es stets nur darum, uns zur nächsten Massenschlacht zu führen. Alibi-Spiel-



Die übermächtige **Kettensäge** schluckt wahnsinnig viel Treibstoff, ist aber ungemein effektiv.



Die **reichlich öde Handlung** wird via Sprachnachrichten und Hologrammen vorangetrieben.

DER MEHRSPIELERMODUS: MEH AM MARS

Neben der Singleplayer-Kampagne dürfen wir uns in *Doom* in kompetitiven Mehrspielergefechten beweisen. Gute Er-gänzung oder nur mauer Mist?

Insgesamt kommt der Mehrspielerpart von *Doom* mit lediglich sechs verschiedenen Spielmodi zum Release relativ mager daher: Team Deathmatch ist genau das, wonach es klingt, Seelenernte

lässt uns in Kill-Confirmed-Manier die Seelen besiegtter Feinde aufsammeln, Vorherrschaft und Kriegspfad stellen zwei Varianten von King of the Hill dar, Clan-Arena schickt unsere Teams in mehreren Runden mit nur jeweils einem Leben in die Schlacht und bei Freeze Tag frieren wir nach einem Kill ein und müssen warten, bis ein Teammitglied uns errettet. Bis auf Freeze Tag, das sehr uninspiriert daherkommt, machen die Modi Spaß. Ansonsten

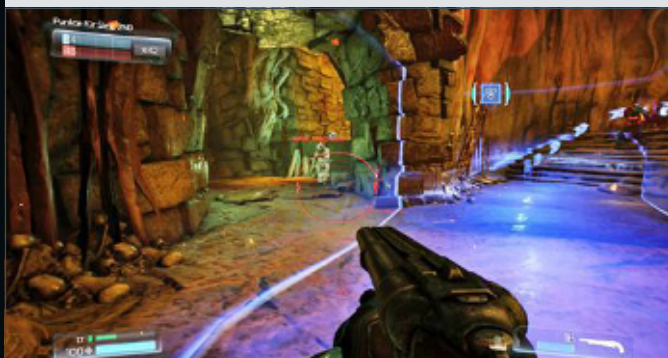
aber funktioniert die Mischung aus alten und neuen Elementen nicht allzu gut. Zudem sind die Dämonenformen, in die Spieler sich durch aufgesammelte Runen verwandeln können, massiv zu stark und stören die Spielbalance deutlich. Der geringe Umfang ist das kleinste Problem des Multiplayers – schlussendlich scheitert er, weil er einfach zu belanglos und zu undurchdacht funktioniert. Schade, denn die Steuerung ist wie in der Kampagne super!



Leider macht der Modus **Freeze Tag** durch die Wartepausen bis zur Wiederbelebung kaum Spaß.



Im Modus **Seelenernte** sammeln wir nach einem Kill die Seelen der gefallenen Feinde auf.



In der **King-of-the-Hill**-Variante Kriegspfad wandert die zu erobernde Basis langsam über den Boden.



Vorherrschaft bietet klassisches Eroberungs-Gameplay und gehört zu den besseren Spielmodi.

elemente wie die Suche nach Schlüsselkarten (beziehungsweise farbigem Totenschädel oder Soldaten-Körperteilen, die als Schlüsselkarten-Ersatz fungieren) sind kaum der Rede wert. Immerhin gibt es id-Software-typisch allerlei Geheimnisse wie etwa Reminiszenzen an die ganz frühen *Doom*-Ableger, sodass man durchaus einige Zeit in den Levels verbringen kann.

Uninspiriertes Leveldesign

Das Leveldesign selbst ist ein zweischneidiges Schwert: Dadurch, dass es ganz klar auf die Gefechte ausgelegt ist, kommt es ähnlich subtil daher wie der zugrunde liegende Spielansatz – nämlich gar nicht: großer Raum reiht sich an großen Raum, dazwischen liegen Gänge und kleine Abzweigungen. Munition, Lebensenergie und Schilde liegen scheinbar willkürlich am Boden verteilt herum – so wie es auch in den Frühzeiten der Ego-Shooter war. Thematisch gibt es wenig überraschend auch nicht allzu viel zu sehen. Wir wechseln regelmäßig zwischen Abschnitten auf dem Mars und in den Tiefen der Hölle hin und her. Irgendwann überkommt einen das unangenehme Gefühl, alles schon einmal gesehen zu haben.

Upgrades, Upgrades überall

Soweit zum Oldschool-Aspekt des Shooters. Dieser überwiegt und umso mehr wirken einige moderne Elemente fast ein wenig deplatziert. So können wir nicht nur unseren Helden, sondern auch all seine Waffen durch aufsammelbare beziehungsweise

verdienbare Punkte mithilfe einer Art rudimentären Skill-System verbessern. Zusätzlich erhalten wir passive Verbesserungen wie mehr Lebens- und Schildenergie sowie mehr Munition, Fähigkeiten wie mehr Kontrolle über unser Sprungverhalten oder mehr Item-Drops von Gegnern. Tatsächlich



Die **brutalen Nahkampf-Kills** sind sehr effektiv, versorgen uns mit Lebensenergie und stören den Spielfluss zum Glück kaum.



Die **Übersichtskarte** stellt, wie auch der ungenaue Kompass, kaum eine Orientierungshilfe dar.



Ob mit Schlüsselkarte oder dem Kopf eines Soldaten – **Türen öffnen** steht auf der Tagesordnung.

gibt es dermaßen viele und auf dermaßen unterschiedliche Arten freischaltbare Verbesserungen, dass es eine ganze Weile braucht, bis man sich hier zurechtgefunden hat. Ob das dem Spiel guttut, beziehungsweise ob es überhaupt ein Upgrade-System braucht, sei dahingestellt. Manche Waffen-Verbesserungen wie die Dreifach-Salve des Raketenwerfers machen die meisten Gefechte auf dem mittleren Schwierigkeitsgrad zudem zu einem Kinderspiel. Aber keine Sorge: Ein weiterer, höherer Schwierigkeitsgrad sowie zwei zusätzliche, noch deutlich härtere Stufen sollten auch Masochisten zufriedenstellen. Hinzu kommen zahlreiche in den Levels versteckte Collectibles, die recht wenig mit den gut verborgenen Secrets der Originalspiele gemein haben: Datenbank-Einträge, virtuelle Sammelfiguren und Co. auf mit Icons vollgestopften

Maps sind in einem Spiel, in dem die Geschichte den Anspruch des QVC-Verkaufsfernsehens hat, nicht allzu interessant.

Doom Story, coole Glory Kills

Dabei ist es nicht so, als hätten die Entwickler nicht versucht, eine Handlung einzubauen: Die ist aber so öde und nichtssagend, dass man schon nach einer halben Stunde Spielzeit automatisch den Kopf ausschaltet, sobald unsere per Funk mit uns verbundenen Unterstützer sich bei uns melden. Kurz zusammengefasst: Auf dem Mars wird Höllenenergie zur Energiegewinnung abgebaut, mit dem unschönen Nebeneffekt, dass man den Dämonen damit ein Portal zur echten Welt vor die Nase setzt. Eines Tages dreht die Forscherin Olivia Pierce durch und öffnet besagtes Portal. Unsere

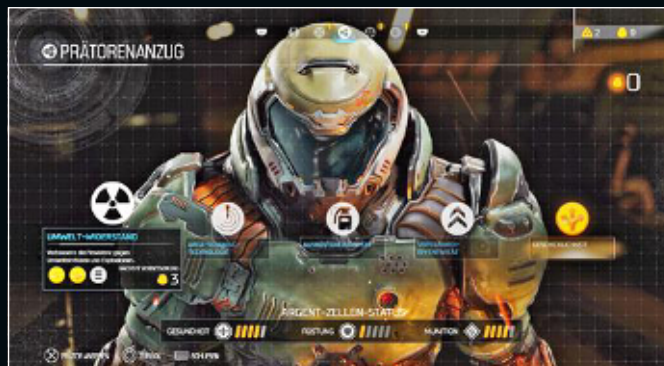
Aufgabe ist es, den Mars und die Hölle unsicher zu machen und die Pforte wieder zu schließen. Diese an die Simpel-Geschichten der alten Spiele angelehnte Handlung wird an mehreren Stellen zwanghaft ausgebaut, ist aber wirklich völlig nebensächlich – ein Fakt, der den Entwicklern aber ganz eindeutig selbst bewusst ist. Immerhin wird der Gameplay-Fluss nämlich nur sehr, sehr selten ihrretwegen unterbrochen. Eine wesentlich angenehmere – und ungemein brutale – Neuerung sind die Nahkampf-Angriffe, sogenannte Glory Kills. Haben wir einen Feind genügend geschwächt, können wir ihn per Knopfdruck stilvoll in seine Einzelteile zerlegen. Je nachdem, aus welcher Richtung wir angreifen und welchen Gegner wir attackieren, bekommen wir eine andere Animation zu sehen. Spieler mit schwachen Mägen



Welle nach Welle nach Welle von Feinden, die sich uns in **Arenen** in den Weg wirft. So lassen sich 90 Prozent der Doom-Kampagne zusammenfassen. Das macht zwar Spaß, ist aber auch abwechslungsarm.



Das **Upgradesystem** ist einerseits ziemlich simpel, andererseits durch viele verschiedene Verbesserungsmöglichkeiten auch seltsam verworren. Das hätte man definitiv besser lösen können.



Schon recht früh verfügen wir über das gesamte **Waffenarsenal**. Fast jede der Wummen hat auch im späteren Spielverlauf noch Sinn.

sollten hier lieber wegsehen – beziehungsweise sollten sie lieber gar nicht *Doom* spielen, denn der Shooter ist wirklich ungemein brutal. Als Be-

lohnung für die Nahkampf-Kills gibt es eine garantierte Portion Lebensenergie. Dadurch, dass wir für Kettensägen-Kills garantierten Munitions-

Drop erhalten, ergibt sich hier ein netter Schere-Stein-Papier-Ansatz; wer sich klug anstellt, kann seine Vorräte in den Duellen oftmals alleine durch abwechselnde Nahkampf- und Kettensägen-Attacken auffüllen.

Dämonischer Dauerbeschuss

Bei aller Nostalgie muss gesagt sein: So gut das Gunplay funktioniert, Abwechslungsreichtum bietet *Doom* gleich null. Das mag Puristen und Nostalgiker freuen, fühlt sich im Jahre 2016 aber etwas substanzlos an. Schießen, schießen, Schlüsselkarte aufsammeln, schießen, schießen, nächster Level – an diesem Prinzip ändert sich über die gesamte Kampagne hinweg nichts. In kleinen Spielzeit-Dosen mag das in Ordnung gehen, irgendwann stellt sich hier jedoch eine gewisse Langeweile ein, zumal neue Fähigkeiten wie der Doppelsprung nur sehr spartanisch verteilt werden. Zudem wirken die altmodischen und die modernen Elemente des Spiels niemals

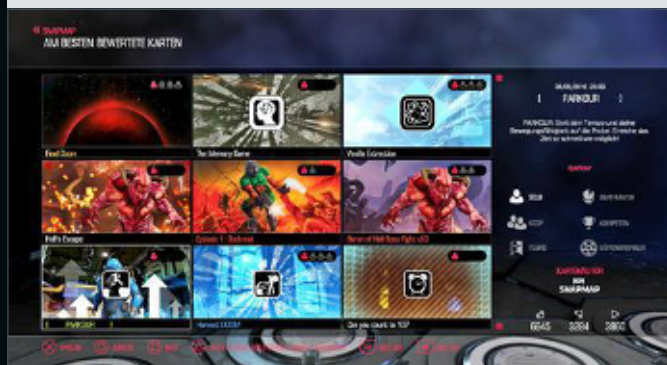
SNAPMAP – ICH BAU MIR MEINE HÖLLE

Ab und an muss man sich auch mal eine Pause vom Dauerbeschuss gönnen – und Maps bauen, in denen wir diesem dann wieder frönen dürfen.

Manche Spiele entgehen dem eigentlich unausweichlichen Problem, dass man irgendwann einmal alles gesehen hat, durch die Implementierung eines Level-Editors – so auch *Doom*. SnapMap heißt das gute Ding hier und gibt uns zahlreiche Möglichkeiten an die Hand, kompetitive, kooperative sowie Singleplayer-Maps zu gestalten. Die Bedienung erweist sich als denkbar einfach

und wird in Tutorials gut erklärt: In verschiedenen zur Auswahl stehenden Ansichten fügen wir unterschiedliche Raumarten aneinander, platzieren Gegenstände, Feinde und mehr. Zudem können wir mithilfe simpler Logik-Trigger im Stil von „Wenn A, dann B“ allerlei interessante Ereignisse auf den Maps hervorrufen – zumindest bis zu einem gewissen Grad. Denn grundsätzlich ist unser Handlungsspielraum trotz allem relativ beschränkt, mit dem Creation Tool eines *Project Spark* (R.I.P.) etwa kann man den Modus definitiv nicht vergleichen. Was trotz dieser Beschränkungen aber alles möglich ist, zeigen schon jetzt die Kreationen

zahlreicher User, auf die wir natürlich ebenfalls zugreifen können. Von Musik- über Geschicklichkeits- und Rätselniveaus ist hier schon jede Menge gutes Material vorhanden, mit dem wir uns die Zeit vertreiben können. Ebenfalls natürlich mit dabei: Nachbauten ikonischer Areale nicht nur aus den Serien-Vorgängern, sondern auch aus anderen Spielen. Zudem ist es sehr einfach, die guten Exemplare aufzuspüren, denn dank verschiedener Filter können wir die Objekte unserer Begierde problemlos finden. Schön! Wer will, kann sich dank SnapMap also ordentlich die Zeit vertreiben, selbst wenn er eigentlich kein kreativer Geist ist.



Vom Menü aus dürfen wir natürlich auch auf die **Kreationen anderer Bastler** zugreifen.



Der **Editor** funktioniert intuitiv und erlaubt es uns, schnell Level zu bauen und sie auszuprobieren.



Die Levels sind vollgestopft mit allerlei **Geheimnissen und Easter Eggs** wie diese von den Originalspielen inspirierten Spezialräume.

wirklich stimmig, es wirkt, als hätten die Entwickler hier versucht, es durch Kompromisse allen recht zu machen, und dabei vergessen, ihrem Shooter eine eigene Identität zu verpassen. Auch technisch konnte uns das Spiel nur bedingt überzeugen: Wie gesagt sehen sich die Levels allesamt recht ähnlich, zudem leidet die grafische Qualität massiv unter den ständig nachladenden Texturen. Man kann kaum einen Meter weit rennen, ohne irgendwo eine verwaschene Masse vor sich zu sehen, die erst nach einigen Sekunden Details verpasst bekommt. Immerhin läuft das Spektakel durchgehend sehr flüssig – und über einige Grafik-Elemente wie Bewegungsunschärfe und das Sichtfeld dürfen wir sogar selbst bestimmen. Das ist bei Konsolen-Spielen bekanntermaßen keine Selbstverständlichkeit.

Der Mars gegen den Rest der Welt

Dem Mehrspielermodus sowie dem Karteneditor widmen wir uns in unseren Extrakästen im Detail – wichtige Aspekte neben der Kampagne. Während der Levelbaukasten durchaus Spaß macht, kommen die kompetitiven Gefechte leider ziem-

lich mau daher. Wie in der Kampagne versuchen die Macher einen Spagat zwischen Alt und Neu, der nicht so recht aufgehen will. So steigen wir wie in modernen Shootern im Level auf, stellen uns Waffensets zusammen und verschaffen uns durch Elemente wie die Dämonenrunen, durch die wir uns kurzzeitig in einen Dämon verwandeln, einen Vorteil gegenüber unseren Feinden. Dem stehen verwinkelte, nicht allzu durchdacht aufgebaute Maps gegenüber, nicht regenerierende Lebensenergie wie im Singleplayer und das Fehlen einer Sprintfunktion. Kein Aspekt kommt allzu gut zum Tragen – weder verfügt der Modus über die taktische Finesse der modernen Konkurrenz, noch über das simple und spaßige Arena-Gameplay von anno dazumal. Die Mehrspieler-Gefechte funktionieren zwar trotzdem, fühlen sich aber ausgesprochen generisch an. Immerhin haben die Entwickler darauf verzichtet, unzählige Modi reinzupressen, nur um mit der Anzahl prahlen zu können, und sich dafür auf wenige, dafür aber solche beschränkt, die wirklich gespielt werden. Die Entscheidung, neben Team Deathmatch nicht auch noch einen ganz

normalen Deathmatch-Modus einzubauen, will uns aber nicht wirklich in den Kopf.

23 Jahre und kein bisschen leise

23 Jahre seit dem Release des ersten *Doom* sind eine lange Zeit und das Ego-Shooter-Genre hat sich seitdem gewaltig weiterentwickelt. Einen Shooter zu veröffentlichen, der versucht, das Spielgefühl von damals wiederzuerwecken, ist ein hehres Ziel, jedoch ist klar, dass heutzutage doch etwas andere Ansprüche an abwechslungsreiches Gamedesign gestellt werden. Aber hey – wem's gefällt, der kann freilich in Shooter-Nostalgie schwelgen. Allerdings dürften gerade diese Spieler sich an den zwanghaft eingefügten modernen Elementen des Spiels stoßen. Der Versuch, der Diener zweier Herren zu sein, gelingt *Doom* zwar, aber mit einigen kleinen Abstrichen. Das Ergebnis ist eine gut spielbare, bewusst strunzdoofe, aber auch relativ abwechslungsarme Schießbude, mit der man durchaus sehr viel Spaß haben kann; das erhoffte Meisterwerk ist *Doom* aber auch nicht geworden. **(LS)**

DOOM		
USK	Ab 18	
Termin	13. Mai 2016	
Preis	ca. € 60,-	
Genre	Ego-Shooter	
Hersteller	Bethesda	
Entwickler	id Software	
Spieler	1-12	
Sprache/Text	Deutsch/Deutsch	
HDTV	720p 1080i 1080p	
Ton	Stereo Dolby Digital 5.1	
Schwierigkeit	leicht mittel schwer	
<ul style="list-style-type: none"> Sehr präzise Steuerung Kompromisslose Action Verworrenes Leveldesign Halbge mischung aus Altem und Neuem Schwacher Multiplayer-Part Keinerlei Abwechslungsreichtum 		
Grafik	74%	
Sound	74%	
Gameplay	84%	
Dauerspaß	78%	
Multiplayer	64%	
FAZIT Die Serien-Wiederbelebung ist gelungen, aber auch relativ abwechslungsarm. Die kompromisslose Action tröstet allerdings über zahlreiche Schwächen hinweg.		
»GUT		82%
Alternative Halo 5: Guardians		Wertung: 79%



Selten müssen wir auch gegen besonders **starke Bossgegner** ran. Diese Feinde erfordern taktisches, aber rasches Vorgehen.

DOWNLOAD-TEST

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

PARTY HARD Und jetzt alle Mann zusammen: It's Murder on the Dance Floor ...

Videospiele verleiten zur Gewaltanwendung – eine Behauptung, welche durch zahlreiche Studien bewiesen, anschließend widerlegt wurde und bis heute groß diskutiert wird. Niemand weiß genau, ob etwas Wahres dran ist, doch dürfte es wohl ein unbestreitbarer Fakt sein, dass man in vielen Videospielen so einige Gegner um die Ecke bringt. *Party Hard* hat sich den virtuellen Mord groß auf die Fahne geschrieben und versetzt euch in die Rolle eines Serienmörders, der quer durch die Vereinigten Staaten reist, um in diversen Lokalitäten ein Blutbad anzurichten.

Einer nach dem anderen

Im Gegensatz zu einigen anderen Gewaltfantasie-Games mit mehr Spleißzweck als Inhalt, schlägt *Party Hard* einen anderen Weg ein. Der gesamte Level ist in einem sehr pixelhaften Look gehalten und nur auf einem Bildschirm sichtbar, auf dem sich Dutzende von Personen bewegen, die von euch eliminiert werden müssen. Da ihr natürlich nicht einfach auf die Tanzfläche stürzen und das Küchenmesser schwingen könnt, solltet ihr euch stattdessen um einsame Gäste kümmern, die kurz mal eine rauchen oder aufs Klo gehen. Ist euer Werk verrichtet, gilt es nun schnellstmöglich aus



Wie so ziemlich jeder Club um 6 Uhr morgens ist dieser hier ziemlich leer – wenn da nur nicht die ganzen **Leichensäcke** samt Inhalt wären.

dem Gefahrenbereich zu kommen oder die Leiche im nächsten Müllcontainer verschwinden zu lassen. Werdet ihr nämlich mit dem leblosen Körper gesichtet, spurtet der Augenzeuge zum nächsten Telefon, um die Polizei zu rufen. Oftmals sind auf der Karte Gegenstände platziert, mit denen ihr Zielpersonen anderweitig ausschalten könnt. Gerade an diesem Punkt zeigen sich jedoch teils sehr unlogische KI-Schwächen. So etwa könnt ihr gefahrlos betrunkenen Partygäste vom Hausboot den

Haien zum Fraß vorwerfen, ohne dass es irgendeinen Anwesenden kümmert. An anderer Stelle wiederum werdet ihr selbst hinter einer scheinbar undurchsichtigen Absperrung von Zeugen beobachtet und könnt daraufhin nicht schnell genug der Polizei entkommen. Die deutsche Version hat noch den weiteren Nachteil, dass sie mit äußerst unpassenden Begriffen oder falschen Satzbauteilen übersetzt worden ist. Sofern ihr also auf den Spuren von Jason Voorhees wandern

möchtet, sei euch im Optionsmenü die englische Fassung ans Herz gelegt. Andernfalls sinkt das Spielerlebnis leider. (MC)

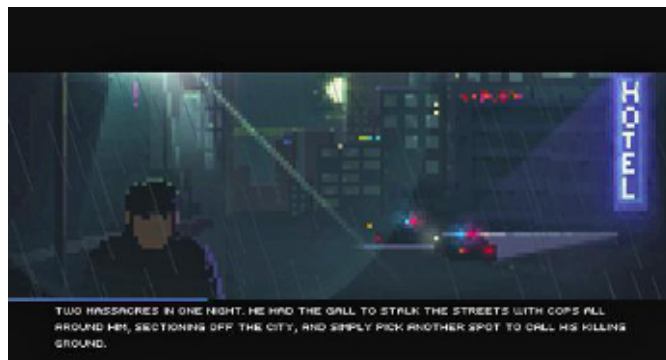
PARTY HARD

Preis	12,99 Euro
Termin	26. April 2016
Online-Multiplayer	Nein
System	Xbox One
Dateigröße	1,32 GB

»BEFRIEDIGEND **69%**



Na, könnt ihr erraten, wo sich unser **recht blasser Charakter** auf diesem Bild gerade aufhält?

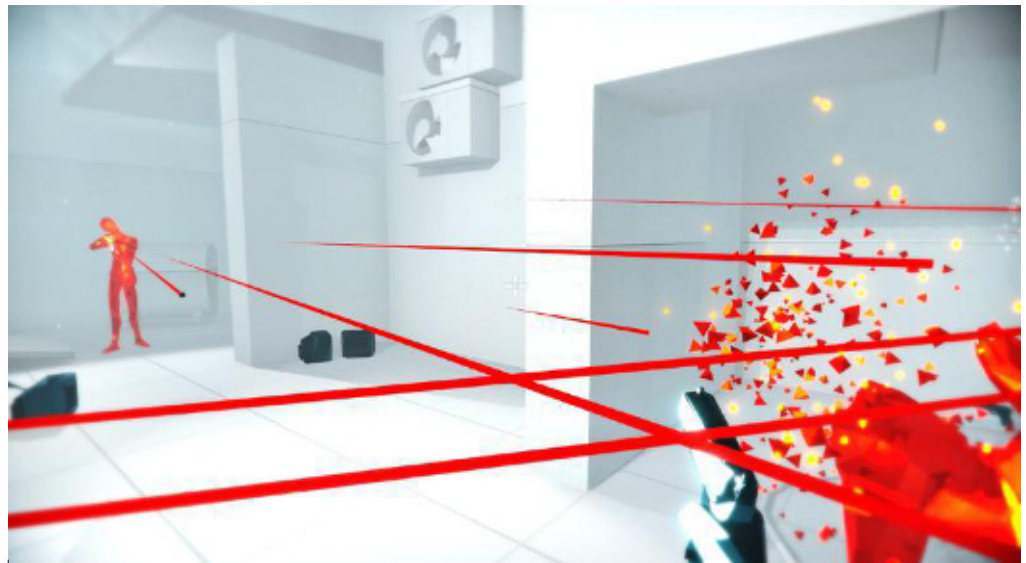


Der insgesamt recht belanglosen Story könnt ihr nur im **Original** vernünftig folgen.

SUPERHOT

Dieser innovative und knallig aussehende Shooter ist heiss, heiss, HEISS!

Wenn es neben den Rennspielen ein Genre gibt, das jederzeit mit modernster Technik aufwarten sollte, sind es wohl ganz klar die Ego-Shooter. Zwischen all den Spielen mit Bombast-Optik stechen allerdings immer wieder mal Titel hervor, welche die hochauflösenden Texturen links liegen lassen und sich stattdessen auf ein ausgefallenes Spielkonzept konzentrieren – beispielsweise wie *Superhot*. Das im vergangenen Jahr per Crowdfunding finanzierte Spiel machte schon frühzeitig wegen seiner minimalistischen Grafik auf sich aufmerksam. Viele Levels sind durchweg einfach gehalten, im bunten Kontrast zu den sehr simpel gehaltenen Polygon-Gegnern, die von allen Seiten auf euch einstürmen. Der brillante Clou an *Superhot*: eure Feinde schreiten nur voran, wenn ihr euch ebenfalls in Bewegung setzt. Inklusive aller Projektile, welche euch entgegenkommen. Das mag im ersten Moment viel zu einfach klingen, doch gibt es hier mehrere Faktoren zu beachten. Zunächst einmal ist jede auf euch abgefeuerte Kugel nicht sofort aus dem Spiel, sondern stellt immer noch eine Gefahr dar. Weicht ihr dem ersten Schuss aus, könnt ihr euch nicht sofort wieder in die aktuelle Flugbahn des Geschosses bewegen, da sie euch sonst im nächsten Zug erwischen wird. Einen echten Puzzle-Charakter entwickelt *Superhot*, wenn aus mehreren Richtungen Gegner mit verschiedenen Waffen angreifen und ihr vorausplanen müsst, welchen Kontrahenten ihr zuerst erledigt und wohin ihr gleichzeitig lauft. Ebenfalls beachtet



Roter Strich = **Gefahrenzone**. Erst wenn einige Augenblicke verstrichen sind, könnt ihr euch hier wieder frei bewegen und ausweichen.

werden muss die Nachladezeit eurer Waffe. Selbst mit einer Handfeuerwaffe könnt ihr nicht unmittelbar erneut feuern und müsst mitunter quälend lange Momente abwarten, in denen ihr wehrlos seid. Hierdurch erhält *Superhot* auch leichten Arcade-Charakter, da ihr einzelne Levels mitunter öfters spielen müsst, um euch die verschiedenen Spawnpunkte zu merken.

Langsam und stilvoll

Superhot beschränkt sich zum Glück nicht nur auf Schusswaffen, sondern bietet euch auch ausreichend Gelegenheit, die Fäuste im Nahkampf fliegen zu lassen – häufig auch in Kombination mit eurer Pistole, die ihr dem nächsten Feind ins Gesicht werfen und ihn anschließend überrumpeln könnt. Genauso

bietet sich oft auch die Gelegenheit, euer Gegenüber zu entwaffnen und seine Schrotflinte in Richtung des nächsten Gegnerpuls zu entladen. Sogar Baseballschläger oder scharf geschliffene Katanas könnt ihr zielgerichtet auf den nächsten Gegner schleudern und seid nicht gezwungen, die Waffe dauerhaft in euren Händen zu halten. Mithilfe der später hinzukommenden Hotswitch-Funktion ist es sogar möglich, die Körper zu tauschen. Ein solcher Wechsel möchte jedoch gut überlegt sein, denn nicht nur wird dadurch eure Waffe zerstört, sondern ihr müsst auch noch eine Zeitlang warten, ehe ihr die nächste Transformation durchführen könnt. Die knifflig-ästhetische Manipulations-Schießerei mag in ihren Grundtönen zwar überzeugen, fällt mit knapp

25 Euro aber auch verhältnismäßig teuer aus. Sobald ihr die 30 Levels gemeistert habt, bleibt im Grunde nur noch der Endlos-Modus, in dem die Gegner nach dem Zufallsprinzip erscheinen und ihr Bestzeiten aufstellen könnt. Wem dieses Prinzip nicht zusagt, sollte warten, bis *Superhot* zu einem günstigeren Preis erhältlich ist. Alle anderen freuen sich schon jetzt über ein innovatives Shooter-Erlebnis. (MC)

SUPERHOT

Preis	24,99 Euro
Termin	3. Mai 2016
Online-Multiplayer	Nein
System	Xbox One
Dateigröße	4,23 GB

»GUT

82%



Da hat es ihn zerlegt – doch der **nächste Gegner** ist garantiert schon in unmittelbarer Nähe.



Selbst aus so direkter Nähe ist noch nichts entschieden. Es geht nur weiter, wenn ihr euch **bewegt**.

HARDWARE

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

ANKER POWERPORT 21W



Aufklappen, in die Sonne legen, USB-Gerät anschließen, fertig. **So einfach kann Solar sein!**

Jederzeit und überall kostenloser Strom in Armreichweite – eine faszinierende Idee! Und eine praktische noch dazu, gerade in Zeiten von vielen kleinen, energiehungrigen Geräten für unterwegs. Das Smartphone, Navi, vielleicht ein kleiner DVB-T-Empfänger oder der Nintendo 3DS: alles feine Technikteile, die man sich gerne in den Rucksack packt. Leider haben besagte Rucksäcke nur selten eine Steckdose zu bieten. Mittels eines USB-Solarladepanels lässt sich die aber einfach nachrüsten! Berührungssängste mit der Sonnenstromtechnik sind dabei unbegründet – All-in-One-Lösungen wie Ankers kleines Kraftwerk können selbst von Laien problemlos bedient werden. Hier werden einfach die per Klettverschluss gesicherten Solarpanelflügel ausgeklappt, danach in die möglichst strahlende Sonne gelegt und schon produziert der Powerport Strom! Nicht einmal einen Einschaltknopf muss man bedienen, alles läuft automatisch.

Nicht nur die Sonne lacht

Die Menge an produziertem Strom hängt maßgeblich von den Witterungsverhältnissen ab; in der prallen Sonne haben wir mit unserem Testgerät 12 Watt erreicht (die Spannung beträgt konstant ca. 5 Volt), bei bewölktem Wetter waren es dagegen 0,8 Watt bei 0,3 Ampere. Das Anker-Kraftwerk ist zwar wasserabweisend, sollte aber nicht direkt dem Regen ausgesetzt werden – von den angeschlossenen Geräten in der Powerport-Ladetasche ganz zu schweigen. Ebenfalls wichtig: Unter der wunschgemäß möglichst intensiven Sonne wird der Anker-Kollektor verdammt heiß, fühlt sich dabei als Solaranlage aber auch sauwohl. Das gilt aber nicht für Handys, 3DS, Navis und Co.! Ihr solltet also sicherstellen, dass eure empfindliche Elektronik nicht dieselbe Hitzeabladung abbekommt wie der Powerport – idealerweise verpackt ihr die zu ladenden Geräte in einer hellen Tasche oder im Schatten, während die Solarzellen in der Sonne liegen. Ein längeres USB-Verbindungskabel kann hier helfen. **(BK)**



Ja, auch das geht! Für **Globetrotter** und **Camper** ist Ankers Powerport ein perfekter Wegbegleiter.



Schaltet am besten eine **Powerbank** zwischen Kollektor & Verbraucher – das glättet die Spannung.

ANKER POWERPORT 21W

Hersteller Anker
Preis ca. € 60,-

- Narrensicheres Plug-&-Play-System
- Liefert sofort und reichlich Saft
- Praktisch, günstig, hochwertig

FAZIT
Wochenlanges Camping? Hiking? Vielleicht nur mal kurz zum Baggersee? Der Powerport ist ein starker Solarstrom-Begleiter!

➤ **AUSGEZEICHNET 90%**

EASYACC MONSTER 26.000

Egal ob die heimische Solaranlage auf dem Dach oder der portable Kollektor für unterwegs – jeder Sonnenstromsammeler ist nur so gut wie sein angeschlossener Akkumulator. Unser feiner Stern strahlt nämlich fleißig, aber eben nur tagsüber. Also braucht es eine gute Batterie, um die Energie dann zu sammeln, wenn sie zur Verfügung steht. So-

bald es allein um die Versorgung USB-betriebener Systeme geht, gibt es für dieses Problem keine bessere Lösung als Powerbänke! Dabei handelt es sich eigentlich um nicht viel mehr als einen Lithiumakku in Kombination mit einer elektronischen Kontrolleinheit, die den eingehenden Strom speichert und auf Wunsch wieder ausgibt.

Eine der aktuell kapazitätsstärksten Powerbanks kommt aus dem Hause Easyacc und hört passenderweise auf den Namen „Monster“. Bei der Leistung passt der Titel, hier schafft es die Easyacc-Powerbank sogar leicht über die beworbene Stromstärke von 4,8 Ampere. Das reicht locker, um ein Smartphone, ein Navi, einen Nintendo 3DS oder einen Xbox-One/PS4-Controller zu laden. Gerade bei den gierigen Playstation-Joypads ist das keine Selbstverständlichkeit. Übrigens: Dem Monster ist es, genau wie jeder anderen Powerbank auch, natürlich herzlich egal, ob es von einer Solarquelle (siehe Seite 76) oder dem ganz normalen Strom aus der Steckdose gespeist wird. Noch besser: Das Easyacc kommt mit einem doppelten Micro-USB-Eingang zu euch nach Hause. Dadurch könnt ihr zwei Stromkabel anschließen, was die Ladezeit zwar

beschleunigt, aber nicht verdoppelt. Rechnet statt den angesprochenen acht Stunden eher mit zehn. Einen kleinen Rüffel gibt zudem es für den nicht im Lieferumfang enthaltenen Netzadapter, lediglich zwei Micro-USB-Kabel liegen bei. Dafür gibt es in der Top-Ausstattungsvariante nicht nur satte 26.000 Milliamperestunden, sondern auch noch eine Taschenlampe und erfreuliche vier USB-Stromausgänge. **(BK)**



Schwarz-Grau oder Schwarz-Orange – die Wahl liegt bei euch.

EASYACC MONSTER 26.000

Hersteller Easyacc
Preis ca. € 40,-

- Satte vier USB-Ausgänge
- Nur 463 Gramm bei 26.000 mAh
- Kein Netzstecker-Adapter dabei

FAZIT

Eine exzellente Heavy-Duty-Powerbank für Nutzer mit besonders ausgeprägtem Energiebedarf.

»SEHR GUT

88%

ANKER POWERCORE PLUS 26.800

Anker liefert üblicherweise sehr wertige Produkte mit einem entsprechend guten Kundenservice ab, genehmigt sich dafür aber auch einen etwas tieferen Griff in den Geldbeutel der potenziellen Kunden. Wer also nicht unbedingt eine spektakulär günstige, aber sehr wohl preiswerte Powerbank sucht, sollte sich Ankers Powercore Plus zu Gemüte führen. Zunächst macht das gute Stück dem Firmennamen alle Ehre: Mit satten 580 Gramm zieht es jede Tasche gehörig gen Boden, was aber einen einfachen Grund hat: die exzellente Verarbeitung der Gerätehülle, die mit ihrem kühlen Finish weit von billigem Pressplastik entfernt ist. Auch die schiere Kapazität des Powercore trägt hier eine Mitverantwortung am kapitalen Gewicht, mit 26.800 Milliamperestunden definiert der Anker-Saftspender das obere Ende des aktuellen Taschen-Powerbank-Spektrums. Schade, dass das feine Teil „nur“ drei USB-Ausgänge zu

bieten hat – für die allermeisten Nutzer dürfte ein Trio aus portablen Anschlüssen für Smartphone, Navi, Handheld-Spielkonsole und Co. aber locker ausreichen. Auch bei sonstigen Gadgets wie der weit verbreiteten Powerbank-Taschenlampe hält sich der Powercore zurück, dafür gibt es aber ein edles Ladestand-Anzeigerad, das mit feinen LEDs die noch verbleibende Stromstärke der Akkus präsentiert.

Neben der äußeren Verarbeitung wissen auch die inneren Werte des Anker-Systems zu begeistern: Die USB-Ausgänge liefern bis zu 2,4 Ampere, was (ebenso wie beim Easyacc weiter oben) problemlos selbst für energiehungrige Verbraucher wie zum Beispiel portable Spielkonsolen oder Taschenbeamer ausreicht. Clevere Management-Technologien wie PowerIQ und VoltageBoost sorgen zudem für exzellente Auf- und

Entlade-Geschwindigkeiten. Deutlich besser aufgestellt als sein Monster-Rivale weiter oben ist der Anker beim Thema Lieferumfang: Hier ist nicht nur ein Micro-USB-Ladekabel mit dabei, sondern obendrein eine Reisetasche (besonders nützlich bei diesem edlen Gehäuse) und ein Schnelllade-Adapter für die Steckdose. Hochpreisig, aber auch hochqualitativ – eine feine Powerbank für anspruchsvolle Kunden. **(BK)**



Ankers Powercore fühlt sich ebenso hochwertig an wie das gute Stück aussieht.

ANKER POWERCORE PLUS 26.800

Hersteller Anker
Preis ca. € 70,-

- Edle, hochwertige Verarbeitung
- Unfassbare Leistungsstärke
- Großzügiger Lieferumfang

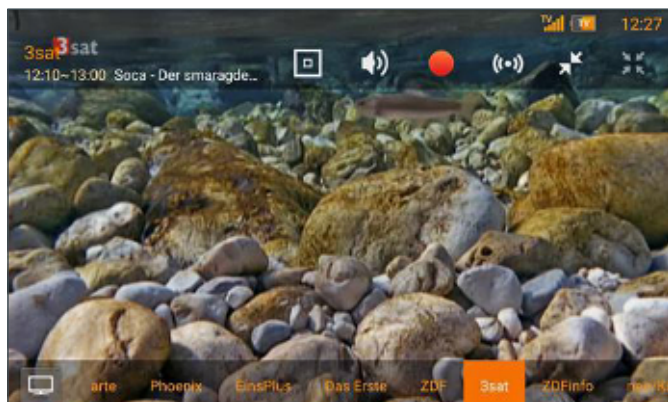
FAZIT

Eine kostspielige Powerbank, die ihr Geld aber locker wert ist – gerade ob des enormen Lieferumfangs.

»SEHR GUT

85%

TIVIZEN NANO



Auch **TV-Aufnahmen** sind möglich. Eine Minute benötigt etwa 30 Megabyte Speicherplatz.

Die Idee vom mobilen Fernseher ist nicht neu. Erinnert ihr euch an die klobigen portablen Geräte aus den 90er-Jahren? Oder vielleicht sogar an den TV-Tuner für Segas Game Gear? Einfach in den Cartridge-Slot der Handheld-Konsole einschieben, anschalten, nach dem gewünschten Kanal suchen und freuen. Leider fraßen sowohl der Game Gear als auch die portablen Fernseher Batterien ohne Ende – und leider funktionieren aufgrund des Wechsels zum TV-Standard DVB-T die wenigsten dieser Geräte auch heute noch. Trotzdem ist der Fernseher für unterwegs dieser Tage einfacher zu haben als je zuvor – schließlich trägt fast jeder von uns sowieso schon ständig einen Bildschirm spazieren ...

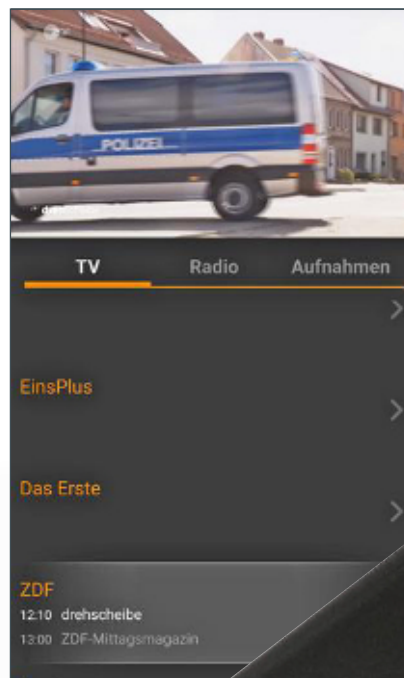
DVB-Türmchen

Wir sprechen natürlich vom Smartphone! Die meisten Android- und iOS-Systeme sind dazu in der Lage, ein TV-Signal auf ihr Display zu packen. Das Problem ist der Empfang. In der Vergangenheit lautete die Lösung häufig: „Greifen wir das TV-Signal über das Internet ab!“ Kein Ding, hier finden sich schnell zahlreiche passende Apps. Hässlich wird das Ganze aber genau dort, wo man den portablen TV gerne einsetzen möchte: unterwegs. Denn während man zu Hause ohne Sorge um die eigene Bandbreite die TV-App via WLAN nutzen kann, frisst einem das selbe Programm auf Achse schneller das mobile Surfvolumen auf als man „GPRS-Bremse“ sagen kann. Für viele Nutzer sind DVB-T-Systeme über das Internet daher keine

Rundum-sorglos-Lösung. Für uns auch nicht – weswegen wir euch auf dieser Seite einen schicken kleinen Receiver vorstellen möchten, der komplett ohne TV-Empfang über das Internet auskommt. Der Tivizen Nano präsentiert sich mit 70 Gramm angenehm leicht, passt locker in die geschlossene Hand und hat auch noch ein schickes Klavierlack-Finish zu bieten. Auf der rechten Seite befindet sich der On/Off-Schalter, auf der Geräteunterseite lässt sich der 1050mAh starke Wechselakku über ein Mini-USB-Kabel mit Strom betreiben, auf der Oberseite wird dann noch die flexible Antenne voll ausgefahren und auf Wunsch umgeklappt, damit der Tivizen bequem abgelegt werden kann.

Kabelfrei & frei für Kabel

Richtig smart sind aber vor allem das Innenleben und die Funktionsweise des smarten kleinen Gadgets. Der Tivizen ist nämlich ein komplett autarker DVB-T-Empfänger, der das moderne terrestrische Signal ohne Zusatzkosten per Antenne einfängt und als Fernsehsignal überträgt – und zwar mittels WLAN! Aktiviert man den Nano, fungiert er als Wifi-Hotspot. Mit der passenden (kostenlosen) App aus dem Apple- oder Google-Store kann sich zum Beispiel ein Smartphone nun in das WLAN-Signal der Tivizen einklinken und erhält dann statt Zugriff auf das Internet eben Zugriff auf ein DVB-T-Signal. Eine wirklich geniale Lösung, die eigentlich nur eine Schwachstelle hat: Wer auf dem derzeit angeschlossenen Endgerät eine



Ebenfalls mit dabei: ein **elektronischer Programmführer** samt komfortablem Kanalwechsel.



Die Antenne lässt sich ausziehen und schwenken. Dabei bitte **sanft vorgehen**.

Verbindung mit dem World Wide Web herstellen möchte, muss sich zuerst wieder aus dem Tivizen-Hotspot ausloggen – gleichzeitig eine Verbindung ins Internet und mit dem Nano-TV-WLAN herzustellen, war uns nicht möglich. Aber ehrlich: drauf gepfeifen! Dieses System ist einfach dermaßen clever, dass so ein kleines Manko nicht stört. Richtig famos wird das Ganze dadurch, dass der Tivizen mit einem eigenen

Akku daherkommt, der während des Betriebs geladen werden kann. Zusammen mit einer USB-Powerbank eine fantastische Kombination! Es kommt aber noch besser: Dadurch, dass der Nano-Empfänger eine eigene Stromversorgung mitbringt, bleibt die USB-Ladebuchse des Smartphones frei für ein MHL-Kabel. Was dadurch alles möglich wird, erfahrt ihr in unserem Hardware-Feature ab Seite 90. **(BK)**

TIVIZEN NANO

Hersteller iCube
Preis ca. € 35,-

- Bärenstarkes Preis-Leistungs-Verhältnis
- Schicke Hardware, klasse App
- Echtes DVB-T statt Wifi-Fernsehen

FAZIT
Für unter 40 Euro wird das Smartphone zum vollwertigen mobilen Fernseher – ein verdammt gutes Angebot!

➤ **AUSGEZEICHNET 90%**



Das **biegsame** USB-Kabel schmiegt sich um Ecken und Kanten.

PORTAPOW USB-MONITOR V2

Wer selbst bereits ein wenig mit USB-Stromspeichern herumexperimentiert hat, dem ist das vielleicht schon passiert: Man schließt einen Verbraucher an eine Powerbank, betätigt bei Bedarf den An-Schalter, wartet mit einem gespannten Grinsen auf die „Wird geladen“-Meldung des eigenen Smartphones, Navigationsgeräts oder der portablen Spielkonsole und ... nichts. Keine Nachricht, keine aufstrahlende LED, nur die Aktivitätsanzeige bei der Powerbank und offenbar kein Stromübertrag. Woran liegt das? In den meisten Fällen an einer zu niedrigen Amperezahl. Im Moment kann man das zum Beispiel prima bei den Controllern der Next-Gen-Konsolen erleben: Das Xbox-One-Joyypad lässt sich bereits mit 500 Milliampere laden, der PS4-Controller verlangt 1.000 Milliampere. Leistet der Stromerzeuger dann nur um die 600 Milliampere, bekommt der Xbox-One-Steuerknüppel Saft und sein PS4-Pendant eben keinen.

Ein Saftsensor

Das Problem bei der Sache: Selbst wenn man weiß, wo das Problem theoretisch liegt, kann man es praktisch nur schwierig ermitteln. Für haushaltsübliche Schuko-Anschlüsse gibt es dafür Wattmeter, die einfach zwischen die Steckdose und den Verbraucher geschaltet werden – schon kann man an den Sensoren bequem die gelieferte Watt-, Volt- und Amperezahlen auslesen und herausfinden, ob hier ein Problem mit einer zu geringen Stromversorgung besteht. Feine Sache – aber für USB-Verbindungen sind solche Geräte nicht vorhanden, oder? Aber sicher doch! Ein besonders praktisches, weil schnörkelloses ist der Portapow-USB-Monitor V2. Dessen fein auf seiner Rückseite eingefasstes USB-Eingangskabel wird in den Stromspender gesteckt, der Verbraucher kann dann auf der linken Gehäuseseite des Portapow eingeschoben werden. Sobald der Saft fließt, aktiviert sich automatisch der

LCD-Bildschirm des Monitors und zeigt euch die Spannung in Volt, die Stromstärke in Ampere und die Leistung in Watt an. Das ist super, um USB-Solarkollektoren perfekt auszurichten! Alles ab 5 Volt und 1,0 Ampere sollte reichen, um die meisten eurer Gaming-Zubehörteile und sogar einen Nintendo 3DS zu laden. Anspruchsvollere Geräte wie etwa ein Taschenbeamer benötigen auch schon mal 2,0 Ampere. **(BK)**

PORTAPOW USB-MONITOR V2

Hersteller PortaPow
Preis ca. € 15,-

- ✚ Einfach, günstig, direkt
- ✚ Misst Volt, Ampere und Watt
- ✚ Beleuchtetes Display

FAZIT

Perfekt zum Checken von USB-Stromspendern aller Art und zum Aufspüren von Energieversorgungsproblemen.

»GUT

80%

X-MINI II

So ein Smartphone, DVB-T-Empfänger oder 3DS sind ja was Feines für unterwegs, leider haben sie aber eine dezente Schwäche, mit der die Portis schon seit der Ära des alt-ehrwürdigen Walkman zu kämpfen haben: den Sound. In so eine kleine Kiste lässt sich eben nur schlecht ein Hi-Fi-Boxenset reinbasteln, im besten Fall bekommt man einen gerade noch ordentlichen Speaker präsentiert. Die weiter verbreitete Lösung sind Kopfhörer – vor allem dann, wenn man seinen Mitmenschen nicht per Zwangsbeschallung auf die Nerven gehen möchte. Kommt man aber doch einmal in die Situation, bewusst den guten Klang seines Tongebers mit anderen Leuten teilen zu wollen, bleiben oft nur die Optionen „Jeder bekommt einen Ohrhörer ab“ (besonders ekelhaft bei In-Ear-Plugs und auf maximal zwei Nutzer beschränkt) oder „Wir drehen den eingebauten Lautsprecher voll auf“ (was dann meist kreischig-blechern-furchtbar klingt). Wenn

man richtig Pech hat, bietet das Abspielgerät sogar überhaupt keinen eigenen Lautsprecher und macht zum Beispiel öffentliche Beamer-Partys komplett unmöglich. Zum Glück bieten hier mittlerweile etliche mobile Speaker ihre Dienste an – so zum Beispiel der X-Mini 2. Dank seines eingebauten Akkus hält der knapp golfballgroße Lautsprecher etwa zehn Stunden Betrieb durch, bevor er wieder am Strom kosten muss. Dank seines cleveren Öffnungsmechanismus entfaltet der X-Mini 2 noch mehr akustisches Volumen. Sein 3,5-mm-Klinkenkabel bringt der Bass-Ball ebenfalls gleich mit, kommt also ohne eine Bluetooth-Verbindung aus.

Klangknödel

Es ist schon erstaunlich, was man hier für unter 20 Euro alles bekommt: einen feinen Speaker, sauber verbauten Mini-USB-Stromanschluss, ein praktisches Stellrad für die Lautstärke, ein robustes Verschluss-System und sogar eine 3,5-mm-Klinkenerweiterung für das An-

schließen weiterer Lautsprecher in Reihe sind allesamt starke Features des X-Mini 2. Obendrein macht er auch noch optisch echt was her! Und weil der knuffige kleine Klangknödel eben ein echtes Lifestyle- und Designobjekt ist, gibt es ihn in neun knackigen Farben zur freien Wahl – schwarz und weiß inklusive. **(BK)**



Die feine Kunststoff-Oberfläche **bietet echt guten Grip**.

X-MINI 2

Hersteller X-Mini
Preis ca. € 20,-

- ✚ Starkes Preis-Leistungs-Verhältnis
- ✚ Stromunabhängig dank Akku
- ✚ Inklusive Lautstärkeregler

FAZIT

Für das bisschen Geld kann man nichts falsch machen – dafür im Fall des X-Mini 2 aber sehr vieles richtig!

»SEHR GUT

85%

JENSEN 4.0 LIMITED EDITION

Falls ihr es noch nicht wissen solltet: Die Firma Musterbrand hat sich auf Textil-Merchandising zu Videospielen spezialisiert und präsentiert uns Daumensportlern stets hochqualitative – und damit auch oft hochpreisige – Klamotten rund um das Hobby Games. Egal ob *Mass Effect*, *Halo*, *Mirror's Edge*, *Half Life* oder *The Witcher*: Wer hier nach feinen Outfits zu seinem Lieblingstitel sucht, wird meist fündig. Das gilt auch für *Deus Ex*! Bereits zu *Human Revolution* haben die Kollegen bei Musterbrand seinerzeit eine feine Jacke als Top-Produkt zum Spiel rausgehauen, mit *Mankind Divided* legen die Baumwoll- und (in diesem Fall 35 Prozent) Polyamid-Artisten noch einen drauf. Für 289 Euro befindet sich ab sofort Adam Jensens nagelneue Jacke zum Kauf im Musterbrand-Webshop (www.musterbrand.com). Ihr wollt gerne so aussehen wie ein bis in die Haarspitzen augmentierter Cyborg? Dann schauen wir uns dieses feine Teil doch mal zusammen an!

Augmentierte Länge

Wer noch das Jacken-Pendant zu *Human Revolution* kennt, bemerkt sofort einige Änderungen zum Original. Erstens: Jensens 4.0-Outfit ist ein Halbmantel, der den meisten Trägern bis knapp an die Knie reichen dürfte. Die *Human Revolution*-Version hatte dagegen noch Sakko-Format. Zweitens: Anders als ihr älterer Bruder bietet die frische Limited Edition keine herausnehmbare Innenweste mehr. Die war wirklich genial, weil man dank ihr die Jacke mit drei Handgriffen von einem Frühling/Herbst-Outfit in ein vollwertiges Winterteil verwandeln konnte. Immerhin: Die alte Weste lässt sich auch unter der neuen Jacke hervorragend tragen. Wer also beide besitzt, hat mehr als doppelt Grund zur Freude. Die letzte große Änderung findet sich schließlich bei den Taschen. Brachte das Original hier (ohne Weste) noch zwei Seiten- und eine Brusttasche mit, von denen nur die letztgenannte halbwegs verschlossen werden konnte, bietet die frische Jacke unfassbare fünf Seiten- und zwei Brusttaschen.

Alle bis auf eine der beiden Brusttaschen lassen sich entweder durch Knöpfe oder durch die hochqualitativen Reißverschlüsse abriegeln. Ganz besonderes Augenmerk verdient dabei die schier endlose Fronttasche auf der linken Flanke, die sich fast über die Länge eines ganzen Arms öffnen lässt. Darin befindet sich nicht nur ein ordentlicher Kunststoffverschluss zum lockeren Justieren des Stoffes, sondern auch eine irrsinnige Menge an Platz – super zum Beispiel für Dokumente, die man nicht knicken möchte. Natürlich wäre ein *Deus Ex*-Produkt nur halb so cool, wenn es nicht irgendwelche Upgrade-Funktionen mitbringen würde. Ebendiese spendiert euch die Musterbrand-Jacke 4.0 oben am Kragen, wo sich neben dem Preis-Barcode auch noch ein kleines Kunststofftäschchen findet. Darin wartet eine Visitenkarte auf neugierige Finger – inklusive eines Links zur *Deus Ex*-Webseite zum Freischalten eines digitalen Outfits in *Mankind Divided*.

Ein teurer Spaß

Unser abschließendes Urteil lautet: Für knapp 300 Euro bekommt man hier einen richtig fein verarbeiteten Halbmantel, der sich für normalsterbliche Konsumenten gerade noch auf der richtigen Seite eines Sci-Fi-Gothic-Looks aufhält. Geblieben ist neben den Lilien-Motiven auf der weichen Innenseite auch das Luftloch-Design der Ärmel und der Rückseite. Dieses schicke Teil sieht außergewöhnlich genug aus, um aufzufallen, bleibt dabei aber in Funktion und Design alltagstauglich. Den gehobenen Preis sieht man dem edlen Stück absolut an, auch wenn man ehrlich zugeben muss, dass hier schon ein spürbarer Fan-Bonus für die *Deus Ex*-Marke draufgezahlt wird. Trotzdem ist dieses herrliche Merchandise-Exemplar aufgrund der unbestreitbaren Qualität und des stylischen Looks sein Geld wert. Die satten sieben Taschen tun ihr Übriges dazu, um den potenziellen Kunden zum Kauf zu animieren. Bei uns hat es geklappt – wir haben das Pressemuster direkt bezahlt und behalten. (BK)



Hier verbergen sich gleich **sieben** praktische Taschen.



Schade, dass man von dem feinen **Innen-design** beim Tragen kaum etwas sieht.



Die typischen „Luftlöcher“ reichen natürlich **nicht bis auf die nackte Haut**.

JENSEN 4.0 LIMITED EDITION

Hersteller
Preis

Musterbrand
ca. € 290,-

➕ Hervorragend verarbeitet

➕ Mutiges, aber praktisches Design

➖ Spürbarer *Deus Ex*-Preisauflage

FAZIT

Hochqualitatives *Deus Ex*-Merchandise zu einem ziemlich heftigen Preis. Wer die viele Kohle investiert, hat Freude daran!

➔ GUT

80%

PHILIPS PICOPIX PPX 4010



Philips' PicoPix 4010 ist die Definition eines Taschenbeamer: Er hat etwa die Größe von 3 x 3 nebeneinander gelegten Zwei-Euro-Stücken und mit 85 Gramm auch fast exakt das Gewicht dieser neun Münzen. Mit nur zwei Kontrollsystemen – einem Stellrad auf der Gehäuseoberseite für die Bildschärfe und einem Helligkeits-Auswahlschalter mit drei Stufen – begnügt sich der handliche Beamer mit einem minimalistischen Design, das nicht einmal einen Einschalt-

knopf benötigt. Der größte Clou ist nämlich die Stromversorgung des kleinen PicoPix: Dank einer Leistungsaufnahme von nur 2,0 Ampere bei 5 Volt kann der 4010 via USB und damit sogar über leistungsstarke Powerbanks mit mindestens zwei, idealerweise drei USB-Ports betrieben werden. Zusammen mit einem MHL-fähigen Handy wird der knuffige Philips damit zum perfekten mobilen Begleiter: MHL-HDMI-Verbindung zwischen Smartphone und Beamer (das HDMI-Kabel liegt dem

PicoPix bei), MHL-Strom an Powerbank-USB1, Beamer-Strom über das ebenfalls beiliegende Y-Kabel an Powerbank-USB2 und -USB3, und schon projiziert der Beamer den Bildschirm des angeschlossenen Handys/Laptops jederzeit, überall, ohne Steckdose! Und das bei überraschend kräftigen 100 Lumen Leuchstärke. Der PicoPix hat eigentlich nur eine einzige echte Schwäche: Es fehlt ein Klinkenstecker-Ausgang für Tonsignale! Da der 4010 Audio über HDMI empfängt, selbst aber über keinen Lautsprecher verfügt, verpufft die Tonspur so im Beamer. Falls das Sendegerät dann bei HDMI-Ausgabe keinen separaten Kopfhörer-Audioausgang zur Verfügung stellt, hilft nur noch ein zwischengeschalteter HDMI-Adapter, der das Tonsignal abzweigt. Der kostet dann Geld, ist klobig und braucht doch wieder eine Steckdose.

Wandwurf-Wii-U

Aus unserem speziellen Blickwinkel betrachtet, bleibt am Ende natürlich noch die Frage: Taugt das Teil als Behef's-Beamer zum Spielen? Das beantworten wir mit einer Gegenfrage: Taugt das Wii-U-Gamepad zum Spielen? Philips' PicoPix und Nintendos wuchtige Bildschirm-Steuereinheit kommen nämlich exakt auf dieselbe

Display-Auflösung: 854 x 480 Pixel, um genau zu sein, auch als FWVGA bekannt. Der Vorteil von **Full Wide Video Graphics Array** ist bereits seinem Namen zu entnehmen – es handelt sich um ein beinahe perfektes natives 16:9-Display-Layout unterhalb von High Definition. Oder auf Deutsch: Ihr erhaltet hier ein natürliches Breitbildformat ohne gestreckte oder abgeschnittene Pixel. Darüber freuen sich auch angeschlossene Konsolen wie die Xbox One, PS4 oder Wii U, die somit ihre HD-Bilder am 4010 zwar nicht in der bestmöglichen Auflösung darstellen können, dafür aber wenigstens in einem nahezu idealen Verhältnis von Bildbreite zu Bildhöhe. Da allerdings kein Mensch bei klarem Verstand auf die Idee käme, ein Wii-U-Gamepad-Display auf drei Meter Diagonale über eine Wand zu strecken, bleibt unterm Strich folgendes Urteil: Der Philips PicoPix 4010 taugt zur Not und zum schnellen Herzeigen auch für Videospiele, ist dafür aber keine Dauerlösung. Seine Heimat ist das Büro, die heimische Diashow, die PowerPoint-, Bild- und Videopräsentation. Diese Rolle erfüllt er sehr gut – die als komplett steckdosenbefreier Taschenbeamer sogar brillant, wenn auch aufgrund des fehlenden Audio-Ports nicht perfekt. (BK)

PHILIPS PICOPIX PPX 4010

Hersteller

Philips

Preis

ca. € 270,-

➤ Handlich, leicht, genügsam

➤ Leucht- und leistungsstark

➤ Kein HDMI-Audiosystem

FAZIT

Für seine kompakte Größe ein schon fast unverschämte kräftiger Beamer, der noch dazu über USB-Strom läuft. Starkes Teil!

»SEHR GUT

85%



Unser Foto hier ist schon fast im 1-zu-1-Maßstab zum Original. Ein echter Taschenbeamer!



Ein Mini-HDMI-Anschluss, ein Micro-USB-Plug zur Stromversorgung – mehr braucht der Picopix nicht.

SOLARKRAFTWERK ZUM MITNEHMEN



Wir wissen: Xbox-Besitzer sind oft auch Technik- und Hardware-Nerds. Xbox-Redakteure natürlich erst recht! Lasst uns also ein bisschen basteln...

Auf den letzten sechs Seiten haben wir euch einige spannende Technik-Bausteine für euren Alltag vorgestellt. Hättet ihr gerne mehr? Wie wäre es denn mit einem akkumulatorbasierten portablen Solarlade-System, das euer Smartphone über MHL-HDMI zu einem steckdosen- und Wifi-unabhängigen Taschenbeamer-DBV-T-Fernseher plus Lautsprecher umwandelt? Moment, Moment – bevor ihr jetzt mit einem Kopfschütteln samt „Die haben doch ein Ei am Wandern!“ weiterblättert, geben

wir euch drei Versprechen. Erstens: Nachdem ihr euch das folgende Hardware-Special gegönnt habt, können euch all die wilden Fachbegriffe nicht mehr schrecken. Zweitens: Da wir unser Feature modular von „Nützlich für jedermann“ bis „Freak-Rang 18“ aufbauen, ist für alle was dabei. Und drittens: Wenn ihr unseren hier aufgelisteten Bastel-Anleitungen folgt, werdet ihr nicht nur verdammt stolz auf euer Setup sein, ihr könnt damit auch unfassbar geniale Sachen anstellen. Lust drauf? Na dann, los geht's!

Schritt 1: Die Solar-Powerbank

Budget: ca. 100 Euro. **Komponenten:** EasyAcc Monster 26.000 und Anker Powerport 21W. Zunächst eine kleine Info, die für alle vorgestellten Geräte in unserem Feature gilt: Sämtliche der hier genannten Produkte dienen nur als Beispiel. Natürlich existieren da draußen noch etliche andere ebenso kompatible Geräte, die denselben Zweck erfüllen können wie die von uns getroffene Auswahl. Wir stellen euch lediglich einen Überblick bestehend aus Produkten vor, mit denen wir im



Ja, der Powerport ist ein **echter Solarkollektor** zum Mitnehmen – sehr praktisch, das Teil!



Zwei USB-Eingänge, vier USB-Ausgänge – beim Thema Plugs beißt das Monster richtig zu!



Eine Powerbank **glättet den Strom** einer Solaranlage und schont so die Endverbraucher. Schließt möglichst immer eine Powerbank an.

Rahmen unseres Artikels selbst gearbeitet haben und die sich bei einer Namenssuche in den bekannten Online-Elektromärkten leicht finden lassen. Also schaut euch um, vielleicht entdeckt ihr ja Komponenten, die euren Bedürfnissen oder Preisvorstellungen noch besser entsprechen. Damit kommen wir zunächst zum Fundament unseres Großbauvorhabens: der Powerbank. USB-betriebene Systeme sind mittlerweile aus unserem Alltag nicht mehr wegzudenken. Fast jeder von uns trägt mit dem eigenen Smartphone mindestens eines davon täglich spazieren. Dazu gesellen sich Navigationsgeräte, USB-Ventilatoren, selbstverständlich portable Spielkonsolen wie die PlayStation Vita oder Nintendos 3DS und noch unzählige andere energiehungrige Geräte mehr.

Viel Saft für viele Stecker

Weil man die meisten dieser Produkte vor allem unterwegs einsetzt, stellt sich bald die Frage nach einer portablen USB-Stromversorgung. Die Industrie beantwortet diesen Bedarf mit Powerbanks – also portablen Hochleistungsakkus, die jederzeit aufgeladen werden können und ihren gespeicherten Strom über USB dann wieder ausgeben. Gab es während der letzten Jahre hier noch viele Kinderkrankheiten bei den Powerbanks (etwa zu niedrige Amperezahlen, zu

wenige Anschlüsse, geringe Speicherkapazitäten oder gesalzene Preise), sind die mittlerweile angebotenen Geräte echte High-Tech-Systeme! Wir entscheiden uns hier für das EasyAcc Monster – aus drei Gründen. Zunächst wäre da der Preis: Das Spitzenmodell gibt es bereits für unter 40 Euro. Als nächstes überzeugt die Kapazität: Mit 26.000 Milliamperestunden lassen sich selbst modernste Smartphones ein halbes Dutzend Mal aufladen. Am wichtigsten ist für uns aber die Zahl der USB-Anschlüsse, da wir für unser Mega-Projekt so viele wie möglich davon benötigen. Hier bietet EasyAccs Monster satte vier Plugs, über die Verbraucher angeschlossen werden können. So kann man sich übrigens auch als sozialer Stromerzeuger zeigen und seine Powerbank teilen.

Glückwunsch zum Solar-Phone!

Auch wenn EasyAcc kein Netzteil für seine Powerbank mitliefert, lässt sie sich dennoch an jedem USB-Netzteil (oder auch über den USB-Anschluss eines Computers) selbst wieder aufladen. Entsprechende Adapter könnt ihr bequem online oder im Elektrofachmarkt erwerben. Wir wollen es aber gerne umweltfreundlich haben – und unsere Powerbank mit Solarstrom versorgen! Das ist eine tolle Idee: Alle Geräte, die über den Monster-Saft betrieben werden, genehmigen sich dann

an der Powerbank puren Sonnenstrom. Zudem ist man komplett unabhängig von Steckdosen – ideal beim Campingurlaub, Trekking oder dem Ganztagesausflug zum Baggersee. Noch besser: Mittlerweile sind Solarlade-Lösungen absolut narrensicher realisierbar. Deswegen fällt unsere Entscheidung auf den Anker Powerport 21W. Das Teil ist quasi ein Kollektorzellen-Federmäppchen – einfach aufklappen, in die Sonne legen, fertig! In der Seitentasche des Powerport befindet sich ein Spannungswandler, der den eingefangenen Sonnenstrom an zwei USB-Ausgängen bereitstellt. Dafür ist noch nicht einmal ein Betriebsschalter notwendig: Der Anker-Kollektor wird einfach nur in die Sonne gelegt, fertig! Genauso simpel gestaltet sich dann auch das Füttern der EasyAcc-Powerbank über das Anker-Kraftwert – die beiden Geräte müssen lediglich über ein Micro-USB-Kabel verbunden werden, schon lädt sich die Monster-Batterie auf. Dabei empfehlen wir einen Kompromiss bei der Kabellänge – je kürzer das Kabel, desto geringer der Spannungsverlust; je länger das Kabel, desto leichter kann man den Kollektor in die Sonne und die Powerbank zum Schutz vor Überhitzung in den Schatten legen. Und noch ein tolles Detail zum Schluss: Weil das EasyAcc Monster zwei Stromeingänge zum Aufladen mitbringt, wäre es sogar möglich, zwei Solar-Powerports gleichzeitig zum möglichst zügigen Energiegewinn anschließen.

Schritt 2: DVB-T-Handy & MHL-TV

Budget: circa 70 Euro (ohne Smartphone). **Komponenten:** euer Smartphone, Tivizen Nano und ein MHL-Adapter nach Wahl. Mit unserer feinen Solar-USB-Batterie habt ihr nun bereits ein umweltfreundliches, unkompliziertes und vielseitig einsetzbares Storm-Gadget, mit dem sich viele starke Sachen anstellen lassen. Vor allem ist die Kombination aus Powerbank und Sonnenkollektor aber eine großartige Basis für kompliziertere Geräte. Daher basteln wir als nächstes einen portablen Fernseher für knapp 30 und einen portablen Fernseh-Receiver mit HDMI-Signaldurchschleifer für knapp 70 Euro. Für den TV-Empfang wählen wir den Tivizen Nano aus dem Hause iCube. Dieser smarte kleine Empfänger klinkt sich in



Ganz wichtig: Erst checken, ob euer Handy MHL draufhat und welchen **Adapter** es dafür benötigt.



DVB-T-Empfänger, Wifi-Hotspot, dicker Akku, Antenne – der Tivizen ist ein echtes **Technik-Paket!**



Und so sieht **die komplette Konfiguration aus den hier vorgestellten Komponenten** aus. Nur keine Angst vor all den Kabeln und Kunststoff-Teilen – das Setup ist schon beinahe plug-and-play-fähig.

das moderne terrestrische DVB-T-Fernsehsignal ein und hat so – je nach seinem Aufstellort in Deutschland – Zugriff auf etliche öffentlich-rechtliche und sogar private TV-Sender. Die Einrichtung fällt sehr leicht: Der Akku des iCube-Nano wird über seinen Mini-USB-Anschluss aufgeladen (auch bei laufendem Betrieb möglich – ideal in Kombination mit unserer Solar-Powerbank!) und eingeschaltet. Daraufhin baut er seinen eigenen Wifi-Access-Point auf, in den sich ein Smartphone dann über die kostenlose Tivizen-Begeleit-App für Android oder iOS einloggen kann. Statt einer Internet-Verbindung erhält das Handy dann via WLAN Zugriff auf die Fernsehkanäle – eine wirklich geniale Idee! So bleibt nämlich nicht nur die mobile Bandbreite eures Handyvertrags während des DVB-T-Empfangs unangetastet, auch der USB-Anschluss eures Smartphones ist frei von TV-Dongles und ähnlichen Zubehöerteilen. Für unsere nächste Idee wird das gleich wichtig ...

Ein handlicher Receiver

Ihr findet euren neuen Handheld-Fernseher genial, wollt dessen angezeigtes TV-Signal aber auf einen echten Fernseh Bildschirm übertragen? Auch das ist technisch machbar! Ganz wichtig dabei: Das Folgende funktioniert nur mit einem MHL-fähigen Smartphone. MHL steht für „Mobile High Definition“ und beschreibt einen Übertragungsstandard von Videosignalen – in diesem Fall von einem Handy zu einem Fernseher über ein HDMI-Kabel. Das funktioniert im Prinzip sehr simpel: Man benötigt lediglich einen MHL-Adapter, der aus dem USB-Anschluss des eigenen Smartphones einen HDMI-Plug macht. Schließt man das Kabel dann an ein Anzeigegerät wie etwa einen TV an und stellt an ihm den entsprechenden HDMI-Kanal ein, wird dort das aktuelle Display des Handys komplett gespiegelt – sei es nun die Oberfläche des Betriebssystems, die Bildergalerie oder natürlich Filme. Das Ganze ist aber etwas

tricky. Zunächst sind nicht alle Handys MHL-fähig, außerdem gibt es unterschiedliche MHL-Standards, die unterschiedliche MHL-Adapter notwendig machen. Informationen dazu findet ihr üblicherweise auf der Webseite eures Smartphone-Herstellers. In unserem Fall stand ein Galaxy Note Edge als TV-Gerät parat, das nicht nur technisch feinste MHL-Dienste leistet, sondern aufgrund seiner Bildschirmgröße auch seine Rolle als mobiler Fernseher erfüllt. Ebenfalls wichtig: Ein MHL-Adapter benötigt Strom – daher braucht es in diesem Fall wiederum eine Powerbank.

Schritt 3: Mobiles Beamer-Kino

Budget: ca. 270 Euro. **Komponenten:** Philips Picopix 4010 und X-Mini-2-Kapsellautsprecher. Nun besitzt ihr also eine solarladefähige USB-Powerbank, mit der ihr problemlos einen Smartphone-Fernseher betreiben und sogar auf einen richtigen TV auslagern könnt. Zwei USB-



Einmal HDMI und Micro-USB-Strom – mehr **Anschlüsse** braucht der Picopix-Beamer nicht.



Vorsicht bei der Powerbank-Wahl: Nicht alle können **gleichzeitig ge- und entladen** werden.



Der X-Mini 2 im **geschlossenen Zustand**. Er ist handlich, kompakt und sicher verstaut...



...bis dann die Party steigt und der kleine Speaker in Sachen **Akustik & Gehäuse** so richtig aufblüht!



Hier die **Kabel für den Picopix-Beamer**. Die Stromversorgung klappt über einen Y-Anschluss.



Es gibt auch clevere USB-Kabel zu kaufen – hier eine **Aufrollversion als Micro/Mini-Hybrid**.

Anschlüsse an unserer Powerbank sind aber noch frei. Und mit ihnen haben wir etwas ganz Besonderes vor: Wir bauen einen steckdosunenabhängigen Beamer! Auch dieses Vorhaben erweist sich als ziemlich einfach, wenn man zum richtigen Gerät greift. Mit seiner ordentlichen Auflösung von 854 x 480 Pixeln ist Philips' Picopix 4010 eine ordentliche Wahl, uns interessiert aber neben seinen handlichen Dimensionen und dem kleinen Gewicht vor allem die Stromversorgung – die läuft nämlich über sein beiliegendes Y-Kabel ebenfalls über USB, sofern man dafür gleich zwei entsprechende Anschlüsse zur Verfügung stellen kann. Und wie bereits geschrieben – unsere Powerbank kann! Nachdem wir also den kleinen Beamer idealerweise auf einem Ministativ mit ¼-Zoll-Schraube ausgerichtet haben, ver-

binden wir sein Stromkabel einfach mit unserer Energiequelle und schon springt der Picopix an. Nicht einmal einen Knopf muss man betätigen, um den putzigen Bildwerfer zu aktivieren: Wenn die angeschlossene Stromstärke ausreicht, läuft er von ganz alleine. Ein Videosignal lässt sich ebenso einfach in den Beamer einspeisen. Natürlich darf man hier jede HDMI-Quelle nutzen (Receiver, Spielkonsolen, Blu-ray-Player ...), wir verwenden aber unser Smartphone samt MHL-Adapter aus Schritt 2. So kann der Picopix nicht nur alle Fotos und Videos von unserem Handy auf eine Lein- oder Gebäudewand projizieren, sondern funktioniert in Kombination mit dem Tivizen Nano und unserem DVB-T-Smartphone sogar als mobiler terrestrischer Fernseher. Ein kleines Problem ergibt sich durch dieses Setup

aber: Der Picopix verfügt über keinen Audio-Ausgang. Schließt man an ihm ein Video mit Tonspur über den MHL-Adapter an, verpufft der Sound also im Nirgendwo. Die einfachste Methode, um dieses Problem zu lösen, ist ein mobiler kabelgebundener Lautsprecher für das Smartphone. Die meisten Handys leiten die Tonspur bei einem angeschlossenen Kopfhörer/Lautsprecher nämlich zuerst über diesen Anschluss statt über MHL weiter. Wir verwenden dafür den X-Mini 2. Den gibt es schon für unter 20 Euro, er sorgt für einen ordentlichen Klang mit reichlich Rumms und hat sogar einen eigenen Akku an Bord, benötigt also selbst keinen konstanten USB-Anschluss für den laufenden Betrieb. Der Speaker kann aber problemlos während einer Pause an unserer Powerbank frisch aufgeladen werden. (BK)



Packt man alle Einzelteile fein zusammen, begnügen sie sich mit **überraschend wenig Stauraum**.



Gute Kabel sind bei solchen Konstrukten Gold wert! Spart hier bitte nicht am falschen Ende.

LESERBRIEFE

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

E3 2016 – ANFANG ODER ENDE DER XBOX?

Die E3 naht mit großen Schritten. In diesem Jahr könnte sie sich für die Xbox One als Richtungsentscheidung erweisen.



INSPIRING
NEW WORLDS
JUNE 14-16, 2016 | LOS ANGELES

Alle Jahre wieder sitzen Spielefans auf der ganzen Welt gebannt vor ihren Computerbildschirmen und gucken voller Spannung, was Microsoft, Sony, Nintendo und all die anderen Spielehersteller an Neuankündigungen auf die Welt loslassen. Das ist meist für Videospieler ein Fest der Freude – Weihnachten mitten im Sommer sozusagen.

In diesem Jahr sieht die Situation für Microsoft (und für Nintendo – aber das ist eine ganz, ganz andere Geschichte) ganz anders aus. Denn auch wenn die Xbox-Verkäufe durch den relativ guten Absatz auf dem US-Amerikanischen Markt in Ordnung gehen: Global gesehen sieht Microsofts Lage deutlich weniger rosig aus. Das liegt, trotz im direkten Vergleich mit der Xbox 360 durchaus anständigen Zahlen, vor allem an einem Faktor – und der heißt PlayStation 4.

Die Sony-Konsole ist der unangefochtene – und, wie es aussieht, unanfechtbare – Marktführer. Da kann Microsoft sich theoretisch noch so gut schlagen, praktisch laufen die Entwickler in Scharen zu Sony über. Die vergleichsweise geringe Exklusivspieledichte der One spricht Bände.

Hinzu kommt, dass Microsoft sich auch ordentlich selbst torpediert: Anstatt das Beste aus der Situation zu machen und die Konsole nach bestem Wissen zu unterstützen, wird versucht, die Grenzen zwischen Xbox und PC mithilfe von Windows 10 mehr und mehr aufzuweichen. Exemplarisch dafür ist *Quantum Break*, welches kurz vor Release in einer Hau-Ruck-Aktion auch noch für den PC bestätigt und veröffentlicht wurde. *Gears of War 4* wird diesem Beispiel – das haben uns interne Quellen bereits mehr oder minder bestätigt – denselben Weg gehen.

Und dann kommen da, angesichts dieser unangenehmen Entwicklungen, auf einmal Gerüchte auf, dass Microsoft die E3 nutzen wird, um eine technisch deutlich stärkere Xbox-One-Variante anzukündigen. Ist das nach den von Fans mit wenig Enthusiasmus aufgenommenen Windows-10-Plänen der Weg zurück zur intensivieren Konsolensupport? So oder so – Microsoft muss die Messe in L.A. nutzen, um sich neu zu positionieren und zu zeigen: „Die Xbox ist uns nach wie vor wichtig“. Ansonsten wird sie in Zukunft neben der Sony-Maschine noch deutlich sichtbarer die zweite Geige spielen. Aber wer weiß: Angesichts der Tatsache, dass auch eine PlayStation 4 2.0 angekündigt werden soll, könnten die Karten völlig neu gemischt werden. Die Messe wird auf jeden Fall spannend!

Euer Lukas



Microsoft hatte mit **Kinect** beziehungsweise dem Nachfolgemodell große Pläne. Inzwischen wird das Gerät kaum noch unterstützt.

BEWEGUNGS-FANATIKER

Grüß Gott, liebe XBG,

sehr schade, dass euer Heft nur alle zwei Monate erscheint; war in den letzten Wochen immer wieder mal am Kiosk, um zu gucken, ob die neue Ausgabe schon da ist. Hab dann mehr zufällig auf die letzte Seite geschaut und gesehen dass euer Heft echt nur sechs Mal im Jahr erscheint! Sehr schade, wie ich finde. Eure letzte Ausgabe war nämlich die erste, die ich mir ganz bewusst gekauft habe (ich hab aber auch noch ein paar vereinzelt über die Jahre gekaufte zu Hause liegen) und habe angesichts der Tatsache, dass sie mir sehr zugesagt hat, beschlossen, das Heft jetzt regelmäßig zu kaufen. Mache ich jetzt auf jeden Fall, bin aber trotzdem traurig, dass es nicht öfter erscheint. Übrigens bin ich auch noch nicht allzu lange Xbox-One-Besitzer; ich hatte eine Xbox 360, hauptsächlich war ich in der letztenn Konsolengeneration aber auf der Wii zu Hause. Ich weiß, da stehe ich inzwischen ziemlich alleine da mit dieser Meinung, aber ich finde, Bewegungssteuerung hat die Videospielwelt wirklich sehr bereichert! Auch heute noch spiele ich sehr gerne *Wii Sports*, *Wii Party* und all die anderen Bewegungs-Sportspiele. Aber auch ein „richtiges“ Spiel wie *The Legend of Zelda: Skyward Sword* oder *Super Mario Galaxy* begeistert mich ab und an sehr. Hier muss ich allerdings sagen, dass Microsoft sich mit Kinect ordentlich in die Nesseln gesetzt hat. Ich hatte mir die erste Version der Kamera für die Xbox 360 gekauft, weil ich mich gefreut habe, dass Microsoft jetzt endlich auch auf Bewegungssteuerung setzt. Wo allerdings die Wii-Fernbedienung tadellos ihren

Zweck erfüllte, hatte ich bei Kinect niemals das Gefühl, wirklich die Kontrolle über das Geschehen auf dem Bildschirm zu haben. Zu schade! Das ist auch der Grund, warum ich so lange mit dem Kauf der Xbox One gewartet habe – es hat mich überhaupt nicht gefreut, dass versucht wird, mir Kinect 2.0 gegen meinen Willen aufs Auge zu drücken. Inzwischen hat sich das aber ja zum Glück erledigt, Microsoft ist vernünftig geworden. Was ich mich jetzt frage (ja, das bisher war alles nur Einleitung!): Denkt ihr, dass eines Tages eine Virtual-Reality-Brille für die Xbox One erscheinen wird? Ich denke nämlich, diese sind die Zukunft der Bewegungssteuerung. Ich weiß, für die PlayStation 4 erscheint ein solches Gerät. Die Sony-Konsole will ich mir aufgrund einer persönlichen Abneigung aber nicht kaufen. Mein Neffe hat mir gesagt, dass Microsoft anscheinend sehr eng mit dem Virtual-Reality-Brillen-Hersteller Oculus Rift zusammenarbeitet und der Brille für den PC sogar ein Xbox-One-Controller beiliegt (ich wusste gar nicht, dass man das Ding auf dem PC nutzen kann!). PC-Spieler bin ich auch keiner, alleine schon aufgrund des Kostenfaktors. Aber heißt denn das nicht im Umkehrschluss, dass Oculus Rift irgendwann auch mit der Xbox One kompatibel sein wird? Da gibt es doch bestimmt irgendwelche Software-Updates, nach denen so etwas möglich ist. Zwar wäre ich nicht bereit, den unverschämte hohen Preis für die Brille zu zahlen, der derzeit verlangt wird, aber kommt Zeit, kommt Preissenkung :-). So, das war es auch schon wieder von mir. Ich wünsche euch noch einen wunderschönen Tag und hoffe, ihr könnt meine Frage beantworten. Mit besten Grüßen,

Klaus Wiese

Lukas: Hi Klaus! Es gibt sie also doch noch: Die Leute, die Bewegungssteuerung gutheißen! Du hast Recht, mit dieser Meinung dürftest du inzwischen ziemlich alleine auf weiter Flur stehen. Aber hey, jedem das, was ihn glücklich macht :-). Kinect – vor allem in Kombination mit der Fast-Zwangsbeglückung zum Launch der Xbox One – ist auch meiner Meinung nach ein ziemlicher Schuss in den Ofen gewesen. Bezüglich Virtual Reality lass dir gesagt sein, dass diese Technik weit über reine Bewegungsspielereien hinausgeht: Anders als bei der Wii oder Kinect ist die Umsetzung von Bewegungen hier nicht ein aufgesetztes, zusätzliches Feature, sondern – im positiven Sinne – Mittel zum Zweck: Die Immersion der Geräte ergibt sich eben gerade dadurch, dass man teilweise fast vergessen kann, dass man sich gerade in einem virtuellen Raum befindet. Ob Oculus Rift für die Xbox One lauffähig gemacht wird, steht in den Sternen. De facto erfordert die Technik aber jede Menge Hardware-Power, und da dürfte die One recht bald an ihre Grenzen stoßen. PlayStation VR kann hingegen auf eine etwas stärkere Konsole zurückgreifen und wurde extra für das System erschaffen und trotzdem sieht die Grafik der bisher dafür gezeigten Titel grobteils alles andere als zeitgemäß aus. Es gibt ja Gerüchte, dass demnächst eine stärkere Variante der PlayStation 4 angekündigt wird, unter anderem um bessere VR-Erlebnisse zuzulassen. So, und mit dieser wunderbaren Überleitung komme ich zu meiner Theorie: Auch Microsoft arbeitet ja anscheinend an einer Xbox One 2.0. Es ist mehr als wahrscheinlich, dass dieses Gerät, das dann ebenfalls deutlich stärker als die derzeit erhältliche Konsolen-Variante sein dürfte, dann Oculus-Unterstützung erhält. Ob ich mit dieser These recht behalte, dürfte sich wahrscheinlich im Rahmen von Microsofts diesjähriger E3-Presskonferenz herausstellen. Zu guter Letzt noch ein paar Worte zum Erscheinungs-Zyklus unseres Heftes: Tat-

sächlich erhalten wir relativ häufig Anfragen, ob die XBG nicht monatlich erscheinen könnte. Jedoch hat die Erfahrung uns gelehrt, dass unser Heft mit dem aktuell geltenden Zwei-Monats-Rhythmus am besten fährt. Aber hey, dafür gibt es bei uns stets einen zum Bersten gefüllten Testbereich, wo sich teilweise ein Hit an den anderen anschließt!

FRAGEN EINES JUNGEN LESERS

Servus Lukas,

Das ist mein erster Brief an die XBG. Ich habe drei Fragen. Erstens: Wie alt sind die Redakteure, die für euer Heft schreiben? Zweitens: Ich bin selbst gerade zwölf Jahre alt. Gibt es eine Möglichkeit, für euer Heft zu schreiben? Ich würde das auch gratis tun. Drittens: Ich würde gerne *Dark Souls 3* haben, aber meine Mutter erlaubt mir das nicht. Ich glaube nicht, dass das Spiel sehr brutal ist. Könnt ihr mir da helfen? **Severin Bayer**

Lukas: Grüß dich Severin – cooler Name! Frage eins: Ben und Sascha sind unsere ältesten Modelle, beide sind 34. Marco ist (gerade noch so) 31, Chris ist 28 und ich bin 27. Moni, unsere Layouterin, ist eine Dame und die fragt man bekanntlich nicht nach dem Alter. Frage zwei: Mit zwölf bist du leider noch zu jung, um für uns zu schreiben. Melde dich doch noch einmal bei uns, wenn du 18 bist – allerdings bestehen wir darauf, unseren Mitarbeitern auch etwas zu bezahlen :-). Bezüglich *Dark Souls 3* können wir dir leider nicht weiterhelfen, sondern nur deine Mama in ihrer Meinung bestätigen: Für einen Spieler deines Alters ist der knüppelharte und sehr düstere und brutale Titel leider definitiv noch nicht geeignet. Aber verzage deswegen nicht – es gibt noch mannigfaltige andere Spiele für die Xbox One, mit denen du Spaß haben kannst und die auch jüngere Fans problemlos spielen können :-).

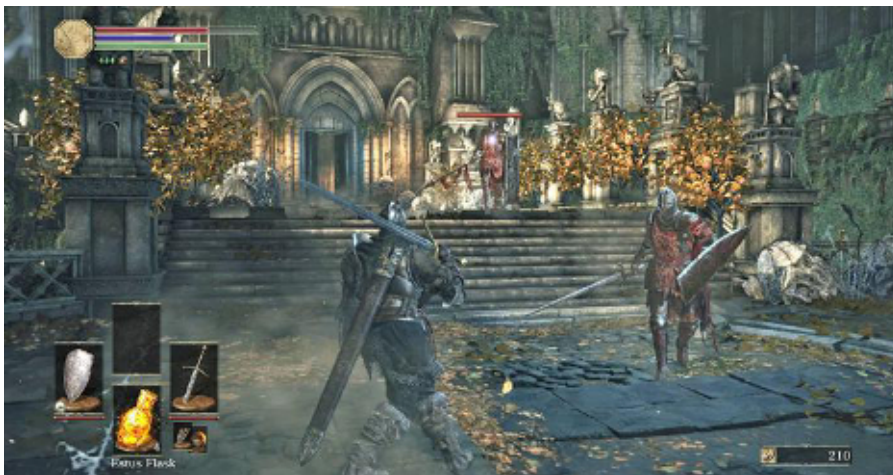
LESERBRIEF DES MONATS

GELEGENHEITSSPIELER, VEREINT EUCH!

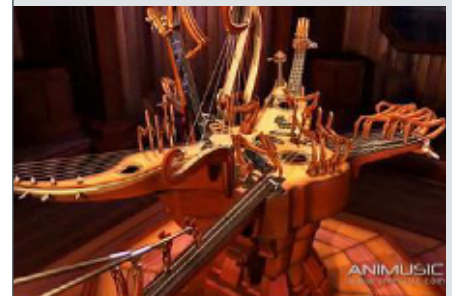
Hallo,

der Leserbrief in eurer aktuellen Ausgabe von Norbert Hauerbichler (73 Jahre alt) war wunderschön. Das ist der Grund, warum ich gerne Zeitschriften lese, statt mich stumpf durch „anonyme“ und seelenlose Meldungen im Internet über Games zu informieren. Ich finde es auch schön, dass er sich immer noch so begeistern kann. Als sehr passivierter Gamer in meiner Jugend und in meinen frühen Zwanzigern war ich ebenfalls sehr begeistert. Mittlerweile kann ich das leider nicht mehr. Außerdem überfordern mich die Games mittlerweile. Hier zweimal drücken, dann das Upgrade aktivieren, dort mit dem Trigger visieren und mit Button A den Spezialmodus auslösen. Gleichzeitig den Überblick behalten und so weiter, und so fort. Als Casual Gamer und dann im fortgeschrittenen Alter in den Vierzigern wird das zu einer Frustgeschichte. Übrigens: Als großer *Animusic* Fan habt ihr mich ein wenig verwirrt. Auf Seite zehn in der Rubrik Game-watch habt ihr *Animusic: The Video Game* eingetragen mit Termin 2015. Im Netz habe ich nichts über das Game gefunden. Es war sowieso schon etwas merkwürdig, dass ein Game in Entwicklung ist und mit Termin 2015 eingetragen wurde. Nicht, dass ihr nachher ein Zeit-Raum-Paradoxon mit ungeahnten Konsequenzen für das Universum auslöst. Liebe Grüße, euer **Doc Emmet Brown :-)**

Lukas: Danke für deinen schönen Brief! Ja, wir waren angesichts von Norberts Brief auch fast schon gerührt – toll, dass es Menschen gibt, die mit so viel Leidenschaft dabei sind. Zu *Animusic* können wir dir nur sagen, dass das Spiel tatsächlich nach wie vor für Xbox 360 und Xbox One geplant ist und Kinect verpflichtend vorausgesetzt wird. Seit der Ankündigung für 2015 hat man aber nichts mehr davon gehört ...



Severin wurde unheimlich gerne *Dark Souls 3* spielen. Für einen Zwölfjährigen ist der Titel aber definitiv noch nicht geeignet.



Ob das *Animusic*-Spiel tatsächlich noch erscheinen wird?

POSTADRESSE

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

E-MAIL

xbg.leserbriefe@computec.de

XBOX-INDEX

Action
Adventure
Beat'em Up
Diverse

= **ACT**
= **ADV**
= **BEU**
= **DIV**

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

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

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

Der ultimative Leitfaden für One- und 360-Spiele

TITEL	SPIELER	GENRE	USK	LIVE	TEST IN	DIREKT-KAUF	WERTUNG	FAZIT
Ace Combat 6: Fires of Liberation	1-16	ACT	12	ja	1/08	-	82%	Braucht etwas für den Kickstart, brennt aber mit Freunden enorm lange.
Ace Combat: Assault Horizon	1-16	ACT	16	ja	7/11	-	88%	Dank Mach 3 ganz vorne mit dabei!
Air Conflicts: Secret Wars	1-4	ACT	12	ja	6/11	-	65%	Bleibt hinter der Schallmauer, fällt aber auch nicht aus den Wolken.
Alan Wake	1	ADV	16	-	4/10	ja	88%	Packend inszenierter Psycho-Thriller. Hochspannung!
Alarm für Cobra 11: Burning Wheels	1-2	RSP	12	-	1/09	-	73%	Bisschen spartanisch ausgefallenes Update zum halben Preis. Ist okay.
Alarm für Cobra 11: Crash Time	1-4	RSP	12	-	4/08	-	72%	Solider Straßenracer und ganz klar eine der besseren TV-Umsetzungen.
Alarm für Cobra 11: Das Syndikat	1-4	RSP	12	-	4/11	-	65%	Kommt gerade noch so durch den TÜV, rostet aber schon kräftig.
Alarm für Cobra 11: Highway Nights	1-4	RSP	12	-	1/10	-	70%	Eine dritte Lackschicht macht ein Auto zwar schöner, aber nicht unbedingt besser.
Alice: Madness Returns	1	ACT	16	-	5/11	ja	70%	Inhaltlich ein Ausflug in eine verstörte Traumwelt, spielerisch normaler Alltag.
Alien Breed: Trilogy	1-2	ACT	16	-	4/11	-	70%	Actionreiches Remake, das auf jedem Meter Potenzial verschenkt.
Alien: Isolation (One)	1	ADV	16	-	1/15	ja	75%	Die exzellente Atmosphäre kann die handwerklichen Schwächen leider nur schlecht kompensieren.
Aliens: Colonial Marines	1-6	ACT	18	ja	3/13	-	80%	Sicher kein Actionspiel wie aus dem Ei gepellt, dafür stimmen Inhalt, Sound und vor allem Atmosphäre!
Alone in the Dark	1	ACT	18	-	5/08	ja	78%	Guter Survival Horror, aber machtlos gegen Silent Hill und Resident Evil.
Alpha Protocol	1	ACT	16	-	5/10	-	88%	Außergewöhnliches Spionage-RPG abseits der üblichen Rollenspiel-Klischees.
Amped 3	1-2	SPS	16	-	1/06	-	74%	Kein wirklicher Nachfolger, sondern fast ein neues Spiel.
Anarchy Reigns	1-16	BEU	18	ja	3/13	-	82%	Hässliches Grafik-Entlein trifft muskelbepackten Multiplayer-Schwan: ein Online-Hit.
Apache: Air Assault	1-4	SIM	16	ja	1/11	ja	74%	Das ist kein Action-Spiel – es ist die Simulation einer Kampfmaschine.
Arcana Heart 3	1-2	BEU	12	ja	6/11	-	87%	Süß, niedlich und ziemlich moe. Komplexer Klopfer mit viel dahinter.
ArcaniA: Gothic 4	1	RPG	12	-	1/11	-	68%	Es schmerzt zu sehen, was aus diesem ehrgeizigen Spiel wurde.
Are You Smarter Than A 5th Grader? Game Time *	1-4	SIM	n.n.b.	ja	6/10	-	79%	Ein Fünftklässler würde es im Regal stehen lassen.
Armored Core 4 *	1-8	ACT	n.n.b.	ja	4/07	-	79%	Kompromissloses Action mit Schwächen in Kür & Storyline.
Armored Core: For Answer	1-8	ACT	n.n.b.	ja	7/08	-	70%	Kurzweiliger Action-Intensivkurs, auch für Neulinge.
Army of Two: The Devil's Cartel	1-2	ACT	12	ja	7/13	-	73%	Brutal ehrlicher Koop-Shooter mit Action, Action und nochmal Action. Zu zweit macht's schon Laune!
Ashes Cricket 2009	1-4	SPS	18	ja	6/09	ja	70%	Etwas nüchterner, 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 IV: Black Flag	1-8	ADV	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	ACT	16	-	1/15	ja	87%	Versprechen eingelöst: Die Assassinen 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 Abwechslungsreichtum.
Assassin's Creed: Unity (One)	1-4	ACT	16	ja	1/15	ja	92%	Erstakt auf der One nicht nur im neuen Gang, sondern poliert auch das Spielprinzip ordentlich auf.
Assassin's Creed 3	1	ACT	16	-	1/08	ja	92%	In jeder Hinsicht eine positive Überraschung.
Assassin's Creed II	1-8	ACT	16	ja	12/12	-	79%	Starke Spielwelt & Seegefechte treffen auf technische Unzulänglichkeiten bei Grafik und Gameplay.
Assassin's Creed: Brotherhood	1-8	ACT	16	ja	1/11	ja	90%	Ein gelungenes Attentat auf die Langeweile. Eizo fesselt an die Konsole.
Assassin's Creed: Revelations	1-6	ACT	16	ja	1/12	ja	88%	Dank frischem Gameplay und Multiplayer deutlich mehr als eine Erweiterung.
Assura's Wrath	1	ACT	16	-	3/12	-	81%	Tollies Spiel, doch jetzt muss ein neuer Held her. Schnell!
Attack of the Movies 3D *	1-4	ACT	n.n.b.	-	5/10	-	35%	Viel Zorn, in der USA im Regal und darf dort auch bleiben.
Avatar: Das Spiel	1-16	ACT	16	ja	1/10	ja	81%	Jurassic Park auf Steroiden. Überraschend gute Filmverwertung.
Avatar: Die Erde brennt	1-2	BEU	12	-	2/08	-	56%	Gut gestaffelter Nachfolger, der immer noch einen Nachfolger braucht.
Backbreaker	1-4	SIM	0	ja	5/10	-	79%	Im Football brechen Knochen - hier wird es richtig gut simuliert.
Baja: Edge of Control	1-10	RSP	0	ja	7/08	-	70%	Das beste Fahrwerk nützt nichts, wenn der Motor patzt...
Band Hero	1-8	GSK	0	ja	1/10	-	83%	Die Teenie-Ableger für Kids mit (zu) viel Taschengeld.
Banjo Kazooie: Schraube locker	1-2	ACT	6	ja	1/09	ja	80%	Gelungenes Comeback des Jump'n Run-Duos. Originell und witzig.
Baphomet's Fluch 5	1	ADV	12	-	11/15	ja	82%	Ein würdiger Nachfolger für den zweiten Teil. Auf ganzer Linie ein Erfolg und eine echte Überraschung.
Bass Pro Shops: The Hunt *	1-2	SIM	n.n.b.	-	6/10	-	53%	Erlöst die Vieher, sie werden es euch danken!
Bass Pro Shops: The Strike *	1-2	SIM	n.n.b.	-	5/10	-	51%	Nur was für genussame Angler mit vieeel Zeit.
Batman: Arkham Asylum	1	ACT	16	-	6/09	ja	91%	Eine der besten Comic-Umsetzungen seit Langem. Batman in Bestform!
Batman: Arkham City	1	ACT	16	-	7/11	-	90%	Der Schrecken, der die Nacht durchflattert. Der Spielspaß, der nie versiegt.
Batman: Arkham Knight (One)	1	ACT	16	-	9/15	ja	85%	Ein gelungenes, superatmosphärisches Finale der Arkham-Reihe. Nur das allgegenwärtige Batmobil nervt.
Batman: Arkham Origins	1-8	ACT	16	ja	1/14	-	87%	Kommt (ideen-)technisch nicht ganz an seine Vorgänger ran, darf aber keinem Batman-Fan fehlen!
Battle Fantasia	1-2	BEU	12	ja	4/11	-	78%	Hübscher Appetizer zum Einstieg in die Beat'em-Up-Welt.
Battle vs. Chess	1-2	STG	6	ja	3/06	ja	86%	Prima Show. Prima Basis. Prima Inhalt. Mehr geht fast nicht.
Battlefield 2: Modern Combat	1-24	EGO	18	ja	1/12	ja	81%	Für Einzelspieler okay, für Mehrspieler exzellent!
Battlefield 3	1-24	EGO	18	ja	1/12	ja	90%	Die Schlacht tobt - worauf wartet ihr noch?
Battlefield 4	1-24	EGO	18	ja	1/14	ja	84%	Der Multiplayer ist klasse, doch die Kampagne erweist sich als uninspiriert.
Battlefield: Bad Company	1-24	EGO	16	ja	5/08	ja	84%	Unterhaltsamer Militär-Shooter mit guter Engine. Der Multiplayer ist mager.
Battlefield: Bad Company 2	1-24	EGO	16	ja	3/10	ja	89%	Feuert aus allen Rohren auf Modern Warfare 2.
Battlefield: Hardline (One)	1-66	EGO	18	ja	5/15	ja	76%	Netter, aber selten zu Ende gedachter Cop-Thriller mit einem Multiplayer zwischen Battlefield und CS.
Battlestations: Midway	1-8	STG	12	ja	3/07	ja	76%	Strategisches Kriegsspiel mit viel Potential. Leider nicht ausgeschöpft.
Battlestations: Pacific	1-4	STG	12	ja	4/09	ja	83%	Total Total Midway ist ausgeschaltet. 80er Bereich erobert.
Bayonetta	1	ACT	18	-	2/10	ja	90%	Verzaubert die Spielerherzen: Bayonetta legt die Konkurrenz über's Knie.
BDFL: Manager 2007	1-2	SIM	0	-	1/07	-	86%	Lässt sich fix bedienen, erleichtert den Einstieg und bietet viel Taktik.
Beautiful Katamari	1-4	GSK	0	ja	3/08	ja	73%	Schwächelnde Umsetzung eines tollen Spiels. 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%	Motivierender Metzler im Stil von God of War. Ruhig mal reinschauen.
Big Bumpin' *	1-4	RSP	n.n.b.	ja	2/07	-	32%	Der Spielspaß fährt hier voll in die Bande.
Binary Domain	1-10	ACT	16	ja	3/11	-	70%	Interessante Spielidee im Clinch mit penetranten Späßbremsen. Netter Versuch.
Bionic Commando	1-4	ACT	18	ja	4/09	ja	84%	Kein Megahit, aber sehr unterhaltsame Action. Operation Remake geglückt.
Bionicle Heroes	1	ACT	0	-	2/07	-	64%	Wie erwartet: Für Bionicle-Nerds wohl noch ganz okay.
BioShock	1	ACT	18	-	6/07	ja	96%	Düster, beklemmend und phantastisch orchestriert. Absoluter Pflichtkauf!
BioShock 2	1-10	EGO	18	ja	2/10	ja	90%	Erzählstil, Kampfsystem, Stimmung - alles top. Bloß fehlen die Überraschungen.
BioShock Infinite	1	EGO	18	-	5/13	ja	90%	Geht los und gönnt euch diesen faszinierenden Himmelsritt - wart ihr so freundlich?
Birds of Steel	1-16	ACT	16	-	3/12	-	77%	Historisch und grafisch detailverliebte, kurzweilige Luftkampf-Action.
Black College Football Experience *	1-2	SPS	n.n.b.	-	5/10	-	48%	Mache keine Europareise und ziehe keine Topwertung ein.
Blacksite: Area 51	1-10	EGO	16	ja	1/08	-	82%	Ihr dürft ruhig mal einen Blick riskieren. Gebt den Aliens eine Chance.
Blades of Time	1-2	ACT	16	ja	3/11	-	74%	An sich ist sie ja liebenswürdig, doch Ayumi zickt zu oft herum.
Bladestorm: Der Hundertjährige Krieg	1	STG	12	-	2/08	-	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 Vorzeigeprieger, dem eine große Zukunft bevorsteht.
BlazBlue: Continuum Shift	1-2	BEU	12	ja	1/11	ja	93%	Gutes wird noch besser: Die Perfektion ist zum Greifen nah.
Blazing Angels: Secret Missions of WWII	1-16	ACT	12	ja	6/07	ja	84%	Luftkampf gegen Wunderwaffen: Die Rotoren blasen frischen Wind zu uns.
Blazing Angels: Squadrons of WWII	1-16	ACT	12	ja	3/06	ja	84%	Wirkt in HD noch einen Tick natürlicher. Nur Fliegen ist schöner!
Blitz: The League	1-2	SPS	16	ja	4/07	-	72%	Keine Neuerungen außer verbesserter Optik. Spaß macht's trotzdem!
Blitz: The League II	1-2	SPS	16	ja	1/09	-	61%	Ein Snopack-Starkbier zwischen dem sonst üblichen Football-Schampus.
Blood Bowl 2	1-2	SPS	12	ja	1/10	ja	75%	Warhammer-Fans freuen sich auf den Anstoß. Dem Rest ist es zu undurchsichtig.
Blood Bowl 2	1-2	STG	12	ja	11/15	-	78%	Stürmt mit Wucht nach vorne - und prallt dann von einer Technik-Barrikade ab. Spielerisch aber superb.
Blood Stone 007	1-16	ACT	12	ja	1/11	-	71%	Bond ist ein Kinoheld. Auf der Konsole will's nicht mehr so recht klappen.
Blue Dragon	1	RPG	12	-	6/07	-	74%	Gut gemeintes, aber arg uninspiriertes Nippon-RPG.
Blur	1-20	RSP	12	ja	5/10	ja	87%	Zwischen Aggression und Geschwindigkeitsrausch - Adrenalin pur!
Bodycount	1-12	EGO	18	ja	7/11	-	62%	Saubere Ballerbasis, die eigene Ideen mitbringt, aber nicht auslöst.
Bolt: Ein Hund für alle Fälle	1	JNR	12	-	2/09	ja	73%	Hündchen mit angenehm aggressiver Identitätsstörung.
Bombberman: Act Zero	1-8	ACT	12	ja	1/07	-	27%	Ach du Schande, was ist das denn? NextGen ersetzt keinen Spielspaß, Leute.
Borderlands	1-4	ACT	18	ja	7/09	ja	86%	Ein verdammt guter Geheimtipp: Ego-Roleplaying-Spaß mit kleinen Macken.
Borderlands 2	1-4	EGO	18	ja	12/12	-	85%	Spielerisch und gestalterisch praktisch inhaltsgleich mit dem genialen Vorgänger.
Borderlands: Add-On Doppelpack	1-4	RPG	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.
Brave: A Warrior's Tale	1	ADV	6	-	7/09	-	42%	Im wahrsten Sinne des Wortes ein reines Kinderspiel.

TITEL	SPIELER	GENRE	USK	LIVE	TEST IN	DIREKT-KAUF	WERTUNG	FAZIT
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 "Curaheel!" Der Rest wirft den Karabiner ins Korn.
Brunswick Pro Bowling (k)	1-4	SPS	0	-	4/11	-	50%	Viel Bowling-Potenzial trifft auf wenig Durchschlagskraft.
Brutal Legend	1-8	ACT	18	ja	7/09	-	85%	Versoffte Comic-Battle-Hymn mit einem richtig dicken Schuss Humor.
Bullet Witch	1-2	ACT	18	ja	3/07	-	49%	Das war wohl nix! Für Trash-Fans vielleicht ganz interessant.
Bulletstorm	1-4	EGO	18	ja	3/11	ja	84%	Spielt sich wie ein langer Tritt in den Hintern. Brutalo-Klamauk für Gamer mit Humor.
Bully: Die Ehrenrunde	1-2	ACT	16	-	3/08	ja	86%	Jimmy gehört eher in den Knast als in die Schule. Doch nicht bei uns.
Burnout Paradise: The Ultimate Box	1-8	RSP	12	ja	3/09	-	92%	Das ist wirklich das "ultimate" Rennspiel-Erlebnis!
Burnout: Paradise	1-8	RSP	12	ja	2/08	ja	89%	Criterion holt alles aus der beliebten Rennspiel-Serie raus. Hut ab!
Burnout: Revenge	1-6	RSP	12	ja	3/06	ja	92%	Von 0 auf 200 in drei Sekunden: Burnout Revenge ast allen davon!
Cabela's African Safari *	1	ACT	n.n.b.	-	2/09	-	42%	Nicht nur der Löwe schläft heut' Nacht.
Cabela's Big Game Hunter 2008 *	1	SIM	n.n.b.	-	2/08	-	55%	Leicht frisierter Cabela-Neuinsteiger mit traditionellen Problemen.
Cabela's Dangerous Adventures	1	ACT	12	-	4/09	-	52%	Jägermeister. Denn manche Hirschschätz trägt 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 kragt, rummst und sieht verdammt gut aus. Volltreffer!
Call of Duty 4: Modern Warfare	1-12	EGO	18	ja	1/08	ja	93%	Aus dem Weg. Master Chief! Hier kommt der Shooter des Jahres!
Call of Duty: Advanced Warfare (One)	1-18	EGO	18	ja	1/15	ja	77%	Der Mehrspieler-Part weiß durch einige intelligente Design-Entscheidungen zu gefallen. Solo sucht aber.
Call of Duty: Black Ops	1-18	EGO	18	ja	1/11	ja	89%	Der Kalte Krieg mit heißer CoD-Präsentation.
Call of Duty: Black Ops 2	1-18	EGO	18	ja	12/12	-	82%	Typisch Call of Duty: Kurz, intensiv und Spaßig, aber auch technisch und spielerisch veraltet.
Call of Duty: Black Ops 3 (One)	1-18	EGO	18	ja	1/16	ja	88%	Ein Call of Duty mit einer unerwartet interessanten Handlung – gefällt uns deutlich besser als die Vorgänger.
Call of Duty: Ghosts	1-12	EGO	18	ja	1/14	ja	87%	Im Multiplayer genauso unterhaltsam wie die Vorgänger, auch die Kampagne kann sich sehen lassen.
Call of Duty: Modern Warfare 2	1-18	EGO	18	ja	1/10	ja	89%	Enttäuscht in manchen Punkten, ist aber ein riesiger Megaspieß.
Call of Duty: Modern Warfare 3	1-18	EGO	18	ja	1/12	-	89%	Furiöse Achterbahnfahrt mit einer feuernden M60 im Anschlag.
Call of Duty: World at War	1-16	EGO	18	ja	1/09	ja	83%	Tritt in große Fußstapfen, aber dicke Technik allein gewinnt keinen Krieg.
Call of Juarez	1-16	EGO	18	ja	5/07	ja	80%	Deftige Westernkost. Auf der Xbox 360 besser als auf dem PC.
Call of Juarez: Bound in Blood	1-16	EGO	18	ja	5/09	ja	87%	Im Wilden Westen geht's heiß her. Heiß bedeutet in diesem Fall „Äußerst Spaßig“.
Call of Juarez: 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 aufgeborente 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%	Eine gute, wenn auch wuchtige Fortsetzung mit interessanten Ideen und noch mehr akuten Macken.
Catherine	1-2	GSK	16	-	3/12	-	91%	Stimulierend für die Sinne: Catherine verdreht jedem Spieler den Kopf
Child of Eden	1	ACT	6	-	5/11	ja	87%	Futuristisch anmutendes Multimedia-Spektakel fernab üblicher Standards.
Chromehounds	1-12	ACT	16	ja	5/06	-	80%	Für Freunde von Kampfbotern und Online-Gefechten.
Civilization Revolution	1-4	STG	6	ja	5/08	ja	83%	Mit den richtigen Ideen ist komplexe Strategie auch auf Konsolen möglich.
Colin McRae: DIRT	1-8	RSP	0	ja	5/07	ja	91%	Direkt an die Spitze: Colin McRae bleibt der Rallye-Champion!
Colin McRae: DIRT 2	1-8	RSP	6	ja	6/09	-	93%	Das bislang vollendetste Offroad-Paket. Dürfte schwerer 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 Massenkriegereien mit toller Story.
Command & Conquer: Alarmstufe Rot 3	1-4	STG	16	ja	1/09	-	84%	Wie die aufgehende Sonne, so auch der Spielspaß. Lässt sich gut steuern.
Conan	1	BEU	16	-	1/08	ja	72%	Männer-Beat'em-Up zwischen Stahl, Blut und zu geraden Linien.
Conflict: Denied Ops	1-2	EGO	18	ja	3/08	-	66%	Kommt in dieser Form zwei Jahre zu spät. Dank Koop aber nicht ganz verloren.
Crash of the Titans	1-2	JNR	12	-	1/08	ja	67%	Kurzweilige Spring-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 wegräumt.
Create	1	GSK	0	-	1/11	-	75%	Bauklötzchen stapeln war gestern, heute wird kreiert!
Crossboard 7	1-2	SPS	6	-	1/11	-	58%	Boardspiel mit mäßigem Umfang, aber netter Präsentation.
Crysis 2	1-12	EGO	18	ja	4/11	ja	90%	Unterhält durchgehend auf sehr hohem Niveau. Und sieht klasse aus.
Crysis 3	1-12	EGO	18	ja	5/13	-	89%	Die unterhaltsamste Technikdemonstration am Videospiegelmarkt – Crysis bleibt sich zum Finale treu.
CSI: Eindeutige Beweise	1	ADV	12	-	1/08	ja	52%	Werbewirksam inszenierter Denkabgang bar jeder Herausforderung.
Damnation	1-2	ACT	16	ja	5/09	-	39%	Mit den Worten des Johnny Rotten: „No Future“ für diese Art Spiel.
Dance Central (k)	1-2	GSK	0	-	1/11	-	84%	Wer sich Kinect kauft, sollte sich dieses Spiel unbedingt mitnehmen.
Dance Central 2 (k)	1-2	GSK	0	-	1/12	-	87%	Wer hier auf dem Hintern hocken bleibt, hat sich auf Superkleber gesetzt.
Dance Evolution	1-2	GSK	0	ja	1/11	-	67%	Sehr japanisches Tanzspiel, das im Vergleich altbacken wirkt.
Dance Paradise (k)	1-10	GSK	0	-	2/11	-	70%	Die Bewegungssteuerung erfüllt leider nicht die Erwartungen.
Dancing Stage Universe	1-4	GSK	0	ja	2/08	-	80%	Nettes Tanzspiel, leider zu sehr auf den westlichen Geschmack zugeschnitten.
Dancing Stage Universe 2	1-4	GSK	0	ja	7/08	-	80%	Selbst Couch-Potatoes verspüren bei diesem Titel ein Kribbeln in den Beinen.
Dante's Inferno	1	ACT	18	-	2/10	ja	85%	Wer noch nie durch die Hölle ging, kann es nun tun. Teuflich gut!
Dark Messiah of Might & Magic: Elements	1-10	RPG	18	ja	2/08	-	83%	Eher was für Fans mitreißender Action als für Spitzhorn- und Fußhaartträger.
Dark Souls	1-4	ACT	16	ja	7/11	-	91%	Bombenschwere Fantasy-Action, für die es sich zu sterben lohnt.
Dark Souls 2	1-4	RPG	16	ja	5/14	-	92%	Vielschichtiges Kampfsystem, hohe Langzeitmotivation, riesige Spielwelt: Ein Höhepunkt des Genres!
Dark Souls 2: Scholar of the First Sin (One)	1-4	RPG	16	ja	7/15	ja	88%	Technisch nur marginal verbesserte, dafür aber umfangreichste Fassung des einzigartigen RPGs.
Dark Souls 3 (One)	1-4	RPG	16	ja	5/16	ja	89%	Dark Souls 3 ist ein fantastisches Rollenspiel-Erlebnis. Definitiv Pflichtprogramm für RPG-Anhänger!
Dark Void	1	ACT	16	-	2/10	ja	78%	Gleitet kurz auf der Spießblutströmung, landet dann aber etwas unsanft.
Darkest of Days *	1	EGO	n.n.b.	-	5/10	-	32%	Perfektes Beispiel für: gute Idee, miserable Umsetzung.
Darksiders	1	ACT	18	-	2/10	ja	84%	Fette Comic-Action mit mächtig dickem Schwert.
Darksiders 2	1	ACT	16	-	10/12	-	85%	THQ lässt uns mit Tod den Spaß am Entdecken entdecken.
Darstar One: Broken Alliance	1	SIM	12	-	5/10	ja	70%	Space Opera für Liebhaber eines klassischenScience-Fiction-Themas.
Das Bourne Komplott	1	ACT	18	-	5/08	-	76%	Kann trotz kurzer Dauer nicht das hohe Anfangsniveau erreichen.
de Blob 2	1-2	JNR	6	-	2/11	ja	87%	Faszinierendes Farbspiel mit tollem Konzept.
Dead or Alive 4	1-16	BEU	16	ja	2/06	-	90%	Optisch super, spielerisch stark und (noch) konkurrenzlos. Zugreifen!
Dead or Alive 5	1-4	BEU	16	ja	12/12	-	88%	Der beste Teil der DoA-Serie bleibt sich selbst treu, scheut sich aber nicht vor Feintuning.
Dead or Alive 5: Last Round (One)	1-16	BEU	16	ja	5/15	ja	86%	Die umfangreichste und wohl auch beste Version des Spiels, mittlerweile aber technisch etwas veraltet.
Dead or Alive: Xtreme 2	1-4	SIM	12	ja	2/07	-	72%	Es sieht gut aus, aber innere Werte sind mit der Lupe zu suchen.
Dead Space	1	ACT	18	-	7/08	ja	88%	Toller Survival-Horror, der euch den Schlaf rauben wird.
Dead Space 2	1-8	ACT	18	ja	2/11	-	90%	Im Weltall hört niemand eure Freudenschreie. Toll gemachter Action-Horror!
Dead Space 3	1-2	ACT	18	ja	3/13	-	90%	Phänomenale Technik, tolle neue Ideen: Trotz des Weltraum-Vakuums geht Isaac nicht die Luft aus!
Deadliest Catch: Alaskan Storm *	1-8	SIM	n.n.b.	ja	2/11	-	51%	Trotz wilder See kein Wellenbrecher.
Deadliest Catch: Sea of Chaos *	1-8	GSK	n.n.b.	-	2/11	-	34%	Investiert das Geld lieber in einen Krabbencocktail.
Deadly Premonition	1	ADV	18	-	1/11	ja	61%	Kaum zu steuernde Reise ins Horror-Perz der verwirrenden Töne.
Deadpool	1	ACT	18	-	9/13	ja	81%	Humorvoller kann man das Thema Deadpool kaum anpacken. Action von der Stange, die aber unterhält.
Deathsmiles	1-2	ACT	n.n.b.	ja	2/11	ja	83%	Zauberhaftes Shoot'em-Up auf der Suche nach Herausforderungen.
Def Jam Rapstar	1-2	GSK	0	-	1/11	-	80%	Ist ja hammer-hammerhart, da ist Einiges am Start! Zumindest in musikalischer Hinsicht.
Def Jam: ICON	1-2	BEU	18	ja	3/07	-	86%	Rapper verböbeln mit Sound und Stil: Zugreifen und Boxen aufdrehen!
Defiance	1-XX	ACT	18	ja	7/13	-	69%	Glitch-behafteter MMO-Shooter, der in seiner aktuellen Form noch nicht wirklich fesseln kann.
Der Gestiefelte Kater (k)	1-2	ADV	6	-	2/12	-	60%	Unterhaltsamer Katzenheld macht sich auf ins kurze Abenteuer.
Der Goldene Kompass	1	ADV	12	-	2/08	-	59%	Ein paar gute Ansätze, zu weiten Teilen aber eine Standard-Filmumsetzung.
Der Herr der Ringe: Der Krieg im Norden	1-3	ACT	16	ja	1/12	-	75%	Die Kollegen im Norden leisten souverän ihren Militärdienst ab.
Der Herr der Ringe: Die Eroberung	1-16	ACT	16	ja	2/09	ja	67%	Allerhöchstens für Fans der Filme zu empfehlen. Wenn überhaupt.
Der Herr der Ringe: Schlacht um Mittelerde II	1-4	STG	12	ja	5/07	-	91%	Es funktioniert! Echte Strategie auf einer Konsole! Mit Massenschlachten!
Der Pate	1	ACT	18	-	1/07	-	84%	Auch die 360-Version kann man nur schwer ablehnen.
Der Pate 2	1-16	ACT	18	ja	3/09	-	82%	GTA IV behandelt man mit Respekt, capto? Und das tut der Pate.
Der Unglaubliche Hulk	1	ACT	12	-	5/08	-	68%	Nicht alles Grüne ist gut für seine Umwelt.
Destiny (One)	1-12	EGO	16	ja	11/14	ja	82%	Die Shooter-Revolution bleibt aus. Spaß macht Bungies erster Ausflug in die MMO-Welt aber auf jeden Fall!
Destroy All Humans: Der Weg des Furors	1-2	ACT	16	-	3/09	ja	38%	So wird das nichts mit der UFO-Sekte.
Deus Ex: Human Revolution	1	ACT	18	-	6/11	-	91%	Atmosphärisch starker Sci-Fi-Thriller, der mühelos Genre-Grenzen sprengt.
Deus Ex: Human Revolution: Director's Cut	1	ACT	18	-	1/14	-	85%	Der Zahn der Zeit hat an der Technik und der Grafik genagt – inhaltlich aber nach wie vor grandios.
Devil May Cry 4	1	ACT	16	-	2/08	ja	82%	Nicht der erwartete Superknüller, aber eingetretet aus dem Hause Capcom.
Devil May Cry 4: Special Edition (One)	1	ACT	16	-	9/15	ja	81%	Die sieben Jahre sind nicht spurlos an Dante vorbeigezogen, das Kämpfen hat er aber immer noch drauf.
Diablo 3	1-4	ACT	16	ja	11/13	ja	84%	Hoffentlich wird das suboptimale Balancing noch gepatcht – dennoch ein klasse Hack & Slay.
Diablo 3: Ultimate Evil Edition (One)	1-4	RPG	16	ja	11/14	ja	89%	Das Spiel hat einen schnell in seinen Bann gezogen und lässt einen dann monatelang nicht los.
Die Chroniken von Narnia: Prinz Kaspian von Narnia	1-2	ACT	12	-	6/08	ja	71%	Kein Lizenzschrott, aber es wäre viel mehr drin gewesen.
Die Geheimnisse der Spiderwicks	1-4	ADV	12	-	3/08	-	70%	Jüngere Gamer freuen sich auf eine Welt voller Magie.
Die Legende der Wächter	1	ACT	6	-	1/11	-	60%	So ein Uhu kann viel, aber eben keinen Zusatzinhalt anknäbeln.
Die Simpsons: Das Spiel	1-2	JNR	12	-	1/08	-	70%	Zündet einmal richtig, danach hat es sich ausgelebt.
Die Sims 3	1	SIM	6	-	1/11	-	80%	GSZ 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 Schlammschlacht mit neuen Ideen und alten Stärken.	
DIRT Showdown	1-8	RSP	6	ja	7/12	-	76%	Im Multiplayer durchaus sehr spaßige, alleine jedoch schnell langweilige Raserei ohne Tiefgang.	
Dishonored	1	ACT	18	-	12/12	-	88%	Faszinierende Mischung aus Action, Schleichern, Tricksen und einem tollen Setting.	
Disney Infinity 2.0 (One)	1-4	ADV	12	ja	1/15	-	66%	So sollten Fortsetzungen nicht aussehen: in vielen Punkten schlechter und restriktiver als der Vorgänger.	
Disney Infinity 3.0	1-4	ACT	6	ja	11/15	-	75%	Das Spiel ist nicht übel, das Geschäftsmodell kann einem aber übel werden lassen. Ergo: Luft nach oben.	
Disney Universe	1-4	JNR	6	-	1/12	-	70%	Riesige Disney-Welt für kleine Jump'n'Run-Abenteurer.	
Disney: Sing It!	1-8	GSK	0	ja	2/09	-	68%	Lauwarme Disney-Karaoke für junge Nachwuchsinterpreten.	
Disney's Triff die Robinsons	1	ACT	6	-	4/07	-	63%	Als PAL-Version, und* auf anderen Konsolen günstiger...	
Divinity II: Ego Draconis	1	RPG	12	-	6/09	-	78%	Unterhaltsame und traditionelle Drachen-Saga, lediglich etwas unausgereift.	
Divinity II: The Dragon Knight Saga	1	RPG	12	-	1/11	ja	75%	Die Drachen heizen auf Sparflamme. Warm wird einem dennoch.	
Divinity: Original Sin – Enhanced Edition	1-2	RPG	16	ja	1/16	ja	85%	Komplex und variantenreich wie kaum ein zweites Rollenspiel, aber mit hoher Einstiegschürde.	
DJ Hero	1-8	GSK	0	ja	1/10	-	90%	Vorsicht, Eltern: Dieses Spiel lässt den Berufswunsch DJ unauslöschlich aufkommen.	
DJ Hero 2	1-3	GSK	0	ja	1/11	-	90%	Der zweite Auftritt gelingt souverän: Rundum verbesserter Disc Jockey.	
DMC: Definitive Edition (One)	1	ACT	16	-	5/15	ja	86%	Ein Muss für Hardcore-Serienfans und alle, die diesen Action-Kracher bislang verpasst haben.	
DmC: Devil May Cry	1	ACT	16	-	3/13	-	80%	Denkt euch das DmC-Franchise einfach mal weg und genießt einen netten Schnetzer mit Designmarken.	
DoDonPachi: Resurrection	1	ACT	12	-	1/12	-	80%	Freakspiel für Hardcore-Zocker mit Shooter-Standleitung nach Japan.	
Don King Boxing	1-2	SPS	12	ja	4/09	-	58%	Ein sprichwörtlicher Querschläger, der in Kings Frisur hängen bleibt.	
Don King presents Prizefighter *	1-2	BEU	n.n.b.	-	5/08	-	58%	Ein Spiel wie ein Axel-Schulz-Kampf: Schwach angefangen, stark nachgelassen.	
Doom 3: BFG Edition	1-8	EGO	18	ja	12/12	-	71%	Eine virtuelle Geisterbahn auf der nicht ganz erfolgreichen Suche nach ihrer neuen Videospiel-Identität.	
Dr. Kawashimas Körper- und Gehirnbübungen (k)	1-4	GSK	0	-	2/11	-	78%	Diagnose: Kinect und Kawashima passen gut zusammen. Nächstes Mal mehr Umfang.	
Drachenzähnen leicht gemacht	1-2	ACT	6	-	4/10	-	59%	Und wieder eine Filmumsetzung, auf die man auch verzichten kann.	
Drachenzähnen leicht gemacht 2	1-2	ACT	6	-	11/14	ja	46%	Freud- und liebevolle Filmadaptation ohne Ideen und praktisch völlig und Langzeitmotivation.	
Dragon Age I	1	RPG	18	-	3/11	ja	85%	Der Champion geht um: Imposantes RPG, dem es nur an neuer Technik mangelt.	
Dragon Age: Awakening	1	RPG	18	-	3/10	ja	87%	Das Abenteuer geht weiter. Eine Reise, der man sich anschließen sollte.	
Dragon Age: Inquisition (One)	1	RPG	16	-	1/15	ja	74%	Bemüht sich sehr, an die Stärken des ersten Teils anzuknüpfen, erreicht aber oft die eigenen Ziele nicht.	
Dragon Age: Origins	1	RPG	18	-	1/10	ja	87%	Klopft leise an Baldurs Tor und dreht dann mit donnernden Fanfaren richtig auf.	
Dragon Ball Xenoverse (One)	1-6	BEU	12	ja	5/15	ja	65%	Durch die zwei herausragenden Stärken (Story und eigener DB-Held) ein Muss für Fans, der Rest ist mau.	
Dragon Ball Z: Battle of Z	1-8	BEU	12	ja	3/14	ja	73%	Weißt im Detail einige Lücken auf, welche in den Online-Duellen teilweise wieder gefüllt werden.	
Dragon Ball Z: Burst Limit	1-2	BEU	12	ja	5/08	-	75%	Prima pure Prügelei, perfekt passend zum Papa.	
Dragon Ball Z: Ultimate Tenkaichi	1-8	BEU	12	-	1/12	-	78%	Es gibt immer einen stärkeren Gegner. Und den könnt ihr hier finden.	
Dragon Ball: Raging Blast	1-16	BEU	12	ja	1/10	-	59%	Unnötige Designfehler ziehen den Saiyain auf den Boden der Tatsachen zurück.	
Dragon Ball: Raging Blast 2	1-8	BEU	12	ja	1/11	-	73%	Gerät leicht außer Kontrolle. So wie Dämon Bo auf 180.	
Dragon's Dogma	1	RPG	16	-	7/12	-	80%	Actionreiches & spannendes Abenteuer mit einigen innovativen Ideen und Besonderheiten.	
Dreamcast Collection	1	DIV	12	-	3/11	-	61%	Bei der Riesenauswahl an Dreamcast-Games: Warum müssen es diese vier sein?	
Driver: San Francisco	1-8	RSP	12	ja	7/11	-	87%	Gelungenes Comeback: Driver spielt wieder in der Top-Liga mit!	
Duke Nukem Forever	1-8	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	ja	5/11	-	80%	Im Kerker geht die Party ab. Draußen wird ausgenutzt.	
Dynasty Warriors 6	1-2	ACT	12	-	3/08	ja	69%	Ewig gleiches Button-Mashing. Es wird Zeit für etwas Neues.	
Dynasty Warriors 6: Empires	1	ACT	12	-	6/09	ja	67%	Ein wenig mehr Strategie im Spiel rechtfertigt noch keine Neuanschaffung.	
Dynasty Warriors 7	1-2	ACT	12	ja	4/11	-	72%	Der Wandel ist da, aber noch nicht komplett vollzogen.	
Dynasty Warriors: Gundam 2	1-2	ACT	12	ja	3/09	-	72%	Kräftig wie ein 50er-Roller, dafür gibt's gleich ein paar hundert davon.	
Dynasty Warriors: Gundam 3	1-2	ACT	12	-	6/11	-	60%	Nicht alle Roboter sind automatisch Spaßprodukte.	
Dynasty Warriors: Strikeforce	1-4	ACT	12	ja	3/10	-	66%	Derselbe historische Schlachtenverlauf wie beim letzten Mal.	
EA Sports Active 2	1-2	SPS	0	-	1/11	-	78%	Dank voller Körpererfassung 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.	
EA Sports UFC 2 (One)	1-2	SPS	18	ja	5/16	ja	86%	Dank gleichermaßen realistischen und spaßigem Spielgefühl ein würdiger Kampfsport-Champion.	
Earth Defense Force 2017	1-2	ACT	16	-	2/08	ja	70%	Gebt diesem Studio ein größeres Budget und einen Storywriter an die Hand!	
Earth Defense Force 2025	1-4	ACT	16	ja	5/14	-	60%	Wenn ihr gelegentlich Dampf ablassen und eure Insektenphobie bekämpfen wollt, ist es ganz okay.	
Earth Defense Force: Insect Armageddon	1-6	ACT	16	-	6/11	-	76%	Hässlich wie ein Mistkäfer, aber liebenswürdig wie eine Honigbiene.	
Eat Lead: The Return of Matt Hazard	1	ACT	16	-	3/09	-	77%	Bekannte Schwächen in einem starken Titel. Altere Spieler lieben es.	
El Shaddai: Ascension of the Metatron	1	ACT	12	-	6/11	-	77%	Künstlerisch gehaltvoll, 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 Nervenree.	
Enemy Territory: Quake Wars	1-16	EGO	16	ja	5/08	-	66%	Wo ist ein Drill-Instructor, wenn man einen braucht?	
Enslaved Odyssey to the West	1	ACT	16	-	7/10	ja	83%	Fesselnde Comic-Action in prächtigem Setting. Wir wollen mehr!	
Eragon	1-2	ACT	16	ja	2/07	-	60%	Zu leicht, zu kurz, aber trotzdem ganz lustig. Definitiv nur für Fans!	
Escape Dead Island	1	ADV	18	-	3/15	ja	41%	Wird dem Vorbild in keinerlei Hinsicht gerecht – unglaublich viel Backtracking und nervige Speicherpunkte.	
Eternal Sonata	1-3	RPG	12	-	1/08	ja	84%	Wunderschönes Japano-RPG, da wird einem richtig warm ums Herz.	
Eurosport Winter Stars	1-4	SPS	0	ja	1/12	-	58%	Hätte noch ein paar mehr Trainingseinheiten verloren können.	
Evolve (One)	1-5	EGO	16	ja	5/15	ja	86%	Tolles, exzellent ausbalanciertes Konzept, das auch noch technisch beispielhaft auf der Xbox landet.	
F.3.A.R.	1-4	EGO	18	ja	5/11	-	80%	Geburt geglückt: Auch der dritte Teil ist ein starkes Stück Horror.	
F.E.A.R.	1-16	EGO	18	ja	1/07	-	90%	Auf der Konsole noch besser als am PC.	
F.E.A.R. 2: Project Origin	1-16	EGO	18	ja	2/09	ja	88%	Lust auf einen flauen Magen, 1a Spielbarkeit und Atmosphäre? Dann los!	
F.E.A.R. Files	1-16	EGO	18	ja	1/08	-	74%	Ballerorgie reloaded. Leider nur ein durchschnittliches Add-On.	
F1 2010	1-12	RSP	0	ja	7/10	-	91%	Der Traum eines jeden Formel-1-Fans. Einsteigen und abziehen!	
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 unausgeglichener Classic-Modus als Dreingabe.	
Fable Anniversary	1	RPG	16	-	5/14	ja	75%	Kein zeitloses Meisterwerk, aber nach wie vor ein gutes Spiel. Vor allem das Moralsystem ist klasse.	
Fable II	1-2	RPG	16	ja	1/09	ja	91%	Interaktiver Moraltest, 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 milder 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 abermals ein Pflichttitel!	
Fallout: New Vegas	1	RPG	18	-	1/11	ja	84%	Bombe mit verringerter Sprengkraft. Fans bleiben kontaminiert.	
Fallout: New Vegas Ultimate Edition	1	RPG	18	-	3/12	ja	85%	Eine etwas schmutzige, dafür aber richtig dicke Bombe.	
Family Guy	1-2	ACT	16	-	1/13	-	55%	Als Third-Person-Shooter fällt das Teil auf die Schnauze wie Brian nach vier Martini.	
Fantastic Four: Rise of the Silver Surfer	1-4	BEU	12	-	6/07	-	50%	Kein Silber. Garantiert kein Gold. Vielleicht ein bisschen Blech.	
Far Cry 2	1-16	EGO	18	ja	7/08	ja	90%	Technisch sauber, inhaltlich ungeschnitten und spielerisch klasse. Top!	
Far Cry 3	1-4	EGO	18	ja	1/13	-	93%	Far Cry 3 bietet absolute spielerische Freiheit und starke Charaktere. Definitiv ein Topspiel des Jahres!	
Far Cry 4 (One)	1-10	ACT	18	ja	1/15	ja	83%	Der angepeilte Tophit 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.	
Far Cry: Primal (One)	1	EGO	16	-	5/16	ja	81%	Kompetenter, aber trotz des ungewöhnlichen Settings auch ziemlich innovationsloser Far-Cry-Ableger.	
Fast & Furious: Showdown	1-2	RSP	12	-	9/13	ja	19%	Dieses miese Gameplay und die Uralt-Technik werden nicht mal Hardcore-Fans gefallen. Aber 1-a-Trash!	
Fatal Inertia	1-8	RSP	6	ja	1/08	-	65%	Fordernd-futuristischer Arcaderacer mit zu viel Glücksanspruch.	
FIFA 06: Road to FIFA World Cup	1-4	SPS	0	ja	1/06	-	76%	Leider keine volle FIFA-Version plus World Cup.	
FIFA 07	1-12	SPS	0	ja	1/07	-	82%	Enttäuscht mit wenigen internationalen Ligen. Einst die Stärke der Reihe.	
FIFA 08	1-10	SPS	0	ja	6/07	-	85%	FIFA hat sich im Vergleich zum Vorgänger deutlich gesteigert.	
FIFA 09	1-50	SPS	0	ja	7/08	-	86%	Das war knapp. Die Chancen konnten aber nicht verwandelt werden.	
FIFA 10	1-20	SPS	0	ja	7/09	-	89%	Das Ballack-Stigma ist verheilt: FIFA ist konditionell überlegen.	
FIFA 11	1-22	SPS	0	ja	1/12	-	89%	FIFA und PES liefern sich ein Duell, das nach 90 Minuten ohne Sieger bleibt.	
FIFA 12	1-22	SPS	0	ja	7/11	-	90%	Das bisher beste FIFA auf den aktuellen Konsolen.	
FIFA 13	1-22	SPS	0	ja	12/12	-	91%	FIFA verteidigt seinen Platz an der Spitze routiniert und unspektakulär.	
FIFA 14	1-22	SPS	0	ja	11/13	ja	92%	Die leichten Schwächen ändern nichts an der Tatsache, dass No. 14 das beste FIFA aller Zeiten ist.	
FIFA 15 (One)	1-22	SPS	0	ja	11/14	ja	87%	Bietet riesigen Umfang, super Präsentation und ist auch spielerisch sehr gut. Nervige Fehler stören aber.	
FIFA 16	1-22	SPS	0	ja	11/15	ja	86%	Toller 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 Ballgeschiebe.	
FIFA Fußball-WM Südafrika 2010	1-20	SPS	0	ja	4/10	-	86%	Mit Trikot, Fanfarbe und Vuvuzela zocken. Wird nach der WM verstauben.	
FIFA Street	1-8	SPS	6	ja	3/12	-	85%	Der beste und realistischste Arcade-Kick auf dem Markt.	
FIFA Street 3	1-8	SPS	0	ja	3/08	ja	70%	Lockerer Kick mit cartooniger FIFA-Lizenz. Gedeiht erst im Multiplayer.	
Fight Night Champion	1-2	SPS	16	ja	3/11	ja	90%	Schnell wie Ali, hart wie Vitali. Spielspaß wie nie: Der Boxkönig ist wieder da.	
Fight Night: Round 3	1-2	SPS	12	ja	3/06	ja	90%	Absolut brachial! Wer die Wahl hat, greift zur Xbox 360-Version!	
Fight Night: Round 4	1-2	SPS	12	ja	5/09	ja	90%	Einfach nicht klein zu kriegen. Nirgendwo ist der virtuelle Boxsport besser als hier.	
Fighters Uncaged (k)	1	BEU	16	-	2/11	ja	50%	Prügeln nach Zahlen – schade. Das Spiel hatte riesiges Potenzial.	
Final Fantasy Type-0 HD (One)	1	RPG	12	-	5/15	ja	78%	Schön gemachtes Action-RPG, das seine Handheld-Wurzeln aber nicht verleugnen kann.	
Final Fantasy XI Online	1-...	RPG	12	ja	6/07	-	73%	Lieblose Umsetzung eines tierisch umfangreichen Online-Rollenspiels.	
Final Fantasy XIII	1	RPG	12	-	3/10	-	92%	Final Fantasy ganz kurz vor Erfindung des Vollsensors-Holodecks!	

TITEL	SPIELER	GENRE	USK	LIVE	TEST IN	DIREKT-KAUF	WERTUNG	FAZIT
Final Fantasy XIII-2	1	RPG	12	-	2/12	-	90%	Interessanter RPG-Kracher mit neuen Stärken und wenigen Schwächen.
First 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.
First of the North Star: Ken's Rage 2	1-2	BEU	18	-	5/13	-	72%	Umfang der Spielmodi und der Sound machen Spaß. Grafik, Gameplay und die dumme KI eher nicht.
Flatout: Ultimate Carnage	1-8	RSP	12	ja	6/07	-	83%	Für Freunde des gepflegten Verkehrsunfalls einen Blick wert.
Forza Horizon	1-8	RSP	6	ja	12/12	-	90%	Ein genialer und überaus motivierender Street-Racer, der für jeden Geschmack das Richtige bietet.
Forza Horizon 2 (One)	1-12	RSP	6	ja	1/15	ja	90%	Arcade-Rennspiel mit riesigem Umfang, toller Grafik und zahllosen Traumautos. Fantastisch!
Forza Motorsport 2	1-8	RSP	0	ja	5/07	-	90%	Im Simulationsbereich der Rennspiele derzeit klar die Nummer eins.
Forza Motorsport 3	1-8	RSP	0	ja	1/10	-	92%	Motorsport auf höchstem Niveau. Schmucklos und trocken, aber inhaltlich top.
Forza Motorsport 4	1-16	RSP	0	ja	7/11	-	94%	Ode an das Automobil: Kraftvoll, detailverliebt, wunderschön. Standing Ovations!
Forza Motorsport 5	1-16	RSP	0	ja	1/14	ja	87%	Dank authentischer Gegner und grandios verbesserter Physik spaßig wie nie.
Forza Motorsport 6	1-24	RSP	0	ja	11/15	ja	89%	Ein Traum für Fahrzeugsammler und auf der Strecke packender Eyecandy. Nahe an der Perfektion.
Fracture	1-12	ACT	16	ja	7/08	-	82%	Sicher eines der kreativsten Spiele des Jahres, aber nicht zu Ende gedacht.
Front Mission: Evolved	1-8	ACT	12	ja	1/11	-	60%	Der Strategieanteil ist verfliegen, wie auch der Zauber der ganzen Serie.
Frontlines: Fuel of War	1-50	EGO	18	ja	3/08	-	78%	Realistisches Zukunftsszenario mit erschreckend antikerem Gameplay.
Fuel	1-16	RSP	6	ja	5/09	ja	68%	Reduziertes Arcade-Gameplay, das den großflächigen Dimensionen nicht gewachsen ist.
Full Auto	1-8	RSP	12	ja	3/06	ja	70%	Rasante Materialschlacht mit ein paar negativen Begleiterecheinungen.
Für immer Shrek	1-4	ADV	6	-	5/10	-	75%	Dank viel Witz und passendem Genre-Mix ein prima Shrek-Spiel.
Fuse	1-4	ACT	18	ja	7/13	-	68%	Gute Ideen, aber keine wirklich ausgereift. Am ehesten interessant für Koop-Shooter-Fans.
Fuzion Frenzy 2	1-4	GSK	12	-	3/07	-	60%	Lieblose Minispiel-Sammlung, für 40 Ocken gerade noch okay.
G.I. Joe: Geheimauftrag Cobra	1-2	ACT	16	-	6/09	ja	48%	Schlappes Action-Einerlei, dem der Blick auf das Wesentliche fehlt.
Game of Thrones	1	RPG	16	-	8/12	-	68%	Hätte ein sehr gutes Spiel werden können, rückständige Grafik & öde Kämpfe verhindern das.
Game Party in Motion (k)	1-2	GSK	0	-	2/11	-	49%	Produziert nur Frust. Erfolg ist vom Zufall abhängig.
Gears of War 3	1-10	ACT	18	ja	7/11	-	90%	Wenn die Kettersäge röhrt, steigt der Spielspaß ins Unermessliche.
Gears of War: Judgment	1-10	ACT	18	ja	5/13	-	86%	Ein Fest für jeden Shooter-Fan, wenn auch nicht der beste Teil. Dazu fehlen die ganz großen Momente.
Get fit with Mel B. (k)	1	SPS	0	-	2/11	ja	77%	Vom Popstar zum Fitnesssternchen: 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. Vollstes Taktikvergnügen.
Ghost Recon Advanced Warfighter 2: Legacy Edition	2-16	ACT	18	ja	4/08	-	79%	Alte Kamellen neu verpackt: Eine Classic-Edition hätte es auch getan.
Ghost Recon Advanced Warfighter: Chapter 2	1-16	ACT	16	ja	5/06	-	80%	Für Mehrspieler mit GRAW-Faible natürlich ein lohnender Download.
Ghost Recon: Future Soldier	1-12	ACT	18	ja	7/12	-	84%	Hervorragend zugängliches Team-Spektakel mit ordentlicher Optik und Action satt!
Ghostbusters: The Video Game	1-4	ACT	12	ja	7/09	ja	83%	Eine der besseren Filmumsetzungen, die den Kultstatus des Originals bewahrt.
GoldenEye 007: Reloaded	1-16	RSP	16	ja	1/12	-	80%	James Bond wirkt etwas älter, grau ist er aber noch lange nicht.
Grand Slam Tennis 2	1-4	SPS	0	ja	2/12	-	87%	Richtig gutes Tennis vom Sporthaus mit Tradition.
Grand Theft Auto 5 (One)	1-30	ACT	18	ja	1/15	ja	95%	GTA 5 war schon ein grandioses – mit der neuen Perspektive und dem neuen Look ist es noch besser!
Grand Theft Auto IV	1-16	ACT	18	ja	4/08	ja	98%	Es gibt keine Superlativ für dieses Meisterwerk!
Grand Theft Auto IV: The Lost and Damned (Add-On)	1-16	ACT	18	ja	3/09	ja	95%	GTA rockt einfach, und zwar buchstäblich!
Grand Theft Auto V	1-16	ACT	18	ja	11/13	ja	94%	Ein beeindruckendes Lehrstück für alle Entwickler von Open-World-Spielen. Ganz großes Xbox-360-Finale.
Grand Theft Auto: Episodes from Liberty City	1-16	ACT	16	ja	1/10	-	93%	So viel hochqualitatives Gameplay gab es selten so günstig.
Gray Matter	1	ADV	12	-	1/11	-	80%	Handlung und Charaktere wiegen die etwas holprige Bedienung mühelos auf.
Green Day: Rock Band	1-4	GSK	0	ja	5/10	-	73%	So langsam ist die Luft raus. Genau wie im Moshpit.
Green Lantern: Rise of the Manhunters	1-2	BEU	12	-	6/11	-	60%	Comicgrübler 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 Karren und schnelle, intensive Rennen. Holt es euch!
GRID: Autosport	1-12	RSP	0	ja	9/14	ja	85%	Spielerisch nahe an der Perfektion, aber mit schwachem Karrieremodus und teils unfairer KI.
Guitar Hero 5	1-8	GSK	0	ja	7/09	-	90%	Was soll man dazu noch sagen? Es ist Guitar Hero, und es rockt!
Guitar Hero III	1-2	GSK	0	-	4/07	-	90%	Wir sagen einfache „Rock on“ und warten auf das Spiel „Rockband“.
Guitar Hero III: Legends of Rock	1-2	GSK	12	ja	1/08	-	90%	Rock and Roll will never die! Greift zu und rockt los!
Guitar Hero: Aerosmith	1-2	GSK	0	ja	6/08	-	78%	Ehrung einer legendären Rockband, leider aber auch ein zu teures Add-On.
Guitar Hero: Greatest Hits	1-4	GSK	0	ja	6/09	-	73%	Neulinge freuen sich, der Rest hört lieber wieder in die alten Platten rein.
Guitar Hero: Metallica	1-8	GSK	0	ja	4/09	-	90%	Der Traum eines jeden Headbangers. Hoch die Pommegabel!
Guitar Hero: Van Halen	1-4	GSK	0	ja	3/10	-	61%	Hier verlassen wir vorzeitig das Konzert. Geld zurück!
Guitar Hero: Warriors of Rock	1-8	GSK	0	ja	7/10	-	85%	Wer die Finger nicht an der Gitarre hat, reißt sie in die Luft!
Guitar Hero: World Tour	1-8	GSK	0	ja	1/09	-	88%	Musik rockt. Spaß rockt. Live rockt. Nur die Hardware ist Trash Metal.
Gun	1	ACT	16	-	1/06	ja	82%	Solide Western-Action, kaum besser als auf der Xbox.
Halo 3	1-16	EGO	18	ja	1/08	ja	89%	Kein Messias, eher ein Prophet gepflegter Ballerei auf hohem Niveau.
Halo 3 ODST	1-16	RSP	18	ja	7/09	-	86%	Helm auf, Visier runter: Sieht aus wie der Master Chief und schießt auch so.
Halo 4	1-16	EGO	16	ja	12/12	-	89%	Halo hat Kraft, Stolz, Stil und Würde. Jetzt muss es noch etwas mehr tun finden.
Halo 5: Guardians (One)	1-24	RSP	16	ja	1/16	ja	79%	Halo 5 ist nach wie vor ein prima Shooter, von allen Hauptteilen jedoch klar das Schlusslicht.
Halo Reach	1-16	EGO	18	ja	7/10	ja	89%	Startschuss! Halo Reach sprintet los. Ein 100-Meter-Shooter in acht Stunden.
Halo Wars	1-6	STG	12	ja	3/09	ja	81%	Wenig taktisch, aber maximal atmosphärisch: Strategie für Halo-Fans.
Halo: Combat Evolved Anniversary	1-16	EGO	16	ja	1/12	-	83%	Die HD-Geburtsstunde schmeckt wirklich lecker. Guten Appetit!
Halo: The Master Chief Collection (One)	1-16	ACT	16	ja	1/15	ja	87%	Trotz einiger Grafikschneider 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%	Lizenzprodukt 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%	Eine Welt mit Magie, aber ohne Zauber.
Hellboy: The Science of Evil	1-2	ACT	16	ja	7/08	-	44%	Zur Hölle mit dem Gameplay. Doch der Leibhaftige wurde es zurückschicken.
Heroes over Europe	1-16	EGO	18	ja	4/08	ja	75%	Die Geschichte kann man nicht ändern, wohl aber überholte Spielinhalte.
History Channel: Battle for the Pacific	1-12	EGO	18	ja	4/08	-	43%	Wirklich schlechter Ego-Shooter mit Pazifik-Setting. Wird ausgemustert.
History Channel: Civil War Secret Missions *	1	ACT	n.n.b.	-	2/09	-	50%	Wäre nicht interaktiv wohl unterhaltsamer.
Hitman HD Trilogy	1	ACT	18	-	3/13	-	79%	Dank des Fokus auf ein erfreulich zeitloses Gameplay eine der besseren HD-Neuauflagen.
Hitman: Absolution	1	ACT	18	-	12/12	-	88%	Agent 47 schafft den Schritt in die Moderne: Fesselndes Flair und hoher Wiederspielwert!
Hitman: Blood Money	1	ACT	18	-	5/06	-	81%	Auf 360 höher aufgelöst, aber optisch kaum besser.
Homefront	1-32	RSP	18	ja	3/11	ja	85%	Geht neue Wege, kehrt aber auch auf ausgetretene Pfade zurück.
Hot Wheels: Beat That!	1-2	RSP	6	-	4/08	-	53%	Irgendwie machen die „echten“ Spielzeugautos damals mehr Spaß...
Hour of Victory	1-12	ACT	18	ja	6/07	-	45%	Schwach angefangen und stark nachgelassen: So hat niemand was davon.
Hunted: Die Schmiehe der Finsternis	1-2	ACT	16	-	5/11	-	61%	Ballaststoffarme Fantasy-Schlachtplate mit hohem Spaßfaktor.
Ice Age 3	1-16	JNR	6	-	6/09	-	73%	Da geht dem fieshesten Raptor nicht die Sichelkralle auf.
Il-2 Sturmovik: Birds of Prey	1-16	ACT	12	ja	7/09	ja	81%	Stark inszenierter WWII-Shooter, diesmal von oben.
Import Tuner Challenge	1-12	RSP	0	ja	1/07	-	64%	Zäher Spielfluss, lahme Technik – es gibt Besseres.
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 beinährte 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-Prüger mit umfangreicher Story.
Iron Man	1	ACT	16	-	5/08	-	62%	Schicke Hülle, aber dem Inhalt mangelt es an Substanz.
Iron Man 2	1	ACT	12	-	4/10	-	64%	Schwermetall mit Leichtbau-Setting.
James Bond 007: Ein Quantum Trost	1-12	RSP	18	ja	1/09	ja	70%	Kurzes, temporeiches Action-Spektakel ohne nachhaltige Wirkung.
Jane's Advanced Strike Fighters	1-16	ACT	12	ja	3/12	-	41%	Trainingsprogramm für halb-freiwillige Kamikaze-Piloten.
Jillian Michaels Fitness Adventure	1	GSK	0	-	2/12	-	51%	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 vernachlässigt. Bitte zurück ans erste Loch.
John Woo's Stranglehold	1-4	ACT	6	ja	6/07	-	82%	John Woo in Bestform: Pure, aufreibende Style-Action auf der Xbox.
Juiced 2: Hot Import Nights	1-8	RSP	6	ja	6/07	-	81%	Viel Altbewährtes und ein bisschen Neues. So werden gut Spiele gemacht.
Jumper: Griffin's Story *	1	BEU	n.n.b.	-	3/08	-	31%	Perfekt zum schlechten Film passender Lizenzgrübler!
Jurassic: The Hunted *	1	EGO	n.n.b.	-	5/10	-	61%	Reines Dino-Gaudi-Ballerspiel, das sich selbst nicht zu ernst nimmt.
Just Cause	1	ACT	16	-	6/06	-	81%	Überrascht nach miesem Anfang sehr positiv. Kämpft mit der Technik.
Just Cause 2	1	ACT	18	-	3/10	ja	86%	Ein Rico für alle Fälle: Der US-Latino erledigt im Alleingang einen Inselstaat.
Just Cause 3 (One)	1	ACT	18	-	3/16	ja	85%	Ein in allen Bereichen rundum verbessertes Just Cause-Erlebnis, perfekt für experimentierfreudige Spieler.
Just Dance 3 (k)	1-4	GSK	0	-	1/12	-	83%	Lasst die Hüften kreisen, die Fete geht gerade erst los.
Just Dance: Kids (k)	1-4	GSK	0	-	1/12	-	70%	Spaßmacher und Feten-Tanzspiel von Kindern, für Kinder.
Kameo: Elements of Power	1-2	ACT	16	-	1/06	ja	85%	Kurzes, aber originelles Abenteuer in aufwändig inszenierter Traumwelt.
Kampf der Titanen	1-2	ACT	16	-	5/10	-	66%	Belanglose Lizenz-Kost, die grafisch schon fast frech ist.
Kane & Lynch 2: Dog Days	1-12	ACT	18	ja	6/10	ja	83%	Dreckig, vulgär und böse: Die perfekte Erwachsenen-Unterhaltung.
Kane & Lynch: Dead Men	1-16	ACT	18	ja	1/08	ja	81%	Ein Spiel wie ein Film, zumindest inhaltlich. Spielerisch teils zu behäbig.
Kengo Zero	1-2	BEU	16	-	1/08	-	35%	Selten wurden Japaner mit Schwertern so schlecht in Szene gesetzt.
Killer is Dead	1	ACT	18	-	11/13	ja	83%	Stil siegt über Substanz: Spielerisch keine große Überraschung, bringt aber neue Ideen mit.
Kinect Adventures (k)	1-2	GSK	0	ja	1/11	-	67%	Der Spaß ist nur von kurzer Dauer. Hat Demo-Charakter.
Kinect Joy Ride (k)	1-8	GSK	0	ja	1/11	-	60%	Eine Frage bleibt: Warum sollte man so einen Titel ohne Controller spielen?
Kinect Sports (k)	1-4	SPS	0	ja	1/11	-	78%	Einer der guten Kinect-Starttitel. Ohne Lags wäre die Wertung noch höher.
Kinect Sports Rivals	1-4	SPS	0	-	7/14	ja	75%	Wird eingeleistete Kinect-Gegner nicht umstimmen, simple Unterhaltung hat das Spiel aber drauf.
Kinect Sports: Season Two (k)	1-4	GSK	0	ja	1/12	-	72%	Der Sportsgeist lebt, die Abstiegsplätze rücken aber näher.
Kinect Star Wars (k)	1-2	ACT	12	-	7/12	-	65%	Hätte mehr gekonnt, dabei aber wohl weniger Spieler angesprochen.
Kinectimals (k)	1	GSK	0	-	1/11	-	75%	Gutes Knuddelspiel, doch für ältere Spieler nur sehr eingeschränkt zu empfehlen.
King Kong	1	RPG	16	-	1/06	ja	86%	Ob als Film oder als Spiel: King Kong gehört auf den „Big Screen“!
Kingdom Under Fire: Circle of Doom	1-4	RPG	16	ja	2/08	-	79%	Japaner entwickeln westliches Rollenspiel: Noch nicht rund, aber es rollt.

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

TITEL	SPIELER	GENRE	USK	LIVE	TEST IN	DIREKT-KAUF	WERTUNG	FAZIT
Mushihime-Sama: Futari *	1-2	ACT	n.n.b.	-	2/10	-	88%	Eine größere Herausforderung lässt sich so schnell nicht finden.
MX vs. ATV Alive	1-12	RSP	0	ja	5/11	ja	65%	Eigentlich rassistiges Motocross-Bike mit zwei angezogenen Bremsen.
MX vs. ATV: Reflex	1-12	RSP	0	ja	2/10	ja	75%	Wie gehabt: Unkomplizierte Offroad-Raserei, die aber langsam Dreck ansetzt.
MX vs. ATV: Untamed	1-12	RSP	6	ja	3/08	ja	77%	Beständigkeit auf gehobenem Niveau: schnelle, unkomplizierte Offroad-Action!
MySims: Sky Heroes	1-10	ACT	12	-	1/11	-	75%	Wolkenaction zum Einsteigen und Mitfliegen.
naïf'd	1-12	RSP	12	-	1/11	-	80%	Laut, schnell und dreckig: Heavy Metal in Rennspiel-Verkleidung.
Namco Museum: Virtual Arcade	1-4	DIV	6	ja	4/09	-	73%	Interessant, wenn ihr die guten Titel noch nicht auf der Platte habt.
Naruto Shippuden Ultimate Ninja Storm 3	1-8	BEU	12	ja	5/13	-	76%	Naruto-Fans machen mit dem Kauf alles richtig. Wer kein Fan ist, sollte erst mit den Animes beginnen.
Naruto Shippuden Ultimate Ninja Storm 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 Masse bei etwas zu wenig Klasse.
Naruto: Rise of a Ninja	1-2	ACT	12	ja	1/08	-	86%	Ein Muss für jeden Fan, der Rest sollte es sich auch überlegen.
Naruto: The Broken Bond	1-4	BEU	12	ja	1/09	-	80%	Einer der besten Naruto-Titel, vor allem für Leute mit Ahnung.
Nascar 08	1-2	RSP	6	ja	1/08	-	69%	Enttäuschender Racer, besonders für 360-Verhältnisse.
Nascar 09 *	1-14	RSP	n.n.b.	-	5/08	-	80%	Nach dem letztjährigen Schleudertrauma wieder voll in der Spur!
Nat Geo Quiz: Wild Life	1-4	SIM	0	ja	5/10	-	72%	Prächtiger Fragemarathon einmal quer durch die Natur.
Naughty Bear	1-64	ACT	16	ja	6/10	ja	47%	30 Dosen Bärenmarke sind mit Sicherheit ergiebiger.
Naval Assault: The Killing Tide	1-4	ACT	12	ja	5/10	-	53%	So torpediert man erfolgreich den Spielspaß.
NBA 2K10	1-10	SPS	0	ja	7/09	ja	85%	Der krasse Slamdunk ist es nicht, aber der Ball geht in den Korb.
NBA 2K11	1-10	SPS	0	ja	3/11	-	91%	Der neue MVP in der Xbox-Basketballiga!
NBA 2K12	1-10	SPS	0	ja	7/11	-	89%	Der Titel wird gekont verteidigt. 2K Sports weiß, wie man dribbelt.
NBA 2K14 (One)	1-10	SPS	0	ja	3/14	ja	91%	Klasse Korb spektakulär! Im dem Sport ganz klar die alte und neue Referenz!
NBA 2K15 (One)	1-4	SPS	0	ja	1/15	ja	90%	Slam-Dunk! 2K Games und Visual Concepts versenken das Ding ohne Randberührung!
NBA 2K16 (One)	1-30	SPS	0	ja	1/16	ja	91%	Aufgrund vieler Verbesserungen in Sachen Modi und Technik auch in diesem Jahr der Genre-König.
NBA 2K6	1-4	SPS	0	ja	2/06	-	77%	Mit besserer Grafik wäre NBA Live 06 besiegt...
NBA 2K7	1-2	SPS	0	ja	1/07	-	87%	2007 hat 2K Games EA besiegt. Neue Basketball-Referenz.
NBA 2K9	1-10	SPS	0	ja	7/08	-	88%	Klarer Online-Donnerdunk in Richtung Mitbewerber.
NBA Ballers: Chosen One	1-2	SPS	0	ja	4/08	-	70%	Hübsche Dribbeleinlagen 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 Spielerie wie Dennis Rodman: Früher hässlich, aber gut, heute von den falschen Leuten überwacht.
NBA Live 15 (One)	1-2	SPS	0	ja	1/15	ja	64%	Spielerisch und technisch eine Weiterentwicklung im Vergleich zum Vorgänger. Aber noch ein weiter Weg!
NBA Live 16 (One)	1-10	SPS	0	ja	1/16	ja	58%	Verbessertes, mittelmäßiges Basketball-Spiel ohne Balancing in irgendeiner Form.
NBA Live 2007	1-2	SPS	0	ja	1/07	-	76%	Stilstand. Die minimalen Erweiterungen rechtfertigen noch keinen Preis.
NBA Street: Homecourt	1-4	SPS	0	ja	3/07	-	87%	Unkompliziertes, hübsches Basketballspiel. Der Gegenpol zu NBA Live!
NCAA Basketball 10 *	1-4	SPS	n.n.b.	ja	5/10	-	76%	Wer sich für die NCAA interessiert, darf auch Spiele importieren.
NCAA Football 09 *	1-4	SPS	n.n.b.	ja	6/08	-	80%	Den College-Jungs ist vor dem Touchdown die Technik verreckt.
NCAA Football 10 *	1-4	SPS	n.n.b.	ja	6/09	-	82%	Etwas übereinfacher College-Einsteiger, der zum Mitmachen animiert.
NCAA Football 11 *	1-4	SPS	n.n.b.	ja	6/10	-	83%	Sehr solide Collegebasis trifft sanfte Upgrade-Politur.
NCAA March Madness 07	1-4	SPS	n.n.b.	ja	3/07	-	80%	Spielt sich besser als NBA Live 07, bietet aber nur College-Basketball.
NCAA March Madness 08 *	1-4	SPS	n.n.b.	ja	2/08	-	75%	Etwas unterrenovierte Neuauflage des College-Sports.
NCIS	1	ADV	12	-	1/12	-	51%	Trotz Hightech-Krimi ziemlich anspruchslos.
Need for Speed (One)	1-8	RSP	12	ja	1/16	ja	74%	Ein halbgares Serien-Reboot, das zu viele Kompromisse eingeht und mit Online-Zwang nervt.
Need for Speed: Carbon	1-8	RSP	12	ja	1/07	ja	87%	Wenig Überraschungen, viel Altbewährtes: Mit Vollgas durch die Nacht!
Need for Speed: Hot Pursuit	1-16	RSP	12	ja	1/11	ja	90%	Need for Speed ist wieder da, wo es hingehört: ganz vorne!
Need for Speed: Most Wanted	1-2	RSP	12	ja	1/06	ja	86%	Voll geprügeltes 360-Debut: schicke Grafik, cooles Spiel, alles paletti!
Need for Speed: Most Wanted 2012	1-8	RSP	12	ja	12/12	-	80%	Das verunzte Auto-Wechsel-Konzept & die Stotter-Framerate verhindern den Hit
Need for Speed: ProStreet	1-8	RSP	0	ja	1/08	ja	83%	Alle Jahre wieder, aber diesmal besonders gut.
Need for Speed: Rivals	1-6	RSP	12	ja	1/14	ja	86%	Auf der One ist Rivals ein Topitel zum Start, von der 360-Version raten wir euch aber ab.
Need for Speed: Shift	1-8	RSP	6	ja	7/09	ja	88%	Gelungene Neuausrichtung, in Kernbereichen überzeugend. Aber da geht noch mehr!
Need for Speed: The Run	1-12	RSP	12	ja	1/12	-	83%	Need for Speed fährt auf Sicherheit - mutlos, aber souverän.
Need for Speed: Undercover	1-8	RSP	12	ja	1/09	ja	84%	Straßenraserei in gewohnter Qualität, aber mit technischen Schwierigkeiten.
Neverdead	1-4	ACT	18	ja	2/12	-	76%	Ost trifft West: Hoher Trash-Faktor mit Bedienungsmängeln.
NFL Tour	1-4	SPS	0	ja	3/08	-	64%	Vielleicht liegt es am Sport, vielleicht am Spiel. Es ist zum Einschlafen.
NHL 07	1-12	SPS	0	ja	6/06	-	85%	Mit teils sehr guten Neuheiten ausgestattet. Skills fehlen aber.
NHL 08	1-6	SPS	0	ja	6/07	-	90%	Sehr starkes Hockeyspiel, das sich online selbst zum Meister macht.
NHL 09	1-12	SPS	0	ja	6/08	-	88%	NHL leben, statt NHL spielen! EA öffnet ganz neue Online-Welten.
NHL 10	1-12	SPS	12	ja	6/09	-	89%	Das brutalste NHL-Spiel - daher auch das realistischste und beste.
NHL 11	1-12	SPS	12	ja	7/10	-	89%	Rasantes Karacho-Eishockey, das stets für eine Überraschung gut ist.
NHL 12	1-12	SPS	12	ja	7/11	-	89%	Die Eisskulptur wurde weiter verziert. Im Grunde aber Schnee vom letzten Jahr.
NHL 2K10	1-12	SPS	0	ja	7/09	-	82%	Klasse Eishockeyspiel, das aber für NHL 10 ins Eis beißen muss.
NHL 2K6	1-4	SPS	0	ja	2/06	-	76%	Schickes Hockeyfest mit lascher KI und netten Neuerungen. Geht noch besser.
NHL 2K7	1-2	SPS	0	-	1/07	-	88%	Eishockey ganz nach Wunsch. Sehr atmosphärisch.
Nickelodeon Dance *(k)	1-2	GSK	n.n.b.	-	2/12	-	63%	Prima Methode, um die Kids von der Couch zu kriegen.
Nier	1	ACT	16	-	4/10	-	79%	Was ganz Spezielles: In Ansätzen gut, aber technisch mierenkrank.
Night at the Museum: Battle of the Smithsonian *	1	GSK	n.n.b.	ja	5/09	-	40%	Wie der langweilige Schulausflug ins Museum, damals in der 3. Klasse.
Ninety-Nine Nights	1	ACT	16	ja	6/06	-	69%	Für kurze Zeit ganz lustig, aber dann macht sich Langeweile breit.
Ninety-Nine Nights II	1-2	ACT	18	-	6/10	-	42%	In jeder Hinsicht belanglos. Überlebt nicht mal eine Zockernacht.
Ninja Blade	1	ACT	16	-	3/09	-	76%	Nur die zweite, dafür vollkommen zufrieden stellende Wahl für Action-Puristen.
Ninja Gaiden II *	1	ACT	n.n.b.	-	5/08	-	83%	Gnadenloses Ninja-Schlachtfest. Für starke Nerven und Mägen.
No More Heroes: Heroes' Paradise *	1	ACT	n.n.b.	-	6/10	-	81%	Saubere Umsetzung eines außergewöhnlichen Wii-Spiels.
Oben	1-4	JNR	6	-	7/09	-	68%	Spielt beim Lizenz-Gespränge ebenfalls oben mit.
Omerta: City of Gangsters	1-2	STG	12	ja	3/13	-	72%	Könnte viel besser sein, wenn man für mehr Abwechslung und Feinschliff gesorgt hätte
Onchanbara: Bikini Samurai Squad	1-2	ACT	18	-	3/09	-	30%	Zwanzig Prozent auf alles. Außer Tiernahrung. Und zehn für die hüpfenden Hüpen.
Operation Flashpoint: Dragon Rising	1-8	EGO	16	ja	7/09	ja	71%	Wer vom Krieg nicht genug bekommt, kann sich hier gepflegt abkühlen 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 Massenkeilerei und vollkommen böse.
Overlord II	1-2	STG	16	ja	5/09	ja	87%	Gesteigerte Bösartigkeit = gesteigerter Spielspaß. Kahähähäh!
PDC World Championship Darts	1-4	SPS	0	ja	3/10	-	51%	Braucht dringend ein Bier als Zusatzperipherie.
PDC World Championship Darts: Pro Tour	1-8	SPS	0	-	2/11	-	60%	Daumendartspiel für die kleine Runde zwischendurch.
Perfect Dark Zero	1-16	EGO	16	ja	1/06	ja	88%	Schwache Story, schicke Kämpfe, stilvolle Cyberpunk-Atmosphäre.
Persona 4 Arena	1-8	BEU	12	ja	7/13	-	91%	Fantastische Kollabo aus Rollenspiel und Beat'em Up. Das macht auch euch zum Fan!
Persona 4 Arena Ultimax	1-2	BEU	16	ja	3/15	ja	88%	Verlangt viel, gibt aber auch umso mehr zurück: fabelhafter Prügel-RPG-Hybride für Kenner und Könner.
PES 2014	1-7	SPS	0	ja	11/13	ja	85%	Tief gehend und facettenreich, jedoch mit Schnitzern im Detail.
PES 2015 (One)	1-22	SPS	0	ja	1/15	ja	88%	Wenn die Lizenzen nicht das Wichtigste sind, der sollte dieses Jahr überlegen, ob er PES den Vorzug gibt.
PES 2016	1-22	SPS	0	ja	11/15	ja	90%	Spielerisch nahezu perfektes Fußballspiel mit kleinen Schwächen bei Technik, Präsentation und Lizenzen.
Phantasy Star Universe	1-6	RPG	12	ja	1/07	ja	72%	Schönes Spiel, aber vielleicht eine Spur zu „speziell“.
Pictionary: Ultimate Edition	1-4	SIM	0	-	2/12	-	73%	Ein Gesellschaftsspiel-Klassiker in seiner handlichsten Form. Nur für uDraw.
Pirates of the Caribbean: Am Ende der Welt	1-2	ACT	12	-	5/07	-	59%	Piratenfeeling, Chaos und stupide Säbelkämpfe. Über die Planke damit!
Planet 51: Das Spiel	1-2	ACT	6	-	1/10	-	59%	Die 357ste Standard-Versoftung für anspruchslöse Konsumenten.
Plants vs. Zombies: Garden Warfare 2 (One)	1-24	ACT	12	ja	5/16	ja	86%	Vergesst The Walking Dead und euren heimischen Gemüsegarten. Greift lieber hier zu!
Pocketbike Racer *	1-4	RSP	n.n.b.	ja	2/07	-	43%	Wenn es ein Burger-King-Spiel sein soll, dann dieses.
Port Royale 3	1-4	SIM	6	-	10/12	-	81%	Angepasste Steuerung, ein komplexes Handelssystem 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	RPG	18	ja	5/06	ja	86%	Eine Mischung aus Doom, Quake, Silent Hill und Sitting Bull. Verrückt.
Prince of Persia	1	ACT	12	-	1/09	ja	92%	Grandioses Comeback des orientalischen Speedrun-Akrobaten!
Prince of Persia: Die vergessene Zeit	1	ACT	12	-	4/10	ja	85%	Alles locker im Orient: Dieser Prinz kann wieder überzeugen.
Prince of Persia: Epilog (Add-On)	1	ACT	12	-	3/09	ja	74%	Zwei bis drei Stunden Zusatzmaterial. Für Fans des Spiels.
Prison Break: The Conspiracy	1-2	ACT	16	-	3/10	ja	81%	Ein Vorbild für alle Nachzügler. So sollte ein Lizenzspiel aussehen.
Pro Evolution Soccer 2008	1-2	SPS	0	ja	1/08	-	90%	PES 2008 löst PES 6 als bestes Fußballspiel ab.
Pro Evolution Soccer 2009	1-4	SPS	0	ja	7/08	-	89%	PES muss Federn lassen, rettet die drei Punkte aber noch mal über die Zeit.
Pro Evolution Soccer 2010	1-4	SPS	0	ja	7/09	-	87%	Tolles Spiel, aber in dieser Saison wird man nur Vizemeister.
Pro Evolution Soccer 2011	1-7	SPS	0	ja	7/10	-	89%	PES macht in der Offensive mächtig Druck. Aber FIFA steht hinten kompakt.
Pro Evolution Soccer 2012	1-7	SPS	0	ja	7/11	-	87%	Özil, Götze und Müller würden es mögen. Die spielerische Alternative zum Vorgänger.
Pro Evolution Soccer 2013	1-8	SPS	0	ja	12/12	-	90%	Hätte PES jetzt noch ein Lizenzpaket, wäre es wohl mit FIFA endlich auf Augenhöhe.
Pro Evolution Soccer 6	1-2	SPS	0	-	1/07	-	90%	Erneut die beste Fußballsimulation auf dem Markt. Der Einstieg lohnt sich.
Project Cars (One)	1-16	RSP	0	ja	7/15	ja	87%	Toller Hochgeschwindigkeits-Titel, der sowohl als knallharte Simulation als auch als Arcade-Spaß taugt.
Project Gotham Racing 3	1-8	RSP	0	ja	1/06	-	90%	Gewohnt erstklassiger Racer in brachialer Prachtproptik.

TITEL	SPIELER	GENRE	USK	LIVE	TEST IN	DIREKT-KAUF	WERTUNG	FAZIT
Project Gotham Racing 4	1-8	RSP	16	ja	1/08	-	90%	Genialer Mix aus Arcade und Simulation. Kudos, gibt mir mehr Kudos!
Project Spark (One)	1-4	SIM	12	ja	1/15	ja	75%	Wer schon immer mal sein eigenes kleines Spielchen entwickeln wollte, ist mit Spark ordentlich beraten.
Project Sylphed	1-4	ACT	12	-	5/07	-	71%	Rasant und bunt und bastelfreudig. Aber leider ohne Druck aus Genre.
Pure	1-16	RSP	6	ja	7/08	-	86%	Das pure Offroad-Vergnügen: Schnell, actionreich und ungemein motivierend!
Pure Football	1-4	SPS	0	ja	5/10	ja	74%	FIFA- oder PES-Verweigerer bekommen eine günstige Action-Kick-Alternative.
Quake 4	1-16	EGO	18	ja	1/06	-	81%	Traditionelles Quake. Die Grafik unterfordert aber die Konsole.
Quantum Theory	1-8	ACT	16	ja	7/10	-	67%	An sich ganz okay, letzten Endes aber zu altbacken.
R.U.S.E.	1-4	STG	12	ja	6/10	ja	86%	Boswillige Täuschung: ein Kriegsspiel, das an Poker erinnert.
Rabbids: Alive & Kicking (k)	1-16	GSK	0	-	1/12	-	75%	Sie lieben, 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%	Hartgummispartaner für Rennsportpuristen und Autoliebhhaber.
Rage	1-6	EGO	18	ja	7/11	-	90%	Als Shooter ein Leuchter, 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: Inmitten der Sünde gibt's taktischen Terror.
Rainbow Six: Vegas 2	1-16	EGO	16	ja	3/08	ja	82%	Spielerisch so klasse wie das Original, aber als Fortsetzung zu wenig Neues.
Rambo: The Video Game	1-2	ACT	18	-	5/14	ja	38%	Failschooter statt Railschooter: Technik von vorgestern mit einer Steuerung, die unpräziser nicht sein kann.
Rango	1	JNR	12	-	3/11	-	74%	Gute-Laune-Hüpfspiel, nicht nur für Freunde des Films.
Rapala Fishing Frenzy 2009	1	SIM	0	-	2/09	ja	38%	Auf der Xbox bestenfalls ein Silberfischchen.
Rapala Pro Bass Fishing	1-2	SIM	0	-	1/11	ja	61%	Geht mit einem sehr viel leckeren Köder auf Spielerfang.
Rare Replay	1-32	DIV	18	ja	11/15	ja	74%	Für sich genommen sind einige Topfittel dabei, als Sammlerstück aber nur gehobenes Mittelmaß.
Ratatouille	1-4	JNR	0	-	1/08	-	52%	Wäre selbst komplett repariert noch nix Dolles.
Raven Squad	1-2	ACT	16	ja	7/09	-	31%	Der Einsatz ist fehlgeschlagen: Strunzunds Rumgeballer, von Taktik keine Spur.
Rayman Legends	1-4	JNR	6	-	11/13	ja	91%	Fantasievoll, witzig und spielerisch top: Rayman Legends ist eines der besten Xbox-360-Hüpfspiele.
Rayman Origins	1-4	JNR	6	-	1/12	-	91%	Auf diesen Rayman werden nicht nur die Rabbids eifersüchtig sein.
Rayman Raving Rabbids	1-4	GSK	0	ja	4/07	ja	70%	Auf Wii ein Minispiel-El-Dorado, auf Xbox 360 eher mittelmäßig.
Record of Agarest War *	1	RPG	n.n.b.	-	6/10	-	70%	Standard-Strategie JRPG plus Vererbungstheorie.
Red Dead Redemption	1-16	ACT	18	ja	5/10	ja	93%	Besser als GTA: Fantastisches Westernabenteuer, das jeder erlebt haben muss.
Red Faction: Armageddon	1-4	ACT	18	ja	4/11	ja	85%	Eine prächtige Zerstörungssorgie in und auf dem Mars. Linear und hart.
Red Faction: Guerrilla	1-16	ACT	18	ja	5/09	ja	79%	Rambo besiegt Marx: Viel spaßiges Geballere, wenig Inhalt.
Remember Me	1	ACT	16	-	7/13	-	73%	Dieses Abenteuer ist zu gewöhnlich und nicht genug zu Ende gedacht, um in Erinnerung zu bleiben.
Resident Evil 5	1-2	ACT	18	ja	3/09	ja	93%	Klarer Pflichtkauf. Technisch 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-Wurzeln hinter sich und etabliert sich als vollwertiger Serienabieger.
Resonance of Fate	1	RPG	16	-	3/10	ja	85%	So könnte man sich Matrix in Japan vorstellen. Durchladen und los!
Ride (One)	1-12	RSP	0	ja	7/15	ja	78%	Dank der tollen Fahrphysik und der gigantischen Bikeauswahl macht's Spaß, an der Technik hapert's.
Ridge Racer 6	1-14	RSP	12	ja	1/06	-	71%	Laufwamer Aufguss einer Kultserie. Von „Next Generation“ keine Spur.
Ridge Racer: Unbounded	1-8	RSP	12	ja	3/12	-	71%	Krude Mischung aus Burnout und Need for Speed.
Rio	1-4	GSK	0	-	4/11	ja	60%	Unter seinen Minispiel-Kollegen noch nicht ganz flügge.
Rise of Nightmares * (k)	1	ACT	n.n.b.	-	7/11	-	45%	Fürchten muss man sich hier nur vor dem nächsten Schalterrätzel.
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%	Lahme 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 schlampert.
Risen 2: Dark Waters	1	RPG	12	-	10/12	-	65%	Die miese Portierung lässt das einst strahlende Piraten-RPG in eher trübem Licht erscheinen.
Risen 3: Titan Lords	1	RPG	12	-	11/14	ja	68%	Gute Mischung, massig Quests, wunderbare Mischung aus Mittelalter und Karibik und ein grausiger Port.
Rock Band	1-4	GSK	0	ja	4/08	-	93%	Wir sind unwürdig! Wir sind unwürdig! ("auf die Knie!")
Rock Band 2	1-4	GSK	0	ja	1/09	-	91%	Schwächere Songs, bessere Instrumente. Aber immer noch eine Wucht.
Rock Band 3	1-7	GSK	0	ja	1/11	ja	85%	Kratz an der vergoldeten Oberfläche zur Simulation.
Rock Band 4 (One)	1-4	GSK	0	ja	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 letzen, aber der Preis für den geringen Inhalt ist hoch.
Rock Band: Country Track Pack *	1-4	GSK	n.n.b.	ja	5/10	-	59%	Wurde als Pack hierzulande nicht veröffentlicht. Der Import lohnt aber nicht.
Rock Band: Track Pack Classic Rock *	1-4	GSK	n.n.b.	ja	5/10	-	59%	Auch hier ist ein einzelner Import zu teuer für das Gebotene.
Rock Revolution	1-6	GSK	0	ja	4/09	-	44%	Die Revolution ist vorbei, bevor sie richtig angefangen hat.
Rocksmith 2014	1-2	GSK	6	-	1/14	ja	83%	Tolles Stückchen Lernsoftware, das zum ernsthaften 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 Gitarristen.
RTL Winter Sports 2009: The Next Challenge	1-4	SPS	0	-	1/09	-	74%	Nicht mehr als nötig und nicht weniger als gefordert.
RTL Winter Sports 2010: The Great Tournament	1-4	SPS	0	ja	1/10	-	76%	RTLS Wintersport kämpft sich im Massenstart weiter nach vorne.
Rugby League Live *	1-4	SIM	n.n.b.	ja	7/10	-	40%	Vier blaue Flecke und Quetschungen auf Disc!
Rugby World Cup 2011	1-4	SPS	0	ja	7/11	-	44%	Der CPU geht's auf die Knochen, dem Spieler auf die Augen.
Rumble Roses XX	1-4	BEU	12	ja	4/06	-	67%	Sexbomben prügeln sich eher mittelmäßig im Wrestling-Sing.
Ryse: Son of Rome	1-2	ACT	18	ja	1/14	ja	66%	Die Optik ruset viel raus, aber ansonsten steckt in diesem antiken Spektakel zu viel heiße Luft.
Saboteur	1	ACT	18	-	2/10	-	73%	So richtig lustig scheinen die Entwickler nicht mehr gehabt zu haben.
Sacred 2: Fallen Angel	1-4	RPG	16	ja	4/09	ja	85%	Fantasy-Rollenspiel nach Lehrbuch mit ein paar Seiten aus dem Witzbuch.
Sacred 3	1-4	ACT	12	ja	9/14	ja	59%	Die großen Unterschiede zu den alten Teilen sind nicht das Problem, Sacred 3 scheitert an sich selbst.
Saints Row	1-12	ACT	18	ja	6/06	-	87%	Wurde den Erwartungen absolut gerecht. Kaufgrund für die Xbox 360!
Saints Row 2	1-12	ACT	18	ja	7/08	ja	79%	Nicht schlecht, beißt aber hinterm Vorgänger und dem großen Vorbild zurück.
Saints Row 4	1-2	ACT	18	ja	11/13	ja	86%	In Sachen Wahnsinn toppt der vierte Teil den Vorgänger locker, die Technik ist aber deutlich veraltet.
Saints Row: Gat out of Hell (One)	1-2	ACT	18	ja	3/15	ja	80%	Durchgeknallt und unterhaltsam, aber auch optisch anti. Teil fünf muss dringend an die Technik ran!
Saints Row: The Third	1-2	ACT	18	ja	1/12	-	86%	Schnallt den Strap-on um. Jetzt wird's richtig zotig!
Samurai Showdown: Sen *	1-2	BEU	n.n.b.	-	4/10	-	53%	Nostalgieprügelspiel aus gefühl 2006.
Samurai Warriors 2	1-4	ACT	12	ja	1/07	-	66%	PS2-Portierung ohne echten Kaufanreiz.
Samurai Warriors 2: Empires *	1-2	ACT	n.n.b.	ja	3/07	-	68%	Immer noch recht lustlos, aber langsam schleichen sich neue Features ein.
Saw	1	ADV	18	-	1/10	-	61%	Benutze "schartige Axt" mit „Aorta“... Hurra!
Saw II: Flesh & Blood	1	ACT	18	-	7/10	-	65%	Mörderisch gut ist was anderes, doch die Falle hat sich gelockert.
SBK 08	1-8	RSP	6	ja	6/08	-	70%	Nichts Außergewöhnliches. Für Motorsport-Interessierte aber empfehlenswert.
SBK 09	1-12	RSP	0	ja	5/09	-	60%	Stilstand 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 so much etwas zu zaghaft.
SBK X: Superbike World Championship	1-16	RSP	0	ja	4/10	ja	78%	Deutliche Verbesserung in allen Bereichen. Helm ab, so muss das sein!
Scene i? Ganz großes Kino	1-4	SIM	0	-	2/10	-	59%	Da muss man den roten Teppich wieder ein wenig einrollen.
Scene i? Kinohits	1-4	GSK	12	ja	1/09	-	72%	Ein Quizspiel eben: Taugt mit mehreren Spielern, versagt jedoch alleine.
Scene i? Lights, Camera, Action!	1-4	GSK	0	-	2/08	-	70%	Ein Filmquiz mit spröder Präsentation. Und: Wo ist der Kameraeinsatz?
Sébastien Loeb Rally Evo (One)	1-16	RSP	0	ja	3/16	ja	62%	Guter Umfang, altbackene Technik, mieses Fahrverhalten. Da bleiben wir lieber bei Dirt 3 und Dirt Rally.
Secret Service *	1	n.n.b.	-	-	2/09	-	46%	Ganz dünnes Shootersüppchen ohne Fleischbeilage.
Section 8	1-32	EGO	16	ja	7/09	-	70%	Die Konkurrenz ist Jahre voraus. Schlechter Zeitpunkt.
Sega Mega Drive Ultimate Collection	1-2	DIV	12	-	2/09	-	85%	Wahrlich eine "ultimative" Retro-Sammlung. Mehr kann man sich kaum wünschen.
Sega Rally	1-6	RSP	0	ja	6/07	-	92%	Wie erhofft: Es ist Sega Rally und es ist einfach geil! Feddich, aus!
Sega Superstars Tennis	1-4	SPS	6	ja	3/08	ja	84%	Spiel, Satz und Sieg - Sonic Tennis auf der 360, für jedermann.
Serious Sam HD	1-8	SPS	18	ja	4/11	-	72%	Zum Nachladen habt ihr zwischen den Spielwechseln Zeit.
Sesamstraße: Es war einmal ein Monster (k)	1-2	GSK	0	-	1/12	-	70%	Die Sesamstraße zum sehr aktiven Mitspielen.
Shadowrun	1-16	ACT	18	ja	5/07	ja	63%	Als Zugabe zu einer Solo-Shooter-Kampagne wäre 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	SPS	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 Softwarepump raus.
Silent Hill HD Collection	1	ADV	18	-	3/12	-	85%	30 Euro fürs Spiel, 3 Euro für den Baldrian-Tee.
Silent Hill: Downpour	1	ADV	18	-	3/12	-	82%	Silent Hill ist noch nicht wieder ganz fit, aber auf dem Weg der Besserung.
Silent Hill: Homecoming	1	ADV	18	-	2/09	-	75%	Benötigt eine Revolution, um an alte Leistungen anknüpfen zu können.
Singularity	1-12	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%	Verdammt nah am echten Skateboard. Und das ist ein sehr schwieriger Sport.
skate 3	1-6	SPS	12	ja	4/10	-	84%	Skate muss aufpassen, sonst rollt es sich so schnell aus wie Mr. Hawk.
Skylanders: Giants	1-2	ADV	6	-	1/13	-	79%	Die Klasse Hardware ist stabil aufgestellt, jetzt ist es an der Zeit für die spielerische Weiterentwicklung.
Skylanders: Spyro's Adventure	1-2	ADV	6	-	1/12	-	77%	Als Drache 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%	Reale Figuren und eine riesige Spielwelt in gewohnter Top-Qualität, dazu neue starke Ideen. Prima!
Sleeping Dogs	1	ACT	18	-	10/12	-	85%	Perfekt für den Kurztrip nach Hongkong: Einlegen, Spaß haben, Gangster verkloppen!
Smash Court Tennis 3	1-4	SPS	0	ja	7/08	-	62%	Ausgespielt: Gegen die starke Konkurrenz verliert Smash Court haushoch.

TITEL	SPIELER	GENRE	USK	LIVE	TEST IN	DIREKT-KAUF	WERTUNG	FAZIT
Sneak King *	1-12	ACT	n.n.b.	-	2/07	-	39%	Die Definition von Schleich-Werbung!
Sniper Elite 3 (One)	1-12	ACT	18	ja	9/14	ja	75%	Rettet sich trotz unspektakulärer Handlung durch grunsolides Gameplay und raffinierte Multiplayer-Modi.
Sniper: Ghost Warrior	1-8	EGO	18	ja	5/10	ja	70%	Ziel nicht ausgeschaltet, doch genug Zeit für einen zweiten Schuss bleibt.
Sniper: Ghost Warrior 2	1-12	EGO	18	ja	5/13	-	65%	Ghost Warrior 2 sucht nicht so sehr einen Spieler als vielmehr eine menschliche Controllerkomponente.
Sonic & All-Stars Racing Transformed	1-10	RSP	6	ja	1/13	-	87%	Was Mario Kart auf Nintendo-Konsolen ist, stellt Sonic & All-Stars auf der 360 dar.
Sonic & Sega All-Stars Racing	1-8	RSP	6	ja	3/10	ja	84%	Wer braucht schon den dicken Klempner? Sonic kann's genauso gut!
Sonic Free Riders (k)	1-8	GSK	6	ja	1/11	ja	65%	Kommt einem Videospiel am nächsten, kränkt aber an Einfachheit.
Sonic Generations	1	JNR	6	-	1/12	-	85%	Tolles Geschenk zum 20-jährigen Geburtstag: Sonic, wie er sein sollte!
Sonic the Hedgehog	1-2	JNR	12	-	2/07	-	56%	Sonics 10-jähriges Jubiläum: Traurig, traurig...
Sonic Unleashed	1	JNR	12	-	2/09	ja	70%	Langsam wieder auf dem Weg nach oben, aber noch lange nicht an der Spitze.
Soul Calibur IV	1-2	BEU	16	ja	6/08	ja	88%	Nach wie vor tolles Beat'em-Up, nur sehr sparsam bei den Neuerungen.
Soul Calibur V	1-2	BEU	16	ja	2/12	-	88%	Verkauft nicht dem Teufel eure Seele, sondern spart sie für dieses Spiel auf.
South Park: Der Stab der Wahrheit	1	RPG	16	-	5/14	ja	83%	Ein ebenso respektloses wie unterhaltsames Gag-Feuerwerk mit etwas wenig spielerischer Substanz.
Spec Ops: The Line	1-8	ACT	18	ja	8/12	-	81%	Spielerisch solider Deckungs-Shooter mit kritischen Denksätzen statt glorifizierter Ballerei.
Spectral Force 3 *	1	RPG	n.n.b.	-	6/08	-	43%	Verschenktes Potential dank Langweiler-Story und Retro-Gameplay.
Spider-Man: Dimensions	1	ACT	12	-	7/10	-	83%	So gut sah Spidey noch nie aus - und das gleich vierfach!
Spider-Man: Edge of Time	1	ACT	12	-	1/12	-	58%	Geniale Idee, bei der Umsetzung schaltet sich der Spinnensinn dann ab.
Spider-Man: Freund oder Feind	1-2	BEU	12	-	1/08	-	65%	Nimmt sich selbst nicht sonderlich ernst, feiert dafür aber seine Wurzeln.
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 Spiegegefühl. 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 Ärgernissen.
Star Wars: Battlefront (One)	1-40	RPG	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 Sternenzorster.
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 Nicht-Besitzer.
Star Wars: The Force Unleashed II	1	ACT	16	-	1/11	-	69%	Klonkrieger hin oder her: Ein Jedi sollte keine Fließbandarbeit verrichten müssen.
Steel Battalion: Heavy Armor (k)	1-4	ACT	16	ja	8/12	-	64%	Kann das große Erbe aufgrund von Bedienungsängsten nicht ganz fortführen.
Stimmi's?	1-8	GSK	12	-	2/11	-	35%	Stellt dem Spiel doch mal die Frage, ob es wirklich funktioniert.
Stoked	1-8	SPS	6	ja	7/09	-	74%	Gestoked sind wir nicht. Aber die eine oder andere Abfahrt machen wir gerne.
Stoked: Big Air Edition	1-8	SPS	6	ja	3/11	-	77%	Der Berg ruft ein zweites Mal und bringt ein paar Freunde mit.
Stormrise	1-8	STG	16	ja	4/09	-	51%	Die stürmische Revolution flaut auf ein Lüftchen ab. Und müffelt etwas.
Street Fighter IV	1-2	BEU	12	ja	2/09	ja	92%	Der König lebt. Und hält der Konkurrenz vor Augen, wie man es richtig macht.
Street Fighter X Tekken	1-4	BEU	12	ja	3/12	-	90%	Experiment gelungen: 2D und 3D verstehen sich auch vereint in einem Spiel.
Stuntman: Ignition	1-8	RSP	16	ja	6/07	ja	76%	Kurz und hart, aber trotzdem unterhaltsam. Profizockern freuen sich!
Summer Athletics	1-4	SPS	0	-	6/08	-	61%	Dabei sein ist alles...
Summer Athletics 2009	1-4	SPS	0	-	6/09	-	60%	Spannend trifft Sparpreis, Version 1.1.
Summer Challenge: Athletics Tournament	1-4	SPS	0	-	6/10	-	57%	Entfernt sich mit jedem Jahr mehr vom Medaillentreppchen.
Sunset Overdrive (One)	1-8	ACT	16	ja	1/15	ja	82%	Toller Actionkracher mit vielen durchgeknallten Ideen, es fehlt aber an Abwechslung und Umfang.
Super Street Fighter IV	1-2	BEU	12	ja	4/10	ja	86%	Muss Federn lassen, ist aber immer noch sehr gut spielbar.
Super Street Fighter IV Arcade Edition	1-2	BEU	12	ja	5/11	-	86%	Eine neue Trainingseinheit für die Fans. Der Rest macht weiter Kniebeugen.
Superman: Das Spiel	1	ACT	12	-	2/07	-	48%	Der Mann aus Stahl mit dem Spiel aus Matsch. Mal wieder.
Superstars V8 Racing	1-12	RSP	0	ja	5/09	-	57%	Hier werden Profi-Rennfahrer ohne eigenes Verschulden zum blutigen Anfänger.
Superstars V8: Next Challenge	1-16	RSP	0	ja	3/10	-	70%	Schon besser als der Vorgänger, aber weiterhin mit viel Luft nach oben.
Supremacy MMA	1-12	SPS	18	ja	7/11	-	47%	Wer so viel Lebenssaft verliert, bleibt am Ende eben blutiger.
Supreme Commander 2	1-4	STG	12	ja	4/10	ja	73%	Große Massenschlachten auf Kosten von Grafik und Übersichtlichkeit.
Tales of Vesperia	1	JNR	12	-	4/07	-	80%	Welcher JRPGler kann widerstehen, wenn ihm diese Kulleraugen angucken?
Teenage Mutant Ninja Turtles	1	JNR	12	-	4/07	-	74%	Positive Überraschung. Ahnelt spielerisch Prince of Persia.
Tekken 6	1-2	BEU	16	ja	1/10	ja	86%	Das Tekken-Dojo öffnet seine Pforten: Schreibt euch ein, der Winter dauert lange.
Tekken Tag Tournament 2	1-4	BEU	16	ja	10/12	-	82%	Etwas altersschwacher, aber noch immer gelungener Team-Klopfer mit Unmengen an Kämpfern.
Tenchu Z	1-4	ACT	16	ja	5/07	-	57%	Ein Spiel sollte dem Spieler Spaß bringen. Nicht umgekehrt.
Terminator: Die Erlösung	1-2	ACT	16	-	5/09	ja	50%	Kommt 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%	Rapportable künstliche Racer-Welt mit leichten Technikdampfern.
Test Drive: Unlimited 2	1-8	RSP	6	ja	3/11	ja	75%	Groß dimensionierter Unlaubs-Racer, dem der nötige Fließschiff fehlt.
Tetris Evolution	1-16	GSK	0	ja	5/07	-	66%	Tetris ist ein klassisches Videospiel. Aber warum so überburt auf DVD?
The Amazing Spider-Man	1	ACT	12	-	10/12	-	75%	Die Storyline gähnt sich ihrem Ende zu, während der Spielspaß eher im Hintergrund die Fäden zieht.
The Amazing Spider-Man 2	1	ACT	12	-	7/14	ja	46%	Nur dann bedingt empfehlenswert, wenn ihr restlos alles aus dem Marvel-Universum zocken wollt.
The Beatles: Rock Band	1-6	GSK	0	ja	7/09	-	90%	Ein tolles Denkmal in programmierter Form.
The Biggest Loser: Ultimate Workout *(k)	1-4	GSK	n.n.b.	-	2/11	-	70%	Als Kinect-Projekt kein großer Verlierer.
The Bios-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-Einstaub, eigentlich nur für Black-Eyed-Peas-Fans.
The Book of Unwritten Tales 2 (One)	1	ADV	12	-	1/16	ja	83%	Einer der humorvollsten und schönsten Vertreter des Genres – ganz tolles Spiel für Kenner!
The Bureau: XCOM Declassified	1	ACT	18	-	11/13	ja	79%	Der nette Taktik-Einschlag und das gut durchdachte Interface heben The Bureau aus dem Action-Eierlei.
The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena	1-16	RPG	18	ja	4/09	ja	80%	Als Add-On Mittelmaß, als Gesamtpaket stark.
The Crew (One)	1-8	RSP	12	ja	3/15	ja	76%	Aus der riesigen Spielwelt und der zugrundeliegenden Idee hätte man deutlich mehr herausholen können.
The Cursed Crusade	1-2	ACT	18	ja	7/11	-	77%	Historisches Gewaltspektakel, das technisch nicht ganz reinhaut.
The Darkness 2	1-4	EGO	18	ja	3/12	-	87%	Brutaler Ego-Shooter mit dramaturgischen Höhepunkten.
The Elder Scrolls IV: Oblivion	1	RPG	12	-	4/06	ja	91%	Riesiges und erhabenes Fantasy-Epos der Superlativ.
The Elder Scrolls IV: Shivering Isles	1	RPG	16	-	4/07	ja	91%	Etwas verrückt, aber so fesselnd wie das Hauptprogramm.
The Elder Scrolls Online: Tamriel Unlimited (One)	1-∞	RPG	16	ja	9/15	ja	81%	Für viele Xbox-Spieler dürfte Tamriel Unlimited das erste Konsolen-MMORPG sein – und was für ein starkes!
The Elder Scrolls V: Skyrim	1	RPG	16	-	1/12	-	93%	Die Rollenspiel-Referenz: Ein Spiel für den nächsten Kerker-Aufenthalt.
The Evil Within (One)	1	ADV	18	-	1/15	ja	91%	Beweist eindrucksvoll, wie viel Leben noch im Horror-Genre steckt!
The First Templar	1-2	ACT	16	ja	5/11	-	48%	Man sollte einen Kreuzzug gegen schlampig gemachte Spiele führen.
The Gunstringer (k)	1-2	ACT	12	ja	7/11	-	77%	So sieht das aus, wenn Kasper und Winchester sich „Hallo“ sagen.
The King of Fighters XII	1-2	BEU	12	ja	6/09	-	82%	Schwacher Umfang trifft auf innere Stärken.
The King of Fighters XIII	1-2	BEU	12	ja	1/12	-	90%	Überraschungs-Knaller voll auf die Nase. Genau so soll KoF aussehen!
The Last Remnant	1	RPG	12	-	1/09	-	76%	Episches Massenschlachten im JRPG-Korsett. Passt noch nicht so ganz.
The Lego Movie Video Game	1-2	ACT	6	-	7/14	ja	77%	Rasenter Lego-Spaß, der jedoch Gameplay-Schwächen offenbart. Eine kleine Enttäuschung.
The Orange Box	1-16	EGO	18	ja	1/08	-	95%	Mehr Wert werdet ihr für Geld nicht im Spielregal bekommen.
The Walking Dead: Survival Instinct	1	RPG	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 Rollenspiele: Unterhaltung auf höchstem Niveau.
The Witcher 3: Wild Hunt (One)	1	RPG	18	-	7/15	ja	90%	CD Projekt haben das Meisterwerk abgeliefert, das sich die Fans erhofft haben. Eines der besten RPGs!
Thief (One)	1	ADV	16	-	5/14	ja	76%	Bietet starke Atmosphäre und Serien-Kult, steht sich mit nervigen Details & Bugs aber oft selbst im Weg.
This War of Mine: The Little Ones (One)	1	SIM	16	-	3/16	ja	86%	Eine besondere Anti-Kriegs-Simulation – eindringlich, intensiv und spielerisch großartig.
Thor: God of Thunder	1	ACT	16	-	4/11	-	70%	Mjölnir hat etwas Rost angesetzt. War wohl nicht lang genug in der Schmiede.
Thrillville: Verrückte Achterbahn	1-4	GSK	6	-	1/08	-	76%	Trotz fehlender Zuckerwatensimulation: Prima Partyspiel mit Bastelansatz.
Tiger Woods PGA Tour 06	1-4	SPS	0	ja	1/06	-	84%	Der Golfmias in HiRes. Da geht aber noch mehr.
Tiger Woods PGA Tour 08	1-4	SPS	0	ja	6/07	-	86%	Referenz-Golfspiel mit dezenten, frischen Updates.
Tiger Woods PGA Tour 10	1-4	SPS	0	ja	5/09	-	86%	Der Tiger ist noch immer hungrig – Golfen auf Top-Niveau!
Tiger Woods PGA Tour 12: The Masters	1-4	SPS	0	ja	4/11	-	85%	Zwei Teile Putt-Putt, ein Teil Panorama.
Tiger Woods PGA Tour 14	1-24	SPS	0	ja	5/13	-	87%	Auch der neueste Tiger Woods hat wieder massig Spielspaß und 20 Originalplätze an Bord.
Tiger Woods PGA Tour 2007	1-2	SPS	0	ja	1/07	-	86%	Woods hat wie im echten Sport keine Konkurrenz. Wir warten auf Vijay Singh.
Tiger Woods PGA Tour 11	1-24	SPS	0	ja	5/10	-	87%	Bewährte Golf-Qualität, verfeinert mit sinnvollen Neuerungen.
TimeShift	1-16	EGO	18	ja	1/08	ja	80%	Let's go back in time! Zeitreisen leicht gemacht!
Tischtennis	1-8	SPS	0	ja	5/06	ja	80%	Sportlich, schlank und schnell: Tischtennis in Reinform.
Titanfall (One)	6-12	EGO	18	ja	5/14	ja	82%	Nicht die angekündigte Revolution, aber sehr wohl der richtige Schritt in eine verheißungsvolle Zukunft.
TNA Impact	1-4	SPS	16	ja	7/08	-	71%	Vielversprechender Newcomer mit starkem Einstand!
Tom Clancy's The Division (One)	1-∞	ACT	18	ja	5/16	ja	77%	Eine tolle Koop-Gaudi mit super Spielwelt, aber auf Dauer wird es aufgrund der Endgame-Mängel öde.
Tom Clancy's EndWar	1-4	STG	16	ja	1/09	ja	85%	Magazin 1 an Leser 4.017: Neues Spiegegefühl, nur auf Dauer zu reglementiert.
Tom Clancy's H.A.W.X	1-16	ACT	16	ja	3/09	ja	84%	Über den Wolken verfliegt Scheinpatriotismus – der Flugspaß bleibt.
Tom Clancy's H.A.W.X. 2	1-4	ACT	16	ja	6/10	-	83%	Gute Fortsetzung, die aber zu früh kam. Ahnelt dem Vorgänger zu sehr.
Tomb Raider	1-8	ACT	18	ja	5/13	-	90%	Der Grundstein ist gelegt, jetzt müssen nur noch die überflüssigen Elemente über Bord geworfen werden.
Tomb Raider: Anniversary	1	ACT	16	-	1/08	ja	80%	Gutes Adventure zum absoluten Sparpreis!
Tomb Raider: Definitive Edition (One)	1-8	ACT	18	ja	3/14	ja	86%	Die Neuerungen im Vergleich zum Original halten sich in Grenzen, trotzdem ein sehr gutes Spiel.
Tomb Raider: Legend	1	ACT	16	-	4/06	ja	85%	Stark-simples Adventure plus Luxustexturen.

TITEL	SPIELER	GENRE	USK	LIVE	TEST IN	DIREKT-KAUF	WERTUNG	FAZIT
Tomb Raider: Underworld	1	ACT	12	-	1/09	ja	87%	Von wegen Unterwelt: Laras neuestes Abenteuer ist einfach himmlisch!
Tomb Raider: Underworld: Laras Schatten (Add-On)	1	ACT	12	-	3/09	ja	78%	Zwei Stunden Zusatzmaterial mit hohem Spillergehalt.
Tony Hawk: RIDE	1-4	SPS	0	ja	1/10	-	73%	Kein Slam, aber auch kein sauber gestandener Drive. Eine cheesy Premiere.
Tony Hawk: SHRED	1-8	SPS	0	-	1/11	-	78%	Hier rollt der Spielspaß bequem die Rampe rauf.
Tony Hawk's Pro Skater 5 (One)	1-20	SPS	6	ja	1/16	ja	28%	Schmerzhafter als eine Schlägerei mit Mike Vallely. 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, auflauern - ist das „euer Ding“, dann schlägt zu.
Top Spin 2	1-4	SPS	0	ja	3/06	-	86%	Ja, geht doch! Unterhaltsames Tennis für Anfänger und Profis.
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.
Top Story 3: Das Videospiel	1-2	ACT	12	-	6/10	ja	79%	Definitiv eine der besseren Filmumsetzungen. Hut ab, Cowboy!
Transformers 3	1-10	ACT	12	ja	6/11	ja	58%	Läuft für Fans zwar noch zuverlässig, setzt aber deutlich 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%	Actionpurist, 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%	Schicke, direkte Videospielumsetzung des Klassikers.
Tron Evolution	1-10	ACT	12	ja	2/11	ja	67%	Ist irgendwo bei Windows 98 anzusehen. Früher gut, heute ganz okay.
Tropico 3	1	SIM	12	-	5/10	ja	80%	Zigarre in den Mund und unmoralische Politik machen.
Tropico 4	1	SIM	12	-	1/12	-	78%	Zigarre auspacken, Rumflasche öffnen und sich direkt vor die Konsole lümmeln.
Tropico 5	1-2	STG	12	ja	1/15	ja	73%	Ein wunderbares Spiel, das die schlechte Grafik auf der Xbox 360 nicht verdient hat. Wir raten zum PC.
Turning Point: The Fall of Liberty	1-8	EGO	18	ja	4/08	-	42%	Wo ist ein ABC-Luftschutzbunker, wenn man ihn braucht?
Turok	1-16	EGO	18	ja	2/08	-	88%	Grafisch opulente Saurierjagd mit Megawummern in virtuellen Dschungel.
Two Worlds	1-8	RPG	12	ja	6/07	ja	80%	Fett ausstaffiertes Epos-Rollenspiel mit dem nächsten PC-Wurzel.
Two Worlds II	1-8	RPG	16	ja	7/10	-	92%	Riesig, fesselnd und an den richtigen Stellen verbessert. Top-RPG!
Two Worlds II GOTY Edition	1-8	RPG	16	ja	7/11	-	92%	Antaloor in vollem Umfang. Optimal, um lange Herbstabende einzuläuten.
uDraw	1	GSK	0	-	2/12	-	80%	Jeder Fernseher ist nur eine gut getarnte Staffelei.
UEFA Champions League 2007	1-16	SPS	0	ja	3/07	-	86%	Bietet genau das, was FIFA 07 vermissen ließ, plus den neuen Kartenmodus.
UEFA Euro 2008	1-10	SPS	0	ja	3/08	-	80%	Wer volles EM-Flair möchte, kommt trotz FIFA 08 um diesen Titel nicht herum.
UFC Personal Trainer: The Ultimate Fitness-System (k)	1-2	SPS	0	ja	6/11	ja	81%	Hier steckt Testosteron drin. Eines der besten Fitnessspiele auf der 360.
UFC Undisputed 2009	1-2	BEU	18	ja	5/09	ja	87%	So prügelt keine Konkurrenz: Kompromisslos gutes Beat'em-Up, nicht nur für Fans.
UFC Undisputed 2010	1-2	BEU	18	ja	5/10	-	88%	Leichte Steigerung, daher immer noch top. Die UFC macht sich.
UFC Undisputed 3	1-2	BEU	18	ja	2/12	-	88%	Zurück auf der Bildfläche: Die Pause hat UFC 3 gut getan.
Ultimate Marvel vs. Capcom 3	1-2	BEU	12	ja	1/12	-	87%	Bislang die beste Version der Comic-Kollabo.
Ultra Street Fighter IV	1-6	BEU	12	ja	9/14	ja	85%	Bietet keine großen Neuerungen, die dem Original gleichzusetzen wären, ist aber wieder ein Top-Prügler.
Under Defeat HD Deluxe Edition	1-2	ACT	12	-	3/13	-	76%	Retro-Gamer freuen sich auf ordentliche Arcade-Action mit gelungener Optik.
Universe at War: Angriffsziel Erde	1-4	STG	16	ja	3/08	-	81%	Gute Echtzeitstrategie, die Einsteiger aber deutlich überfordert.
Unravel (One)	1	GSK	6	-	5/16	ja	85%	Ein gefühlvoller Rätsel-Hüpfert mit unwiderlich schöner Präsentation, Grafik und Atmosphäre.
Unreal Tournament III	1-16	EGO	16	ja	6/08	-	83%	Tonnenweise Waffen, neue Fahrzeuge und viel Multiplayer.
Vampire Rain	1-8	ACT	18	ja	5/07	-	53%	Technisch zu alt, inhaltlich langweilig. Der Online-Modus rettet etwas Spaß.
Vanquish	1	ACT	18	-	7/10	ja	83%	Futuristische High-Tech-Ballergerie 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 Raseri. Vin Diesel in Bestform!
Virtua Fighter 5	1-2	BEU	16	ja	1/08	ja	92%	Der Großmeister des Beat'em-Ups verteidigt seine Position. Auch online!
Virtua Tennis 2009	1-4	SPS	0	ja	4/09	ja	92%	Wie ein Heiligenschein schwebt die Becker-Faust über diesem Spiel.
Virtua Tennis 3	1-4	SPS	0	ja	3/07	-	92%	Tennis für Anfänger, Fortgeschrittene und... alle anderen! Klasse!
Virtua Tennis 4	1-4	SPS	0	ja	4/11	-	87%	Die leicht zugängliche Tennis-Alternative zum Simulations-Kollegen.
Viva Piñata	1	SIM	0	-	2/07	ja	84%	Lustig, originell und anspruchsvoll - eine originelle Mischung!
Viva Piñata: Chaos im Paradies	1-4	SIM	0	ja	7/08	ja	85%	Klassisches Update: Im Grunde wie gehabt, nur alles ein bisschen besser.
Viva Piñata: Party Animals	1-4	GSK	0	ja	1/08	ja	57%	Da helfen auch kein Wein, Wein und Gesang - diese „Party“ ist ein Gähner.
Wall-E	1-4	ADV	6	ja	7/08	-	58%	Etwas seltsam abgeschmeckte Lizenzsoftware von der Stange.
Wanted: Weapons of Fate	1	ACT	18	-	4/09	-	70%	Kurz und monoton, nur für Fans der Vorlage einen Blick wert.
Warhammer 40,000: Space Marine	1-16	ACT	18	ja	7/11	-	75%	Grober Action-Kriegshammer, den man gerne gern Orkschädle krachen lässt.
Warhammer: Battle March	1-4	STG	16	ja	6/08	-	81%	Packender Strategiehammer, nur etwas knifflig, was die Steuerung angeht.
Warriors Orochi	1-2	BEU	12	-	1/08	-	53%	Trotz zum Bersten gefüllter Waffenkammer eine blutleere Schlägerei.
Warriors Orochi 2	1-2	ACT	12	-	3/09	-	51%	Spiele, die die Welt nicht wirklich braucht...
Warriors Orochi 3 Ultimate	1-2	ACT	12	-	11/14	ja	65%	Der Ablauf der Schlachten bleibt stets gleich, was das Spiel auf Dauer leider etwas zu eintönig gestaltet.
Warriors: Legends of Troy	1-2	BEU	12	-	3/11	-	51%	Bei solchen Feinden wird aus Achilles keine Legende.
Wartech: Senko no Ronde	1-2	ACT	12	ja	4/07	-	65%	Overstyltes Mech-Gekloppe für Extrem-Otakus.
Watch Dogs	1-8	ACT	18	ja	7/14	ja	83%	Ein gelungener Paranoia-Trip, der aber noch reichlich Luft nach oben hat. Ruft nach einer Fortsetzung!
Way of the Samurai 3	1	ACT	16	-	3/10	ja	75%	Ein ganz besonderer 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 grundsolides Add-on zu einem fairen Preis. Nicht so beklemmend wie das Original, dafür mit Kult-Burg.
Wolfgang mit Aussicht auf Fleischbällchen	1-2	JNR	6	-	2/10	ja	67%	Ordentliches Lizenzhüpferndes Spiel mit kalorienreichem Flair.
World Championship Football 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%	Verjuebelt den Anschaffungspreis lieber in einer gemächlichen Pokerrunde.
World of Tanks	1-30	ACT	12	ja	5/14	ja	86%	Auch ohne Echtdgeld-Käufe macht's Spaß - nur keine falsche Scheu!
World of the Outlaws: Sprint Cars	1-8	RSP	0	ja	5/10	ja	51%	Uninspiriertes Schlammfahren im Kreis.
World Series of Poker 2008	1-4	SPS	0	-	2/08	-	80%	Ein Pokerspiel, das viel checkt und noch mehr raist.
World Snooker Championship 2007	1-2	SIM	0	ja	2/07	-	72%	Tja, es ist ein Billard-Spiel. Genau so, wie man sich eins vorstellt.
Worlds of Warcraft (One)	1-4	STG	6	ja	9/14	ja	70%	Einerseits macht es Spaß, andererseits ändert sich kaum etwas - mit Freunden nach wie vor eine Gaudi.
WR3: FIA World Rally Championship	1-16	RSP	0	ja	7/11	-	72%	Verpasst die Chance, sich weiter vorn im Feld zu platzieren.
WR3: World Rally Championship	1-16	RSP	0	ja	12/12	-	84%	Abwechslungsreiche Kurse & ein hervorragend-realistisches Fahrgefühl bürgen für Top-Rallye-Spaß.
WR3 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 Gameplay-schwächen hinweg.
WWE 2K16 (One)	1-6	SPS	16	ja	1/16	ja	76%	Großer Umfang, aber technisch und spielerisch ein Schritt in die falsche Richtung.
WWE All Stars	1-4	BEU	16	ja	4/11	ja	73%	Muskelumfang vergrößert, Inhalt nimmt ab: Das etwas andere Wrestling-Game.
WWE Smackdown vs. Raw 2007	1-6	SPS	16	ja	1/07	-	92%	Sound okay, Grafik okay, Spielspaß 1a, Wrestling, Ok!
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 durchschlagkräftig.
WWE Smackdown vs. Raw 2010	1-4	SPS	16	ja	7/09	-	84%	Dank motivierender Spielmodi ein Schritt in Richtung Meisterschaftsgürtel.
WWE Smackdown vs. Raw 2011	1-12	SPS	16	ja	1/11	-	85%	Nicht das beste SDvR aller Zeiten, aber das beste SDvR seit langem!
WWE: Legends of Wrestlemania	1-4	SPS	12	ja	3/09	ja	78%	Alte Klassiker im neuen Gewand. Für Fans ein Traum, Brother!
X-Blades	1	ACT	12	-	3/09	-	65%	Erst Hoffnung, dann Ernüchterung: Hinter der Fassade bröckelt die Substanz.
XCOM: Enemy Unknown	1-2	STG	0	ja	12/12	-	91%	Strategie von einem anderen Stern: Firaxis holt sich den Konsolen-Taktikthron.
XCOM: Enemy Within	1-2	STG	16	ja	1/14	ja	91%	Ihr werdet es lieben, XCOM zu hassen! Trotz technischer Aussetzer ein fantastisches Strategie-Game.
X-Factor	1-4	GSK	0	-	1/11	-	55%	Karaoke-Spaß von A bis C, aber nicht bis X.
X-Men: Destiny	1	ACT	16	-	7/11	-	64%	Die Technik fliegt auf die Schnauze und reißt die geniale Spielidee fast mit.
X-Men: The Official Game	1-4	ACT	12	ja	5/06	-	80%	Eingängiges Prügel-dich-durch, nicht nur für Fans.
Yaiba: Ninja Gaiden Z	1	ACT	18	-	5/14	ja	79%	Mehr Tiefgang und Politur und Yaiba hätte uns vielleicht richtig begeistert. So ist es "nur" krass & gut.
Yostar 2	1-2	GSK	12	-	4/11	-	59%	Da kann man sich besser in der Schaulspiele-schule einschreiben.
YooStar on MTV *	1-2	GSK	n.n.b.	-	2/12	-	58%	Kuriose Sehenwürdigkeit, die man aber nur einmal sehen muss.
Young Justice: Legacy	1-3	ACT	12	ja	3/14	ja	41%	Dahingschludertur Actionteller, der weder den Comics noch der Serie gerecht wird.
Your Shape: Fitness Evolved (k)	1-4	SPS	0	-	1/11	ja	84%	Ihr kommt in Form: Tanz- und Fitnessspiele sind Kinets beste Freunde.
Your Shape: Fitness Evolved 2012 (k)	1-4	GSK	0	-	1/12	-	84%	Your Shape 2012 geizt weder mit Farbe noch mit Flair: Hier geht's nach Bollywood.
You're In The Movies	1-4	GSK	0	-	2/09	-	76%	Wie ein Gang ins Kino: Mit Freunden ist der Spaß garantiert.
Zoids Assault *	1	STG	n.n.b.	-	7/08	-	56%	Zu kurze und zu simple Roboter-Taktik, um den Import zu rechtfertigen.
Zone of the Enders: HD Collection	1-2	ACT	18	-	1/13	-	75%	Unverzeihliche technische Schnitzer nerven bei den im Grunde mächtig coolen HD-Remakes.
Zumba Fitness: Join the Party (k)	1-8	GSK	0	-	2/11	-	60%	Für hüftsteife Menschen eine echte Tortur, für Tänzer der Himmel.
Zumba Fitness: Rush (k)	1-2	GSK	0	-	3/12	-	73%	Tanzend fitter werden: Groovt besser als der Vorgänger

★ KOMPETENT ★ VIELSEITIG ★ KRITISCH ★

DEUTSCHLANDS ERSTAUNLICH EHRLICHES FILMMAGAZIN



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

AUCH DIGITAL ERHÄLTlich | WWW.WIDESCREEN-ONLINE.DE

VORSCHAU

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

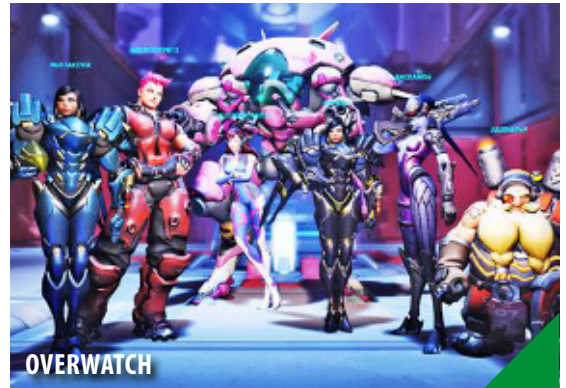
VORSCHAU



E3 2016

Ach ja, da gibt es ja diese jährlich wiederkehrende **kleine Expo**, bei der man ab und an neue Infos rund um das Thema Videospiele aufschnappen kann. Wir sind vom 14. bis zum 16. Juni sowas von vor Ort!

TEST



OVERWATCH

In der **Beta** hatte Kollege Sascha bereits jede Menge Spaß, in der nächsten Ausgabe der XBG Games präsentieren wir euch den Test zum fertigen Spiel.

TEST



MIRROR'S EDGE: CATALYST

EA hat den **Relesetermin** von *Catalyst* auf den letzten Drücker verschoben, den Test gibt es daher erst in der nächsten XBG.

TEST



TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES: MUTANTS IN MANHATTAN

Unser Christian schwärmt seit der ersten Pressemeldung vom neuen *TMNT* – schauen wir mal, ob es **wirklich so gut wird**.

TEST



THE WITCHER 3: BLOOD AND WINE

Es wird Zeit für das **große Witcher-Finale**! Hoffen wir mal, dass Geralt in unserem Test Blut und Wein nicht verwechselt.

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 Ippich

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

Redaktion Marco Cabbio, Christian Dörre,
Sascha Lohmüller, Lukas Schmid

Mitarbeiter dieser Ausgabe Matthias Dammes, Max Falkenstein,
Benedikt Plass-Fleßenkämper,
Matti Sandqvist

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

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

Layoutkoordination Albert Kraus
Titelgestaltung Monika Jäger

Vertrieb, Abonnement Werner Spachmüller (Ltg.)
Marketing Jeanette Haag (Ltg.)
Produktion Jörg Gleichmar (Ltg.), Uwe Hönig

www.videogameszone.de

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

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

Verantwortlich für den Anzeigenteil:
Annett Heinze,
Adresse siehe Verlagsanschrift

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

Anzeigenberatung Online

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

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

Anzeigenübertragung anzeigen@computec.de
via E-Mail: anzeigen@computec.de

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

Abonnement – http://shop.xbg-games.de

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

Ansprechpartner für Reklamationen ist ihr Computec-Team unter:

Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-9939909 – Fax: 01805-3618002*
Support: Montag 07:00 – 20:00 Uhr
Dienstags–Freitags 07:30 – 20:00 Uhr, Samstag 09:00 – 14:00 Uhr
* (€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder

E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49 911-9939909
Fax: +49 1805-3618002
Support: Montag 07:00 – 20:00 Uhr,
Dienstags–Freitags 07:30 – 20:00 Uhr, Samstag 09:00 – 14:00 Uhr

Die nächste Ausgabe erscheint am
3. August 2016

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

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

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

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

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



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

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

Himmlich gut:

Das monatliche Pflichtmagazin für Nintendo-Fans



N-ZONE bequem online
bestellen oder abonnieren unter:
shop.n-zone.de

Oder digital lesen: epaper.computec.de
Einfach den QR-Code scannen
bzw. im Store unter „N-ZONE“ suchen.



Celebrate the games!



18.-21.08.2016
Köln

Jetzt Tickets sichern!
gamescom.de

Koelnmesse GmbH
Messeplatz 1, 50679 Köln, Deutschland
Telefon: +49 180 60 89 999*, gamescom@visitor.koelnmesse.de
(*0,20 Euro/Anruf aus dem dt. Festnetz; max. 0,60 Euro/Anruf aus dem Mobilfunknetz)



gamescom

BIU 
Bundesverband Interaktive
Unterhaltungssoftware

 koelnmesse