

XBG ONE GAMER

DEUTSCHLANDS GRÖSSTES GAMES-MAGAZIN

09-10/16 Ausgabe 88

€ 4,90 Österreich € 5,50

Schweiz sfr 8,70

Benelux € 5,80

Spanien € 6,60

**DOPPELPOSTER**

Zwei coole Motive zu XCOM 2

**GEARS OF WAR 4**

Ab Oktober wird wieder scharf geschossen. Und gesägt ...

WATCH DOGS 2

Hacker, Hipster, hohe Häuser – in Teil 2 wird alles besser!

MIRROR'S EDGE

Faith ist in Catalyst zurück und turnt wieder über die Dächer.

FORZA HORIZON 3

Sonntagsfahrer aufgepasst: Horizon ist wieder da!

OVERWATCH

Blizzards erster Shooter: Einmal mehr ein Meisterwerk



XCOM 2

Der Taktik-Hit erscheint bald für die Xbox One – wir verraten euch schon jetzt, wie es sich spielt!

**2 GRATIS-BEILAGEN**

- Gamescom-Guide mit allen wichtigen Infos zur diesjährigen Messe
- Final Fantasy XV: Alles, was ihr vor dem Start zum JRPG-Hit wissen müsst

powered by



**KOSTENLOSE
16-seitige
Leseprobe
am Stand!***

18.-21. August 2016

BESUCHT UNS AUF DER GAMESCOM!



Kommt zu unserer
Leserlounge in Halle 8, C028
und macht es euch gemütlich!

Exklusiv für Abonnenten:

ÜBERRASCHUNG AUF DER GAMESCOM

Besucht uns auf der gamescom in Köln und macht es euch in unserer Lounge gemütlich!
Unsere treuen Abonnenten dürfen sich auf ein nettes Geschenk freuen.

Gebt diesen Coupon ausgefüllt am Stand (Halle 8, C028) ab und holt euch euer Treue-Goodie!

* Nur solange Vorrat reicht! Wenn Vorrat aufgebraucht, kein Anspruch auf Ersatz.

Unsere treuen Abonnenten dürfen sich auf ein nettes Geschenk freuen. Bringt den Coupon, der dieser Ausgabe beiliegt, ausgefüllt zum Stand mit und holt euch euer Treue-Goodie!*



* Nur solange Vorrat reicht! Wenn Vorrat aufgebraucht, kein Anspruch auf Ersatz

Noch kein Abonnent? Jetzt noch schnell ändern unter **shop.computec.de** und Auftragsbestätigung mit zum Stand bringen.

powered by



MESSE-LESUNG



Die letzten zweieinhalb Monate waren eine turbulente Zeit für unsere Redaktion. Erst ist Kollege Ben von Bord gegangen und lässt sich nun auf der Freie-Mitarbeiter-Insel die Sonne auf den Pelz brennen, dann stand die diesjährige E3 in Los Angeles auf dem Plan – und wenn ihr dieses Heft in den Händen haltet, ist auch die Gamescom schon wieder im Gange. Oh, und ihr werdet es bereits bemerkt haben: Auch unser Veröffentlichungsdatum hat sich geändert und wurde aus produktionstechnischen Gründen dauerhaft um zwei Wochen nach hinten verschoben – leider zu spät, um euch davon schon im letzten Heft in Kenntnis zu setzen. Sorry dafür!

Ein bunter Strauß an Unterhaltung

Doch kommen wir auf die Themen E3 und Gamescom zurück: Diese Zeit im Jahr zeichnet sich immer durch zwei Dinge aus. Erstens: Was die Releases in diesem Zeitraum anbelangt, halten sich die meisten Publisher zurück – das berühmt-berüchtigte Sommerloch hält. Zweitens: Für uns Redakteure ist der Sommer trotz der überschaubaren Themenauswahl mit die stressigste Zeit des Jahres. Einen Monat lang Vorbereitung, Messe, einen Monat Nachlese und dann das Ganze noch mal von vorne. Daher ist es immer schön, wenn man es trotzdem – so hoffen wir zumindest – schafft, ein abwechslungsreiches, unterhaltsames Heft abzuliefern. Bei den Vorschauen etwa beleuchten wir die Hardware-Entwicklungen der letzten zwei Monate. Schließlich wurden mit Xbox One S und Project Scorpio gleich zwei neue Microsoft-Kisten angekündigt! Und natürlich widmen wir auch den wichtigsten Spiele-Themen der kommenden Monate unsere Aufmerksamkeit. Neben Exklusiv-Titeln wie **Gears of War 4**, **Forza Horizon 3**, **ReCore**, **Scalebound**, **Halo Wars 2** oder **Sea of Thieves** erwarten uns auch jede Menge Third-Party-Hits wie **XCOM 2**, **PES 2017**, **Watch Dogs 2** oder **Battlefield 1**. Und trotz des Sommerlochs haben wir auch ein paar tolle Titel im Test-Teil, wie etwa **Mirror's Edge: Catalyst**, **Overwatch** oder **Inside**. (SL)

(SL)



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

INHALT

Einmal Xbox mit allem, bitte!

rubriken

News	6
Gamewatch	8
Out of the Box	11
So testen wir	60
XBG im Abo	61
Leserbriefe	94
Spiele-Index	96
Heftvorschau	106
Impressum	106

preview

XCOM 2	12
E3 2016 / Gamescom 2016	18
Neue Hardware	20
Technik-News	21
Gears of War 4	22
Forza Horizon 3	24
Watch Dogs 2	26
We Happy Few	30
Battlefield 1	32
Dead Rising 4	34
Call of Duty: Infinite Warfare	35
ReCore	36
Yooka-Laylee	37
PES 2017	38
FIFA 17	40
Resident Evil 7	41
Mass Effect: Andromeda	42
Scalebound	43
Tom Clancy's Ghost Recon: Wildlands	44
The Surge	46
State of Decay 2	48
Sea of Thieves	50
Halo Wars 2	59

poster



XCOM 2



Wenn **fiese Aliens** die Erde vernichten wollen, muss ein gleichermaßen fieser Redakteur davon berichten. Peter beleuchtet das Strategiespiel ausführlich in der Vorschau.

Seite 12

GEARS OF WAR 4



Wir hoffen, ihr habt eure **Kettensäge** gut geölt, denn im vierten Teil des Action-Spektakels warten wieder viele Fieslinge darauf, zu Matsch verarbeitet zu werden.

Seite 22

WATCH DOGS 2



Wir durften den Nachfolger zu Ubisofts **Open-World-Hit** bereits anspielen und verraten euch in dieser Vorschau unsere Eindrücke zu Gameplay, Technik und Hipster-Helden.

Seite 26

OVERWATCH



Der Mehrspieler-Shooter von **Blizzard** ist momentan in aller Munde. In unserem Test verrät Shooter-Experte Sascha, ob der Titel mit dem schönen Cartoon-Look auch wirklich hält, was er verspricht, oder ob schon nach wenigen Stunden die Luft raus ist.

Seite 66

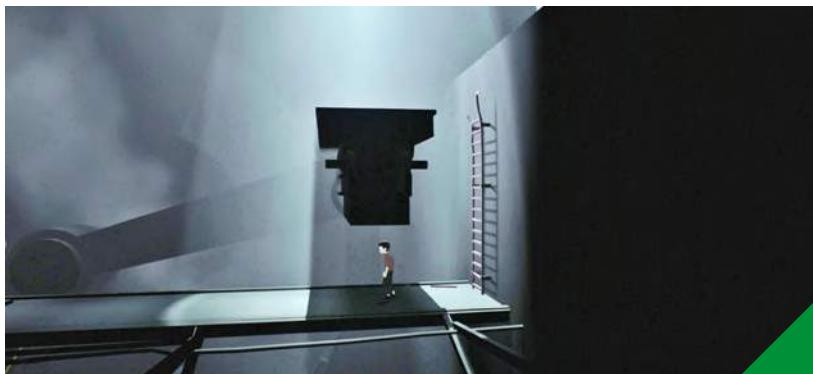
MIRROR'S EDGE: CATALYST



Faith ist zurück! Wir sind stundenlang mit der Kraxel- und Kletter-Expertin durch ihr neues Spiel geturnt und sagen euch, ob sie ein gelungenes Comeback feiert.

Seite 62

INSIDE



Ist der Quasi-Nachfolger von **Limbo** auch so ein Meisterwerk wie der Erstling von Entwickler Playdead? Diese Frage beantwortet unser ausführlicher Test.

Seite 72

test xbox

Mirror's Edge: Catalyst	62
Overwatch	66
Lego Star Wars: Das Erwachen der Macht	68
Hawken	70
7 Days to Die	71
Inside	72
Prison Architect	75
The Witcher 3: Blood & Wine	76
TMNT: Mutanten in Manhattan	79
The Banner Saga 2	80
The Technomancer	82
Mighty No. 9	84
Fallout 4: Far Harbor	86

test kurz & knapp

Maldita Castilla Ex	88
Anarcute	89
Hyper Light Drifter	89

test multimedia

Dragonball Z: Resurrection F	90
Batman Megaband 2	90
Unfriend	91
Lobo Megaband	91
Rover Red Charlie	91
Wer ist Black Panther?	91

test hardware

Ligawo HDMI Switch	92
HyperX CloudX	93
Razer Man O'War Tournament Edition	93

NEWS

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

NEWSFLASH

Ghostbusters [erwies sich nicht nur an den Kino-kassen als Flop, sondern auch das offizielle Spiel dazu. Nachdem bereits der Reboot der beliebten Science-Fiction-Komödie aus den 80er-Jahren an den Kinokassen floppte, konnte sich auch das gleichnamige Spiel nicht durchsetzen. Der in nur acht Monaten entwickelte Top-down-Shooter erhielt weltweit sehr schlechte Wertungen und blieb infolgedessen in den Regalen liegen. Auf Steam stellte der Titel mit nur 16 gleichzeitig online zockenden Spielern sogar fast so etwas wie einen neuen Minusrekord auf. Bereits drei Tage später musste Fireforge Konkurs anmelden, da *Ghostbusters* die Kosten von knapp 12 Millionen Dollar nicht wieder einspielen konnte. Ob die entlassenen Mitarbeiter zwischenzeitlich schon woanders untergekommen sind, ist aktuell noch unbekannt]

Microsoft [hat die Ladezeiten und den Stromverbrauch der neuen Xbox One S deutlich reduziert. Wie die niederländische Internetseite [InTheGame.nl](#) in einem Direktvergleich mit dem Vorgängermodell herausgefunden hat, dauert es nun zehn Sekunden weniger, um die Konsole neu zu starten – bei der normalen Xbox One sind hier noch 36 Sekunden vonnöten. Nicht ganz so flott sieht es hingegen bei dem Starten eines Spiels von Disc aus. Hier spart ihr bei 15,64 Sekunden nur eine magere Sekunde ein. Der Stromverbrauch variiert natürlich je nachdem, was ihr gerade mit eurer Xbox One S tut, im Durchschnitt liegt sie aber ebenfalls unter den bisherigen Werten. Im Standby-Modus beträgt die Leistungsaufnahme gerade mal 10 Watt. Im vollständig ausgeschalteten Zustand sind es sogar 0,3. Mit unserer kurz vor Redaktionsschluss eingetroffenen S-Konsole erzielten wir übrigens so ziemlich genau dieselben Zeit-Ergebnisse]

NX [wird offenbar eine portable Spielkonsole. Wie verschiedene Quellen berichten, wird die neue Nintendo-Konsole ein eigenes Display besitzen – damit könnte man wohl auch unterwegs spielen, ganz wie mit dem Nintendo 3DS. Zu Hause soll man die Konsole per Dockingstation an einen Fernseher anschließen können. Außerdem sollen sich die Knöpfe links und rechts des Displays als zwei eigenständige Controller entnehmen lassen, um die NX, an einen Fernseher angeschlossen, wie eine normale Heimkonsole nutzen zu können. In technischer Hinsicht wird der aktuelle Mobilprozessor Tegra X1 von Nvidia erwartet, den man sonst hauptsächlich in Gaming-Tablets findet. Zudem deuten Warenzeichen im Zusammenhang mit *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* darauf hin, dass sich das japanische Unternehmen von Spieldiscs wie auf der Wii U verabschiedet und auf Cartridges setzt. Angeblich soll außerdem keine Abwärtskompatibilität geplant sein. Die neue Konsole soll weiterhin im März 2017 erscheinen, eine offizielle Vorstellung steht aber weiter aus – Gerüchten zufolge soll das im September 2016 nachgeholt werden]

OUTLAST 2 VERSPÄTET SICH

ONE Der Horror-Ausflug startet erst 2017.

Das Studio Red Barrels hat bekanntgegeben, dass die Fortsetzung zum Horror-Hit *Outlast* nicht mehr in diesem Jahr auf den Markt kommen wird. Als neuer Release-Zeitraum wird gegenwärtig das 1. Quartal 2017 angegeben. Die somit gewonnene Entwicklungszeit wollen die Entwickler dafür nutzen, um die allgemeine Qualität des Spiels zu verbessern. Über anderweitige neue Features oder gar Spielmodi, welche womöglich in diesem Zeitraum noch eingebaut werden, haben die Entwickler bislang nichts gesagt.



Das erste *Outlast* bereitete uns schon im Jahr 2013 **schlaflose Nächte**.

Hersteller
Red Barrels
Entwickler
Red Barrels
Genre
Survival-Horror
Termin
1. Quartal 2017

DARKSIDERS WARMASTERED

Hersteller
Nordic Games
Entwickler
Nordic Games
Genre
Action
Termin
25. Oktober 2016



Frische Optik, bekanntes Spiel. Bald zieht **Krieg** wieder in ... die Schlacht.

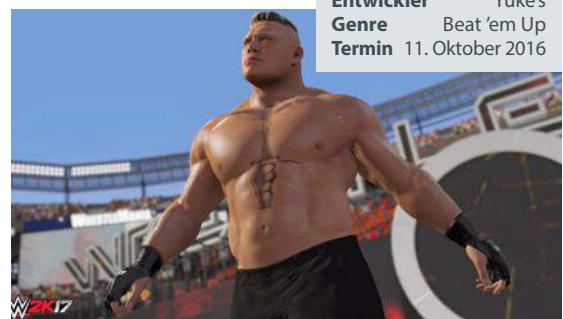
ONE God of War trifft Zelda. Erneut.

Totgesagte leben länger: Das 2010 für Xbox 360 und PS3 veröffentlichte Spiel *Darksiders* wird am 25. Oktober in einer aufgebohrten Fassung neu aufgelegt werden – mit dem vielleicht nicht ganz so glücklich gewählten Untertitel *Warmastered*. Nicht nur soll die Auflösung der Texturen auf das Doppelte hochgeschraubt werden, sondern auch stets bei vollen 60 Frames in 1080p über den Bildschirm buttern. Der Preis von *Darksiders Warmastered* wird sich für alle Konsolen auf magere 20 Euro belaufen.

WWE 2K17

ONE Erste Bilder und Infos aufgetaucht.

Bis zum Release des neuesten Wrestling-Spektakels am 11. Oktober ist es zwar noch ein wenig hin, dennoch ließen es sich die Macher nicht nehmen, jetzt schon die Namen der ersten 20 Kämpfer zu veröffentlichen: Brock Lesnar, Aiden English, Booker T, Brian Pillman, Brie Bella, Chris Jericho, Diego, Erick Rowan, Fernando, Heath Slater, Jey Uso, Jimmy Uso, Jim Niedhart, Konnor, Larry Zbyszko, Nikki Bella, R-Truth, Simon Gotch, Ultimate Warrior und Viktor. Weitere Kombattanten sollen noch enthüllt werden.



Hersteller
2K Sports
Entwickler
Yuke's
Genre
Beat 'em Up
Termin
11. Oktober 2016

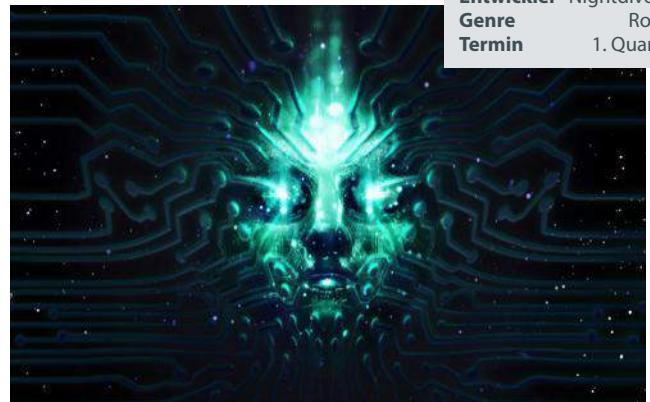
Ein Stier mit extra Stiernacken: **Brock Lesnar** ist auf dem Cover zu sehen.

SYSTEM-SHOCK-REMAKE ERFOLGREICH FINANZIERT

ONE Kickstarter-Kampagne war mit über 1,3 Millionen Dollar erfolgreich.

In den 90er-Jahren gehörte die *System Shock*-Reihe ganz klar zu den innovativsten und populärsten PC-Spielen, da sie eindrucksvoll Ego-Shooter, Rollenspiel und Horror-Thematik miteinander kombinierte. Als geistiger Nachfolger, daraus leitet sich ja schon der Name ab, wird heutzutage vor allem das erste *Bioshock* gezählt. Das schien den Mitarbeitern der Nightdive Studios aber nicht auszureichen. Auf der Internetseite Kickstarter wurde eine offizielle Kampagne ins Leben gerufen, um das erste *System Shock* mit einem vollwertigen Remake neu aufzulegen. Als die Aktion Ende Juli

zu ihrem Ende kam, waren nicht nur die erforderlichen 900.000 Dollar im Topf, sondern auch noch genügend Geld für einige weitere Stretch Goals. So wird es neben zusätzlichen Audio Logs und neuen Spielbereichen auch mehrere unterschiedliche Sprachen geben. Bis zum Release oder bis vorzeigbares Material vorhanden ist, wird aber noch viel Zeit verstreichen. Aktuell gehen die Entwickler davon aus, dass *System Shock* im ersten Quartal 2018 erscheinen wird. Zurzeit sind Versionen für Playstation 4, Xbox One sowie PC geplant, weitere sollen eventuell folgen.



Shodan freut sich: Auch er erstrahlt im offiziellen Remake im neuen Neon-Glanze.

Hersteller	Nightdive Studios
Entwickler	Nightdive Studios
Genre	Rollenspiel
Termin	1. Quartal 2018

SONY STELLT SICH GEGEN CROSS-PLAY

BIZ Können bald Besitzer unterschiedlicher Konsolen gegeneinander zocken?



Wie es den Anschein hat, möchte Sony seine **Schäfchen** nach wie vor bei sich behalten.

In den vergangenen Jahren kam immer wieder die Frage auf, warum nicht endlich auch Besitzer einer Xbox gegen Playstation-User auf einem gemeinsamen Server antreten könnten. Den Aussagen diverser Entwickler nach zu urteilen scheint es angeblich an Sony zu liegen, dass es bis heute zu keiner Einigung gekommen ist. Psyonix, das Studio hinter *Rocket League*, sagte erst kürzlich, dass plattformübergreifendes Spielen zwischen Playstation 4 und Xbox One innerhalb weniger Stunden möglich wäre, wenn Sony sein Einverständnis gäbe. Rückendeckung erhält das Stu-

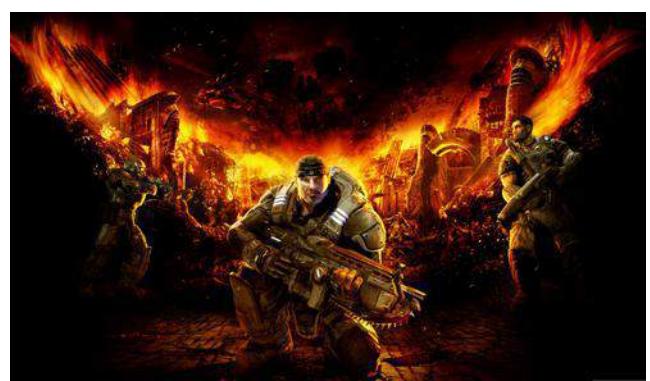
dio von den polnischen Kollegen bei CD Projekt Red. Die wünschen sich, dass Besitzer des bald erhältlichen virtuellen Kartenspiels auch auf verschiedenen Konsolen gegeneinander antreten können. Sony allerdings betonte, dass man durchaus für solche Angebote offen sei und es nur an den Entwicklern liege, mit einer solchen Anfrage auf sie zuzugehen. Entweder haben die erforderlichen Gespräche bis heute einfach nicht stattgefunden oder es gibt tatsächlich noch einige Hürden aufseiten von Sony, die das japanische Unternehmen aber nicht offenlegen möchte.

GEARS OF WAR 1 VOM INDEX GESTRICHEN

BIZ Knapp zehn Jahre nach der Indizierung ist der erste Teil wieder freigegeben.

Das hatte sich Microsoft 2006 wohl noch ganz anders vorgestellt: Trotz mehrerer Anläufe ließ sich die USK nicht umstimmen und verweigerte dem 3rd-Person-Shooter *Gears of War* eine Altersfreigabe ab 18 Jahren. Und da Microsoft hierzulande keine Spiele auf den Markt bringt, die nicht über eine solche Kennzeichnung verfügen, ist der Action-Hit für die Xbox 360 nie offiziell in Deutschland erschienen. Schon kurze Zeit nach dem Release wurden zudem sämtliche Versionen von *Gears of War* indiziert, was somit auch den offenen Verkauf

des Spiels nicht mehr möglich machte. Eine Dekade später scheint die USK die Sache aber nun ganz anders zu sehen. Überraschenderweise hat die Institution bekanntgegeben, dass die europäische Version von *Gears of War 1* nicht mehr auf dem Index steht. Ob dies auf Anfrage von Microsoft geschah, teilte die USK nicht mit. Allerdings noch mal zum Mitschreiben: Nicht mehr auf dem Index steht lediglich die europäische Version des ersten Teils. Sämtliche weiteren Indizierungen behalten weiterhin ihre Gültigkeit.



Auch wenn er auf diesem Bild alles andere als lächelt: Marcus Fenix freut sich tierisch!

GAMEWATCH

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

IN ENTWICKLUNG

	Spielename	360/One	Genre	Hersteller	Termin
Review	7 Days to Die	nein/ja	Adventure	Telltale Games	1. Juli 2016
Neu	Absolver	nein/ja	Rollenspiel	Devolver Digital	2017
	Adrift	nein/ja	Adventure	505 Games	2016
Neu	Agents of Mayhem	nein/ja	Action	Deep Silver	2017
Update	Animusic: The Video Game	ja/ja	Musikspiel	Microsoft	gecancelt
	Ark: Survival Evolved	nein/ja	Adventure	Studio Wildcard	4. Quartal 2016
	Assetto Corsa	nein/ja	Rennspiel	505 Games	26. August 2016
Neu	Attack on Titan	nein/ja	Action	Koei Tecmo	26. August 2016
Neu	Batman: The Telltale Series	ja/ja	Adventure	Telltale Games	2. August 2016
Preview	Battlefield 1	nein/ja	Ego-Shooter	Electronic Arts	21. Oktober 2016
	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
Update	Crackdown 3	nein/ja	Action	Microsoft	2017
	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
Preview	Dead Rising 4	nein/ja	Action	Microsoft	6. Dezember 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.
	Dishonored 2	nein/ja	Action	Bethesda	11. November 2016
Update	Dragon Ball Xenoverse 2	nein/ja	Beat 'em Up	Dimps	28. Oktober 2016
Update	Earthlock: Festival of Magic	nein/ja	Rollenspiel	Snowcastle Games	1. September 2016
	Edge of Twilight	ja/nein	Adventure	Fuzzyeyes Limited	2016
	Elex	nein/ja	Rollenspiel	Piranha Bytes	2017
	Experience 2 (Arbeitstitel)	nein/ja	Rollenspiel	n.n.b.	n.n.b.
Neu	F1 2016	nein/ja	Rennspiel	Codemasters	19. August 2016
Preview	FIFA 17	ja/ja	Sportspiel	Electronic Arts	29. September 2016
	Final Fantasy XV	nein/ja	Rollenspiel	Square Enix	30. September 2016
Update	For Honor	nein/ja	Action	Ubisoft	14. Februar 2017
Preview	Forza Horizon 3	nein/ja	Rennspiel	Microsoft	27. September 2017
Preview	Gears of War 4	n.n.b./ja	Action	Microsoft	11. Oktober 2016

ATTACK ON TITAN



Einer der härtesten **Animes** der letzten Zeit, ab August als Xbox-Videospiel

BATMAN: THE TELLTALE SERIES



Ooooooh, ein **Batman-Adventure!** Chris sabbert quasi seit der Ankündigung.

DEAD RISING 4



Wenn die USK auch das **durchwinkt**, brauchen wir keine UK-Shops mehr.

FOR HONOR



For Honor erbittet ehrenvoll seine **Release-Verschiebung** auf 2017.

	Spieldaten	360/One	Genre	Hersteller	Termin
Neu	Get Even	nein/ja	Ego-Shooter	n.n.b.	2016
Neu	Gigantic	nein/ja	Action	Microsoft	2016
Neu	Grow Up	nein/ja	Jump & Run	Ubisoft	16. August 2016
Neu	Gwent: The Witcher Card Game	nein/ja	Geschicklichkeit	CD Project	n.n.b.
Preview	Half-Life 3	n.n.b./n.n.b.	Ego-Shooter	Valve	n.n.b.
Preview	Halo Wars 2	nein/ja	Strategie	Microsoft	21. Februar 2017
Update	Hellraiser	ja/nein	Action	Techland	n.n.b.
Update	Hitman	nein/ja	Action	Square Enix	Januar 2017
Neu	Hunt: Horrors of the Gilded Age	nein/ja	Action	Crytek	2016
Neu	Injustice 2	nein/ja	Beat 'em Up	Warner Interactive	2017
Review	Inside	nein/ja	Jump & Run	Playdead	2016
Review	Ion	nein/ja	Simulation	RocketWerkz	n.n.b.
Neu	Just Dance 2017	ja/ja	Geschicklichkeit	Ubisoft	31. Oktober 2016
Update	Kingdom Come: Deliverance	nein/ja	Rollenspiel	n.n.b.	2017
Neu	Kingdom Hearts 3	nein/ja	Rollenspiel	Square Enix	n.n.b.
Review	Lego Star Wars: Das Erwachen der Macht	ja/ja	Action	Warner Bros.	28. Juni 2016
Neu	Lords of the Fallen 2	nein/ja	Rollenspiel	CI Games	2017
Neu	Madden NFL 17	ja/ja	Sportspiel	Electronic Arts	23. August 2016
Neu	Mafia 3	nein/ja	Action	2K Games	7. Oktober 2016
Neu	Marc Ecko's Getting Up 2	nein/ja	Action	n.n.b.	n.n.b.
Preview	Mass Effect: Andromeda	n.n.b./n.n.b.	Rollenspiel	Electronic Arts	1. Quartal 2017
Review	Mighty No. 9	ja/ja	Action	Comcept	24. Juni 2016
Review	Mirror's Edge: Catalyst	nein/ja	Action	Electronic Arts	9. Juni 2016
Neu	Mordheim: City of the Damned	nein/ja	Strategie	Focus Home Interactive	2016
Neu	Moto Racer 4	nein/ja	Rennspiel	Micros	13. Oktober 2016
Neu	Necropolis	nein/ja	Action	Bandai Namco	2016
Neu	NHL 17	nein/ja	Sportspiel	Electronic Arts	15. September 2016
Neu	Nuclear Throne	nein/n.n.b.	Action	Vlambeer	2016
Neu	Oddworld: Soulstorm	n.n.b./n.n.b.	Jump & Run	Oddworld Inhabitants	2017
Neu	Outlast 2	nein/ja	Adventure	Red Barrels	4. Quartal 2016
Review	Overwatch	nein/ja	Ego-Shooter	Blizzard Entertainment	24. Mai 2016
Neu	Phantom Dust	nein/ja	Action	Microsoft	n.n.b.
Neu	Pit People	nein/ja	n.n.b.	The Behemoth	n.n.b.
Neu	Prey	nein/ja	Ego-Shooter	Bethesda	2017
Preview	Pro Evolution Soccer 2017	ja/ja	Sportspiel	Konami	15. September 2016
Preview	Recore	nein/ja	Adventure	Microsoft	16. September 2016
Neu	Resident Evil 2 Remake	nein/ja	Adventure	Capcom	n.n.b.
Preview	Resident Evil 7	nein/ja	Adventure	Capcom	24. Januar 2017
Neu	Sacrilegium	ja/nein	Action	Topware	n.n.b.
Preview	Scalebound	nein/ja	Adventure	Microsoft	2017
Neu	Scivelation	nein/ja	Action	Topware	2016
Preview	Sea of Thives	nein/ja	Adventure	Microsoft	1. Quartal 2017
Neu	Shadow Warrior 2	nein/ja	Ego-Shooter	Devolver Digital	2016

GWENT: THE WITCHER CARD GAME



Ein Sammelkarten-Spiel aus dem Witcher-Universum? Ja, gerne!

INJUSTICE 2



Teil 1 fand unser hauseigener Prügelspiel-Experte Marco ganz okay.

PREY



Kein Sequel, kein Remake, vielmehr eine Neuinterpretation des Originals

RESIDENT EVIL 7



Wow, das geht ja mal in eine ganz andere Richtung als die Vorgänger. Super!

	Spielename	360/One	Genre	Hersteller	Termin
Update	Shantae: Half-Genie Hero	ja/ja	Jump & Run	WayForward	27. September 2016
	Shaq Fu: A Legend Reborn	ja/ja	Beat 'em Up	Big Deez Productions	n.n.b.
Neu	Skylanders: Imaginators	ja/ja	Adventure	Activision	14. Oktober 2016
Update	Sniper: Ghost Warrior 3	nein/ja	Action	Koch Media	27. Januar 2017
	South Park: The Fractured but Whole	nein/ja	Rollenspiel	Ubisoft	6. Dezember 2016
	Space Hulk: Deathwing	nein/ja	Ego-Shooter	Focus Home Interactive	2016
Neu	Stardew Valley	nein/ja	Simulation	Chucklefish Games	4. Quartal 2016
Preview	State of Decay 2	nein/ja	Simulation	Microsoft	2017
	Steamworld Heist	nein/ja	Jump & Run	Image & Form	2016
Neu	Steep	nein/ja	Geschicklichkeit	Ubisoft	Dezember 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.
Preview	Syberia 3	nein/ja	Adventure	Anuman Interactive	1. Dezember 2016
Neu	System Shock (Remake)	nein/ja	Rollenspiel	Night Dive Studios	Dezember 2017
	System Shock 3	nein/ja	Rollenspiel	n.n.b.	n.n.b.
Review	Teenage Mutant Ninja Turtles: Mutants in Manhattan	ja/ja	Action	Activision	24. Mai 2016
Update	Tekken 7	n.n.b./ja	Beat 'em Up	Bandai Namco	2017
	Tekken X Street Fighter	n.n.b./n.n.b.	Beat 'em Up	Bandai Namco	n.n.b.
	Terraria 2	n.n.b./n.n.b.	Rollenspiel	505 Games	n.n.b.
Review	The Banner Saga 2	nein/ja	Rollenspiel	Versus Evil	1. Juli 2016
	The Chronicles of Riddick	n.n.b./n.n.b.	Action	Tigon Studios	n.n.b.
Neu	The Elder Scrolls V: Skyrim – Special Edition	nein/ja	Rollenspiel	Bethesda	28. Oktober 2016
	The Pillars of the Earth	nein/ja	Adventure	n.n.b.	2017
Preview	The Surge	nein/ja	Rollenspiel	Deck 13	2017
Review	The Technomancer	nein/ja	Rollenspiel	Focus Home Interactive	28. Juni 2016
	The Walking Dead	nein/ja	Ego-Shooter	505 Games	2017
Review	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.
Update	Titanfall 2	nein/ja	Action	Electronic Arts	28. Oktober 2016
Preview	Tom Clancy's Ghost Recon Wildlands	nein/ja	Action	Ubisoft	7. März 2017
	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	4. Oktober 2016
Preview	Watch Dogs 2	nein/ja	Action	Ubisoft	15. November 2016
Preview	We Happy Few	nein/ja	Adventure	Compulsion Games	2016
	Whore of the Orient	nein/ja	Adventure	n.n.b.	gecancelt
	Wonder Flick	nein/ja	Rollenspiel	Level 5	n.n.b.
Neu	Worms W.M.D.	nein/ja	Strategie	Team17	23. August 2016
Neu	WWE 2K17	ja/ja	Sportspiel	2K Sports	13. September 2016
Preview	XCOM 2	nein/ja	Strategie	2K Games	9. September 2016
Preview	Yooka-Laylee	nein/ja	Jump & Run	PlayLogic Games	1. Quartal 2017

STATE OF DECAY 2



Nach wie vor ein **Geheimtipp** unter den Zombiespielen. Unbedingt merken!

THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM – SPECIAL EDITION



„Let me guess, someone stole your **sweetroll**?“ – mit besserer Technik.

TITANFALL 2



Unser Kollege Tom jettet gerade für **Titanfall 2-Neuigkeiten** um die Welt.

YOOKA-LAYLEE



Gut Ding will Weile haben, daher dauert's noch bis Anfang 2017.

OUT OF THE BOX

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

LERNERFOLG DES MONATS

300 NEUE NAMEN FÜR ROBO-DIENER CODSWORTH

Dank eines neuen Updates verfügt Codsworth, der Robo-Diener aus *Fallout 4*, über satte 300 neue Namen, mit denen er uns im Spiel ansprechen kann. Anstatt hier noch lange herumzopalavern, zählen wir einige der neuen Highlights auf: Aquarius, Arnie, Arya, Bernstein, Bond, Bort, Capricorn, Cena, Creed, Dora, Elektra, Fry, Gertrude, Heisenberg, Hellcat, Humphrey, Jackula, Jo, Joker, Kiddo, Khan, Langland, Ned, Offutt, Poe, Quill, Rosellini, Sagittarius, Sandman, Scorpio, Sherlock, Starbuck, Tex, Vasquez, Virgil, Walter, Wigglesworth und Winifred. Zu schade bloß, dass sich die Namen nicht kombinieren lassen: Bort Bond oder Winifred Wigglesworth hätten uns definitiv dazu veranlasst, das Spiel noch deutlich öfter aus dem Regal zu holen als bisher. Sollte es weitere Namens-Updates geben, werden wir natürlich darüber berichten. Und für *Fallout 5* wünschen wir uns schon jetzt die Funktion, jeden beliebigen Namen per Sprachprogramm in das Spiel einspeisen zu können!



VERSPÄTUNG DES MONATS

KINECT-SPIEL FRU ZEIGT, WAS DIE KAMERA KANN

Es war einmal eine Konsole, die funktionierte nach Auskunft der Macher nur, wenn sie zwingend mit einer beiliegenden Kamera verbunden war – woraufhin die Fans empört aufschrien und Microsoft im Eiletempo zurückruderte. Inzwischen ist Kinect 2.0 quasi vergessen, was nicht zuletzt daran liegt, dass die zu Beginn durchaus stattliche Menge an Spielen für die Kamera ihre Existenz qualitativ keineswegs rechtfertigte. Zwischen mauen Sport- und Geschicklichkeitsspielen fassten auch die wenigen, halbwegs anständigen Kinect-Abenteuer nicht Fuß. Nun, da 2016 halb vorbei ist und die durchschnittliche Kinect-Kamera eine zwei Zentimeter dicke Staubschicht angesammelt hat, erscheint es aber endlich: das eine Kinect-Spiel, welches die Existenz der Kamera zu rechtfertigen scheint. Der sympathisch präsentierte Geschicklichkeits- und Rätsel-Titel *Fru* macht irre Laune und funktioniert dank Bewegungserkennung ganz vorzüglich. Eine super Sache! – nur leider etwa zweienhalb Jahre zu spät. Tja.



MEH DES MONATS



UBISOFT KÜNDIGT JUST SING AN

Es gibt Spiele-Ankündigungen, die reißen auch einen alteingesessenen Spiele-Redakteur noch begeistert mit; wir erinnern uns mit Wohlwollen an Marcos Freudentränen angesichts der ersten Infos zu *Shenmue 3* oder an Chris' Schnappatmung, als *Gears of War 4* das erste Mal das Licht der Öffentlichkeit erblickte. Und dann gibt es noch solche Ankündigungen wie jene von *Just Sing*. Mit dem Karaoke-Titel erweitert Ubisoft die *Just*-Reihe, die dank der unzähligen Iterationen von *Just Dance* seit vielen Jahren Tanzbegeisterte dazu verleitet, vor dem Fernseher irre Bewegungen zu vollführen und sich zu fragen, ob die völlig unbrauchbare Bewegungserkennung das Geld für das Spiel wirklich wert war. Nicht falsch verstehen, Casual-Spiele sind völlig legitim – unser Meinung nach aber nicht, wenn sie denselben spielerischen Anspruch wie YouTube-Videos haben. Ob die Entwickler mit *Just Sing* einen ähnlichen Weg gehen und es alternativ auch reicht, halbwegs melodisch ins Mikrofon zu furzen?

ZURÜCKRUDERN DES MONATS



KINECT UND XBOX ONE S NUR DURCH ADAPTER KOMPATIBEL

Und weil wir schon so fröhlich beim Kinect-Bashen sind, machen wir gleich munter weiter. Wer sich die gerade erschienenen Xbox One S ins Wohnzimmer stellt und – warum auch immer – versucht, eine Kinect-Kamera daran anzustöpseln, wird verzweifelt nach dem entsprechenden Anschluss suchen und nicht fundig werden. Diesen hat Microsoft angesichts des desaströsen Flops der Peripherie nämlich kurzerhand wegrationalisiert. Schade um *Fru* – dass der spaßige Titel eine große Fanbasis erreicht, ist nun also noch unwahrscheinlicher. Wer die inzwischen ohnehin nur noch separat erhältliche Kamera an das S-Modell anschließen will, kommt um die Investition in einen Adapter nicht herum. Dafür müssen auf Amazon saftige 50 bis 60 Euro auf den Tisch gelegt werden! Immerhin: Besitzer einer normalen Xbox One, welche auf das neue Modell umsteigen wollen, können den Adapter gratis anfordern. Dennoch dürfte dieser Schritt wohl der endgültige Todesstoß für Kinect sein.

XCOM 2

Zwangsräumung: Die Aliens werden gewaltsam der Erde verwiesen. Ein Zug nach dem anderen.

Da hat sich 2K Games aber sehr viel Zeit für seinen nächsten Zug gelassen! Wenn XCOM 2 am 9. September 2016 endlich für Xbox One erscheint, haben PC-Spieler schon satte sieben Monate lang Aliens niedergestreckt, neue Waffen erforscht und knifflige Missionen absolviert – Runde um Runde, Zug um Zug. Mit dem Team von The Workshop hat der Publisher einen externen Portierungsexperten verpflichtet, der Entwickler Firaxis unter die Arme greifen soll. Auch mit Blick auf die zuweilen stockende Performance sowohl der PC-Fassung von XCOM 2 als auch der 360-Version des Vorgängers

XCOM: Enemy Unknown eine gute Idee. Die Gamepad-Bedienung war dagegen schon beim ersten Firaxis-XCOM-Spiel nahe an der Perfektion. Sollte dieses Mal die Technik stimmen, erwartet euch Anfang September endlich auch auf der Xbox One ein wahres Taktik-Meisterwerk, das selbst seinen grandiosen Vorgänger noch übertrumpft.

Hart, aber fair?

Die alten Taktiken funktionieren nicht mehr. XCOM 2 geht gnadenlos gegen trödelige Auf-Nummer-sicher-Geher und Overwatch-affine Zeitlupen-Taktiker vor. Langsam über die Karte kriechen, Aliens aufscheuchen und per Feuerschutz-Funktion der Scharfschützen das Feld von Gegnern säubern? Derartiges Verhalten ist längst nicht mehr so effektiv wie in Teil 1. XCOM 2 will, dass die Spieler Risiken einge-





Ziele in der richtigen Reihenfolge auszuwählen, ist enorm wichtig. Der **Advent-Soldat** hier stärkt gerade seine Kollegen mit einem Energieschild.

hen, clever Hinterhalte vorbereiten und auch mal den Tod eines Soldaten in Kauf nehmen.

XCOM 2 besitzt vier Schwierigkeitsgrade. Schon der zweite hat es in sich. Firaxis macht von Anfang an keine Gefangen, bereits nach dem sehr guten Tutorial in der ersten Mission ist es vorbei mit dem Händchenhalten und starke Widersa-

cher treten in furchterregender Frequenz auf. Die Gegnervielfalt ist dabei fantastisch, neue Feindtypen gesellen in einem steten Rhythmus dazu und verlangen von euch, dass ihr eure Taktiken immer wieder anpasst. Riesige Schlangen zerren die Mitglieder von XCOM zu sich heran und würgen sie zu Tode, Kampfanzüge sind auch nach dem Tod ihres

Piloten noch gefährlich. Ein brandneuer Gegnerotyp teleportiert sich wild durch die Gegend, klonnt sich bei Beschuss und entleert die Magazine der menschlichen Soldaten.

Ab und zu wirkt **XCOM 2** durch die technologische und zahlenmäßige Überlegenheit der Alien-Truppen schon mal ein wenig unfair. Doch letz-



Zwischensequenzen mit (auf Deutsch gut vertonten) Dialogen erzählen die spannende **Geschichte** um das Endziel der Invasoren.

DLC-DREIERPACK: DIE INHALTE DES VERSTÄRKUNGSPACKS

Wer die Digital Deluxe Edition von *XCOM 2* vorbestellt, erhält zusätzlich zum Hauptspiel alle drei Erweiterungen, die in den vergangenen Monaten bereits für die PC-Version erschienen sind. Ein guter Deal?

ANARCHY'S CHILDREN

Der erste DLC bringt neue Verschönerungsoptionen für eure Soldaten mit sich, wobei das mit der Schönheit im Auge des Betrachters liegt. Viele der Extra-Items wirken nämlich reichlich lächerlich. Trotz mancher schön martialischer Ausrüstung fällt der Großteil in die Kategorie „Kuriose Spielerei“. Wer nicht gerade die *Mad Max*-Filmbesetzung nachbauen will, wird mit *Anarchy's Children* (zu Deutsch: Kinder der Anarchie) kaum etwas anfangen können. Noch ist nicht bekannt, ob es die DLCs auch auf der Xbox One separat zu kaufen gibt oder ob sie nur als Komplettangebot auf dem Xbox Live Marktplatz auftauchen. Als Teil der 15 Euro teureren Digital Deluxe Edition lösen diese kosmetischen Upgrades jedenfalls kein besonderes Kribbeln in unseren Fingern aus.



ALIEN HUNTERS

Die zweite Mini-Erweiterung schlug am PC mit zehn Euro zu Buche. In *Alien Hunters* (Alien-Jäger) geht es darum, drei Alien-Bosse auszuschalten. Das Besondere: Einmal angeschossen, flüchten die Viecher und tauchen in späteren Einsätzen wieder auf – zusätzlich zu den normalen Gegnern, was für teils unfair Situationen sorgt. Neben dicken Lebensbalken und vielen Spezialfähigkeiten bekommen die drei Widerlinge auch noch Bonuszüge. Nach jeder Aktion eines Teammitglieds dürfen die Bosse erneut agieren. Einmal besiegt, verarbeitet ihr die Monster zu Rüstungen mit starken Spezialfähigkeiten. Cool gemacht, aber schlecht ausbalanciert!



SHEN'S LAST GIFT

Eine zusätzliche Mission und ein neuer Einheitentyp machen den DLC mit dem deutschen Namen *Shens letztes Geschenk* zum Kronjuwel des Verstärkungspacks. Eure Truppe wird durch sehr nützliche Spark-Roboter ergänzt, die über ähnliche Fähigkeiten verfügen wie die MEC-Soldaten im *XCOM*-Add-on *Enemy Within*. Top! Allein dafür lohnt sich die Digital Deluxe Edition.



endlich sind Katastrophen wie der Tod eines Soldaten fast immer durch kluge Planung vermeidbar. So haben sich in den neuen Terror-Missionen etwa brandgefährliche Gestaltwandler unter die zu rettenden Zivilisten geschmuggelt, die einen sofort nach ihrer Transformation angreifen. Nachdem man von ihnen ein oder zwei Mal kalt erwischt wurde, denkt man jedoch um und geht auf Abstand zu den Zivilisten oder nutzt Scanner, um die Gestaltwandler frühzeitig aufzuspüren.

Abwechslung ist Trumpf

Eure Soldaten folgen einem von fünf Berufen, zwei davon (Scharfschütze und Grenadier) folgen bekannten Mustern, besitzen aber jeweils einen eigenen Twist. So könnt ihr den Sniper jetzt auch zum Pistolero ausbilden, der pro Zug mehrere Ziele angreift – besonders gegen Ende wird er dank mächtiger Plasmawaffen so zur Geheimwaffe. Der Grenadier verschießt derweil keine Raketen mehr, sondern Granaten. Deren Einsatz zieht grandiose Zerstörungseffekte inklusive herumliegender Trümmerenteile und pulverisierter Wände nach sich. Gegner auf dem Dach? Einfach ein Loch hineingesprengt und schon könnt ihr den Feind aus dem Inneren des Gebäudes aufs Korn nehmen. Noch besser: Ballert ihm doch einfach den Boden unter den Füßen weg! So überrumpelte Einheiten erleiden beim folgenden Fall sogar noch Extraschaden. Das ist einfach endlos cool, auch wenn Gebäude nicht komplett von der Karte gefegt werden können. Ein paar Balken bleiben immer stehen, um obere Stockwerke zu stützen. Dennoch geht deutlich mehr kaputt als bei *XCOM: Enemy Unknown*.

Der aus dem Vorgänger bekannte Unterstützungssoldat, in *XCOM 2* unter dem Titel Spezialist bekannt, wird deutlich aufgewertet. Sein ständiger Begleiter: eine nützliche Drohne. Mit dem kleinen Fluggerät erhöht er den Verteidigungswert von Verbündeten, stabilisiert angeschossene Kameraden für den Transport zurück in die Basis oder verteilt Stromschläge an Widersacher. Und das alles aus großer Entfernung, was eine ganz neue taktische Herangehensweise erlaubt! Brandneu ist zudem das Hacking: Alle Soldaten sind neuerdings in der Lage, Terminals, Wachtürme und sogar Roboter-Feinde zu hacken.

Beim Eindringen in Fremdsysteme wählt ihr zwischen zwei optionalen Boni, auf deren Aktivierung eine winzige Zusatzchance besteht. Misseringt ein Hack, kann das schwere Folgen haben. So taucht etwa automatisch Feind-Nachschub im Level auf. Die Konsequenzen sind in *XCOM 2* nicht auf das aktuelle Gefecht beschränkt, sondern können sich auch auf den Fortschritt auf der Weltkarte auswirken. Das Risiko ist es aber wert, denn wer etwa einen Wachturm hakt, kann schon mal für zwei Züge Kontrolle über einen tödlichen Sektopod erlangen und den Gegner so aus den eigenen Reihen angreifen.



Zu Anfang vieler Einsätze agiert ihr unentdeckt und legt verheerende **Hinterhalte**. Der rote Bereich wird von den Aliens überwacht; wer reinläuft, löst Alarm aus.

Ebenfalls richtig mächtig und höchst unterhaltsam zu spielen ist Klasse Nummer vier: der Ranger. Er fügt dem bekannten Taktik-Schach eine ganz neue Ebene hinzu, hat er doch zusätzlich zur Schrotflinte eine Klinge für den Nahkampf dabei. Die Schwertangriffe lassen sich mit dem richtigen Talente-Cocktail sogar aneinanderreihen.

Optional taucht der Ranger nach einem Hinterhalt erneut ab und verschwindet so vom Radar der Feinde, um anschließend erneut per verdeckter Angriffsoperation zuzuschlagen.

Moment mal, Hinterhalte? Ja, in *XCOM 2* habt ihr erstmals die Möglichkeit, Gegner zu überraschen. Das eröffnet eine Reihe von neuen Lö-

sungswegen für eine Konfliktsituation. Es macht tierisch Spaß, um die rot markierten Sichtbereiche der Aliens herum zu navigieren und das eigene Team in die perfekte Ausgangslage für einen ebenso überraschenden wie verheerenden Angriff zu lotsen. Die Klassen sind abwechslungsreich und interessant, im Zusammenspiel ergeben sich



Dank (fast) vollständig zerstörbarer Gebäude sind eigene wie gegnerische Einheiten weder auf Dächern noch hinter Wänden sicher.



Wer **explosive Tanks** aufs Korn nimmt, löst unter Umständen zerstörerische Kettenreaktionen aus. Dabei kam es am PC zu Rucklern.

spannende Kombinationen und ein quasi unendlicher Fundus an Taktiken, die nur darauf warten, ausprobiert zu werden. Zumal es da ja auch noch den Psi-Soldaten gibt, der auf übernatürliche Weise Feinde telepathisch kontrolliert, Schaden per Gedanken verursacht und Verbündete vor solchen Angriffen schützt. Das Besondere: Psi-Soldaten sammeln keine Erfahrungspunkte durch ausgeschaltete Feinde, sie müssen stattdessen im Psi-Labor aufgepäppelt werden. Das braucht Zeit. Und Zeit ist etwas, das ihr bei XCOM 2 weder in den Rundengefechten noch auf der Weltkarte habt.

Unter Druck

Wer tickende Uhren in rundenbasierten Spielen partout nicht ausstehen kann, den könnte XCOM 2 anfangs irritieren. In den Missionen gibt es nämlich öfter mal ein Zuglimit. Das empfanden wir in der PC-Version aber nie als einschränkend, zumal die eine oder andere Niederlage in XCOM 2 kein Beinbruch ist und noch längst nicht einen Besuch auf dem Game-over-Bildschirm nach sich zieht. Der sanfte Zeitdruck passt perfekt zum Untergrund-Szenario, in dem ihr als kleine Rebellengruppe gegen eine etablierte Alien-Übermacht und deren Marionettenregierung namens Advent Guerilla-Operationen durchführt. Damit geht das ominöse Avatar-Projekt einher, an dem die außerirdischen Overlords im Verborgenen arbeiten. Dessen Fortschrittsbalken erinnert euch stets daran, keine Zeit zu verschwenden, und hält die Spannung aufrecht.

Der Soundtrack und die blitzsaubere Präsentation haben großen Anteil an der tollen Atmo-

sphäre. Schicke Kamerafahrten fangen die Action aus lässigen Perspektiven ein. Rundentaktik war noch nie so sexy! Das Design trägt entscheidend dazu bei. Alles stellt sich in den Dienst des Spielgefühls. Von den aus Einzelteilen zusammengeklöppelten Anfangsrüstungen der Soldaten über das Brutzen der Plasmageschosse und die To-desschreie erschossener Zivilisten bis hin zu den massiven, nachtschwarzen Panzern des feindlichen Advent-Regimes.

Globaler Widerstand

Die einzelnen Elemente fügen sich wunderbar zu einem motivierenden Ganzen. Auf der Weltkarte, die ihr mit der fliegenden Basis Avenger bereist, müsst ihr abwägen, welchen Ort ihr als Nächstes ansteuert, wohin ihr euer Einflussgebiet ausweitet oder ob es sich lohnt, zusätzliches Geld in den Ausbau des Funkverkehrs zu stecken, um so bestimmte kontinentale Boni freizuschalten. All das begleitet die tickende Uhr, der Countdown zum Alien-Sieg sorgt für (An-)Spannung. Gleichwohl müsst ihr aber die Zeit vergehen lassen, denn verwundete Soldaten brauchen vor dem nächsten Einsatz eine Pause und Forschung sowie Bauvorhaben in der mobilen Basis benötigen etwas Zeit.

Im Bauch des Avenger-Fliegers stehen euch eine Reihe von Bauplätzen zur Verfügung, die ihr wie üblich erst freiräumen müsst, um dort Werkstätten, Kraftwerke oder Forschungseinrichtungen zu bauen. Welches Gebäude ihr als Erstes errichtet, ist eine Wissenschaft für sich. Die Offiziersschule etwa bringt den unschätzbaren Vorteil mit sich, das Volumen des Einsatzteams von

vier auf sechs Mann zu erhöhen. Andererseits sind angeschlagene Soldaten schneller einsatzbereit, wenn ihr das Fortschrittliche Kriegszentrum errichtet. Und außerdem besteht dadurch die Chance, dass eure Truppen bei jedem Stufenauftieg eine klassenfremde Fähigkeit als Bonus erhalten. Schon mal einen Scharfschützen gesehen, der dank „Schnellfeuer“-Talent seine Position wechselt und anschließend zwei Mal hintereinander mit dem mächtigen Präzisionsgewehr auf einen Feind feuert – in einem Zug? Glaubt uns:

Das lohnt sich!

Noch verfeinert wird das Ganze durch die neue Möglichkeit, Räume aufzuwerten und Ingenieuren spezielle Aufgaben zuzuweisen. Die Arbeiter haben in XCOM 2 nicht nur eigene Namen, sondern können etwa den Energie-Output eines Kraftwerks massiv steigern oder dafür sorgen, dass im Psi-Labor zwei Rekruten gleichzeitig ausgebildet werden. Ingenieure sind aber auch unerlässlich, um überhaupt Platz für neue Räume in der Avenger zu schaffen. Wie gut, dass ihr jetzt neuerdings separat weitere Ingenieure kaufen könnt – genau wie Wissenschaftler. Die Kittelträger sind mal wieder wichtig, um die Forschungsrate zu beschleunigen. XCOM 2 platzt aus allen Nähten vor neuen Technologien, Alien-Autopsien und mächtigen Waffen, die erst nach einer gewissen Zeit einsatzbereit sind.

Während ihr zu Anfang noch in einfachen Tarnanzügen und mit schwäblichen Bleispritzern aufs Schlachtfeld marschiert, hüllen sich die Soldaten später in glänzende Hartschalen-Panzer



Auf der schmucklosen **Weltkarte** wählt ihr eure Ziele selbst aus, statt wie im Vorgänger nur nach Ufos zu scannen.

und schwingen knisternde Elektroschwerter. Dabei gehen Gameplay und Design Hand in Hand: All diese Errungenschaften der Technik (Rauchgranaten, gepanzelter Exo-Suit, Flammenwerfer etc.) erlauben nicht nur ganz neue Taktiken, sie sehen auch noch ungemein cool aus. Der technologische Fortschritt lohnt sich also gleich doppelt. Nebenbei sammeln eure Truppen Erfahrung und steigen im Level auf. Motivierend! Die Einzelspieler-Kampagne besitzt durch viele Zufallselemente abseits der vorgegebenen, extrem spannenden Story-Missionen einen hohen Wiederspielwert – die Download-Erweiterungen (siehe Kasten auf Seite 14) fügen weitere Inhalte hinzu. Wer irgend-

wann aber doch keine Lust mehr auf Scharmützel gegen die (sehr gute) KI hat, der kann bei *XCOM 2* auch wie schon im Vorgänger *Enemy Unknown* gegen andere Menschen spielen. Die Multiplayer-Variante unterstützt erneut Einzelgefechte zwischen zwei Spielern, bei denen ihr euren Trupp vor Start der Partie aus *XCOM*-Soldaten und Aliens gleichermaßen zusammenstellen könnt. Das ist nett für zwischendurch, spielt in der Praxis aber kaum eine Rolle. Zu dominant ist die fantastische Einzelspieler-Kampagne, die ohne Zweifel in eines der besten Taktik-Spiele überhaupt eingebettet ist. *XCOM 2* ist ein Meisterwerk – hoffentlich auch auf der Xbox One! (PB)



Mit seinen schicken **Kamerafahrten** und dem tollen Science-Fiction-Design ist *XCOM 2* das momentan ansehnlichste Taktikspiel.

MEINE MEINUNG

PETER BATHGE

Dass *XCOM 2* überhaupt noch für Konsolen erscheint, ist ein kleines Wunder. Firaxis hatte lange Zeit betont, man entwickle Teil 2 des Taktik-Juwels nur für den PC. Bedienung per Maus, Mod-Unterstützung, höhere Rechenleistung waren die Argumente. Vermutlich spielten jedoch auch die wahrscheinlich eher mauen Verkaufszahlen des Vorgängers auf Playstation 3 und Xbox 360 eine Rolle bei der Entscheidung. Hoffentlich findet *XCOM 2* ein größeres Publikum – verdient hätte es das Spiel allemal, am PC war es für mich bislang DER Hit 2016. Mal sehen, wie The Workshop die Xbox-One-Portierung angeht – nach der Gamescom dürften wir konkrete Aussagen zu Gamepad-Steuerung und Performance machen können.



XCOM 2

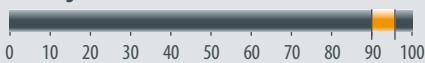
Hersteller	2K Games
Entwickler	Firaxis/The Workshop
Genre	Runden-Taktik
Termin	9. September 2016

Fertig zu

PROGNOSÉ

Sofern Technik und Gamepad-Bedienung stimmen, erwartet euch nichts Geringeres als das bis dato beste Rundentaktik-Spiel.

Wertungstendenz



Alternative

Skulls of the Shogun

Wertung: 83%



Die E3 2016 glänzte mit zahlreichen Neuankündigungen, episch präsentierten Trailern, riesigen Messeständen und ... Gruppenumarmungen? Vielleicht sollte es doch besser wieder mehr Messe-Babes geben.

Sonnenschein, Smog und jede Menge Spiele – wir waren in Los Angeles!

All Jahre wieder hebt der Computec-Privatjet vom renommierten Fürther Flughafen ab und entlädt einen Haufen Redakteure in der kalifornischen Metropole Los Angeles, welche dort über die E3, die größte Videospielmesse der Welt, berichten. Diesmal dabei: Schwergewicht Chris, Mozartkugel Lukas, Selfie-Queen Marc Hatke, Langweiler Peter und Hipster-Video-Volo MC Fitti Oliver. Komplettiert wurde die muntere Riege durch das Kamerakind Domi und den allseits bekannten Video-(Wald-)Domi

Schraut. Ein tolles Team für eine tolle Messe. Meint zumindest das Team selbst.

Termine, Spaß und Unsinn

Auf den folgenden Seiten lest ihr unsere Eindrücke zu den verschiedenen Pressekonferenzen, Präsentationen und Anspielgelegenheiten sämtlicher relevanter Spiele, die auf der Mega-Messe gezeigt wurden (sowie Previews zu Titeln, die euch auf der Gamescom erwarten). Denn auch wenn der eine oder andere Stelzbock im

Team L.A. sich über die fehlenden Messebabes ärgerte, gab es mehr als genug schöne Dinge auf der E3 und rund um das Convention Center zu bestaunen. Wir trafen Branchen-Größen wie David Cage und Charles Martinet, machten Selfies mit Hexer Geralt und eilten zwischen diesem Spaß von Termin zu Termin, um wirklich jedes Highlight der E3 selbst zu erleben. Und davon gab es dieses Jahr jede Menge! Alleine Microsoft präsentierte ein Portfolio, das sich gewaschen hat. (CD)

DAS ZEIGT DIE KONKURRENZ

NINTENDO

Tatsächlich war der Mario-Konzern nur mit *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* auf der Messe vertreten. Von der NX-Konsole oder weiteren Wii-U- oder 3DS-Abenteuern war weit und breit nichts zu sehen. Dafür war *Zelda* gleich mit satten 140 Demo-Stationen da und der Stand war definitiv der beeindruckendste der E3. Ausgehend von einem atmosphärisch gestalteten Dungeon-Eingang konnte man hier eine Miniatur-Variante von Hyrule mit allerlei Sehenswürdigkeiten erforschen. Der Erfolg spricht für Nintendos gewagten Schritt – mit Wartezeiten von bis zu sechs Stunden stellte das Unternehmen einen E3-Rekord auf. Im Rahmen der Nintendo-Treehouse-Liveübertragung wurden übrigens doch noch weitere Spiele gezeigt, zum Beispiel ... oh, kein Platz mehr. Schade.



Der **Nintendo-Stand** bot nur einen Titel, war dafür aber beeindruckend gestaltet.

SONY

Man muss neidlos anerkennen: Microsofts großer Konkurrent aus Fernost bot auf seiner Pressekonferenz ein wahres Spektakel. Der Beginn mit der Ankündigung des neuen *God of War* war hier das klare Highlight, doch auch die Wiederbelebung von *Crash Bandicoot*, die Rückkehr von *Spider-Man* und exklusive Neuankündigungen wie das Open-World-Zombie-Survival-Spiel *Days Gone* oder Hideo Kojimas *Death Stranding* versetzten Fans und Fachbesucher gleichermaßen in Entzückung. Zudem gab es natürlich neues Material zu bereits angekündigten Titeln wie *Horizon: Zero Dawn* zu sehen. Besonders beeindruckend war übrigens, dass ein Orchester live die Trailer und Gameplay-Szenen begleitete und die Show ohne nervige CEO-Monologe auskam. Chapeau!



Die **Sony-Pressekonferenz** überzeugte mit einem Orchester und vielen tollen Ankündigungen.

MICROSOFT AUF DER E3 2016

Wie schon in den letzten Jahren war die Pressekonferenz (oder Media-Briefing) des Konzerns aus Redmond ein wenig durchwachsen. Zwar zeigte man viele neue sowie bereits angekündigte Spiele, darunter auch etliche Exklusivtitel, doch die Show zog sich teilweise doch arg in die Länge, weil man zu sehr darauf fokussiert war, sich selbst zu feiern. Kein Wunder also, dass Selbstdarsteller Phil Spencer wieder durch die Präsentation führte. In der Folge wurde viel zu viel Zeit damit verschwendet, sich selbst in Monologen auf die Schulter zu klopfen, in *Minecraft* umherzirren oder einen neuen Controller als Heilmittel für Krebs anzupreisen. Glücklicherweise wurden aber auch jede Menge cooler Sachen gezeigt, sodass man trotzdem von einem starken Messe-Auftritt sprechen kann. Das live vorgespielte Gameplay aus *Gears of War 4* versetzte einen Teil der Zuschauer in wahre Jubelstürme und die Ankündigung des bereits im September erscheinenden *Forza Horizon 3* zeigte, zu welcher Grafikpracht die Xbox One tatsächlich fähig ist. Auch zum mit Spannung erwarteten *Scalebound* von Platinum Games wurde endlich noch mal etwas gezeigt. Aufgrund des überstylistischen Helden mitsamt markigen Sprüchen, heißt der rasante und verdammt spaßig aussehende Action-Titel redaktionsintern übrigens nur noch Dragon



Der neue Elite-Controller wurde größer beworben als einige Spiele auf der Pressekonferenz.

May Cry. Zudem wurde die mittlerweile erhältliche Xbox One S angekündigt und gegen Ende der Pressekonferenz sogar die leistungsstärkere Konsole Project Scorpio vorgestellt, welche im nächsten Jahr für Furore auf dem Markt sorgen dürfte. Das größte und wichtigste auf der Pressekonferenz vorgestellte Feature war aber klar Xbox-Play-Anywhere. Xbox-One-Exklusivtitel

sind nun nicht mehr exklusiv, sondern erscheinen auch auf dem PC. Wer ein One-Spiel digital erwirbt, erhält auch die PC-Fassung. Zudem sollen alle Play-Anywhere-Titel auch Cross-Play zwischen beiden Plattformen ermöglichen. Eine sehr mutige Entscheidung, denn das Feature mag den PC stärken, aber der Konsole fehlen mangels exklusiver Exklusivtitel eben Markenzeichen. (CD)

DIE GAMESCOM 2016

Kaum ist die E3 vorbei, steht auch schon wieder die Gamescom in Köln vor der Tür. Vom 17. bis 21. August öffnet Europas größte Spielemesse in diesem Jahr ihre Pforten. Am Mittwoch, den 17. August zunächst nur für Fachbesucher und glückliche Wildcard-Gewinner, steht die Messe ab Donnerstag allen interessierten Gamern mit Ticket offen. Ein Ticket ist hierbei aber der Knackpunkt, denn sämtliche Tageskarten sind bereits ausverkauft. Es lassen sich nur noch sogenannte Nachmittagstickets für 7,00 Euro erwerben, mit denen ihr ab 14 Uhr auf das Messegelände könnt, sofern genug Besucher die Gamescom verlassen. Ein

Glücksspiel also. Dennoch darf man sich wahrlich auf die Gamescom freuen, denn sämtliche großen und kleinen Publisher werden mit allerhand Titeln vor Ort sein, von denen man manche sogar zum ersten Mal überhaupt anspielen darf. Während bei Sony wohl hauptsächlich VR im Fokus steht und bei Nintendo nur ausgewählte Leute *Zelda* spielen dürfen, wird Microsoft wohl wieder mit einer riesigen Fuhr an Spielen glänzen. Zu diesen Titeln findet ihr auf den folgenden Seiten jede Menge Vorschauen. Wir hoffen nur, dass die Kölnmesse endlich mal mit dem enormen Besucherandrang zureckkommt und man nicht

wieder über irgendwelche verstopften Notwege geleitet wird. Doch apropos Besucherandrang: Wie in jedem Jahr veranstalten wir wieder den Computec-Lesertreff, wo ihr Redakteure aus der XBG sowie unserer Schwestermagazine play4, PC Games und N-ZONE treffen könnt. Das Meet & Greet, bei dem man auch einige Geschenke abstauben kann, findet am Donnerstag, den 18. August um 16 Uhr und am Freitag, den 19. August um 14 Uhr statt. Treffpunkt dafür ist jeweils der Computec-Stand in der Halle 8.1 mit der Nummer C-028. Wir hoffen auf zahlreiches Erscheinen und freuen uns auf euren Besuch. (CD)



Am 17. August öffnet die größte Spielemesse Europas wieder ihre Pforten.



Selbstverständlich veranstalten wir auch wieder unseren beliebten Lesertreff.

XBOX ONE S UND PROJECT SCORPIO: MICROSOFTS NEUE

Im Rahmen der E3 ließ Microsoft gleich doppelt die Katze aus dem Sack und kündigte mit der Xbox One S und Project Scorpio zwei neue Xbox-Modelle an.

Kurz vor der E3 ließ Xbox-Konkurrent Sony die Katze aus dem Sack: Ja, es ist wahr, das Unternehmen arbeitet an einer stärkeren Variante der PS4 – Codename PS4 Neo. Auf der Messe würde man das Gerät aber nicht zeigen. Nach dieser Ankündigung richteten sich alle neugierigen Blicke auf Microsoft, das Unternehmen ließ sich bezüglich der ebenfalls vermuteten stärkeren Xbox One aber keine Infos entlocken – bis zur E3-Pressekonferenz. Dort nämlich sorgte Microsoft für jede Menge Staunen und Begeisterung, als das Unternehmen nicht eine, sondern gleich zwei neue Xbox-Modelle aus dem Hutzauberte: einerseits die Xbox One S, eine schlankere und etwas stärkere Variante des Ursprungsgeräts, und andererseits die bis auf Weiteres nur unter dem Codenamen Project Scorpio bekannte Quasi-Nachfolgekonsole, welche ein gewaltiges Powermonstrum werden dürfte, die es sogar mit aktuellen High-End-PCs aufnehmen kann.

Abgemagert: Die Xbox One S

Doch kommen wir erst einmal zur Xbox One S. Die augenscheinlichste Veränderung zum Original ist das deutlich schlankere Design. Doch auch unter der Haube gibt es Veränderungen: So wurde das bisher externe Netzteil ins Konsoleninnere verlegt. Dank HDMI-2.0a-Ausgang sowie 4k-UHD-Laufwerk ist es zudem möglich, Inhalte in höherer Auflösung als bisher wiederzugeben. Seien es Retail-Medien oder gestreamte Filme und Serien: Anstatt wie bisher in maximal 1080p, können sie nun in 2160p-Auflösung abgespielt werden. Wichtig: Ein entsprechend kompatibler Fernseher ist für diese Funktion Pflicht. Ebenso können auch die neuen Funktionen True HD, HDR und Dolby Digital Plus nur mit den

entsprechenden Heimsystemen genutzt werden. Auch die Spiele profitieren von der höheren Auflösung und können in 4k-UHD oder HDR über den Flachbildschirm flimmern. Allerdings: Nach wie vor wird dieses Signal bei Spielen nicht nativ wiedergegeben, sondern mittels Upscaler-Funktion von 1080p hochgerechnet. Wir erhielten das Gerät kurz vor Redaktionsschluss und sind nach den ersten Test-Sessions sehr positiv angetan.

Pferdestärken

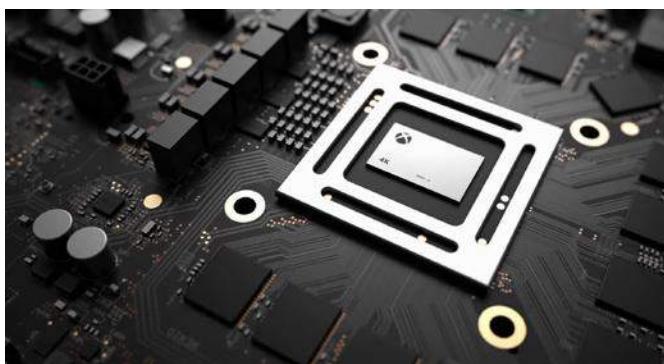
Zu haben ist das schicke Teil seit Mitte August für 300 (500-GByte-Festplatte), 350 (1-Byte-Festplatte) oder 400 Euro (2-Byte-Festplatte). Allen Varianten liegt ein überarbeiteter, mit gummierten Griffflächen versehener Controller bei. Diesen werden wir wohl auch im Paket von Project Scorpio entdecken, wenn das Rechenpower-Monster Ende 2017 erscheint: Eine 6-Teraflop-GPU, acht Prozessorkerne und Datenübertragungen von 320 GByte pro Sekunde klingen diesseits von absoluten Spitzen-PCs fast zu schön, um wahr zu sein. Dadurch soll es möglich sein, Spiele grundsätzlich in echtem

4k abzuspielen. Weitere Technik-Details sind bisher noch rar gesät, Microsoft verspricht aber die stärkste Spielkonsole aller Zeiten und dürfte mit dem Gerät dem bisherigen Anschein nach sogar die PS4 Neo ausstechen. Das ist vor allem für einen offensichtlichen Zukunftsplan des Unternehmens von gewaltiger Bedeutung:



Die Xbox One S erlaubt 4k-Videowiedergabe und kommt im deutlich schickeren Design daher.

Während Sony mit PlayStation VR in die VR-Welt eindringt, dürfte Microsoft folgen, indem die bereits erhältliche Oculus-Rift-Brille mit Project Scorpio kompatibel sein wird. Schon auf dem PC arbeiten Microsoft und Oculus eng zusammen, zahlreiche Entwickler haben bereits mehr oder minder bestätigt, dass die Rift auf der neuen Xbox laufen wird. Was wir bisher noch nicht kennen, ist – neben dem finalen Namen – das Aussehen der Maschine. Es ist davon auszugehen, dass dieses aktuell auch intern noch nicht final ist. Ebenso kann bezüglich des Preises nur spekuliert werden. Analysten rechnen jedoch mit einem deutlich höheren Preis, als man ihn in den letzten Jahren von Konsolen gewohnt war – 600 bis 800 Euro sind durchaus realistisch. Wer im nächsten Jahr zugreift, muss aber keine Angst haben, seine bisherige Xbox-One-Spielesammlung dann aus dem Fenster werfen zu müssen: Sämtliche Titel für das Ursprungsmodele werden auch mit der neuen Konsole zu 100 Prozent kompatibel sein. Abzuwarten bleibt aber dennoch, ob Microsofts – und auch Sonys – Plan aufgeht, anstatt auf „echte“ Konsolen-Updates alle sechs bis acht Jahre auf Zwischenmodelle alle zwei bis drei Jahre zu setzen, oder ob der Aufschrei der Fans (zu) groß sein wird. (LS)



Bisher wissen wir einiges zum Innenleben von Project Scorpio, kennen aber das Design noch nicht.

EINE FRAGE DER TECHNIK

Konsolenmodelle schön und gut, aber es gibt auch noch andere Tech-News.

XBOX DESIGN LAB

Bunt ist das Dasein und granatenstark. Das wussten schon zwei der größten Denker des vergangenen Jahrhunderts – Bill S. Preston und Ted Logan. Auch bei Microsoft ist dieses Motto scheinbar angekommen, denn auf der E3 kündigte man das Xbox Design Lab an. Hier dürft ihr euch aus über acht Millionen unterschiedlichen Konfigurationen einen individuellen Controller zusammenstöpseln. So könnt ihr die Farben der folgenden Einzelteile bestimmen: Body des Controllers, Rückseite, Digi-Pad, Analogsticks, Action-Buttons und Schultertasten sowie Menü-Buttons. Einige davon lassen sich richtig einfärben, bei anderen bestimmt ihr nur den Grauton oder die Transparenz. Wie dem auch sei: Das fertige Produkt kann ihr euch dann für rund 80 Dollar zuschicken lassen. Oder ihr legt noch einen Zehner drauf und graviert auch noch euren Namen auf das Pad. So oder so: Teurer als der normale Controller (60 Dollar) ist das individuelle Stück allemal, dafür dürfte keine allzu hohe Verwechslungsgefahr mehr bestehen.

Übrigens: Falls ihr euch wundert, warum wir aktuell nur die Dollarpreise angeben: Der Dienst ist bisher nur in den USA, in Kanada und in Puerto Rico verfügbar. Farb-Fans in Deutschland müssen wohl noch bis 2017 warten.

Dieser **Traum in Babyblau** ist bisher nur in den USA erhältlich. Keine Angst: Es gibt dann beim Deutschlandstart 2017 auch schönere Farben.



XBOX ELITE CONTROLLER – GEAR OF WAR 4 LIMITED ED.

Das mittlerweile vierte (oder fünfte, wenn man *Judgment* mitzählt) *Gears of War* ist das wohl am meisten erwartete Xbox-Spiel der nächsten Monate, noch vor dem dritten *Forza Horizon*. Dieser Tatsache ist sich natürlich auch Microsoft bewusst und so erscheint Anfang Oktober ein limitierter Elite Controller im schicken *Gears of War 4*-Design.

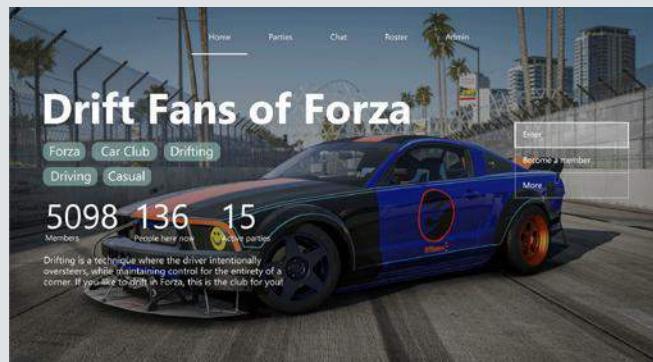
Auf spezielle Features oder Technik-Ideen müsst ihr dabei allerdings verzichten, vielmehr ist es hier vor allem der Look, der ins Auge sticht: Blutspritzer, lasergravierte Klauenabdrücke, Waffen-Icons auf dem Digidpad oder die herrlich düstere dunkelrot-schwarze Grundfarbe. Allerdings hat dies auch seinen Preis: Ist schon der normale Elite Controller mit 130–150 Euro nicht gerade günstig, werden für die Limited Edition happige 200 Euro fällig. Zur Erinnerung: Für den Preis gibt's bei manch toller Rabatt-Aktion schon die ganze Konsole.



XBOX LIVE – NEUE FEATURES

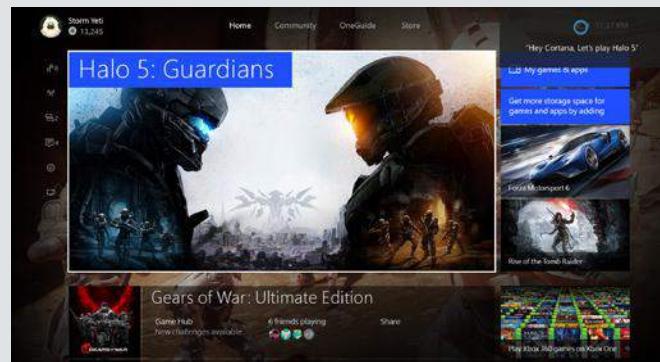
Auch bei Xbox Live stehen in den nächsten Monaten einige Neuerungen an, manche mehr, manche weniger sinnvoll. Aber hey: Neue Features nehmen wir grundsätzlich immer mit Kusshand, denn Stillstand ist noch blöder. Drei der Features sollen noch diesen Spätsommer bzw. Herbst starten: Clubs, Looking for Group und Arena. Ersteres ermöglicht euch künftig, wie in einem sozialen Netzwerk etwa eigene Gruppen zu gründen und euch so mit Spielern zu vernetzen, die eure Gaming-Interessen teilen. Looking for Group

hingegen lässt euch eine Art Kontaktanzeige platzieren, um für euch geeignete Mehrspieler-Partner zu suchen – MMORPG-Spielern dürfte das Konzept bekannt vorkommen. Hoffen wir mal, dass es hier auch genug Möglichkeiten gibt, Leute zu melden, die das System zum Unmut anderer missbrauchen. Arena zu guter Letzt ist eine neue Mehrspieler-Turnierplattform, bei der ihr euch direkt über euer Xbox-Dashboard (oder die App) für Online-Turniere anmelden könnt, um dort um Preise oder Online-Fame zu kämpfen.



Dank des neuen Club-Features könnt ihr euch **mit Gleichgesinnten zusammentreffen**.

Gänzlich anderer Natur ist die Einbindung des Windows-10-Dienstes Cortana ins Xbox-Dashboard. Wer einen Win-10-PC besitzt, kennt die Stimme der Dame bereits: Wie Apples Siri ist Cortana eine Art digitale Assistentin, der ihr per Mikrofon Befehle geben kann. Wirklich mehr als ein umbenanntes Sprachbefehls-Tool ist das natürlich auch nicht, aber wenngestens können wir nun „Cortana, go home!“ sagen statt „Xbox, go home!“. Und zu guter Letzt gibt's natürlich noch Play Anywhere und Crossplay, aber darüber lest ihr mehr auf der vorherigen Doppelseite.



Hinter Cortana verbirgt sich die **Windows-10-Sprachsteuerung**. Na ja, kostet ja nix.

Es knallt, es spritzt, es platzt – der vierte Teil wird ein kompromissloses Feuerwerk wie die Vorgänger.



GEARS OF WAR 4

W er Neuigkeiten zur Kampagne vom heiß ersehnten *Gears of War 4* haben wollte, musste sich ganz schön gedulden. Die im Mai abgelaufene Multiplayer-Beta war ja nett, aber eben auch nicht mehr, und lieferte keine Antworten auf die zahlreichen Fragen der Fans bezüglich der Story. Zur E3 und einen Monat später ließen Microsoft und das neue Entwicklerstudio jedoch endlich die Kettensäge aus dem Sack und veröffentlichten zwei lange Gameplay-Videos zur Kampagne um die neuen Helden J.D. und Kait. Und dabei gab es auch eine große Überraschung, denn in einem Abschnitt schließt sich auch Marcus Fenix, Held der Original-Trilogie und Vater von J.D. der Gruppe an, um gegen den sogenannten Schwarm zu kämpfen. Zumindest im Vierer-Koop-Modus darf man mit dem alten Haudegen gegen die neue Bedrohung antreten. Ob Marcus oder gar seine Kameraden Baird und Cole Train im weiteren Verlauf öfter auftreten, ist jedoch nicht bekannt.

Hunde des Kriegs

In vorigen Previews mutmaßten wir ja schon, dass *Gears 4* auf dem bereits aus den Vorgängern bekannten Planeten Sera spielt, nun haben wir auch die Bestätigung seitens The Coalition. Der Planet ist selbst 25 Jahre nach dem Krieg gegen die Locust noch komplett verwüstet, die damals eingesetzten Waffen haben Naturkatastrophen heraufbeschworen und die Menschheit sucht Zuflucht in verschiedenen Befestigungsanlagen. Wie sein Vater Marcus gehörte auch der neue Held der Koalition Ordentlicher Regierungen (K.O.R.) an, wurde jedoch aus bisher unbekannten Gründen zusammen mit seinen Kameraden Kait und Del zur Desertion gezwungen. Als eine neue Bedrohung, die als „Der Schwarm“ bekannt ist, plötzlich die Menschen attackiert, greifen J.D. und seine Kumpanen dennoch zu den Waffen und wollen dem Unheil auf die Spur kommen. Waren die auf der letzjährigen E3 gezeigten Gegner noch reine Monster, sah man nun

auch endlich die für *Gears of War* typischen Feuergefechte aus der Deckung heraus. Auch wenn der Schwarm angeblich nichts mit den Locust zu tun hat, ähneln die MG-führenden Drohnen doch stark den aus den vorigen Teilen bekannten Maden-Soldaten. Neben dem normalen Kanonenfutter für Lancer und Gnasher gibt es jedoch auch jede Menge andere Gegnerarten. So sahen wir beispielsweise bereits einen sogenannten Carrier, ein riesiges muskelbe packtes Ungetüm mit Nasenlöchern auf der Stirn, welches allein vom Aussehen her auch gut zu *Doom* passen würde. Außerdem wird die Heldenruppe von flinken, bleichen Kreaturen angegriffen, welche zwar keine Waffen führen, aber stets versuchen, J.D. und Co zu überrennen. Wenn wir sie mit einer Gegnergattung aus den Vorgängern vergleichen wollten, würden wir sagen, dass sie den lästigen Kriechern wohl am nächsten kommen. Wir sind gespannt, welche fiesen Kreaturen sich die Entwickler sonst noch einfallen lassen, denn laut



Der Schwarm hat einige dicke Brocken, wie diesen Carrier, in seinen Reihen.



Das neue Helden team um J.D. Fenix sieht sich stetig einer Übermacht gegenüber.



Trotz zahlreicher Neuerungen bleibt das klassische Gameplay in *Gears of War 4* unangetastet und bietet hauptsächlich actionreiche Deckungsgefechte gegen diese Monster.

einer Aussage von The Coalition soll die Kampagne ganze 24 Stunden dauern. Abwechslung hinsichtlich der Gegner sollte es also auf jeden Fall geben, denn sonst wird selbst das klassisch-grandiose *Gears*-Gameplay irgendwann langweilig.

Mehr Gore, mehr Zerstörung

Apropos klassisches *Gears*-Gameplay: Hier haben die Entwickler kleine, aber feine Neuerungen eingebaut, welche wohl jedem Serien-Veteranen ein Lächeln ins Gesicht zaubern. Ihr müsst nun nämlich nicht mehr stur aus der Deckung auf die Fieslinge ballern, sondern dürft nun auch die Umgebung geschickt zu eurem Vorteil nutzen. Sollten sich ein paar unvorsichtige Drohnen vor einem Stapel festgebundener Rohre platzieren, könnt

ihr nun auch die Befestigung zerschießen und die Monster unter ein paar Tonnen Stahl begraben. Außerdem dürft ihr auch die tobenden Stürme für euch nutzen. Zerschießt doch einfach die Sicherung eines Kran, der dann vom Wind wild herumgeschleudert wird und ein paar Schwarmlinge erwischt. Die erdig-harte *Gears*-Formel wird so gelungen durch das Element der Schadenfreude ergänzt. Doch auch Freunde der serientypischen Gore- und Splatter-Effekte dürften voll auf ihre Kosten kommen. So ergänzt nun beispielsweise das Buzzkill-Gewehr das üppige Waffenarsenal. Die Buzzkill verschießt Sägeblätter, die eure Gegner in handliche Stücke zerteilen. Zudem wurden dem Kampfsystem einige Nahkampfattacken hinzugefügt. So seid ihr nun nicht mehr allein auf

Bajonett, Kettensäge oder den Griff der Gnasher-Shotgun angewiesen, um aus einem Feind eine blutige Masse zu machen, sondern könnt nun auch einfach den Schädel zertreten oder ein Messer in selbigen schlagen. Das hört sich nicht nur megabrutal an, sondern sieht auch so aus. Wir sind jedenfalls gespannt, was die USK dazu sagen wird, denn der hierzulande indizierten Teil 2 wirkt im Vergleich hierzu schon beinahe harmlos. Wer *Gears of War 4* digital erwirbt, bekommt übrigens gratis die PC-Version im Windows-Store dazu und durch das neue Xbox-Play-Anywhere-Feature ist sogar Crossplay zwischen den Plattformen möglich. Sowohl bei der Kampagne als auch in den normalen Multiplayer-Modi. Wir freuen uns auf den 11. Oktober. (CD)



Brutale Nahkampf-Moves dürfen natürlich nicht fehlen. Neben der Kettensäge dürft ihr aber auch zum Kampfmesser greifen.

GEARS OF WAR 4

Hersteller	Microsoft
Entwickler	The Coalition
Genre	Action
Termin	11. Oktober 2016

Fertig zu 80 %

PROGNOSÉ

Die neuen Einblicke machen Lust auf mehr. Frische Anpassungen treffen auf gewohnt gutes Gameplay. Das wird richtig gut!

Wertungstendenz



Alternative

Resident Evil 6

Wertung: 71%



FORZA HORIZON 3

Auf der E3 2016 durften wir den bald erscheinenden Arcade-Racer schon ausgiebig anspielen und sind hellauf begeistert.

Größer, schneller und individueller soll *Forza Horizon 3* für Xbox One und PC werden – das haben uns die Entwickler auf einer kurzen Behind-Closed-Doors-Präsentation versprochen. Anschließend konnten wir selbst unsere Hände ans virtuelle Lenkrad legen und die wunderschönen Strecken Australiens genießen. Wir verraten euch, ob sich der Trip lohnt.

Welcome to the Jungle

Auf der E3 2016 hatten wir die Gelegenheit, *Forza Horizon 3* hinter verschlossenen Türen anzusehen und später sogar selbst eine Runde auf dem

Asphalt des virtuellen Australien zu drehen. Asphalt? Das würde den Entwicklern ganz und gar nicht gefallen, denn während der Präsentation betonten die Macher der Microsoft Game Studios immer wieder, wie viel Vielfalt in den Strecken und Kursen des Rennspiels steckt. So seid ihr vielleicht morgens am Strand mit malerischem Sonnenuntergang unterwegs, während ihr ein anderes Mal die kurvenreichen Strecken des australischen Dschungels mit eurem Offroad-Jeep erkundet. Das Wetter und die Lichtverhältnisse spielen dabei eine ganz besondere Rolle. So haben die Entwickler tatsächlich die Lichtstrahlen

in Australien eingefangen und 1:1 ins Spiel übertragen – das Gleiche gilt für die Wolken und den Himmel. Weil das niemand so richtig glauben wollte, hielten die Entwickler während der Präsentation das Spiel an und ließen den virtuellen Tag in *Forza Horizon 3* im Zeitraffer an uns vorüberziehen – lieber Himmel, sah das beeindruckend aus!

Ein Fest für Auktionäre

Vielfalt gibt es in *Forza Horizon 3* auch in Sachen Fahrzeugwahl. Bisher sind über 350 Flitzer bestätigt, ob es bis zum Release noch mehr werden,



Spannende Kopf-an-Kopf-Rennen sind mal wieder garantiert.



Die Strecken sind in *Forza Horizon 3* sehr abwechslungsreich ausgefallen.



Gerade braust ihr noch über Asphalt, schon seid ihr im Dschungel unterwegs.

wollten die Macher nicht versprechen. Auf jeden Fall sind es eine ganze Menge mehr als noch im Vorgänger. Auch die Map wächst im dritten Teil nochmal deutlich an: Rund die doppelte Fläche soll befahrbar sein, gespickt mit Drift Zones, Stunt-Pipes und Challenges, die man jederzeit alleine oder mit Freunden angehen und sogar anpassen kann. Apropos Freunde: Socializer freuen sich über die Rückkehr des Auktionshauses, in dem man mit Autos handeln kann! Und wenn man seinen Lieblingsflitzer gefunden hat, lässt er sich mit umfangreichen Gestaltungsmöglichkeiten individualisieren. „Noch nie hat Forza so viel Customization geboten“, versprechen uns die Macher. Große Worte, denen hoffentlich auch Taten folgen. Wir sind hier aber sehr zuversichtlich.

Hin und weg

Im anschließenden Hands-on können wir unser theoretisches Wissen nun in der Praxis erproben und nach wenigen Minuten ist klar: *Forza Horizon* macht einen hervorragenden Eindruck. Die Steuerung ist realistisch und trotzdem spaßig, die Autos driften wuchtig in den Kurven und die Grafik der PC-Version haut uns förmlich aus den Sitzen. Besonders gelungen ist in der Tat die Abwechslung der Szenerie. So fahren wir den ersten Abschnitt am Strand, legen den zweiten Teil im Dschungel hin und drifteten im finalen Abschnitt durch einen Wald-Offroad-Bereich. Wenn *Forza Horizon 3* bis zum Release nicht ein paar Features einbüßt, wird das Rennspiel ein absoluter Pflichtkauf! (MH)



Über 350 spielbare Fahrzeuge sind bereits bestätigt.



Neben Sportautos darf ihr auch in **Buggys und anderen Offroad-Autos** an den Start gehen.

SPIELNAME

Hersteller	Microsoft
Entwickler	Playground Games
Genre	Rennspiel
Termin	27. September 2016

Fertig zu



PROGNOSÉ

Laut, dreckig und verdammt schnell – auch der dritte Teil der Raserei wird ein absoluter Top-Hit. Da sind wir uns ganz sicher.

Wertungstendenz



Alternative

Forza Horizon 2

Wertung: 90%



Ein Hipster, ein Hacker und ein Oberlippenbartträger kommen in eine Bar. Alle tragen eine ziemlich dümmlich aussehende Hornbrille, heißen Marcus Holloway und sind der Held von *Watch Dogs 2*.

Ach, *Watch Dogs*: Das erste für die damals noch frischen Konsolen Xbox One und PS4 präsentierte Spiel sorgte bei seiner Enthüllung mit seiner geradezu bombastischen Grafik für einen wahren Begeisterungssturm. Auch das Gameplay wirkte durchaus innovativ und vermengte Third-Person-Stealth-Action mit interessanten Hacking-Mechaniken. Als das Spiel knapp zwei Jahre später erschien, war von dieser Euphorie nicht mehr allzu viel übrig. Klar, jede Menge Spaß machte es immer noch, entpuppte sich aber als ein recht alltägliches Open-World-Spiel mit deutlich heruntergeschraubter Grafik und einer uninteressanten Geschichte. Beim Nachfolger ist spürbar, dass Ubisoft einen solchen Meinungsumschwung verhindern will: Anstatt jahrelangem Hype gab es erst vor kurzer Zeit die Ankündigung und für November ist der Release angesetzt – und wir durften bereits eine eindeutig ziemlich weit fortgeschrittene Version des Abenteuers auf der E3 ausprobieren. Was noch viel wichtiger ist: Die Entwickler haben definitiv dazugelernt und dürfen das Versprechen, dass man sich als Spieler wie ein quasi allmächtiger Hacker fühlt, diesmal deutlich konsequenter umsetzen.

Hipster-Heroe

Aber der Reihe nach. Auch bezüglich der Spielwelt und des Helden hat man sich von Altlästen getrennt: Anstatt nach Chicago zieht es uns

diesmal nach San Francisco und Aiden Pierce, der blasse, unsympathische Protagonist des Vorgängers, muss Neu-Hacker Marcus Holloway weichen. Das junge Technikgenie ist Teil des an Anonymus angelehnten Hacker-Kollektivs DedSec, mit dem wir bereits im ersten Spiel Bekanntschaft gemacht haben. Nun jedoch spielt die Organisation eine deutlich größere Rolle und ihre Mitglieder begleiten Marcus via Ohr-Mikro rund um die Uhr. Zur Geschichte und dazu, warum es Marcus zu DedSec zieht, wissen

wir aktuell noch nicht allzu viel; mal sehen, ob es den Entwicklern gelingt, uns diesmal mit den Figuren mitzufiebern zu lassen. Zumindest in der Demo wirkten die Figuren wieder eher blass; unser Hipster-Held scheint vor allem dadurch charakterisiert zu werden, dass er jung und hip ist und eine Hornbrille trägt. Einer seiner Hacker-Kollegen kommt gar mit einer leibhaftigen Emoticon-Brille daher, die seine Emotionen per LED-Anzeige auf sein Gesicht zaubert. Das setzt sich zwar einerseits durch die deutlich leichte-



Marcus' DedSec-Kontakt trägt eine Brille, welche Emoticons auf sein Antlitz projiziert. Nein, kein Witz. Ja, wir finden es auch dämlich.

re Grundstimmung angenehm von der lahmen Atmosphäre des Erstlings ab, wirkt aber auch reichlich bemüht. Meisterhafte Geschichtenerzähler oder Figuren-Ersinner sind die Männer bei Ubisoft anscheinend nach wie vor nicht. Wir lassen uns natürlich im November sehr gerne vom Gegenteil überzeugen und ohne jede Frage ist der sehr auf Internet- und Jugendkultur ausgelegte Stil voller Anspielungen auf Memes und andere Internet-Phänomene auch schlichtweg Geschmackssache.

Drunter, drüber, hintenüber

Das ist – nach unseren bisherigen Eindrücken – vorerst aber auch die größte Kritik an *Watch Dogs 2*. Ansonsten waren wir von dem, was wir zu sehen bekamen, ziemlich angetan. Sehr nett ist schon alleine die Tatsache, dass Marcus sich deutlich agiler und eleganter durch die Stadt bewegen kann als Aiden. Wo dieser gerne einmal von hüfthohen Hindernissen ausgebremst wurde, springt, rutscht und rollt der Parkour-erfahrene Marcus über Stock und Stein, dass es eine Freude ist. Nicht falsch verstehen – mit *Assassin's Creed* haben wir es hier dennoch nicht zu tun, das Erklimmen von Wänden und Türmen überlässt der Protagonist nach wie vor lieber den Meuchelmörtern. Dennoch macht es einfach deutlich mehr Spaß, durch die Gegend zu rennen, als im ersten *Watch Dogs*. Eine andere Eigenschaft hat sich Marcus aber recht frech von den Assassinen geklaut, kann er doch nun auf Knopfdruck eine spezielle Sicht aktivieren und somit wichtige Objekte in der Welt hervorheben. Nachdem dieses Feature mit *Primal* vor Kurzem auch den Einzug ins *Far Cry*-Universum gefunden hat, warten wir nur noch auf die Bestätigung, dass sämtliche Ubisoft-Spiele eigentlich Teil einer großen, zusammenhängenden Erzählung sind!

Kampfkunst mit Kugel

Wir bekommen nicht nur durch die Steuerung mehr Bewegungsfreiheit, auch das Missionsdesign wird offener. San Francisco ist eine große



Die Spielwelt **San Francisco** wirkt kompetent und stimmig umgesetzt und deutlich weniger düster als Chicago aus dem ersten Teil.

Stadt – etwa doppelt so groß wie Chicago im Vorgänger – und vollgestopft mit Dingen, die wir tun können. Hacking-Aufträge, das Ausheben von Feindesgebieten, das Beschaffen von Informationen für DedSec; von unserem Smartphone aus haben wir Zugriff auf zahlreiche Missionsarten. Noch nicht ganz sicher sind wir uns, wie weit die Freiheit bezüglich der Hauptmissionen geht; anscheinend haben wir auch hier oftmals die Wahl, in welcher Reihenfolge wir sie angehen wollen. Die Fortbewegung erfolgt erneut entweder via freigeschalteten Schnellreisepunkten oder – für all jene, die lieber selbst Meilen machen wollen – mittels diverser Fahrzeuge wie Motorräder oder Autos. Die Steuerung dieser wurde nach Kritik am Fahrverhalten im Vorgänger verbessert, wie uns Level Design Director Falco Poiker verspricht. Die Verbesserungen waren während einer kurzen Autofahrt in der Demo zwar noch nicht offensichtlich, grundsätzlich gab es an der Steuerung aber nichts auszusetzen. Die Missionen selbst können wir, wie auch im Vorgänger, die meiste Zeit auf verschiedene Art und Weise angehen: Die

Entwickler unterscheiden grob zwischen den vier Varianten Action, Hacking, Stealth und Manipulator, die frei kombiniert werden können. Action spricht für sich: Mit Pistole, Maschinengewehr und Co. kämpfen wir, wenn gewünscht, bleihart für die Sache DedSecs. Schön: Erneut gibt es in den Missionen, die uns zumeist in streng bewachte Feindesgebiete führen, keine festen Zugänge. Wir haben also schon in dieser Hinsicht viele Möglichkeiten und Startpunkte, zwischen denen wir wählen können. Das Deckungssystem, das uns auf Knopfdruck von Cover zu Cover huschen lässt, ist wieder mit an Bord, wirkt aber weniger fehleranfällig. Auch ein simples Nahkampfsystem ist Teil der Action – wir teilen mit einer an einer Schnur befestigten Kugel ordentlich Dresche aus – brutal, aber effektiv!

Wie eine Drohne so frei

Wer nicht auf Action steht, der kann sich oftmals völlig aus allen Konfrontationen raushalten: Einfach in Kameras oder andere Systeme gehackt, reicht es meist schon aus, in der Nähe des Zielgebiets zu stehen, um etwa an dringend benötigte Computerdaten zu gelangen. Wieder einmal können wir von Kamera zu Kamera springen und uns somit in vielen Gebieten quasi frei bewegen. Neu sind jedoch zwei coole Spielzeuge: Einerseits verfügen wir ab sofort über eine kleine Flugdrohne, die wir jederzeit innerhalb eines gewissen Radius auf Erkundungstour schicken können. Auch von ihr aus können wir Leute (dazu gleich mehr) und Geräte hacken oder uns einfach einen Überblick verschaffen und zum Beispiel Feinde markieren. Andererseits besitzen wir eine zweite, fahrbare Drohne, die wir unter den Füßen unserer Feinde hindurchloten können. Während die Flugdrohnen ein primär observierendes Tool sind, verfügt die fahrbare Drohne über einen praktischen ausfahrbaren Arm, mit dem sie etwa Computer direkt manipulieren kann. Variante drei, Stealth, sieht vor, dass wir uns zwar ins Feindesgebiet



Aiden Pearce aus Teil eins war viel zu schlecht drauf, um agil durch die Gegend zu hüpfen. Marcus hingegen beweist **Parkour-Qualitäten**.



Hipster sind brutale Monster – wir wussten es immer schon. Marcus etwa haut kurzerhand mit einer an einer Schnur befestigten Kugel zu.

begeben, ohne jedoch entdeckt zu werden. Widersacher werden umgangen oder lautlos ausgeschaltet – logisch. Hier kommt das erweiterte Personen-Hacking zum Einsatz, bei dem wir illegal Zugriff auf andere Smartphones und Tablets erhalten. Früher hatten wir pro Person genau eine Hacking-Methode: Zivilisten konnten wir das Ersparte vom mobilen Bankkonto klauen, Bösewichte durften wir unter anderem in die Luft sprengen oder ablenken. Nun aber verfügen wir stattdessen über ein Hacking-Menü, in dem uns bis maximal vier verschiedene Optionen offen stehen. Zivilisten etwa können nun nicht mehr nur beklaut, sondern abgelenkt werden, indem wir ihr Handy klingeln lassen. So kann es nicht mehr wie im ersten Teil passieren, dass wir einem Krebspatienten die letzten Kröten aus der Tasche ziehen, bevor wir merken, wen wir da eben bestohlen haben, und es nicht mehr rückgängig machen können – moralisch veranlagte Spieler freuen sich. Und bei Bösewichten verfügen wir nun eben auch über mehrere Möglichkeiten, sie zu haken, was unser Stealth-Erlebnis deutlich

komfortabler macht; dafür müssen wir uns nun auch mit Wachhunden auseinandersetzen, denen unsere Hacking-Talente reichlich egal sind. Da hilft aber wiederum unsere neue Taser-Pistole weiter. Die Manipulator-Methode schlussendlich profitiert ebenfalls vom deutlich erweiterten Hacking, diesmal bei Geräten. Wo wir bisher etwa bei Autos nur die Alarmanlage aktivieren konnten, steht es uns jetzt auch frei, sie auf Knopfdruck mit Vollgas einige Meter nach vorne, hinten, links oder rechts fahren zu lassen. Wehe dem Gegner, der da unserem unbemannten Gefährt im Wege steht – Stephen King hätte seine Freude. Aber generell gilt, dass sich viel mehr Objekte haken lassen und hierbei deutlich mehr Varianten zur Verfügung stehen. Hebebühnen können jetzt etwa frei bedient statt nur nach oben und unten gefahren werden, allerlei Gerätschaften lassen geräuschvolle Ablenkungen zu und, und, und. Im direkten Vergleich wirken *Watch Dogs* und das dort gimmickhafte Hacking in dieser Hinsicht wie eine Demo, deren Potenzial nun in der Fortsetzung – hoffentlich – endlich realisiert wird.

Held ohne Moral

Gut auch, dass unnötige Elemente wie das aufgesetzt wirkende Moralsystem des Erstlings ersatzlos gestrichen wurden. Stattdessen sammeln wir in Teil 2 nur noch Follower, die im Spiel als eine Art Erfahrungspunkte dienen und uns den Kauf praktischer Updates erlauben. Einmal erhalten, bleiben uns unsere Follower übrigens treu und können nicht wieder verloren werden. Kleines, aber feines Detail: Die vielleicht stylische, aber völlig unbrauchbare und in Schwarz gehaltene Map des Erstlings weicht diesmal einer bunten Variante, auf der tatsächlich zu sehen ist, wo man sich befindet. Ebenfalls weggefallen sind die Online-Hacker-Angriffe durch fremde Spieler, welche einen im Vorgänger regelmäßig in völlig unpassenden Momenten aus dem Spielfluss gerissen haben. Statt kompetitiver Action gibt's diesmal Koop-Missionen mit jeweils einem weiteren Spieler, der jederzeit in unserer Welt auftauchen kann. Wir durften bereits eine solche Koop-Mission spielen und hatten durchaus Spaß: Zu zweit hackt es sich deutlich einfacher, aber auch kurzweiliger. Und weil die Online-Funktionen diesmal wesentlich weniger penetrant zu sein scheinen, könnten sie das Spiel tatsächlich bereichern. Jetzt muss Ubisoft nur noch eines beweisen: dass man aus dem Open-World-Einerlei der vergangenen Jahre gelernt hat und sich wegbewegt vom Türme-Erobern, Stadtbezirke-Freischalten und Zigsammelitems-Aufklauben. Diese immer gleiche Spielgestaltung, die sich durch fast alle Serien des Publishers zieht, hat sich inzwischen deutlich überlebt. Immerhin, die Entwickler haben Besserung versprochen – der offene Aufbau der Spielwelt soll für ein ebenso offenes Gameplay genutzt werden. Ob *Watch Dogs 2* dieses Versprechen erfüllt, erfahren wir ja bereits in wenigen Monaten. Die Chancen, dass hier ein richtig gutes Open-World-Abenteuer auf uns zukommt, stehen zumindest gut.

(LS)



In Teil eins waren die Hacking-Fähigkeiten beschränkt. Nun kann man etwa auf Wunsch einen Kran in alle Himmelsrichtungen bewegen.

WATCH DOGS 2

Hersteller	Ubisoft
Entwickler	Ubisoft Montréal
Genre	Action-Adventure
Termin	15. November 2016

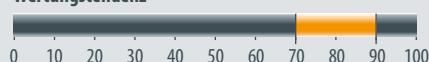
Fertig zu

85 %

PROGNOSE

Ein sehr gewöhnungsbedürftiger Stil trifft auf Gameplay-Verbesserungen an allen Ecken und Enden. Könnte ein Herbst-Highlight werden.

Wertungstendenz



Alternative

Watch Dogs

Wertung: 83%

Eure Sieger stehen fest!



**DER COMPUTEC
GAMES AWARD**

Checkt jetzt die Gewinner auf
[www.bamaward.de!](http://www.bamaward.de)



WE HAPPY FEW

Drogen, Wahn und ein verzweifelter Überlebenskampf – wir haben *We Happy Few* ausprobiert.

Frische Ideen sind selten, und noch seltener klingen sie so spannend wie die von *We Happy Few*: Das düstere Survival-Adventure entführt uns in ein alternatives England im Jahr 1964, genauer in ein unheimliches Örtchen namens Wellington Wells. Merkwürdiges ist hier im Gange: Sämtliche Bewohner stehen unter dem Einfluss einer Glücksdroge namens Joy, die sie regelmäßig in Pillenform einwerfen. Die Substanz verändert die Wahrnehmung der Menschen, lässt Hässliches plötzlich schön wirken, außerdem unterdrückt sie schmerzhafte Erinnerungen.

Als Downer auf der Flucht

We Happy Few ist schon seit drei Jahren bei Compulsion Games (*Contrast*) in Entwicklung, auch eine erfolgreiche Kickstarter-Kampagne hat das ambitionierte Projekt bereits hinter sich. Nun endlich ist es auf Xbox One und PC in die Early-Access-Phase gestartet und gibt einen ersten Vorgeschmack auf das, was uns in dem dystopischen Albtraum erwartet.

In der Schnupperversion schlüpfen wir in die Rolle des jungen Mannes Arthur Hastings, im fertigen Spiel soll es sogar drei spielbare Helden geben. Nachdem Arthur von Erinnerungen übermannt



In **Nahkämpfen** wehren wir uns mit Stöcken und Wurfgegenständen gegen die aufgebrachten Verfolger.



Im etwas umständlichen **Inventar** verwalten wir unsere dürftigen Habseligkeiten.

wird, verweigert er die Einnahme von Joy – so sieht er die hässliche, verrottete Welt um sich herum zum ersten Mal mit klaren Augen. Nun hat er nur noch ein Ziel: Wellington Wells verlassen! Dazu dürfen wir die unterschiedlichen Zonen der Stadt frei erkunden, Aufgaben lösen und dabei versuchen, nicht aufzufallen – denn wer sein Joy nicht einnimmt, gilt als „Downer“ und wird erbarmungslos von der Bevölkerung gejagt. Interessant: Wie in einem Roguelike-Spiel werden die Levels zufällig aus vorgefertigten Bausteinen zusammengesetzt, jeder Spieldurchgang ist dadurch anders. Weg mag, kann sogar einen Permadeath-Modus aktivieren.

Ein Dorf voller Verrückter

Sämtliche Story-Elemente fehlen noch in der Early-Access-Version, dafür sind aber schon die grundlegenden Spielmechaniken enthalten. Beispielsweise versperrt uns ein Tor den Weg in den nächsten Stadtbereich. Um durchzukommen, benötigen wir Honig. Den finden wir in einem nahegelegenen Park in einem Bienenstock, doch ohne Schutzkleidung machen uns Majas Freunde in Sekundenschnelle platt. Um die Kleidung zu bekommen, müssen wir an anderer Stelle Aufgaben lösen. Etwa einem verwirrten Typen, der in seinem Baumhaus lebt, eine Puppe stehlen. Oder einem armen Kerl unter die Arme greifen, der sich in einem Teich voller Giftmüll

gerade die Seele aus dem Leib kotzt. Für manche Quests müssen wir auch gezielt Joy einwerfen, dann erstrahlt die Szenerie in kräftig bunten Farben und ein Regenbogen wölbt sich über die Dächer der Stadt. Die Quests sind vielfältig, allerdings wirken die Figuren auf uns noch eine Spur zu durchgedreht und beliebig: NPCs laufen überall auf den Gassen herum, wenn wir sie ansprechen, geben sie nur wirres Kauderwelsch von sich und auch sonst haben die Figuren keinerlei Alleinstellungsmerkmale. Das macht sie für den Spieler schlicht uninteressant.

Unausgegorene Survival-Features

Abseits der Quests müssen wir stets auf unser Beindenken achten. Schon nach wenigen Minuten poppen Anzeigen auf, die Arthurs Durst, Hunger und Müdigkeit anzeigen. Wasser bekommen wir aus Pumpen, die in den Levels verteilt sind, Nahrung dagegen müssen wir in Form von Beeren von den Wiesen ernten – oder aber wir durchsuchen die vielen halb zerstörten Häuser am Wegesrand. Hier durchstöbern wir Behälter, suchen so nach Nahrung und nützlichem Material. Werden wir dabei erwischen oder verhalten wir uns zu auffällig (etwa wenn wir saubere Kleidung anstelle eines zerfetzten Anzugs tragen), kann es passieren, dass einige Dorfbewohner auf uns losgehen. Dann müssen wir uns im Nahkampf wehren, notfalls mit Stöcken und

Steinen – und wenn gar nichts mehr geht, ergreifen wir die Flucht, verstecken uns entweder in unserem sicheren unterirdischen Bunker oder aber wir hoppen kurzerhand in eine Mülltonne oder kriechen unter ein Bett, bis unsere Verfolger ihre Jagd aufgeben.

Ganz vermeiden lässt sich der Diebstahl nicht, denn nur in den Häusern finden wir dringend benötigte Rohstoffe. Damit basteln wir neue Ausrüstung und Medizin, etwa Erste-Hilfe-Pakete, saubere Verbände oder Tabletten gegen Übelkeit – letztere brauchen wir immer dann, wenn wir mal wieder verfaulte Nahrung essen mussten, um nicht zu verhungern. Sollten wir uns dabei vergiften, bestraft uns das Spiel mit heftigen Nachteilen, etwa ständigem Hunger und Durst, außerdem verschwimmt unsere Sicht und wir verlieren kurzzeitig die Kontrolle. Mit anderen Worten: Vergiftungen nerven und sollten unbedingt vermieden werden! Aber auch die anderen Überlebensaspekte sind noch alles andere als ausgereift: Ein Tag- und Nachtwechsel geht viel zu schnell vorstatten, ständig sind wir auf der Suche nach Nahrung, anstatt uns um Quests zu kümmern, außerdem müssen wir Arthur regelmäßig ins Bett schicken, bevor ihn die Müdigkeit übermannt. Hier ist noch viel Feintuning nötig, bis der vielversprechende Survival-Aspekt flutscht. Doch genau dazu ist die Early-Access-Phase, die sechs bis zwölf Monate dauern soll, schließlich auch da. (FS)



Auf den **zufallsgenerierten Straßen** von Wellington Wells tummeln sich allerlei NPCs, die aber leider nur wirres Zeug von sich geben.



Um **Nahrung und Rohstoffe** zu finden, plündern wir die verfallenen Häuser am Wegesrand.

WE HAPPY FEW

Hersteller	Compulsion Games
Entwickler	Compulsion Games
Genre	Action-Adventure
Termin	2017

Fertig zu

60 %

PROGNOSÉ

Hochspannender Genre-Mix, doch die Survival-Aspekte nerven derzeit noch. Wir sind vor allem auf die Story gespannt!

Wertungstendenz



Alternative

Bioshock Infinite

Wertung: 91%



BATTLEFIELD 1

Der Hype-Shooter 2016 auf dem Vorab-Prüfstand – noch schöner kann virtueller Krieg gar nicht sein!

Krachbumm! Das ist *Battlefield 1*. Auf dem EA-Play-Event, sozusagen der kleine Electronic-Arts-Stiebbruder der E3 in Los Angeles, durften wir zum ersten Mal selbst Hand an *Battlefield 1* legen und verbrachten anschließend noch viel Zeit mit der Closed-Alpha-Fassung im Juni. Das designierte Schlachtfeld der Probeversion war das idyllische Dorf St. Quentin. Für alle, die den Ankündigungs-Trailer noch in Erinnerung haben: Das ist die Map mit der großen Windmühle. So hatten wir mehrere Wochen Zeit, das französische Städtchen immer wieder zu verwüsten – und das im wahrsten Sinne des Wortes! Gespielt wurden zwei Modi: zum einen, wenig überraschend, das *Battlefield*-Urgestein „Eroberung“ mit insgesamt 64 Teilnehmern und anschließend der Infanterie-Modus „Domination“.

Klasse statt Masse

Ganz klassisch kann auch im neuen *Battlefield* vor der Schlacht sowohl die Soldaten-Klasse als auch die Bewaffnung gewählt werden. Die Waffenauswahl fiel in der gespielten Vorabversion allerdings ziemlich mager aus: Lediglich drei unterschiedliche Hauptwaffen standen pro Klasse zur Verfügung. Ebenso sparsam war Dice bei den Waffenaufsätzen. Für jede Wumme gab es nur zwei verschiedene Loadouts – viel mehr sollen es aber auch im ferti-

gen Spiel voraussichtlich nicht werden. Schade eigentlich, denn *Battlefield 4* verdankte einen großen Teil seiner Langzeitmotivation dem Freispieln neuer Waffen und Aufsätze. Ballermann der gleichen Gattung unterscheiden sich vom Handling her dafür wie gewohnt deutlich voneinander. Das Feedback sowie der realistische Sound von Sturmgewehren, Maschinengewehren und Schrotflinten war ebenfalls überragend.

Insgesamt gibt es sechs Klassen in *Battlefield 1*. Diese sind in vier Infanterie- sowie zwei Fahrzeug-Klassen unterteilt. Die beiden Fahrzeug-Klassen spawnen nicht direkt in ihren Vehikeln. Zur Auswahl stehen bei den Fahrzeugen leichte, mittlere und schwere Panzerwagen sowie Flugzeuge. Die Infanterie-Klassen teilen sich in Assault, Medic, Support und Recon auf. Der Engineer musste seinen Job für *Battlefield 1* leider an den Nagel hängen. Wahrscheinlich in Ermangelung von Raketenwerfern – die gab es im

Ersten Weltkrieg schließlich nicht. Jede Infanterie-Klasse hat neben der Primär- und Sekundärwaffe natürlich wieder Zugriff auf Spezialausrüstung. So führt der Versorgungssoldat neben Munitionskisten auch eine Sprengfalle mit sich, während der Sturmsoldat panzerbrechende Handgranaten im Gepäck hat.

Stahl auf Stahl

Zumindest im Eroberungs-Modus spielen Panzer eine essenzielle Rolle. Allen voran natürlich die großen, wuchtigen Tanks. Die sind gleich mit mehreren Kanonen ausgestattet und walzen so ziem-



Die Infanterie-Klassen führen Spezialausrüstung wie Flammenwerfer in die Gefechte.



Wenn eine Seite fast verloren hat, bekommt sie sogenannte **Behemoths** in Form von Zeppelinen oder Panzerzügen zur Hilfe.

lich alles und jeden platt, der ihnen in den Weg kommt. Bei aller historischen Korrektheit rollen die Panzer aber zum Glück deutlich schneller und wendiger über das Schlachtfeld als ihre schwerfälligen realen Brüder. Auch ist den Stahlkolosse nun wieder schwerer beizukommen als noch in *Battlefield 4*. Da braucht es schon die kombinierte Feuerkraft eines Kampftrupps oder mehrerer kleinerer Fahrzeuge. Generell sind die Panzer eher fahrende Festungen. Richtig positioniert können sie das Blatt in der Schlacht ziemlich schnell wenden – vor allem aufgrund ihrer schieren Feuerkraft.

Zerstörungswut

Mit ein paar Haubitenschüssen legen wir ganze Häuser in Schutt und Asche. Auch das vormals idyllische Städtchen St. Quentin verwandelt sich im Verlauf der Schlacht in eine trostlose, mit Kratern überzogene Mondlandschaft. Das dynamische Zerstörungsmodell von *Battlefield 1* sorgt nicht nur für atmosphärische Momente, sondern verleiht dem Spiel auch eine neue taktische Komponente. Jede Deckung lässt sich nun Stück für Stück zerstören,

dauerhaft verschanzen wie in den Vorgängern können wir uns also nicht mehr. Das frischt das Gameplay enorm auf, ohne dem typischen *Battlefield*-Charakter zu schaden. Viel öfter sind wir nun gezwungen, unsere Position zu wechseln und unsere Vorgehensweise neu zu überdenken.

Eitel Sonnenschein

Verschanzte Gegner können wir aber auch einfach mit Gasgranaten aus ihrer Stellung treiben. Das klappte zumindest in unserer Anspielsession wunderbar – das gegnerische Team hatte offensichtlich die Atemschutzmasken ihrer Soldaten übersehen. Diese stehen in *Battlefield 1* jeder Klasse zur Verfügung und lassen sich auf Tastendruck anlegen. Zwar schützen uns die Masken vor dem Giftgas, im Gegenzug können wir unsere Waffen aber nicht in den Zielmodus schalten, während wir eine Schutzmaske tragen. Das soll vermutlich verhindern, dass wir die eigens gelegten Gaswolken als Deckung nutzen, während wir Feinde aufs Korn nehmen – clever, DICE! Apropos Deckung: Im Verlauf der Schlacht senkte sich plötzlich Ne-

bel über das französische Städtchen. Die dichte, graue Suppe schränkt das Sichtfeld immens ein. Das dynamische Wettersystem birgt aber auch einen wichtigen taktischen Nutzen: Im Nebel sind wir geschützt vor feindlichen Scharfschützen. Besonders spürten wir das bei der Eroberung eines Missionsziels auf einer Anhöhe. Verwandten Heckenschützen in erhöhter Position diesen Weg bei klarem Wetter noch in eine unüberwindbare Todeszone, können wir den Hügel nun relativ schnell erstürmen. Die Bewaffnung unseres Soldaten sollten wir dementsprechend auch an das Wetter anpassen. Im Nebel zeichneten sich beispielsweise Sturmsoldaten mit Schrotflinten besonders aus. Gerade im Domination-Modus, der komplett auf Fahrzeuge verzichtet, kann so ein plötzlicher Wetterumschwung mitunter sogar schlachtverändernd ausfallen.

Mehr pfui als hui

Die größte Stärke ist unbestreitbar die dichte Kampfatmosphäre, die in *Battlefield 1* herrscht. Zwischen herabregnender Artillerie, vorbeizischenenden Kugeln und dem unaufhaltsamen Dröhnen tonnenschwerer Panzer kommt astreines *Battlefield*-Feeling auf. Für die richtige Schlachtfeld-Atmosphäre sorgt die DICE-eigene Frostbite Engine. Optisch fällt *Battlefield 1* in der Vorabversion zwar ganz solide aus, sieht aber nicht ganz so hübsch aus wie in den vielversprechenden Ingame-Trailern. Bei genauem Hinsehen stechen an vielen Stellen noch breiige Texturen ins Auge. Das störte die sonst sehr überzeugende Atmosphäre beim Anspielen aber nur minimal. Bis zur Veröffentlichung im Oktober sollte DICE kleine Schnitzer wie diese aber besser noch beheben. Zugegeben: Eine Gameplay-Offenbarung ist *Battlefield 1* mit Sicherheit nicht. Dafür aber definitiv ein launiger und vor allem sehr fairer Multiplayer-Shooter mit der richtigen Menge Taktik. Und ganz sicher: So stimmungsvoll wie in *Battlefield 1* wurde der virtuelle Krieg bisher noch nie in einem Spiel präsentiert!

(ON)



Sollte man in den Gefechten berücksichtigen: **Pferde** können über feindliche Schützengräben springen.

BATTLEFIELD 1

Hersteller	Electronic Arts
Entwickler	DICE
Genre	Ego-Shooter
Termin	21. Oktober 2016

Fertig zu

70%

PROGNOSÉ

Wer die Online-Schlachten der Vorgänger gerne gespielt hat, wird auch *Battlefield 1* mögen. Ein großes Fragezeichen ist aber noch die Kampagne.

Wertungstendenz



Alternative

Battlefield 4

Wertung: 84%

DEAD RISING 4

Wenn in der Hölle kein Platz mehr ist, dann kehren die Toten auf die Xbox zurück – und das eventuell erstmals auch im bisher zombiefreien Deutschland.

Armes Willamette: 16 Jahre nach den Ereignissen des ersten, hierzulande indizierten Teils der Reihe sieht sich das idyllische Städtchen in Colorado erneut von einer Zombie-Invasion geplagt. Und wieder einmal liegt es am Serien-Protagonisten Frank West, den Ursprüngen des Virus auf den Grund zu gehen, reihenweise Zombies ein zweites Mal in die ewigen Jagdgründe zu schicken und schicke Fotos für die Lieben daheim zu schießen.

Idyllisches Kleinstadtschnetzen

Kämpften wir uns im ersten Teil hauptsächlich durch das Einkaufszentrum der Stadt, stehen uns diesmal zusätzlich die Straßen der Gemeinde offen: Wir können die offene Welt nach Lust und Laune erforschen, Geheimnisse suchen und an vorgegebenen Punkten die Handlung vorantreiben. Der größte Reiz des Abenteuers geht aber natürlich mal wieder von etwas anderem aus: den Zombie-Horden mithilfe einer schier unendlichen Menge an Waffen normaler und durchgeknallter Machart sowie mittels umfunktionierter Alltagsgegenstände zu zeigen, wer der Boss in der Kleinstadt ist! Ob explosive Pfeile, Autos, Baseballschläger, riesige Vorschlaghammern oder neuerdings auch Exo-Anzüge mit jeder Menge Wums – dank der an allen Ecken und Enden auffindbaren, aber nicht unbegrenzt haltbaren Helferlein hat Frank sogar gegen riesige Gegnermassen nur selten das Nachsehen. Und riesig sind die Feindesaufläufe definitiv: Mehrere Dutzend Zombies auf einmal vor einem sind nicht die Ausnahme, sondern die Regel.



Regelrechte **Zombiehorden** wollen uns fast rund um die Uhr ans virtuelle Leder. Zum Glück ist Frank wie üblich ausgesprochen wehrhaft.

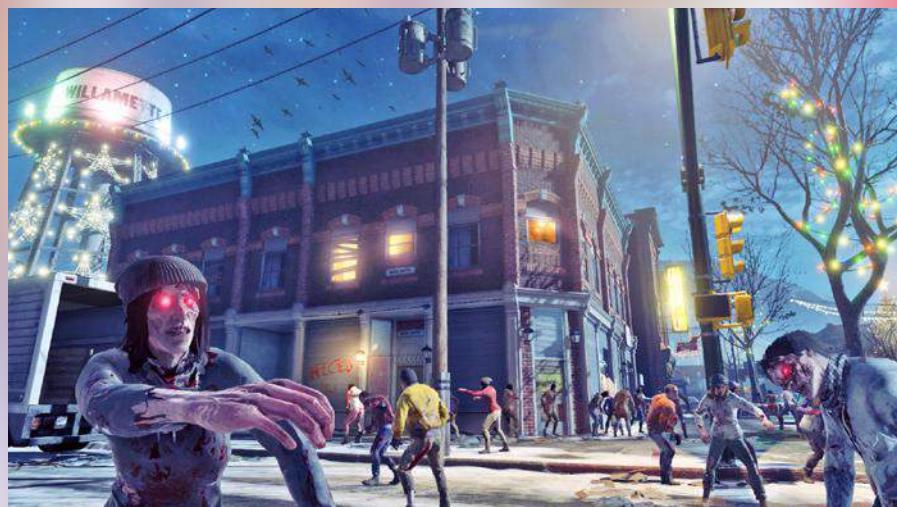
Zombie-Spaß in Deutschland?

Wenn's denn doch einmal zu viel wird, können wir im Mehrspielermodus für bis zu vier Teilnehmer die Untoten umhauen. Wie genau der Modus funktionieren wird, wurde noch nicht verraten, ebenso wenig, in wessen Rollen die Mitstreiter neben Frank schlüpfen. Was wir auch noch nicht wissen, ist, ob das Spiel in Deutschland erscheinen wird. Dass Capcom es offiziell auf der Gamescom zeigt, ist aber ein sehr gutes Zeichen und könnte bedeuten, dass es der Titel durch die USK-Prüfung geschafft hat. In der nächsten Ausgabe wissen wir schon mehr und haben dann – hoffentlich – gute Nachrichten.

(LS)



Verrückte Waffen wie dieser **Exo-Anzug** verbreiten Laune.



Das Städtchen **Willamette** aus dem indizierten ersten Teil hält in Teil vier erneut als Schauplatz her – jetzt machen wir die Straßen unsicher!

DEAD RISING 4

Hersteller	Capcom
Entwickler	Capcom
Genre	Action
Termin	Nicht bestätigt

Fertig zu



PROGNOSE

Blutig, chaotisch und vollkommen durchgeknallt: Frank West ist zurück und macht den Untoten das Leben nach dem Tod zur Hölle.

Wertungstendenz



Alternative

State of Decay

Wertung: 88%



Die **Schiffsgefechte** sehen spaßig aus. Hoffen wir mal, dass wir uns öfter ans Steuer schwingen.



Klassische Gefechte mit cineastischer Inszenierung gibt es bei allen Neuerungen natürlich auch.

CALL OF DUTY: INFINITE WARFARE

D a sage noch mal einer, alte Hunde lernen keine neuen Tricks: Die althergebrachte und in den Augen vieler Spieler inzwischen etwas lahme *Call of Duty*-Serie kehrt 2016 mit einem überraschend ansprechenden Konzept zurück, das uns spannende Weltraum-Schlachten erleben lässt! Tatsächlich gefallen die bisher gezeigten Weltraum-Schießbereien sehr. Da sehen wir, wie wir in Gestalt unseres Soldaten durch den schwerelosen Raum fliegen und Feinden mit futuristischen Schießprügeln Saures geben. Ein Enterhaken, wie es ihn so ähnlich auch schon in *Advanced Warfare* gab, lässt uns mühelos von Weltall-Schrott zu Weltall-Schrott springen. Allerlei Spielereien wie zielsuchende Granaten oder Sprengsätze, mit denen wir uns Zutritt zu Weltraum-Stationen verschaffen, sorgen für Abwechslung. Schön auch: Der Übergang vom schwerelosen Gameplay hin zu ergebundenen Gefechten funktioniert fließend. So landen wir in der Pressekonferenz-Demo etwa in besagter

Weltraum-Station und erleben dort vollkommen übergangslos wieder das bekannte *Call of Duty*-Spielprinzip aus Deckung und Angriff.

Unendliche Sternenkriegsführung

Ebenfalls fließend sind die Übergänge zu den Raumschlachten: In bester *Star Wars*-Manier ballern wir uns hier mit rasanter Geschwindigkeit durchs All und bringen feindliche Schiffe zum Explodieren. Ebenfalls wie in *Star Wars*: Auf die Gesetze der Physik wird gepfiffen, es kracht und bumst wie an Silvester in Rio. Es bleibt natürlich abzuwarten, wie wichtig die Schiffsduelle im fertigen Spiel sind; *Call of Duty* ist berüchtigt dafür, in den Präsentationen vor Release Spielemente groß anzukündigen, die im fertigen Produkt nur einen Bruchteil der Spielzeit in Anspruch nehmen. Wem die Weltraum-Thematik zu weit geht, der darf sich aber auf jeden Fall auch auf „normale“ Momente auf der Erde einstellen. In einer uns präsentierten Szene erleben wir einen

Call of Duty hebt mit *Infinite Warfare* ab in den Weltraum – und wir sind ziemlich angetan.

Häuserkampf inmitten einer Großstadt, in dem wir uns in der Dämmerung gegen allerlei Gegner – darunter auch Kampfroboter – zur Wehr setzen müssen. Das spielt sich so, wie man *Call of Duty* kennt, und unterscheidet sich lediglich durch die Waffen von bekannten Sequenzen. Später in der Demo öffnet sich die Landschaft ein wenig mehr und wir treten am Fuß eines gewaltigen Turmes gegen Heerscharen von per Luftträger herangekarrten Feinden an. Hier haben wir mehr Möglichkeiten, nach unserem eigenen Wunsch vorzugehen, wenn gleich *Call of Duty* auch in der neuesten Iteration wahrscheinlich meist eine ziemlich lineare Angelegenheit bleiben dürfte. Am Ende des Abschnitts geht es übrigens wieder mittels Raumschiff übergangslos ab in den Weltraum und dort hinein in eine Raumkreuzer-Schlacht; die Chance, dass diese dem Anschein nach sehr spaßigen Momente in der Kampagne durchaus präsent sein werden, ist also trotz berechtigter Vorsicht vorhanden. (LS)



Gefechte in der **Schwerelosigkeit** gehören in *Infinite Warfare* zum Standardprogramm – und sie wirken sehr unterhaltsam!

CALL OF DUTY: INFINITE WARFARE

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

Fertig zu

85 %

PROGNOSÉ

Superbe Präsentation, brachiale Action und ein überraschend innovatives Setting: Dieses Spiel könnte der Serie neue Impulse verleihen!

Wertungstendenz



Alternative

Call of Duty: Black Ops 3

Wertung: 88%

RECORE

Atmosphärische Spiele müssen nicht immer gemächlich daherkommen: *ReCore* vermischt eine emotionale Geschichte mit Balleraction satt.

Manchmal braucht's einen zweiten Auftritt, damit man ein Spiel richtig einschätzen kann: Während wir nach dem ersten Trailer zu *ReCore* auf der E3 2015 von einem ruhigen, bedächtigen Abenteuer ausgingen, wissen wir nach der E3 2016 und einem ersten Anspieltermin: Nö! *ReCore* bietet zwar eine ganz eigene, melancholische Atmosphäre, setzt diese aber im Rahmen eines stark auf Action ausgelegten Gameplay-Konzepts mit leichten Erkundungselementen um.

In the Desert of Eden, Honey

Wir übernehmen die Kontrolle über Joule, eine junge Frau, die in der Wüstenwelt des postapokalyptischen Planeten Far Eden versucht, diesen wieder frucht- und damit bewohnbar zu machen. Das ist nicht ganz einfach, denn zusätzlich zu den harschen Lebensbedingungen sowie dem auf Far Eden unberechenbaren Wetter, durch das ganze Landstriche mit einem Mal unter Sand begraben werden können, machen ihr auch noch mechanische Widersacher das Leben schwer. Gut, dass ihr ebenfalls Robo-Gehilfen zur Seite stehen: Der Robo-Hund Mack, der spinnenartige Seth, der durchschlagskräftige Duncan sowie eine Handvoll weiterer, noch nicht enthüllter Kumpanen verfügen allesamt über eigene Fähigkeiten, die je nach Gegnerart mal besser, mal schlechter für die Schlacht geeignet sind. Gut, dass wir auf Knopfdruck relativ rasch zwischen ihnen wechseln dürfen. Ständiger Wechsel hat auch bei den Waffen höchste Priorität. Mit vier verschiedenfarbigen Munitionsarten, die wir per Druck auf die vier Steuerkreuz-Richtungen auswählen, gehen wir gegen entsprechend gefärbte Feinde vor. Nur mit der richtigen Farbe machen wir maximalen Schaden, erhöhen den Combo-Wert und haben bei besonders knackigen Feinden eine Chance.



Im Laufe des Abenteuers treffen wir auf **mehrere mechanische Begleiter** wie Mack, die sich uns anschließen und uns zur Seite stehen.

Anvisiert und losgeballert

Immerhin müssen wir nicht genau zielen, sondern nehmen die Feinde per Lock-on-Funktion automatisch ins Visier. Leicht ist *ReCore* aber keineswegs – im Gegenteil, sogar in der E3-Demo segneten wir in einer Auseinandersetzung einmal das Zeitliche! Etwas weniger anspruchsvoll geht es zwischen den Kämpfen zu, in denen wir versuchen müssen, uns durch die schön gestalteten Gebiete von Far Eden zu schlagen. Seth und Co. sind hier von großer Bedeutung, der Robo-Geselle kann uns etwa an bestimmten Schienen entlang durch Räume bugsieren. An solchen Elementen merkt man ein wenig, dass mit Armature einige ehemalige Entwickler des Nintendo-Klassikers *Metroid Prime* die Hände am Entwickler-Ruder haben. Ob schlussendlich der Action-Anteil nicht etwas zu hoch angesetzt ist, muss sich zeigen. Spaß dürfte das Abenteuer auf jeden Fall machen. (LS)

SPIELNAME

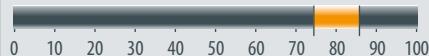
Hersteller	Microsoft
Entwickler	Armature/Comcept
Genre	Action
Termin	16. September 2016

Fertig zu 90 %

PROGNOSE

Atmosphärisch starkes und hübsches Endzeit-Abenteuer. Dass es auch spielerisch überzeugt, muss es allerdings noch beweisen.

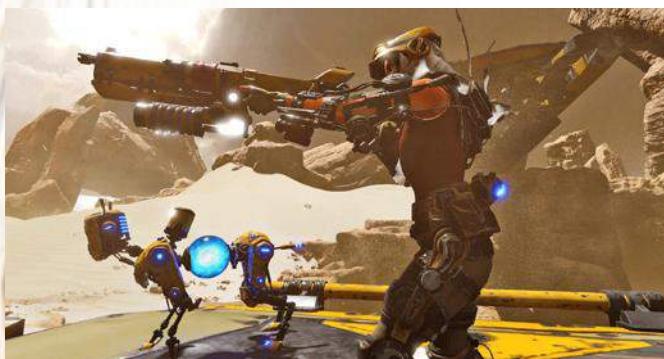
Wertungstendenz



Alternative

Transformers: Devastation

Wertung: 79%



Anders als im Vorfeld erwartet, steht in *ReCore* **temporeiche Action** ganz oben am Programm.



Diese **Kerne** beinhalten die „Seelen“ der Robo-Begleiter und beleben auch die Feinde um uns herum.

YOOKA-LAYLEE

Banjo und Kazooie sind zurück – zumindest könnte man dies fast glauben. Diesmal jedoch erlebt ein neues Heldenduo spannende Hüpf-Abenteuer.



Im Spielverlauf lernen die Helden zahlreiche **neue Moves**, die ihnen bei ihren Abenteuer helfen.



In *Yooka-Laylee* bekommen wir eine Variante der spaßigen *Donkey Kong-Lorenfahrten* spendiert.

Klassische 3D-Platformer sind tot? Ganz und gar nicht, wie *Yooka-Laylee* unter Beweis zu stellen sich vorgenommen hat! Statt Bär und Vogel sind es im geistigen *Banjo-Kazooie*-Nachfolger Chamäleon und Fledermaus, mit denen wir kunterbunte 3D-Welten erforschen. Wer einmal einen der N64-Hüpfer Rares auch nur aus der Ferne gesehen hat, wird aber sofort erkennen, wie viel Charakter der Spiele in dem neuen Abenteuer steckt: Menüs, HUD-Elemente, Soundeffekte und unzählige kleine Details wie die Tatsache, dass die sammelbaren Federn in den Levels keine 3D-Modelle sind, sondern wie früher Sprites, fühlen sich an wie anno dazumal. Und auch bezüglich des Gameplays trägt *Yooka-Laylee* seine „Inspiration“ stolz vor sich her. Von einer offenen Hub-Welt aus gelangen wir in verschiedene, thematisch unterschiedliche Welten, in denen wir jeweils 20 sogenannte Pages

sammeln müssen – magische Buchseiten, welche weitere Welten für uns zugänglich machen. Zusätzlich warten jeweils 200 Federn pro Level darauf, eingesammelt zu werden. Bei den Fähigkeiten der beiden Helden haben die Entwickler übrigens ihrer Kreativität freien Lauf gelassen. Yooka kann sich etwa zusammenrollen und rasant durch die Gegend kullern, Laylee ihren Begleiter am Schlafittchen packen und für einen beschränkten Zeitraum in die Luft heben. Hinzu kommen verschiedene Sprung-Varianten sowie spezielle Pflanzen, die Yooka schlucken und dann entsprechend zum Beispiel Feuer, Eis oder Wasser speien kann. In bester *Banjo*-Manier wird das Repertoire an Bewegungen übrigens regelmäßig erweitert: Die Hosen tragende Schlange Trowzer wartet in den verschiedenen Levels auf uns und versorgt uns als Gegenleistung für überbrachte Federn mit immer neuen Moves.

Wie in guten, alten Zeiten

Aussehen, Spielprinzip, Atmosphäre – in wirklich allen Bereichen weiß *Yooka-Laylee* ganz genau, was seine Fans sich erwarten, und liefert eine rundum gelungene Neuinterpretation der 3D-Hüpfer aus glorreichen N64-Zeiten ab. Das ist zwar nicht kreativ, trifft aber genau den Nerv all jener Fans, die seit Jahren auf eine würdige Fortsetzung zu *Banjo-Tooie* warten. Zudem merkt man einfach an allen Ecken und Enden, mit wie viel Herz und Liebe Plantonic ihre Arbeit machen und wie viel Spaß sie selbst bei der Gestaltung ihres neues Babys hatten. Wir als alte Hasen freuen uns also schon ungemein darauf, endlich wieder ebenso klassische wie gelungene Hüpfkost zu erleben, und jüngere Spieler erleben die – hoffentlich – glorreiche Wiederauferstehung eines Genres mit, welches schon viel zu lange darniedergelegen hat. (LS)



Jeder Level kann bei Bedarf mit gesammelten **Pages** erweitert werden und wartet daraufhin mit vielen zusätzlichen Herausforderungen auf.

YOOKA-LAYLEE

Hersteller	Team 17/Playtonic
Entwickler	Playtonic
Genre	Jump & Run
Termin	1. Quartal 2017

Fertig zu	75 %
-----------	------

PROGNOSÉ

Ein Spiel wie aus glorreichen N64-Zeiten: Wenn nicht alle Stricke reißen, erwartet uns in einigen Monaten ein echt geniales Hüpf-Highlight!

Wertungstendenz



Alternative

Lego Star Wars: Das Erwachen ...

Wertung: 80%



PRO EVOLUTION SOCCER 2017

Barcelona, Juli, 30 Grad im Schatten, 70 Prozent Luftfeuchtigkeit. Uns total egal, denn Konami hockte uns im Camp Nou an ein paar PES-Stationen.

Es war ein monumentaler Schritt in der Geschichte von Konami: Ende Juli verkündete kein geringerer Club als der aktuelle Champions-League-Sieger FC Barcelona, dass das japanische Software-Unternehmen künftig als Premium-Partner des spanischen Traditionsvereins fungieren wird. Gleichzeitig dienen die Blau-Grana als erster Premium-Partner für das neueste *Pro Evolution Soccer 2017*, werden mit allem Drum und Dran äußerst detailliert ins Spiel integriert und wandern als ganze Mannschaft sogar auf das Cover des Spiels – ein Bruch mit der Tradition, die in den vergangenen Jahren immer einen einzelnen Spieler als Hauptmotiv auserkoren hatte, zuletzt eben Barca-Star Neymar.

Partner fürs Leben

Wir waren auf Einladung von Konami selbst vor Ort in Barcelona und konnten im Nachgang der Pressekonferenz noch mit den Entwicklern plaudern, ein paar Informationen mehr ergattern und – vor allem – selbst ein paar Runden *Pro Evo* zocken.

Doch kümmern wir uns zuerst um das Offensichtliche: Barcelona ist also Premium-Partner – als zwar wichtigster, aber „nur“ erster Verein, wie die Entwickler immer wieder betonten. Im Spiel selbst hat das hauptsächlich erst einmal optische und akustische Auswirkungen: Nicht nur der gesamte Kader des Clubs wird detailliert per umfangreichem 3D-Scan ins Spiel übertragen, auch das Stadion Camp Nou und die Peripherie drumherum

sehen beispielsweise bei Kamerafahrten vor dem Anstoß atemberaubend aus. Sogar die Vereinshymne ertönt vor jedem Spiel und wird gänsehauterzeugend von den Fans bis zum Anpfiff weitergesungen – hier wird sich *FIFA* mächtig strecken müssen, um eine ähnliche Atmosphäre zu erzeugen, zumal auch weitere Barca-exklusive Fangesänge ins Spiel eingebaut werden. Außerdem schick für Nostalgiker: Diverse klassische Trikotsätze lassen sich freischalten und etwa im myClub-Modus verwenden. Apropos myClub – hier können PES-Spieler künftig nicht nur aktuelle Barca-Stars verpflichten, sondern auch einige mittlerweile nicht mehr aktive Vereinslegenden, die übrigens ähnlich detailliert ausschauen wie die Kicker der Gegen-



Die Fahrten rund um das Stadion Camp Nou sehen fantastisch aus und sorgen für Atmosphäre.



Neymar hat künftig **Gesellschaft auf dem Cover** – denn das zierte nun ein jubelndes Barca-Team.



Vor und während der Matches singen die Fans die Vereinsymne und andere Barca-Lieder.

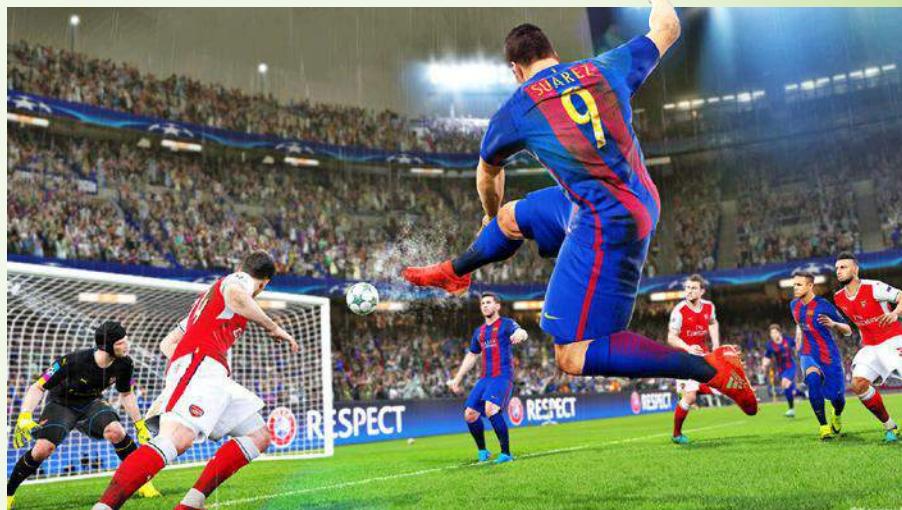


Für viel Torgefahr sorgten beim Probezock Flanken und andere hohe Hereingaben.

wart. Zu diesen Legenden gehören unter anderem Rivaldo, Ronaldo (der dicke), Xavi, Ronaldinho oder Puyol. Insgesamt sollen weit mehr als 20 solcher Legenden im späteren Spiel vorhanden sein, und zwar nicht nur jene des FC Barcelona. Weitere Barca-Extras: Vorbesteller kriegen ein Starter-Kit für myClub spendiert, das unter anderem zwei Spieler enthält, und PS4-Besitzer können sich ein schickes Steelbook im Trikot-Look ins Regal stellen. Besitzer anderer Konsolen schauen allerdings in die Röhre.

Der Motor läuft!

Aber nicht nur in Sachen Präsentation und Lizenzen hat sich einiges getan, wie wir danach in ein paar Probematches feststellen konnten. Das Geschehen in *PES 2017* fühlt sich noch einmal deutlich griffiger und direkter an, als es im Vorjahr eh schon der Fall war. Die Zeiten, in denen *PES* irgendwie träge wirkte, sind damit wohl endgültig vorbei. Auch kommen die Entwickler, wie sie uns auch auf Nachfrage bestätigten, mittlerweile viel besser mit der Fox-Engine zurecht. Deswegen sieht das Spiel nicht nur knackiger und detaillierter aus, man konnte sich nun auch Dingen wie einer neuen Kollisions-Engine oder völlig überarbeiteten Ballannahmen widmen. Auch die KI macht noch



Spieler-Charaktere sind nun besser erkennbar. Neymar ist zum Beispiel der Einzige mit **Trikotauszieh-Jubel** – inklusive gelber Karte.

mal einen Sprung, vor allem die Defensive um den Torhüter wirkt noch einmal etwas schlauer – aber das ist eh etwas, das erst nach dem Release und ein paar Tagen Rasen-Praxis wirklich beurteilt werden kann. Was allerdings bereits auf dem Papier klasse klingt: Der Meisterliga-Modus wird auch

generalüberholt und dadurch deutlich mehr Tiefe bieten – neuer Transfermarkt, neue Spielerentwicklung, neue Charakter-Typen, mehr Cutscenes. Und zu guter Letzt: *PES 2017* wirkte bereits jetzt erstaunlich fertig – wir freuen uns also auf den Event im September!

(SL)



Nationalmannschaften waren auf dem Event auch schon spielbar. So konnten wir immerhin das **EM-Halbfinale korrigieren**.

PRO EVOLUTION SOCCER 2017

Hersteller	Konami
Entwickler	Konami
Genre	Sportspiel
Termin	15. September 2016

Fertig zu

80 %

PROGNOSE

Macht auf dem Platz einen noch besseren Eindruck als im Vorjahr und sieht dazu noch unverzerrt gut aus. Wir sind auf die Modi gespannt.

Wertungstendenz



Alternative

PES 2016

Wertung: 90%

FIFA 17

Wir haben den EA-Kicker schon gespielt: *FIFA* erhält mit der 17er-Ausgabe die größten Neuerungen seit Jahren!



Die Ausführung von **Standardsituationen** haben die Entwickler für *FIFA 17* vollständig überarbeitet.



Im **Karrieremodus** spielt ihr Alex Hunter, der in der englischen Premier League Fuß fassen will.

FIFA 17 bringt die größten Änderungen seit Jahren. Die neue Fußballsimulation verabschiedet sich von der Ignite-Engine und setzt auf die leistungsstarke Frostbite-Engine von DICE (*Battlefield*, *Mirror's Edge*). Durch den neuen Grafikmotor wirken Spielergesichter lebendiger, Stadien realistischer. Allerdings birgt ein Engine-Wechsel auch Gefahren, etwa beim Zweikampfverhalten. Auf einem Anspiel-Event waren merkwürdige Spielsituationen aber selten. Kuroise Zweikämpfe, wie es sie etwa bei der Ignite-Engine-Einführung in *FIFA 14* gab, traten im neuen EA-Kicker nur wenige auf. Spielerisch ändert sich durch die neue Engine kaum etwas, allerdings lassen sich Standardsituationen in *FIFA 17* grundsätzlich anders ausführen. Bei den Ecken dient eine gelbe Markierung im 16-Meter-Raum als Zielhilfe, bei den Elfmeters entfällt die nach links und rechts pendelnde Schussanzeige.

Dennoch ist jede Menge Fingerspitzengefühl gefragt. Besonders gefallen hat uns die Mitspieler-KI, denn die Teamkameraden schlagen endlich kluge Laufwege ein und erkennen offene Räume. Dadurch spielt sich *FIFA 17* harmonischer und dynamischer als die Vorgänger. Bereits in der frühen Version hinterlässt die neue Fußballsimulation einen runden Eindruck.



In der **Kabine** erhält Alex die letzten Anweisungen.

Story-Modus mit Entscheidungen

Mit The Journey präsentiert EA erstmals einen Story-Modus für seinen jährlich erscheinenden Kicker. Der Modus erzählt die vollständige Karriere eines aufstrebenden Fußballers, der sich von kleinen Turnieren bis in die Startelf eines Top-Vereins der Premier League kickt. Den Großteil der Geschichte erleben wir in Cutscenes, die die jeweiligen Entscheidungen des Spielers aufgreifen und abhandeln. Beeinflussen lassen sich diese etwa durch die Spielverläufe und die Interviews, die man mit der Presse führt – die Dialogoberfläche stammt von Bioware. Für mehr Realismus sorgen die lizenzierten Trainer des englischen Oberhauses, darunter Klopp und Mourinho. Künstliche Tweets von Fans und TV-Stationen spiegeln die Meinungen über unseren Nachwuchskicker wider – mal fallen sie positiv aus, mal negativ. Wir erleben die Höhen und Tiefen einer Fußballkarriere also hautnah mit.

Neuer Cover-Star

Für *FIFA 17* bestätigte Electronic Arts außerdem das Kommentatoren-Duo um Frank Buschmann und Wolff-Christoph Fuss. Auf dem weltweiten Cover ist in diesem Jahr Marco Reus von Borussia Dortmund abgebildet. Der Kicker setzte sich bei einer Cover-Wahl gegen namhafte Spieler wie Anthony Martial (Manchester United), Eden Hazard (Chelsea) und James Rodriguez (Real Madrid) durch. Anpfiff für jede Menge Neuerungen: Die neue Saison kann beginnen! (DM)

FIFA 17

Hersteller	Electronic Arts
Entwickler	EA Sports
Genre	Sportspiel
Termin	29. September 2016

Fertig zu

85 %

PROGNOSE

Story-Modus, überarbeitete Standards, neue Engine: *FIFA 17* ist auf dem besten Wege, den Fußballthron für sich zu beanspruchen.

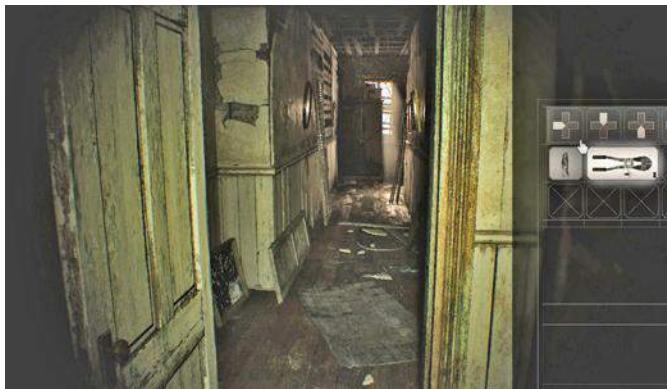
Wertungstendenz



Alternative

FIFA 16

Wertung: 86%



Das Haus in der [offiziellen Demo](#) ist recht klein, aber dafür umso unheimlicher ausgefallen.



Wer genau hinschaut, erkennt auf diesem [Hubschrauber](#) das Logo des Umbrella-Konzerns.

RESIDENT EVIL 7

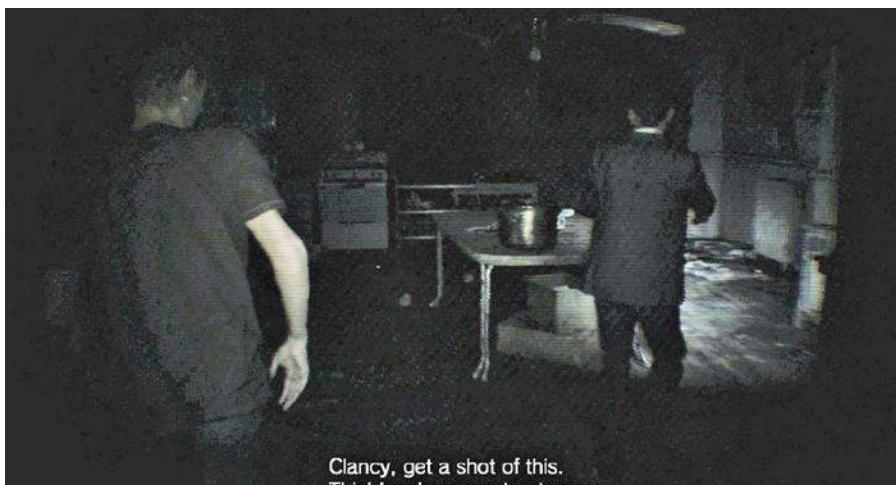
Capcom erhebt sich von den Toten: *Resident Evil* ist wieder da und präsentiert sich von einer noch nie dagewesenen Seite.

Resident Evil 4 revolutionierte das Action-Genre, der fünfte Teil war ein wahres Fest für Koop-Freunde, Teil 6 enttäuschte trotz hoher Ambitionen. Man muss kein Hater sein, um zu erkennen, dass Capcom es in den vergangenen zehn Jahren nicht leicht hatte mit *Resident Evil*. Viele der alten Fans wünschten sich mehr und mehr den alten Survival-Horror zurück, welcher in den beiden *Revelations*-Ablegern wieder leicht zu erkennen war. Auf der E3 machte Capcom mit einem spielbaren Teaser aber nun unmissverständlich klar, dass die Gebete der Fan-Community wohl erhört wurden, denn das offiziell siebte *Resident Evil* wurde angekündigt – gleich nach der Präsentation gab es sogar schon eine offizielle Demo zum Herunterladen, damit sich jeder Spieler ein eigenes Bild vom Titel machen konnte.

Ein Hauch von Konami

Was vom ersten Moment an zweifellos ins Auge springt, ist die neue Kameraperspektive. *Resident Evil* 7 pfeift sowohl auf Third-Person-Ansicht als auch fest platzierte Kamerawinkel und lässt euch stattdessen mit einer Ego-Perspektive direkt ins Spiel eintauchen. Ihr erwacht in einem verwahrlosten Farmhaus, ohne zu wissen, wie genau ihr dort hingekommen seid. Das einzige Ziel: Findet den Schlüssel für die Hintertür und seht zu, dass ihr schnellstmöglich Land gewinnt! Bereits in den wenigen vorhandenen Räumen des Hauses kommt trotz der neuen Perspektive die klassische *Resident Evil*-Formel durch, bei der wichtige Key-Items an der richtigen Stelle eingesetzt werden müssen, stets mit der Angst im Nacken, dass hinter der nächsten Ecke Monster lauern könnten. Oder auch Geistererscheinungen, die so aber

gar nicht ins bisherige Metier der Horror-Reihe passen. Auch wenn Capcom bereits angekündigt hat, dass der spielbare Teaser keine direkte Verbindung zu *Resident Evil* 7 haben wird, lassen sich doch schon so einige Gemeinsamkeiten feststellen, etwa das Foto eines Umbrella-Hubschraubers auf dem Dachboden des Gebäudes. Zudem gilt es als noch nicht hundertprozentig gesichert, ob das fertige *Resident Evil* 7 nur in der Ego-Ansicht gespielt wird – gerade aufgrund der Tatsache, dass von den VR-Brillen lediglich Playstation VR von Sony explizit erwähnt wird. Letzten Endes könnte es sich auch einfach nur um einen spielbaren Teaser à la *P.T.* von Konami handeln, der mit dem eigentlichen Spiel kaum etwas zu tun hat. Für ein weltweit großes Interesse hat die Demo allerdings gesorgt – und eben genau das soll sie ja letztendlich auch. (MC)



Wenn ihr eine versteckte [VHS-Kassette](#) in den Rekorder einlegt, spielt ihr die Vorgeschichte eures Alter Ego der Demo nach.

RESIDENT EVIL 7

Hersteller	Capcom
Entwickler	Capcom
Genre	Survival-Horror
Termin	24. Januar 2017

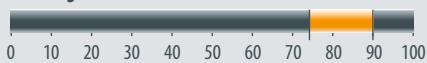
Fertig zu

60 %

PROGNOSE

Neue Ansicht, altes Konzept? Capcom krempelt seine Serie gehörig um. Mal schauen, wohin uns das fertige Spiel führen wird.

Wertungstendenz



Alternative

Resident Evil

Wertung: 87%



Die schicke **Tempest** ist das neue, moderne Raumschiff des Spielers.



Im Mittelpunkt des neuen *Mass Effect* steht die **Erkundung** von Andromeda und fremden Welten.

MASS EFFECT: ANDROMEDA

Die E3 bot wenig neue Infos. Grund zur Vorfreude gibt es trotzdem.

Sollten die Entwickler von Bioware ihren derzeitigen Zeitplan einhalten, war die E3 2016 die letzte E3 vor der Veröffentlichung von *Mass Effect: Andromeda*. Im Frühjahr 2017 soll es endlich so weit sein. Dennoch kam diese E3 wohl zu früh, um als Plattform für die große Informationsoffensive genutzt zu werden. Bioware zeigte lediglich einen Behind-the-Scenes-Trailer. Dieser enthielt aber immerhin ein paar neue Ausschnitte und Infohappen.

Ryder in the Sky

Eine der wichtigsten Szenen des neuen Trailers ist die letzte Einstellung. Zu sehen ist eine Frau, die gerade aus dem Cryoschlaf erwacht und noch leicht erschöpft die Worte „Wir haben es geschafft“ über die Lippen bringt. Bei dieser Frau (siehe Bild unten) handelt es sich um niemand Geringeres als Jenn Ryder, die Protagonistin des Spiels. Natürlich wird *Mass Effect: Andromeda* auch wieder mit einem männlichen Charak-

ter spielbar sein. Aufgrund der Beliebtheit von FemShep habe sich das Team jedoch bewusst dazu entschlossen, die weibliche Version von Ryder als Erstes zu enthüllen.

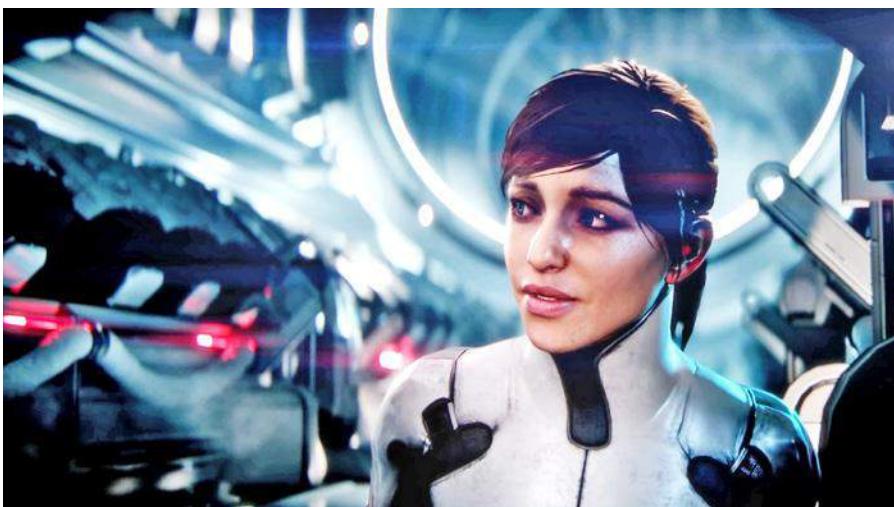
Während Commander Shepard ein Elite-Soldat war, ist der neue Held diesmal jedoch eher ein Entdecker, ein Pionier. Denn die Menschheit bricht in unbekannte Gebiete des Universums auf. Genauer gesagt in die namensgebende Andromeda-Galaxie. Stets mit der Frage: Wie weit sind wir bereit zu gehen? Nach einer Reise von Millionen von Lichtjahren wacht ihr auf und steht vor einer Welt, in der alles neu ist, einer Welt, in der ihr der Außerirdische seid.

Mit der Power der Frostbite-Grafik

Erneut dient euch bei der Erkundung der Galaxie ein Schiff als Basis. Im E3-Trailer ist erstmals die Tempest zu sehen, die zwar noch ein wenig an die Normandy erinnert, aber trotzdem ihren eigenen Stil hat. Schick wirken auch die Welten, die

die Entwickler von Bioware mithilfe der Frostbite-Engine umsetzen. Von sandigen Wüsten über grüne Waldplaneten bis zu feurigen Vulkanwelten wird offenbar einiges geboten.

Trotz der fremden Umgebung müsst ihr aber nicht auf bekannte Rassen verzichten. Denn im gezeigten Material sind mindestens ein Kroganer, ein Salarianer und eine Asari zu sehen. Mit dem Fokus auf der Erkundung der Andromeda-Galaxie orientiert sich das neue *Mass Effect* wieder mehr am ersten Teil der Serie. Nun müssen die kanadischen Entwickler nur noch beweisen, dass sie diese größere und offencere Spielwelt auch mit interessanten Inhalten füllen können. Dabei helfen soll unter anderem das Aufgebot von komplett neuen Charakteren, deren Design aber schon immer zu den Stärken von Bioware zählte. Auch nach dieser E3 bleiben viele Fragen und vielleicht auch Zweifel offen, welche Richtung *Mass Effect: Andromeda* einschlägt. Wir hoffen, auf der Gamescom ein paar Antworten zu erhalten. (MD)



Am Ende des Behind-the-Scenes-Trailers zur E3 2016 wurde erstmals die weibliche Version von Protagonist **Ryder** gezeigt.

MASS EFFECT: ANDROMEDA

Hersteller	Electronic Arts
Entwickler	Bioware
Genre	Rollenspiel
Termin	2. Quartal 2017

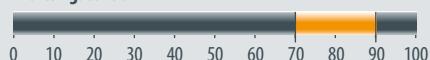
Fertig zu

70 %

PROGNOSE

Der Neustart für die Serie bietet den Entwicklern viel Spielraum für neue Impulse. Hauptsache, das *Mass Effect*-Gefühl bleibt erhalten.

Wertungstendenz



Alternative

Mass Effect 3

Wertung: 90%

SCALEBOUND

Ein Mann und sein Drache kämpfen gegen das Unrecht. Nehmen wir mal an, denn zur Story von *Scalebound* ist noch nicht viel bekannt.



Eure bis zu drei Koop-Partner können jederzeit in der Story mithelfen und bringen alle **ihren eigenen Drachen** mit.



Zu den zentralen Kampf-Features gehört **das Reiten auf dem Rücken des Drachen**. Abseits davon gibt ihr im rudimentär Befehle.

Zu den aktuell wohl am sehnlichsten erwarteten Spielen für die Xbox One zählt sicherlich *Scalebound*. Und das hat mehrere Gründe. Erstens: Seitdem die *Fable*-Serie mehr oder weniger tot ist, sieht es mit exklusivem Rollenspiel-Nachschub eher mau aus – hier kommt ein Hoffnungsträger gerade recht. Zweitens: Mit Ausnahme ihres neuen *Turtles*-Spiels



Zu viel **Paella**? Zumindest ist dieser Riesenkrebs schlecht gelaunt.

stehen die Macher der Platinum Games für rasant inszenierte, tolle Action. Das haben sie bereits mehrfach unter Beweis gestellt, etwa mit *Bayonetta*, *Vanquish* oder vor kurzem *Transformers*. Und drittens: Alles, was wir bisher zum Spiel gesehen haben, sieht großartig aus!

Mach Drachen-Sachen!

Auch auf der E3 und in den Wochen vor der Gamescom gab es jede Menge Neuigkeiten. So verrieten die Macher etwa, dass der Koop-Modus des Spiels eine zentrale Rolle einnimmt: Die komplette Story des Action-RPGs lässt sich mit bis zu drei Mitspielern gemeinsam erleben. Statt jedoch einfach den Hauptcharakter zu klonen, haben sich die Entwickler entschieden, drei gänzlich andere Figuren für die Koop-Partner zu entwerfen, die sogar Einfluss auf die Geschichte nehmen können. Wer allein zockt, verpasst allerdings

nichts, denn dann tauchen die anderen Charaktere zwischendurch halt als NPCs auf. Und selbstverständlich schickt nicht nur Protagonist Drew seinen Drachen Thuban in die Schlacht. Auch die anderen drei Kollegen haben ihren eigenen Lindwurm im Schlepptau. Wie Thuban lassen sich diese optisch individualisieren und mithilfe rudimentärer Befehle in den Kämpfen ein wenig lenken. Was sich nach wie vor aber nicht individualisieren lässt, ist der Look der menschlichen Helden. Sprich: Drew ist immer der blonde Jüngling aus den bisherigen Trailern und Spielszenen, der warum auch immer mit Kopfhörern rumläuft. Das ist aus RPG-Sicht natürlich schade, aus Sicht der Entwickler, die eine durchinszenierte, feste Geschichte erzählen wollen, aber verständlich.

Auf der E3 bekamen wir sogar einen kompletten Bosskampf zu sehen, in dem ein Vierer-Team ein riesiges Krabbenmonster am Ende eines Dungeons vermöbelte. Das Schöne daran: Man konnte bereits einen tollen Eindruck davon bekommen, wie gut die einzelnen Kampf-Features miteinander harmonieren. Trotz der verschiedenen Herangehensweisen wirkte das Ganze nämlich bereits jetzt wie aus einem Guss. So wechselte Drew während des Kampfes spielerisch von Nah- auf Fernkampfwaffen, ritt kurz auf dem Rücken des Drachen, wick behände den Attacken des schlechtgelaunten Krebses aus, kletterte sogar ein wenig auf dem Schalentier herum und verwandelte sich am Ende auf Knopfdruck in einen Mensch-Drachen-Hybriden – schick! Und vor allem: komplett ohne nervige Quick-Time-Events.

(SL)

SCALEBOUND

Hersteller	Microsoft
Entwickler	Platinum Games
Genre	Action-RPG
Termin	2017

Fertig zu

60 %

PROGNOSÉ

Zur Story ist leider noch nicht viel bekannt, und mit der steht und fällt ein RPG. Das Gameplay sieht aber zumindest schon hervorragend aus.

Wertungstendenz



Alternative

The Witcher 3

Wertung: 90%



TOM CLANCY'S GHOST RECON WILDLANDS

Die Geister, die ich rief, die werd' ich nicht mehr los – und sie sind bis zum Anschlag bewaffnet und machen das virtuelle Bolivien unsicher!

Die Ghost Recon-Reihe hat schon eine lange Geschichte hinter sich, verlor in den letzten paar Jahren aber zunehmend an Profil und Relevanz. Nun will Ubisoft die Kehrtwende schaffen – und typisch für das Studio hinter Serien wie *Assassin's Creed*, *Far Cry* und *Watch Dogs* geschieht dies in Form eines Open-World-Abenteuers!

Ballern in Bolivien

Die offene Welt, die wir dabei erforschen, ist das virtuelle Bolivien. Dort liegen die korrupte Regierung und ein naturgemäß nicht unbedingt gesetzestreues Drogenkartell im mörderischen Clinch. Zeit also für die Spezialeinheit Ghost, einzuschreiten und mit Waffengewalt für Ordnung zu sorgen – Murica-Style! Bei der Gestaltung der Spielwelt haben sich die Entwickler einiges vorgenommen: Die größte Welt, die Ubisoft in dieser Art von Spiel jemals ge-

schaffen hat, soll es werden – und statt festgelegter Missionsabfolgen hat Entscheidungsfreiheit oberste Priorität. Tatsächlich wird es nach Angaben der Entwickler möglich sein, sämtliche Hauptmissionen in unterschiedlicher Reihenfolge und auf beliebige Art und Weise zu absolvieren. Ein dynamischer Tag-Nacht-Wechsel sowie sich verändernde Wetterbedingungen und Hunderte verschiedene Waffen und Fahrzeuge sollen für Abwechslung sorgen.

K. o. fürs Kartell

Ausschlaggebend für den Variantenreichtum sind weiterhin die vier Eckpfeiler, auf Basis derer wir gegen das Kartell vorgehen, wie die Entwickler uns im Rahmen unseres Anspieltermins verraten: Wer erfolgreich sein will, muss die Produktion des Feindes zerstören, dessen Einfluss schwächen, die Sicherheitssysteme der Gegenseite abbauen und Handel

unterbinden. Um dieses Ziel zu erreichen, steht uns eine riesige Menge an Herausforderungen offen. Da müssen etwa gegnerische Lager zerstört, wichtige Führer eliminiert, Vorräte vernichtet oder Geiseln befreit werden. Ein Blick auf die Map des Abenteuers zeigte uns die wahrlich gewaltigen Dimensionen des Landstrichs, auf dem diese verteilt sein werden. An und für sich beeindruckend, jedoch haben schon viele Spiele bewiesen, dass eine große und hübsche Welt nicht gleichzusetzen ist mit einer interessanten Spielgestaltung – in dieser Hinsicht muss sich *Wildlands* definitiv noch beweisen. Interessant klingt auf jeden Fall die Ankündigung, dass jede unserer Aktionen eine Gegenreaktion nach sich zieht; sollten sich die Welt und die NPCs darin wirklich auf unsere Taten einstellen und entsprechend positiv oder negativ reagieren, könnte das der Atmosphäre tatsächlich einen ordentlichen Schub verleihen.



In Bolivien kämpfen die korrupte Regierung und ein Drogenkartell gegeneinander. Wir intervenieren!



Ubisoft verspricht mit *Wildlands* eine der größten Spielwelten, die das Studio jemals geschaffen hat.

Team-Geister

Übrigens steht es uns völlig frei, ob wir das Abenteuer alleine oder im Team mit bis zu vier Online-Soldaten erleben wollen. Wo wir als Solist alleine gegen teils riesige Gegnermassen vorgehen, lohnen sich in der Gruppe Absprachen und Taktik statt reiner Waffenpower. Bei unserer im Koop-Modus erlebten Demo war es Gold wert, dass wir via Headset jederzeit mit unseren Mitstreitern in Kontakt waren und Strategien austüftelten. Während sich zwei von uns aus der Ferne mittels Snipergewehr um unachtsame Gegner kümmerten, schalteten die anderen Alarmsysteme aus, gingen schleichend gegen die weiteren Widersacher vor oder kümmerten sich um Missionsziele wie die Beschaffung von Informationen, die Befragung einer Geisel oder das möglichst unauffällige Ausknipsen einer Zielperson. Es wird spannend sein zu sehen, ob diese Art von Teamplay auch dann möglich ist, wenn sich die gemeinsam Spielenden nicht kennen beziehungsweise nicht direkt miteinander kommunizieren können.

Spion aus der Luft

Egal ob alleine oder im Team: Die Steuerung kommt nach dem klassischen Third-Person-Muster daher. Mit den Analogsticks kontrollieren wir unseren Helden und die Kamera, mit den Schalttasten schießen wir und werfen Granaten, mit den Front-Buttons gehen wir unter anderem in Deckung, klettern über Hindernisse oder führen kontextsensitive Aktionen aus. Als Waffen standen uns in der Demo eine simple Pistole, ein Maschinengewehr sowie ein Snipergewehr zur Verfügung. Das Handling klappt gut und jede Waffe hatte in den Schießereien ihre Daseinsberechtigung. Zusätzlich haben wir jederzeit Zugriff auf eine praktische Ausspäh-Drohne, die wir vor einem Sturm ins Feindesland idealerweise erst einmal die Umgebung auskundschaften lassen: Auf diese Weise markieren wir Feinde, lokalisieren unsere Missionsziele und stellen fest, wo sich



Nicht immer ist Rambo-Vorgehen das Mittel erster Wahl. Idealerweise gehen wir bei manchen Missionen **völlig unerkannt** vor.

für die Aufgabe wichtige Objekte wie Alarmtürme oder eingesperrte Geiseln befinden. Das erinnert ein wenig an die fahrbaren Drohnen aus *Rainbow Six: Siege* und wirkt sinnvoll. Die Steuerung der Drohne geht leicht von der Hand und erinnert ans Handling der Hubschrauber, in denen wir Platz nehmen können, um zwischen den Missionen die riesige Landmasse zu erforschen. Zusätzlich dazu stehen uns zahlreiche bodengebundene Vehikel wie Autos, Panzerfahrzeuge mit Geschütztürmen oder Motorräder zur Verfügung. Schön: Auch die Missionen selbst ziehen sich teilweise über weite Teile der Map hinweg, wenn etwa eine Zielperson flüchtet und an einem anderen Ort als ihrem ursprünglichen Aufenthaltpunkt Zuflucht sucht. Es bleibt abzuwarten, inwieweit diese Momente, die wir in der Demo bereits so erleben konnten, sich auch wirklich dynamisch entwickeln. Wir finden es auf jeden Fall vorbildlich, würden die Entwickler uns im Rahmen der Missionen nicht in ein enges Gebiets-Korsett stecken, sondern uns auch in diesen Momenten die Welt in ihrer Gänze zur Verfügung stellen.

Der nächste Open-World-Streich?

Erscheinen wird *Wildlands* im März des kommenden Jahres. Dass wir es auf der E3 noch mit einer recht frühen Alpha-Version des Spiels zu tun hatten, zeigte sich an zahlreichen kleinen und großen Bugs wie sich durch Autowände lehnende Soldaten oder nicht getriggerte Nahkampf-Attacken. Grundsätzlich wirkt der virtuelle Südamerika-Ausflug aber grafisch schon recht ansprechend: Bolivien entpuppt sich als unverbrauchtes Setting mit hübschen Landschaften und netten Effekten wie sich im Wind wiegende Gräser und eine beeindruckende Weitsicht. Fraglich ist freilich, ob es wirklich notwendig war, auch noch *Ghost Recon* die Open-World-Mütze überzutulpen. Jetzt, da es geschehen ist, wünschen wir uns aber, dass Ubisoft sich traut, ein wenig vom Spielgestaltungs-Einmaleins à la *Assassin's Creed* wegzugehen und auf Elemente wie Türme, zig Sammelitems und zu befreende Gebiete verzichtet. Stattdessen wünschen wir uns, dass die offene Welt einmal für mehr genutzt wird und nicht nur als Ort, um allerlei Gegenstände und Missionen hineinzustopfen.

(LS)



Eine große Menge an verfügbaren **Fahrzeugen** und Fluggeräten sorgt dafür, dass wir schnell durch die gewaltige Spielwelt gelangen.

TOM CLANCY'S GHOST RECON WILDLANDS

Hersteller	Ubisoft
Entwickler	Ubisoft Paris
Genre	Action
Termin	7. März 2017

Fertig zu

70 %

PROGNOSE

Braucht die Serie wirklich unbedingt eine offene Spielwelt? Immerhin wirkt die Action schon sehr unterhaltsam und abwechslungsreich.

Wertungstendenz



Alternative

Tom Clancy's The Division

Wertung: 77%



THE SURGE

Endlich vor Ort bei Deck 13 gespielt: Knackig schwere Sci-Fi-Action von den *Lords of the Fallen*-Entwicklern

Mit *Lords of the Fallen* hat Deck 13 abgeschlossen: Der Publisher CI Games erhielt im letzten Jahr die alleinigen Markenrechte an dem düsteren *Dark Souls*-Klon, das Frankfurter Entwicklerteam ist daher nicht am Nachfolger beteiligt. Das gab Deck 13 (*Venetica*, *Jack Keane*) nun die Möglichkeit, sich etwas Neues einfallen zu lassen: *The Surge*, ein düsteres Action-Rollenspiel, das genau wie *Lords of the Fallen* auf Deck 13s eigener Fledge-Engine basiert und auch spielerisch sehr ähnlich daherkommt. Allerdings könnten die Settings der beiden Titel nicht unterschiedlicher sein: Wo der Quasi-Vorgänger noch deftige Mittelalter-Fantasy präsentierte, setzt *The Surge* auf ein futuristisch-finsteres Sci-Fi-Setting, in dem wir zur Abwechslung mal keine Monster und Dämonen, sondern durchgedrehte Roboter und aggressive Cyborg-Zombies vermöbeln. Wie gut sich das spielt, haben wir bei einem Entwicklerbesuch überprüft: Vor Ort bei Deck 13 konnten wir eine Pre-Alpha-Version von *The Surge* bereits ausgiebig Probe spielen. Dabei zeigte sich: Der neue Sci-Fi-Anstrich bringt endlich wieder frischen Wind in die altbekannte *Dark Souls*-Formel!

Normalo in Hightech-Montur

In *The Surge* spielen wir keinen Muskelberg-Soldaten oder Fantasy-Superhelden, sondern schlüpfen in die Haut von Warren – im Grunde ein stinknormaler Typ. Warren schuftet für eine Umweltfirma, verrichtet dabei Schwerstarbeiten, für die er ein mechanisches Exoskelett tragen muss. Eines Tages geht jedoch etwas schief – was genau, will Deck 13 nicht verraten. Nur so viel ist sicher: In einem futuristischen Industrie-Komplex drehen nicht nur die Roboter durch, auch Warrens Kollegen werden zu willlosen Cyborg-Zombies, die genau wie er mit mächtigen Exoskeletten ausgestattet sind. Das klingt alles noch sehr vage, doch immerhin: Jan Klose, Creative Director des Frankfurter Teams, verspricht, dass die Story wesentlich mehr Tiefgang zu bieten hat als der löchrige Plot von *Lords of the Fallen* – man habe sich die Kritik zu Herzen genommen. Zwar verzichten die Entwickler immer noch auf lange Cutscenes oder ein Questlog, doch dafür wird *The Surge* mit interessanteren Nebencharakteren aufwarten als *Lords of the Fallen*, außerdem sollen sich die Nebenquests besser in die Spielerfahrung einfügen.

Taktisches Zerstückeln

Das war zu erwarten: Steuerung und Kampfsystem erinnern auf den ersten Blick stark an *Lords of the Fallen*. Doch nach ein paar Minuten entdecken wir einige coole Neuerungen, durch die sich *The Surge* von *Dark Souls* & Co. abhebt. So müssen wir im Kampf gegen die mordmäßig aggressiven Gegner nicht nur blitzschnell ausweichen, blocken und zuschlagen. Diesmal gilt es auch, die Trefferzonen zu beachten, die wir am Gamepad mit dem rechten Analogstick anvisieren – zu diesem Zweck wird ein kleines Menü direkt über dem Gegner eingeblendet. So legen wir in Echtzeit fest, ob wir beispielsweise den Kopf des Feindes angreifen, ihn an einem Arm treffen oder lieber sein Bein attackieren. Das hat gleich zwei Vorteile: Jeder Feind hat Schwachstellen, an denen wir auf diese Weise Extra-Schaden verursachen können. Noch wichtiger ist aber die Chance auf Beute: Haben wir nämlich genug Treffer gelandet und dadurch Kampfenergie aufgebaut, können wir dem Gegner in einem brutalen, herrlich flüssigen Finishing Move das anvisierte Körper- oder Maschinenteil abtrennen. Nix für Kinder, aber toll animiert!

Recyceln für Profis

Egal ob Waffe, Helm, Brustplatte oder bionisches Bein – was auch immer wir dem Gegner abgeschlagen haben, sollten wir unbedingt einsacken! Es gibt nämlich kaum Loot in den Levels zu finden, den Großteil der Items holten wir uns direkt von den Feinden. Mit dem erbeuteten Stück marschieren wir dann zu einer Werkbank, wo wir das mechanische Körperteil inspizieren, bei Bedarf zerlegen oder nachbauen, damit wir es schließlich in unseren Hightech-Anzug integrieren können. Auf diese Weise rüstet man Warren nach und nach mit mehrteiligen Rüstungssets (inklusive Setboni) und mächtigen Nahkampfwaffen aus.

Dieser Dreiklang aus kämpfen, sammeln und herstellen soll einen Gutteil der Motivation in *The Surge* ausmachen, zumal man bestimmte Gegnertypen mehrmals besiegen muss, bis man alle nötigen Komponenten von ihnen erbeutet hat. Damit das Grinden aber nicht eintönig wird, soll es auch genug Erkundungsanreize geben, durch die man wieder in alte Zonen zurückkehrt – beispielsweise gibt es verschlossene Türen, die wir erst auf einem höheren Level öffnen dürfen. Darauf verbergen sich dann etwa frische Baupläne für Waffen, die wir danach herstellen können. Und von denen soll es eine Menge geben!

Knackiges Nahkampfsystem

Wir probierten bereits mechanische Streitkolben, blitzschnelle Doppelklingen und eine mächtige Energielanze aus, mit der sich deftige Kombos aneinanderreihen lassen. Jede Waffe besticht mit eigenen, geschmeidigen Animationen und wuchtigem Trefferfeedback – die Action fühlt sich schon jetzt klasse an und ist im Vergleich zu *Lords of the Fallen* noch einen Tick schneller, griffiger geworden! Interessant: Warrens Schlagattacken sind nicht klassisch in „leicht“ und „schwer“ unterteilt; stattdessen ist eine Taste für horizontale Angriffe und eine für vertikale Hiebe reserviert.



Im **Bosskampf** gegen den Riesenroboter gehen wir taktisch vor: Sobald er uns mit Raketen beschießt, huschen wir unter seinen Rumpf.

Letztere eignen sich beispielsweise gut gegen fliegende Drohnen – oder um den Arm eines Gegners abzuschlagen.

So wie in *Dark Souls* sind die Gefechte klar auf den Nahkampf ausgelegt. Schusswaffen werden in *The Surge* nur eine sehr kleine Rolle spielen, immerhin soll daraus kein Shooter werden. Details zum Fernkampf will Deck 13 erst zu einem späteren Zeitpunkt verraten, doch schon jetzt ist sicher, dass er lediglich eine unterstützende Funktion hat.

Nix für Weicheier!

Natürlich sollten wir unsere Ausrüstung stets passend zum Gegner wählen. Wir kämpften zum Beispiel gegen eine Art Roboterhund, der sich mit rasend schnellen, raubtierhaften Bewegungen auf uns stürzt – mit einer langsam Waffe hat man da kaum eine Chance. Das gilt auch für die Implantate, mit denen wir Warrens Anzug besondere Fähigkeiten verpassen – sie dienen als Ersatz für ein klassisches Talentbaumsystem.

Ein simples Implantat zeigt etwa die Lebensbalken unserer Gegner an, ein anderes gewährt Warren dagegen Heilkräfte, die wir mitten im Gefecht aktivieren können. Angesichts des hohen Schwierigkeitsgrades schien uns besonders das Heilen wie ein Segen: Manche Gegner hauen uns schon mit zwei bis drei Treffern aus den Latschen! Das gilt vor allem für den riesigen Mech-Bossgegner, dem wir am Ende unseres Anspieltermins gegenüberstanden: Dem Stahlkoloss ist mit normalen Attacken nicht beizukommen, stattdessen müssen wir ihn erst in mehreren Phasen niederprügeln, bis er uns mit zielsuchenden Raketen beschießt. Dann sollten wir sofort unter den Mech huschen, damit er sich seine eigenen Raketen aufs Haupt ballert – erst dann wird ein Punkt an seinem Rumpf verwundbar.

Das ist taktisch,fordernd, gut inszeniert! Genau das waren auch schon die Stärken von *Lords of the Fallen* – nun muss *The Surge* nur noch beweisen, dass es nicht auch seine Schwächen geerbt hat.

(FS)



Warrens **Exoskelett** werten wir mit Waffen, Rüstungsteilen und Implantaten auf, den Großteil davon erbeuten wir von Gegnern.

THE SURGE

Hersteller	Focus Home Interactive
Entwickler	Deck 13
Genre	Action-Rollenspiel
Termin	2017

Fertig zu

65 %

PROGNOSÉ

Deftiges Action-RPG mit knackigen Kämpfen und coolen Upgrade-System. Aber können diesmal auch Story und Quests überzeugen?

Wertungstendenz



Alternative

Lords of the Fallen

Wertung: 73%

Survival-Horror der nächsten Generation – auch auf der Xbox One geben die Zombies einfach keine Ruhe.

STATE OF DECAY 2

Die Welt ist schnelllebig geworden. Was im ersten Augenblick noch global angesagt ist und von vielen herbeigesehnt wird, befindet sich im nächsten Moment womöglich schon auf dem absteigenden Ast. Vor allem dem Zombie-Genre wird schon länger nachgesagt, bald wieder in der Versenkung zu verschwinden. Seitdem die fauligen Gesellen mit dem 2004er-Remake von *Dawn of the Dead* wieder in aller Munde stehen und sich spätestens mit der TV-Serie *The Walking Dead* endgültig im Mainstream festgebissen haben, dürfte das aber noch eine Weile dauern. Dank der im Juni angekündigten Fortsetzung des Überraschungshits *State of Decay* wird sich der Verwesungsprozess wohl weiter verzögern. Zum Glück, wie man anmerken sollte.

Gotta catch it all

Anhand eines ersten Trailers, in dem auch Gameplay-Szenen zu sehen waren, kann jetzt schon die Aussage getroffen werden, dass *State of Decay 2* viel von seinem Vorgänger übernehmen wird. In erster Linie ist damit zunächst mal das Ausgangsszenario gemeint. Ein nicht näher genannter Virus hat den Großteil der US-Bevölkerung in blutrünstige Zombies verwandelt, lediglich ein glücklicher Bruchteil hat die Apokalypse überstanden. Um auch in Zukunft nicht auf den Speiseteller der ehemaligen Nachbarn zu landen, müsst ihr euch

eine neue Bleibe suchen, diese zu einem langfristigen Unterschlupf ausbauen und gleichzeitig nach anderen Überlebenden Ausschau halten. Eine zusammenhängende Story voller Plot-Twists darf dabei nicht erwarten – in *State of Decay 2* steht nur der tägliche Kampf gegen die untoten Horden im Mittelpunkt. Die eigentliche Haupt-

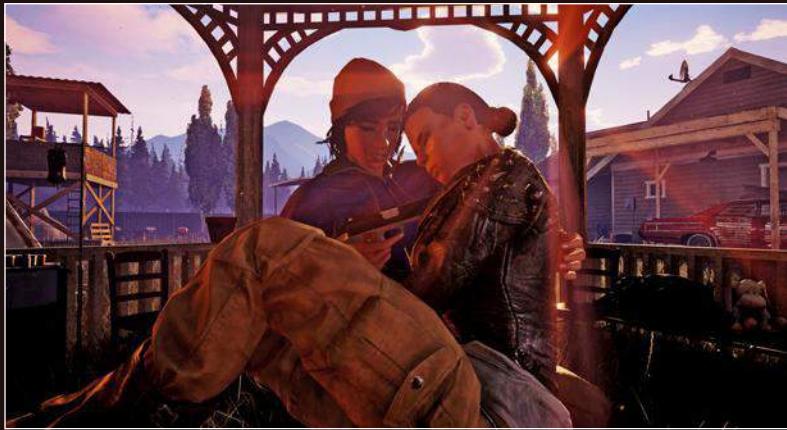
rolle spielen dabei aber weder Zombies noch Survivalisten, sondern die Spielwelt. Die macht optisch zwar einen identischen Eindruck wie im Vorgänger – vorrangig bekommt ihr ländliche Gegenden vom mittleren Westen der USA zu sehen – wird aber noch um ein Vielfaches größer sein. Die Wahl, wo ihr euch niederlasst, wird also



Der unerfahrene Überlebenskünstler sieht nur Müll. Profis hingegen jede Menge Loot, aber auch eine **nicht gesicherte Hintertür**.



Ab sofort seid ihr auch zu viert unterwegs. **Unvorsichtig** werden sollte aber dennoch keiner.



Ein schweres Schicksal: **Infizierte** Bewohner eures Unterschlupfes müssen von euch erlöst werden.

schwerer denn je. Abgelegene Farmhäuser sind vielleicht einfacher zu verteidigen, für neue Vorräte müssen aber weitere Strecken zurückgelegt werden. Innerhalb von Kleinstädten kommt ihr zwar schneller an frisches Equipment, im Gegenzug müsst ihr häufiger mit an eurer Tür klopfenden Toten rechnen.

Gemeinsam überleben

Einer der Kritikpunkte des ersten Teils war eine fehlende Mehrspielerkomponente, mit der man auch gemeinsam an seinem neuen Heim basteln und gegen modrige Zombies ins Gefecht ziehen kann. Hier legt *State of Decay* tüchtig nach und wird euch einen kooperativen Spielmodus für vier Überlebende bieten. Durchaus ein Grund zur Freude, doch ist hier noch unklar, ob man jederzeit auch offline weiterspielen kann und was in der Zwischenzeit mit den Charakteren der anderen Spieler geschieht. Solltet ihr selbst einmal in Bedrängnis geraten, könnt ihr mithilfe einer Leuchtrakete in der Nähe befindliche Überlebende auf euch aufmerksam machen, damit

sie fließend in euer Spiel einsteigen und euch zur Seite stehen können. Ob das rechtzeitig der Fall sein wird, ist eine andere Frage.

Neben dem in jeglicher Hinsicht leiblichen Wohl spielt auch die Psyche jedes einzelnen Charakters in *State of Decay* eine wichtige Rolle. Letzterer Aspekt soll im zweiten Teil eine wichtigere Rolle spielen. Stehen sich zwei Personen sehr nahe und werden plötzlich gewaltsam getrennt, kann dies weitreichende Konsequenzen für eure Gemeinschaft haben. Ihr verliert nicht nur einen wertvollen Verbündeten, sondern müsst auch damit rechnen, dass sein ehemaliger Partner Suizid begeht oder sogar komplett austickt. Durch solche Situationen und weitere Zufallsereignisse kann sich eure gerade noch so positive Lage schnell zum Schlechten wenden. Die Suche nach weiteren Überlebenden ist daher ein Faden, der sich durch das gesamte Spiel ziehen wird. Dank eines umfangreichen RPG-Systems weist jede Einzelperson dabei individuelle Fertigkeiten auf, welche noch weiter ausgebaut und verbessert werden können. Den auf den Beinen etwas lang-

samen Kochspezialisten solltet ihr beispielsweise lieber nicht auf eine Mission schicken – den ehemaligen US-Marine dafür schon eher.

Verbesserter Verfall

Neben dem fehlenden Mehrspielermodus war bei *State of Decay* vor allem die technische Ausführung des Spiels kritikwürdig. Gerade auf der Xbox 360 sah das Spiel nicht nur zweitklassig aus, sondern hatte auch oft mit bösen Rücklern und einigen unschönen Bugs zu kämpfen. Den Umsetzungen für Steam und Xbox One konnte zwar eine leichte Verbesserung bescheinigen, bei einer Durchschnittstechnik blieb es aber. Auch wenn *State of Decay 2* erneut kein grafisches Meisterwerk sein wird, merkt man deutlich, dass sie die Ressourcen der Xbox One deutlich besser einzusetzen vermögen. Vor allem das Innere von Gebäuden sowie die dichten Wälder fallen nun viel detaillierter aus und laden zum Erkunden ein. Wie schon im Vorgänger gilt jedoch auch für *State of Decay 2*: Seid bloß nicht zu gierig. Sonst seid ihr schneller auf der Seite der Untoten als euch lieb ist. **(MC)**



Vorsicht vor dem **Schreihals** in der Mitte. Der ruft nicht nur weitere Zombies zu Hilfe, sondern betäubt euch auch noch kurzfristig.

STATE OF DECAY 2

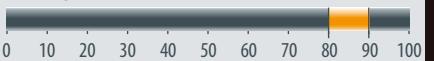
Hersteller	Microsoft
Entwickler	Undead Labs
Genre	Survival-Horror/Strategie
Termin	2017

Fertig zu **50 %**

PROGNOSÉ

Bislang halten sich Innovationen noch in Grenzen, doch wenn die Macher die Stärken vom Vorgänger ausbauen, erwartet uns ein Superhit.

Wertungstendenz



Alternative
State of Decay

Wertung: 88%



Kein Piratenmärchen kommt ohne einen **gigantischen Riesenkraken** aus. Richtig so!



Fabelwesen wie diese **Meerjungfrauen** hatten wir hübscher in Erinnerung.

SEA OF THIEVES

1.500 Mann auf des Toten Mannes Server, johoho und 'ne Buddel voll Rum – warum Piraterie im Internet nicht immer schlecht ist.

Rares *Sea of Thieves* lässt eine Gruppe von Spielern zu waschechten Seebären werden, die „Dinge tun, die Piraten eben so tun“. Das versprechen uns die Entwickler des Sandbox-Titels auf der E3 2016, die ihr Spiel „Shared World Adventure Game“ nennen und absichtlich auf Begriffe wie „MMO“ oder „MMORPG“ verzichten, die ihrer Ansicht nach mittlerweile sehr verwaschen sind.

In *Sea of Thieves* bilden wir im Online-Multiplayer eine Gruppe von Piraten, die sich gemeinsam auf die Suche nach Schätzen begibt. Dabei übernimmt jeder Spieler situationsbedingt eine Rolle innerhalb des Teams. Betreten wir beispielsweise unser Schiff, setzt ein Mitglied die Segel, ein anderer Seebär mißt den Steuermann und ein dritter und vierter Kollege bedient jeweils die Kanonen. Anschließend befahren wir die großen Meere, legen an traumhaften Inseln an, trinken Rum, kaufen Schiffe und erleichtern andere Spieler um ihre Schätze.

Letzteres Vorgehen ist ein wichtiger Bestandteil des Spiels. Allerdings wandern unsere Errungenchaften nur wirklich dann auf unser virtuelles Piratenkonto, wenn wir sie sicher in den Hafen zurückgebracht haben. Unterwegs können sie jederzeit von anderen Gaunern erbeutet werden, die zwar nicht an jeder Ecke lauern, aber trotzdem eine Gefahr darstellen.

Die Spieler sind die Stars

„Wir wollen Begegnungen subtil einsetzen“, versprechen die Entwickler von Rare. „Auch wenn sich Tausende Spieler auf einem Server tummeln, wird die See nicht von Piratenschiffen überschwemmt sein. Eine Begegnung ist immer etwas Besonderes, kommt aber trotzdem immer zum ‚richtigen Zeitpunkt‘. Wie das funktioniert, ist technische Zauberrei“, scherzen die Entwickler. „Wie habt ihr das herausgefunden?“, wollen wir wissen. „Bei den ersten

Tests haben wir Spieler einfach auf *Sea of Thieves* losgelassen, ohne besonders viel zu erklären. Dadurch haben wir sehr viel gelernt und konnten die richtigen Momenten herausfiltern“, erklärt uns der Producer. „Die Spieler sind die Stars in *Sea of Thieves*, SIE schreiben die Geschichte“, ergänzt er.

Gemeinsam lachen und Spaß haben

Wie *Sea of Thieves* wirklich funktioniert, erfahren wir beim kurzen Anspieltermin. Gemeinsam mit anderen Piraten begeben wir uns für ein paar Minuten auf Schatzjagd und schon nach wenigen Minuten fällt uns auf, wie witzig, unterhaltsam und clever *Sea of Thieves* umgesetzt wurde: In fast allen Situationen ist Teamwork gefragt, auch wenn es immer mal wieder vorkommt, dass ein Kamerad auf einer Insel zurückbleibt oder mit dem Schiff untergeht, weil er nicht schnell genug reagiert hat oder zu lange an einem Fleck verharrte. (MH)



Eine Hauptbeschäftigung eures Piratendaseins ist natürlich das **Bergen von Schätzen**. Das ist allerdings nicht ganz ungefährlich ...



SEA OF THIEVES

Hersteller	Microsoft
Entwickler	Rare
Genre	Online-Action-Adventure
Termin	1. Quartal 2017

Fertig zu

65 %

PROGNOSE

Nettes Abenteuer-Spiel, das euch in die Rolle eines Online-Piraten steckt – wirklich viel ist aber noch nicht bekannt.

Wertungstendenz



Alternative

The Elder Scrolls Online

Wertung: 81%

HALO WARS 2

Lange mussten wir warten, doch Anfang 2017 ist es so weit: Ausgehungerete Xbox-Strategen bekommen mit *Halo Wars 2* endlich neues Futter.

Satte acht Jahre mussten wir auf eine Fortsetzung von *Halo Wars* warten, doch 2017 kommt endlich der zweite Teil des Strategie-Klassikers: 343 Industries und Creative Assembly stemmen zusammen *Halo Wars 2*. Was lange währt, wird endlich gut? Gilt das auch für den Strategie-Klassiker? So richtig lässt sich das nach der E3-Präsentation nicht sagen, denn alle Infos zum Spiel ziehen wir aus einer kurzen Präsentation des Titels, die aus dem Durchspielen eines kleinen Level-Abschnitts durch den zuständigen Producer bestand.

Die Entwickler zeigten dem Publikum im Rahmen der Präsentation verschiedene Einheiten, darunter mächtige Panzer, die, wie der Producer immer wieder betont, im Hintergrund gehalten werden sollten, da sie sehr lange zum Nachladen brauchen und für die agilen Fußtruppen ein leichtes Ziel darstellen. Dafür befehligen wir eine Einheit, die ein Heilstoff aufstellen kann, von dem unsere gesamte Mannschaft profitiert. Nach einer kurzen Gefechtsphase gingen die Entwickler auch noch auf den Basisbau ein, allerdings nur rudimentär. Hier warten Upgrade-Möglichkeiten und verschiedene Bauoptionen, um unseren Stützpunkt vor gegnerischen Angriffen zu schützen.

Während der Scharmützel gingen die Macher des Strategiespiels auch auf die Cross-Play-Funktion von *Halo Wars 2* ein. So werden zwar Savegames und Fortschritte zwischen PC und Xbox One synchronisiert, ein gemeinsames Spielen zwischen den Plattformen fällt aber weg. Zu unfair wären die Vorteile der Maus-



Wie es sich für ein Strategiespiel gehört, ist die **Platzierung der Einheiten** wichtig. Schwerfällige Panzer gehören nach hinten.

und-Tastatur-Spieler, geben die Entwickler zu – schade, aber irgendwie auch nachvollziehbar.

Das ist definitiv ein Remastered

Freuen können sich die Fans dafür über zwei verschiedene Editionen. Die normale Fassung bietet lediglich das Spiel an sich, wer sich jedoch für die Ultimate Edition entscheidet, erhält die *Halo Wars: Definitive Edition* dazu. Diese beinhaltet eine Art Remastered-Version des ersten *Halo Wars* samt aller erschienenen DLCs. Außerdem gibt's den *Halo Wars 2*-Season-Pass mit dazu, der insgesamt sechs Monate lang frischen Content nachliefern soll. Derzeit ist noch

nicht klar, ob die *Halo Wars: Definitive Edition* auch einzeln zum Kauf bereitstehen wird, die Entwickler schwiegen sich dazu aus – wir hoffen mal das Beste.

Als sicher gelten jedoch die Fraktionen: Neben den altbekannten Spartans, Warthogs und Scorpions treten jetzt auch die Banished samt Anführer Atriox in den Ring. „Das ist der Typ auf dem Poster“, scherzen die Entwickler. Wir erwarten weitere Einzelheiten in den kommenden Wochen und Monaten, vielleicht sogar schon auf der Gamescom. Eine Beta-Phase für Xbox-One-Besitzer lief zumindest schon mal Ende Juni.

(MH)



Auch **diverse Flugeinheiten** wird es in *Halo Wars 2* geben. So kann sich jeder Kommandant seinen eigenen Spielstil zurechtlegen.

HALO WARS 2

Hersteller	Microsoft
Entwickler	343 Industries/Creative Assembly
Genre	Strategie
Termin	21. Februar 2017

Fertig zu

60 %

PROGNOSÉ

Teil 1 war klasse und für Teil 2 sind wir guter Hoffnung. Schließlich arbeiten mit Creative Assembly echte Strategie-Profis daran.

Wertungstendenz



Alternative

The Banner Saga 2

Wertung: 86%

SO TESTEN WIR

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



SASCHA
LOHMÜLLER

SPIELE TOP 3

- ① Overwatch
- ② PES 2016
- ③ Grand Kingdom (PS4)

LIEST: Transfertickermeldungen

SIEHT: Jim Jefferies – Freedumb

HÖRT: Witherscape – The Northern Sanctuary; Periphery III – Select Difficulty

UND SONST? Joah, muss ja, ne? Selbst?

SPIELE TOP 3

- ① Maldita Castilla EX
- ② Overwatch
- ③ Hawken

LIEST: Igort – Berichte aus Japan

SIEHT: Loaded Weapon 1

HÖRT: Periphery III – Select Difficulty

UND SONST? Sollte endlich mal wieder sein Kühlfach abtauen

SPIELE TOP 3

- ① Lego Star Wars Das Erwachen der M.
- ② Fallout 4: Far Harbor
- ③ Inside

LIEST: Batman: The Killing Joke

SIEHT: Blue Ruin

HÖRT: 21 Pilots, rau und runter

UND SONST? Begrüße herzlichst Kollegen Bienert auf dieser Seite. Stößchen!

SPIELE TOP 3

- ① Mirror's Edge: Catalyst
- ② PES 2016
- ③ Inside

LIEST: NOFX – The Hepatitis Bathtub...

SIEHT: Stranger Things

HÖRT: Descendents – Hypercaffium Spazzinate, Bouncing Souls – Simplicity,

The Interrupters – Say it Out Loud

SPIELE TOP 3

- ① Doom
- ② The Solus Project
- ③ Inside

LIEST: AfA-Tabellen (>">) (>"<) (<"<)

SIEHT: Das WWE-Network rau & runter

UND SONST? Oooh, ab sofort mit einem Sebastian mehr auf der Seite. Herzlich willkommen, du Layout-Gott!

SPIELE TOP 3

- ① Gears of War (endlich darf ich's sagen)
- ② PES 2016
- ③ Forza 6

LIEST: Geschichte des Kapitalismus

SIEHT: High-Rise

HÖRT: Honne – Warm on a cold night

UND SONST? Bin zum ersten Mal beruflich auf der Gamescom, yeah!

SPIELE TOP 3

- ① InDesign
- ② Photoshop
- ③ Blender 2.77

SIEHT: Vikings Staffel 4, Game of Thrones Staffel 6, Dexter

HÖRT: ... gerade nicht zu – also wie noch mal?

UND SONST? Wie und sonst?

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 Kauftipps“ zu erhalten, muss ein Spiel schon voll überzeugen und eine Wertung von mindestens 90 % erzielen. Wir testen die Spiele in einer aktuellen Testumgebung: auf einem HDTV und mit 5.1-Surround-Anlage – und zwar nicht nur kurz und knapp, sondern extrem ausführlich!

90% oder mehr (Ausgezeichnet)

Für diese Knaller gibt's den



50%-59% (Ausreichend)

Keine neuen Ideen und/oder schlechte Umsetzung



20%-49% (Mangelhaft)

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

0-19% (Ungenügend)

Hier erübrigt sich wohl jede Erklärung.

60%-74% (Befriedigend)

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

SPIELNAME	
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 Exquisite, stark verbesserte Fahrphysik
Drivatars sorgen für spannende Rennen
Grafisch an einigen Stellen überragend
Tolle Auswahl an Traumautos ...
... die leider stark begrenzt ist
Keine Tageszeiten- oder Wetterwechsel
Hallo? Spoiler-Alarm? Und dann noch auf dem Cover?
Ich kann leider kein Italienisch. Cretino!



FAZIT

Dank authentisch fahrender Gegner und grandios besserter Physik spaßig wie nie. Leider fehlen viele Elemente, die inzwischen selbstverständlich sein sollten. Und wenn wir noch mehr schreiben wollen würden, wäre hier auch noch Platz.

►SEHR GUT

87%

Alternative

Need for Speed: Rivals

Wertung: 86%

17 Alternative: Welches Spiel ist dem getesteten ähnlich?



LUKAS
SCHMID

SPIELE TOP 3

- ① Mirror's Edge: Catalyst
- ② PES 2016
- ③ Inside

LIEST: NOFX – The Hepatitis Bathtub...

SIEHT: Stranger Things

HÖRT: Descendents – Hypercaffium Spazzinate, Bouncing Souls – Simplicity,

The Interrupters – Say it Out Loud

SPIELE TOP 3

- ① Doom
- ② The Solus Project
- ③ Inside

LIEST: AfA-Tabellen (>">) (>"<) (<"<)

SIEHT: Das WWE-Network rau & runter

UND SONST? Oooh, ab sofort mit einem Sebastian mehr auf der Seite. Herzlich willkommen, du Layout-Gott!

SPIELE TOP 3

- ① Gears of War (endlich darf ich's sagen)
- ② PES 2016
- ③ Forza 6

LIEST: Geschichte des Kapitalismus

SIEHT: High-Rise

HÖRT: Honne – Warm on a cold night

UND SONST? Bin zum ersten Mal beruflich auf der Gamescom, yeah!

SPIELE TOP 3

- ① InDesign
- ② Photoshop
- ③ Blender 2.77

SIEHT: Vikings Staffel 4, Game of Thrones Staffel 6, Dexter

HÖRT: ... gerade nicht zu – also wie noch mal?

UND SONST? Wie und sonst?



CHRISTIAN
DÖRRE

SPIELE TOP 3

- ① Mirror's Edge: Catalyst
- ② PES 2016
- ③ Inside

LIEST: NOFX – The Hepatitis Bathtub...

SIEHT: Stranger Things

HÖRT: Descendents – Hypercaffium Spazzinate, Bouncing Souls – Simplicity,

The Interrupters – Say it Out Loud

SPIELE TOP 3

- ① Gears of War (endlich darf ich's sagen)
- ② PES 2016
- ③ Forza 6

LIEST: Geschichte des Kapitalismus

SIEHT: High-Rise

HÖRT: Honne – Warm on a cold night

UND SONST? Bin zum ersten Mal beruflich auf der Gamescom, yeah!

SPIELE TOP 3

- ① InDesign
- ② Photoshop
- ③ Blender 2.77

SIEHT: Vikings Staffel 4, Game of Thrones Staffel 6, Dexter

HÖRT: ... gerade nicht zu – also wie noch mal?

UND SONST? Wie und sonst?



BENJAMIN
KEGEL

SPIELE TOP 3

- ① Mirror's Edge: Catalyst
- ② PES 2016
- ③ Inside

LIEST: NOFX – The Hepatitis Bathtub...

SIEHT: Stranger Things

HÖRT: Descendents – Hypercaffium Spazzinate, Bouncing Souls – Simplicity,

The Interrupters – Say it Out Loud

SPIELE TOP 3

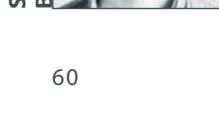
- ① Doom
- ② The Solus Project
- ③ Inside

LIEST: AfA-Tabellen (>">) (>"<) (<"<)

SIEHT: Das WWE-Network rau & runter

UND SONST? Oooh, ab sofort mit einem Sebastian mehr auf der Seite. Herzlich willkommen, du Layout-Gott!

UND SONST? Wie und sonst?



SEBASTIAN
ZELADA

SPIELE TOP 3

- ① Mirror's Edge: Catalyst
- ② PES 2016
- ③ Inside

LIEST: NOFX – The Hepatitis Bathtub...

SIEHT: Stranger Things

HÖRT: Descendents – Hypercaffium Spazzinate, Bouncing Souls – Simplicity,

The Interrupters – Say it Out Loud

SPIELE TOP 3

- ① Doom
- ② The Solus Project
- ③ Inside

LIEST: AfA-Tabellen (>">) (>"<) (<"<)

SIEHT: Das WWE-Network rau & runter

UND SONST? Oooh, ab sofort mit einem Sebastian mehr auf der Seite. Herzlich willkommen, du Layout-Gott!

UND SONST? Wie und sonst?

SEBASTIAN
BIENNERT

1 USK: Welche Altersstufung hat das Spiel erhalten?

2 Termin: Wann kommt das Spiel in den Handel?

3 Preis: Wie hoch ist der aktuelle Verkaufspreis ca.?

4 Genre: Zu welcher Spielesparte gehört der Titel?

5 Hersteller: Wer bringt das Spiel in den Handel?

6 Entwickler: Wer hat das Spiel entworfen und programmiert?

7 Spieler: Wie viele Menschen können mit- oder gegeneinander spielen?

8 Sprache: Muss man Englisch können? Oder wurden Texte und Sprachausgabe übersetzt?

9 Plus und Minus: Welche Stärken hat das Spiel? Und welche Schwächen?

10 Grafik: Wie gut sieht es aus? Auf einer Skala von 0 bis 100!

11 Sound: Wie gut klingt es? Auf einer Skala von 0 bis 100!

12 Gameplay: Wie gut spielt es sich? Auf einer Skala von 0 bis 100!

13 Dauerspaß: Wie lange macht es Laune? Auf einer Skala von 0 bis 100!

14 Multiplayer: Wie gut ist es im Mehrspieler-Modus? Auf einer Skala von 0 bis 100!

15 Fazit: Unsere Meinung zum Spiel – kurz und bündig

16 Gesamtwertung: Von 0 bis 100!

17 Alternative: Welches Spiel ist dem getesteten ähnlich?

XBG GAMES JETZT REGELMÄSSIG IM ABO OHNE VERPFLICHTUNG!



ÜBERPUNKTLICH IM BRIEKFESTEN

VERSANDKOSTENFREI

KEINE AUSGABE VERPASSEN

JEDERZEIT KÜNDBAR



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

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



Art.-Nr. 134545

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

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

Adresse des neuen 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 Abonent der XBG Games. Der Abopreis gilt für sechs Ausgaben, wird automatisch verlängert und kann jederzeit schriftlich gekündigt werden. Zu viel gezahltes Geld für noch nicht gelieferte Hefte erhalten Sie zurück. Das Abo beginnt mit der nächstereichbaren 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 Widerrufsmuster aus Anlage 2 zu Art. 246a EGBGB nutzen. Der Widerruf ist zu richten an: Computec Abservice, Postfach 20080, Hamburg, Telefon: +49 (0)911-99399098, Telefax: 01805-8618002, E-Mail: compute@dpv.de.

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

Bequem per Bankeinzug

Kontoinhaber:

Kreditinstitut:

BIC:

IBAN:

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

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.



MIRROR'S EDGE CATALYST

Nicht perfekt, aber in vielen Punkten anders und besser als der Vorgänger. Das Konzept ist immer noch einzigartig und erfrischend.

Allein für den Mut, es noch einmal mit *Mirror's Edge* zu versuchen, gebührt Electronic Arts und DICE ein gewisser Respekt. In Zeiten von auf Hochglanz polierten Blockbuster-Serien, die auf maximalen Erfolg getrimmt werden, ist das Vertrauen in eine wirtschaftlich gescheiterte Marke keine Selbstverständlichkeit. Dieses Risiko würde allerdings kein Entwickler der Welt eingehen, ohne ein paar Änderungen am Konzept vorzunehmen, um das Spiel diesmal besser an den Mann zu bringen. Beim harten Kern der Fans des acht Jahre alten Originals ruft das natürlich gewisse Zweifel hervor, ob dadurch nicht das lieb gewonnene Spielgefühl verloren geht. Nachdem wir uns erfolgreich gegen das Konglomerat aufgelehnt und mit Faith wilde Rennen gegen die Uhr bestritten haben, können wir sagen: *Mirror's Edge: Catalyst* fühlt sich an wie der Vorgänger und ist trotzdem anders.

Folge dem roten Licht

Für den Reboot haben die Entwickler viele Fakten des Vorgängers über den Haufen geworfen.

Geblieben ist die beklemmende Zukunftsvision einer Welt der totalen Überwachung und Unterdrückung. In Cascadia und der City of Glass herrscht ein Konglomerat aus 13 Konzernen mit mächtigen Familien an der Spitze. Allen vo-

ran die Sicherheitsfirma KrugerSec, angeführt vom skrupellosen Gabriel Kruger. Geblieben ist auch Protagonistin Faith, eine junge Runnerin, die gerade frisch aus dem Gefängnis entlassen wird. Getrieben vom eigenen Ehrgeiz und ihrer



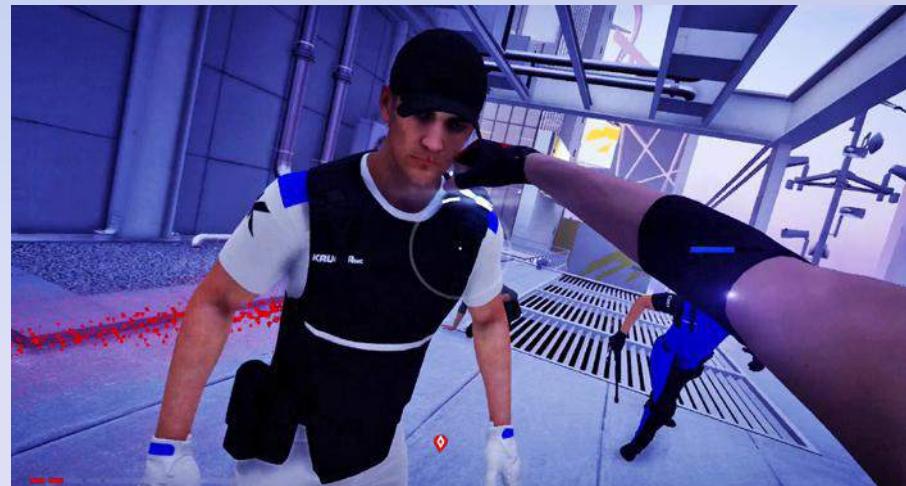
Die **Runner Vision** hebt nützliche Objekte rot hervor und weist so den Weg zum Ziel.

Vergangenheit, gerät sie jedoch schnell wieder ins Visier der Mächtigen. Ihr fallen die Pläne für eine neuartige Form der Überwachung in die Hände, bei der die Menschen sogar emotional unterdrückt werden sollen. Dadurch landen Faith und ihre Verbündeten, die Runner, zwischen den Fronten aus Konglomerat, der gewalttätigen Widerstandsbewegung Black November und dem Unterweltboss Dogen, die alle ihre eigenen Interessen verfolgen.

Auf der Suche nach einem Ausweg aus der Situation rennt, springt und klettert die Heldin über die Dächer der grellweißen, nahezu klinisch reinen City of Glass. Den besonderen Grafikstil haben die Entwickler beibehalten und verfeinert. So gibt es in den einzelnen Bezirken nun deutliche architektonische Unterschiede, die immer wieder für Abwechslung sorgen. Auch wirken die Gebäude insgesamt viel futuristischer. Geblieben ist der gezielte Einsatz von Farbakzenten. Das Spiel färbt wichtige Objekte deutlich erkennbar rot ein und weist damit klar den Weg.

Zusätzlich zeigt eine rote Leuchtpur eine mögliche Route zu eurem Ziel. Verlaufen ist damit nahezu ausgeschlossen. Diese Anzeigen lassen sich jedoch auch abschalten. Bleibt man auf dem vorgegebenen Weg, baut sich meist ein recht guter „Flow“ auf. Durch die offene Spielwelt bieten sich nun jedoch eine ganze Menge alternativer Möglichkeiten. In der Regel gibt es schnellere Routen als vom Spiel vorgeschlagen, aber die muss der Spieler durch eigene Experimente herausfinden.

In bestimmten Situationen während einer Mission kann es zudem vorkommen, dass die sogenannte Runner-Vision ausfällt und der Spieler sich selbstständig einen Weg suchen muss. Aber auch mit Navigationshilfe ist es besonders in den letzten Abschnitten des Spiels nicht immer direkt ersichtlich, wo es langgeht. Hier ist dann häufig ausprobieren nach dem „Trial and Error“-Prinzip gefragt. Erschwerend kommt dabei hinzu, dass *Catalyst* eine sehr hohe Präzision vom Spieler



Außerhalb des Flows wird der **Nahkampf** mit Sicherheitskräften zum Krampf.

fordert. Spielraum für Fehler gibt es bei waghalsigen Manövern besonders gegen Ende des Abenteuers so gut wie keinen. Es reicht zum Beispiel schon aus, dass Faith für einen Sprung nur wenige Millimeter falsch ausgerichtet ist, um zu scheitern. Die Checkpoints sind zwar meist sehr gut platziert, sodass nur wenig erneut gespielt werden muss. Frustrierend können einige Abschnitte trotzdem werden, wenn man kein natürlich begabter Steuerungsakrobat ist.

Mit Händen und Füßen

Ähnliches gilt für die Kämpfe. Aus den meisten Gefechten kann sich Faith durch puren Wegrennen heraushalten. Permanente Bewegung ist überhaupt die einzige wirksame Waffe gegen die Schergen von KrugerSec. Durch den Flow baut Faith den sogenannten Focus-Schild auf. So lange dieser aktiv ist, kann die Runnerin nicht von Kugeln getroffen werden. Außerdem lassen sich Gegner durch Attacken aus dem Flow heraus wesentlich leichter ausschalten. Dazu werden Sprünge und Wallruns mit Angriffsbewegungen kombiniert. Während der Storymissionen kommt

es allerdings auch immer mal wieder zu Kämpfen, die sich nicht durch Wegrennen umgehen lassen und auch kaum Möglichkeiten zur Aufrechterhaltung eines Flows bieten.

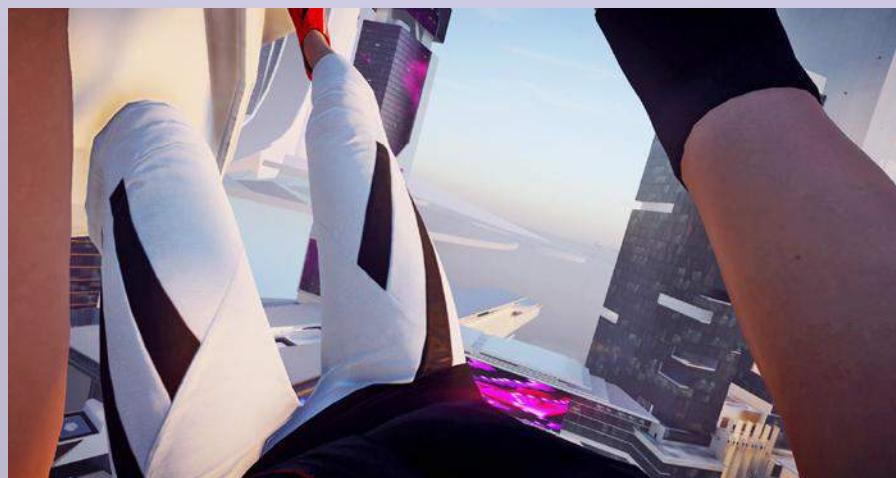
Da bleibt dann nichts anderes übrig, als in den direkten Nahkampf zu gehen. Mit einer leichten und einer schweren Attacke setzt Faith den Gegnern zu und stößt sie im Optimalfall ineinander. Zusätzlich kann sie mit einer Ausweichbewegung gegnerischen Angriffen entgehen. Das spielt sich allerdings eher hakelig, als dass ein flüssiges Gefühl eines Nahkampfes aufkommen würde. Am einfachsten lassen sich so noch die Feinde mit Schusswaffen ausschalten. Zurückballern ist übrigens nicht mehr drin. Im Zuge des Reboots wurde Faith eine Ablehnung gegen Schusswaffen verpasst.

Mittendrin statt nur dabei

Die gelegentlichen Frustmomente sind aber schnell vergessen, wenn man wieder mit Highspeed über die Dächer rennt und Faith zu immer neuen Höchstleistungen treibt. Durch die Ego-Perspektive entsteht dabei ein tolles Mittendrin-Gefühl, bei dem man Armen und Beinen der Protagonistin bei der Arbeit zuschauen kann.

Wenn sie dann ein gequältes Ächzen von sich gibt, weil man erneut eine Landung versemmt hat, setzt man sich selbst unter Druck, es beim nächsten Mal wieder besser zu machen. Dazu spielt im Hintergrund der hervorragende Soundtrack, der erneut aus der Feder des schwedischen Komponisten Solar Fields stammt. Die Musik passt sich dabei dynamisch dem Spielgeschehen an, hält sich die meiste Zeit jedoch eher dezent im Hintergrund.

Meist bestimmen die Geräusche der Großstadt wie Straßenverkehr, umherschwirrende Drohnen, die Durchsagen der Werbe- und Propagandafäulen sowie die Laufgeräusche von Faiths Schuhen den Umgebungssound. Zur guten Atmosphäre trägt auch die cineastische Inszenierung der Story bei. Die Geschichte wird mit schi-



Wir steuern nicht nur eine Kamera durch die Spielwelt, sondern sehen ständig **Faiths Körper** bei der Arbeit.



Die Story spielt eine wichtigere Rolle und wird in schicken Zwischensequenzen erzählt.

cken Zwischensequenzen direkt in der Spielgrafik erzählt. Auf dieser Weise bekommen wir unsere Helden auch immer mal wieder in ganzer Schönheit zu sehen. Die Synchronsprecher leisten dabei im englischen Original und auch auf Deutsch sehr gute Arbeit, auch wenn uns die deutsche Version von Faith ein wenig zu brav wirkt. Ihr fehlt etwas der leicht rebellische Unterton der englischen Fassung.

Zwischen allen Fronten

Daran wird bereits deutlich, dass die Entwickler diesmal einen deutlich stärkeren Fokus auf die Story gelegt haben. Den Vorgänger im Bereich der Erzählung zu übertreffen fällt allerdings auch nicht sonderlich schwer. Das Endergebnis kann sich aber durchaus sehen lassen. Im Mittelpunkt steht Faith, die von den Ereignissen ihrer Vergangenheit verfolgt wird. Durch den Verlust ihrer Familie als kleines Kind entwickelt sie sich zu einer eher rebellischen jungen Frau, die sich zur Not auch gegen ihren Ziehvater Noah auflehnt. Diese Haltung hat sie in den Knast gebracht und bringt sie und ihre Freunde nun erneut in Gefahr.

Allerdings ist nicht alles so einfach gestrickt, wie es scheint. So wartet das Spiel nach ungefähr der Hälfte mit einem schicken Twist auf. Die Wendung deutet sich durch kluge Beobachtung

zumindest in Teilen an, sorgt aber dennoch für gehörigen Wirbel. Insgesamt weist der Handlungsverlauf auch einige Parallelen zur Story des Vorgängers auf, erzählt diese jedoch deutlich besser. Das Ende ist durchaus befriedigend, lässt aber dennoch viele Fragen offen und bietet viel Spielraum für mögliche Nachfolger. Mit insgesamt zehn bis zwölf Stunden beschäftigt in *Mirror's Edge: Catalyst* allein die Hauptgeschichte fast doppelt so lang wie der komplette Vorgänger.

Was gibt es noch zu tun?

Doch damit ist es diesmal ja nicht getan. In der offenen Spielwelt von Glass City können interessierte Spieler locker noch einmal ein Vielfaches dieser Spielzeit verbringen. Einige Charaktere der Hauptstory bieten gelegentlich ein paar Nebenaufgaben an, die zum Beispiel Verknüpfungen zum Comic Exordium herstellen. Andere NPCs in der Spielwelt benötigen Faiths Fähigkeiten als Runner, um heikle Ware unter Zeitdruck von A nach B zu bringen. Wer sich gerne mit KrugerSec-Soldaten anlegt, kann verschiedene Funkposten aushebeln und so den Einfluss der Sicherheitskräfte schwächen.

An Tüftler und experimentierfreudige Spieler richten sich die Dashes und Billboards. Bei Esterem handelt es sich um Rennen zu einem be-

stimmten Ziel ohne fest vorgegebene Route. Das Spiel zeigt nur grob die Richtung an, ohne dabei jedoch den schnellsten Weg zu offenbaren. Wer in diesen Rennen die beste Zeit ergattern will, muss sich intensiv mit der Strecke auseinandersetzen und mögliche Abkürzungen auskundschaften. Die Zeiten werden bei bestehender Internetverbindung in eine globale Bestenliste eingetragen. Besonders energische Speedrunner werden so motiviert, noch die letzte Millisekunde herauszuholen.

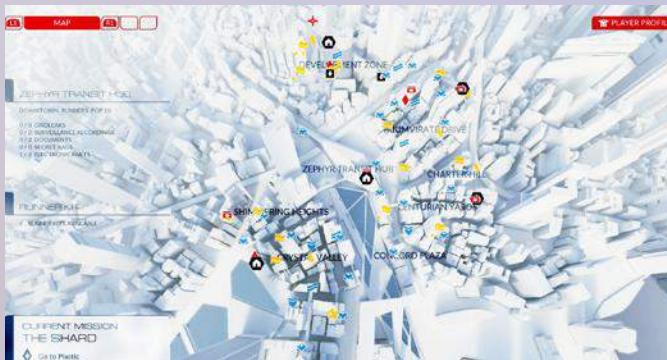
Bei den Billboards geht es nicht gegen die Zeit, sondern vielmehr darum, sie überhaupt zu erreichen. Diese Werbetafeln sind meist an scheinbar völlig unerreichbaren Orten platziert. Ein wahres Fest für Entdecker. Darüber hinaus gibt es auch in dieser offenen Spielwelt unzählige Sammelgegenstände wie Dokumente, elektronische Bauteile, Sprachaufzeichnungen und sogenannte GridLeaks. Auch damit soll der Forscherdrang angeregt werden, aber wirklich nötig wären diese Dinge unserer Meinung nach nicht gewesen.

Freundesrennen

Wem die zahlreichen vom Spiel gebotenen Nebenbeschäftigungen allerdings noch nicht reichen, kann sich mit anderen Spielern vernetzen. Jeder Spieler hat nämlich die Möglichkeit, eigene Time-Trials und Beat-Points zu erstellen, die im Grunde wie die Dash-Rennen und Billboards funktionieren. Die Platzierung der entsprechenden Wegpunkte funktioniert relativ einfach auf Tastendruck während der Bewegung. Werden die Kreationen dann öffentlich gespeichert, erscheinen sie auch in den Spielen von Freunden und darüber hinaus. Da während unseres Tests die Server von *Mirror's Edge: Catalyst* die meiste Zeit noch nicht funktionierten, können wir aber auch bestätigen, dass das Spiel komplett offline funktioniert. Darüber hinaus kann in den Optionen eingestellt werden, welche sozialen Inhalte auf der Karte angezeigt werden.

Jeder fängt mal klein an

Auch wenn alle Nebenbeschäftigungen und sozialen Features gänzlich optional sind, kann ge-



Auf der **Stadtkarte** gibt es jede Menge Aktivitäten abseits der Story zu entdecken.



Bei den **Dash-Rennen** geht es um die schnellste Zeit für einen Top-Platz auf der Bestenliste.



Viele Nebentätigkeiten laufen unter **Zeitdruck** ab. Die Suche nach der perfekten Strecke ist das A und O.

legentliches Abweichen vom Hauptpfad nicht schaden. Mit jeder Aktion verdient sich Faith nämlich Erfahrungspunkte, die in regelmäßigen Abständen wiederum zu Fähigkeitspunkten führen. Diese werden in drei verschiedene Talentbäume investiert, wodurch Skills in den Bereichen Bewegung, Kampf und Gadgets freigeschaltet werden. Auf diese Weise wird der Spieler nach und nach an neue Abläufe und Möglichkeiten herangeführt. Allein mit den Hauptmissionen sammelt man nicht genug Erfahrung, um alle Fähigkeiten freizuschalten. Spezialisierung ist in diesem Fall angeraten.

Um Faith zur allumfassenden Allrounderin zu machen, ist zusätzlich die Beschäftigung mit Nebenaufgaben nötig. Einige Verbesserungen, etwa die MagRope und alle ihre Upgrades, sind an eine bestimmte Mission der Hauptgeschichte geknüpft. Der neue Seilwerfer von Faith fügt sich übrigens hervorragend in den bekannten Bewegungsablauf ein. Das Tool lässt sich nur an ganz bestimmten Stellen und zu einem vorgegebenen Zweck (hochziehen, schwingen oder Hindernis einreißen) einsetzen. Wer befürchtet hat, dass das

Parkour-Feeling durch permanentes Seilschwingen zerstört wird, darf beruhigt aufatmen.

Altbekannt und doch anders

Im Grunde dürften alle Fans des Vorgängers erleichtert sein, denn *Mirror's Edge: Catalyst* ist ein würdiger Nachfolger geworden. Es fühlt sich sogar fast so an, als wäre dies das Spiel, welches der erste Teil bereits sein wollte. In vielen Aspekten ist *Catalyst* ausgereifter, umfangreicher und einfach runder. Auch wenn einige der Neuerungen nicht jedem gefallen werden und nicht alle Schwachstellen wie der Kampf oder frustrierende Kletterpassagen beseitigt wurden, stellt das Spiel doch wieder eindrucksvoll unter Beweis, warum sein Konzept so einzigartig erfrischend ist. Es reißt den Spieler förmlich mit, wenn Faith in der Ego-Perspektive gewaltige Sprünge hinlegt, in irrwitziger Höhe über eine Häuserschlucht balanciert und einen einstürzenden Fahrstuhlschacht hochklettert. Für Langzeitmotivation sorgt die Bewegungsfreiheit, die mich immer neue Routen ausprobieren lässt. Sei es um einen besseren Flow aufrechtzuerhalten oder um noch schneller ans Ziel zu gelangen. (MD)



Für alle Aktivitäten in Glass City gibt es Erfahrungspunkte, die in drei **Talentbäume** investiert werden.

MEINE MEINUNG MATTHIAS DAMMES



Mit groß angelegten Veränderungen wie einer offenen Spielwelt und freischaltbaren Fähigkeiten bestand die Gefahr, dass sich die Entwickler zu sehr vom Original entfernen. Allerdings haben sie es geschafft, das eigentliche Spielgefühl aus Rennen, Springen und Klettern zu bewahren. So fühlt sich auch *Mirror's Edge Catalyst* wie der Vorgänger an. Dass dabei die Grenzen abgesteckter Levels gefallen und die Erzählungen deutlich besser geworden sind, ist nur zum Vorteil des Spiels. Ich hatte auf jeden Fall deutlich mehr Spaß, mit Faith über die Dächer von Glass City zu rennen. Gegen Ende kam dann aber leider etwas Frust auf, weil die immer komplizierter werdenden Wege zum Missionsziel oftmals mit Stürzen in den Tod und Neuversuchen verbunden waren. Aber das hat *Mirror's Edge* ja irgendwie auch schon im Original ausgezeichnet. Eine Spielmechanik, die zwar relativ einfach zu verstehen, aber verdammt schwer zu meistern ist. Ich werde wohl noch ein wenig meine Fingerfertigkeit trainieren müssen.

MIRROR'S EDGE CATALYST

USK	Ab 12 Jahren
Termin	9. Juni 2016
Preis	ca. € 50,-
Genre	Action-Adventure



Hersteller	Electronic Arts
Entwickler	DICE
Spieler	1
Sprache	Deutsch

- [+] Immer noch ein innovatives Spielkonzept
- [+] Schicker, einzigartiger Grafikstil
- [+] Interessante Charaktere und spannende Story
- [+] Hervorragender Soundtrack
- [+] Einzigartiges Flow-Gefühl
- [+] Einsteigerfreundlich durch Skillsystem
- [+] Viel Spielraum für Perfektionisten
- Ein paar frustrierende Trial-and-Error-Passagen
- Direkter Nahkampf recht eintönig und hölzern
- Übertrieben viel Sammelkram ohne direkten Nutzen
- Nicht jede Situation ohne Kampf lösbar

Grafik	85%
Sound	90%
Gameplay	85%
Dauerspaß	80%
Multiplayer	n.v.

FAZIT

Faith ist schöner, agiler und umfangreicher unterwegs denn je. Das einzigartige Spielkonzept, das bereits den Vorgänger auszeichnete, begeistert erneut mit seinem intensiven Spielgefühl. Dazu erzählt DICE diesmal eine deutlich interessantere Geschichte.

►GUT

85%

Alternative
Mirror's Edge

Wertung: 82%



OVERWATCH

Die Server sind live, die ersten Updates aufgespielt, die Nur-noch-ein-Match-Nadel sitzt tief und die Wertung steht auch fest: *Overwatch* ist da!

Der Start ist gegückt: Nach der *Overwatch*-Beta-Phase, über die wir euch in der letzten Ausgabe berichtet hatten, ist auch der Übergang auf die Live-Server ohne größere Probleme vonstattengegangen. Kaum Lags, keine Disconnects, keine sonstigen technischen Probleme – man merkt, dass Blizzard wie kaum ein zweiter Entwickler mittlerweile Erfahrungen mit Online-Servern hat. Mehr noch: Mit inzwischen weit über zehn Millionen verkauften Einheiten rund zwei Monat nach Release ist *Overwatch* ein monumental er Hit geworden, den wahrscheinlich selbst die Entwickler bei Blizzard so nicht für ihren ersten Shooter vorausgesehen hätten.

Auf ins Internet!

Für all jene, die den Trubel und die Berichterstattung um das Spiel bisher nicht mitbekommen haben, fassen wir noch mal kurz zusammen, worum es geht: *Overwatch* ist der erste Shooter aus dem Hause Blizzard, entstanden (höchstwahrscheinlich) aus den Überresten ihres eingestellten MMORPGs *Titan*. Der Fokus des Spiels liegt klar auf Online-Mehrspielergefechten, Solo-Spieler können lediglich in zwei Trainingsmodi ihren Schussarm trainieren. Online warten dann vier Modi mit jeweils drei Maps auf euch. In Control kämpfen beide Teams um die Einnahme eines Kontrollpunktes, Assault hingegen steckt ein Team in die Rolle der Vertei-

diger, die zwei hintereinander geschaltete Areale vor dem Angreifer-Team beschützen müssen. Der unserer Meinung nach launigste Modus ist Escort, in dem ein Team einen Frachtreporter in eine Endzone begleiten soll – halten sich Teamkameraden in der Nähe des Fahrzeugs auf, bewegt es sich vorwärts, sind die Gegner in der Überzahl, rollt es langsam wieder zurück. Der vierte Modus im Bunde ist ein Hybrid aus Escort und Assault: Hier müsst ihr als Team erst einen Punkt erobern und dann eine Fracht begleiten, während der Gegner dies verhindern will. All diese Modi bestreitet ihr entweder gegen sechs menschliche Spieler oder relativ überschaubar talentierte Bots. Für etwas Kurzweil sorgt



Bastion auf dem Dach, Heiler und Nahkämpfer daneben, ein Sniper zur Absicherung – gute Taktik.



Eine besonders fiese Art, Gegner zu beseitigen, ist sie über den Kartenrand zu katapultieren.



Hanzos Geisterdrache ist einer der **mächtigsten Ultimate-Skills** im Spiel und kann selbst verlorene geglaubte Matches noch drehen.



Mit Symmetras Mini-Geschützen lassen sich **Engstellen regelrecht verhindern** – so winkt selbst für Supporter mitunter die Kill-Krone.

zudem der „Weekly Brawl“, der euch mit Sonderregeln konfrontiert. Da wird euch dann mit jedem Tod ein Zufalls-Held zugeteilt oder nur zwei Charaktere stehen zur Auswahl. Neu seit knapp einem Monat nach Release ist der Kompetitive Modus, in dem ihr in Saisons um spezielle Belohnungen kämpft. Hier funktionieren allerdings Rang-Berechnung und Matchmaking aktuell noch etwas unzufriedenstellend. Hoffen wir auf die zweite Saison. Erfreulicher: Mit der Sniper-Heilerin Ana gab es bereits den ersten kostenlosen Nachschub-Charakter. So darf es gern weitergehen!

We could be heroes

Die Teams selbst setzen sich aus jeweils sechs Helden zusammen, dabei habt ihr die freie Auswahl aus mittlerweile 22 Charakteren. Ein wenig sollte man dabei schon auf die Komposition achten, so sollten beispielsweise zumindest immer eine Tank-Klasse und ein heilender Supporter dabei sein. Die vier weiteren Slots könnt ihr je nach Spielmodi mit defensiven oder offensiven Schadensausteilern besetzen. Natürlich könnt ihr auch mit vier Tanks

losziehen, aber bis auf den Überraschungseffekt dürfte dabei nicht viel herumkommen.

Erwähnenswert dabei ist, dass ihr in Overwatch nichts erst großartig freischalten müsst. Alle Helden sind von Anfang an spielbar und verfügen über eine Standard-Bewaffnung und eine Handvoll Skills – das war's. So könnt ihr euch direkt von Beginn an auf eine Klasse stürzen und euren Spielstil verfeinern, ohne erst langwierig Erfahrungspunkte sammeln zu müssen. Auf der anderen Seite ist dies natürlich eine Umstellung für all jene, die Loadouts, Waffen-Upgrades und dergleichen von der Konkurrenz gewohnt sind und die ihre Langzeitmotivation daraus ziehen. Wir persönlich finden die Overwatch-Lösung klasse. Auf ein Level-System haben die Macher allerdings auch nicht verzichtet: Für jede neue Stufe bekommt ihr eine Lootkiste. Darin enthalten: Skins, Sprach-Samples, Siegesposen, Graffiti-Logos und anderer kosmetischer Kram. Wer ganz ungeduldig ist und seinen Lieblingshelden sofort pimpen muss, kann die Lootkisten auch für Echtgeld kaufen und auf sein Glück hoffen – wirklich nötig ist das natürlich nicht. **(SL)**

MEINE MEINUNG SASCHA LOHMÜLLER

Counter-Strike, Unreal Tournament, Team Fortress Classic und das Spiel, das so ähnlich ist wie Quake Live – das war die Zeit, als ich noch intensiv und kompetitiv Shooter gespielt habe. Sogar im eigens gegründeten Clan inklusive Trainings-Sessions, wenn auch eher mäßig erfolgreich – immerhin habe ich einmal mit den virtuellen Waffenbrüdern ein Linux-Paket gewonnen. Toll, oder? Dann traten Konsolen und PC-MMORPGs in mein Leben und Shooter waren eher so ein kurzes Zwischendurch-Vergnügen. Bis Overwatch ... Das ist jetzt gut zwei Monate am Markt und es vergeht immer noch kaum ein Abend, an dem ich nicht zumindest ein, zwei Runden zocke, mich über Mei aufrege und mich diebisch freue, mit Lucio oder Pharah irgendwelche Narren in den nächsten Abgrund zu kicken. An Langzeitmotivation scheint es also nicht zu mangeln. Schön auch, dass Blizzard kontinuierlich Updates wie den Competitive Mode oder den neuen Charakter Ana nachschiebt und weiterhin an den Balancing-Schrauben dreht.



OVERWATCH

USK	Ab 16 Jahren	
Termin	24. Mai 2016	
Preis	ca. € 60,-	
Genre	Ego-Shooter	

Hersteller	Activision Blizzard
Entwickler	Blizzard
Spieler	1-12
Sprache	Deutsch

- + Leicht zu erlernen, schwer zu meistern
- + Sehr gutes Balancing
- + Auch nach vielen Spielstunden noch motivierend
- + Viele, sehr abwechslungsreiche Klassen
- + Faires Freischalt- und Shop-System
- + Gewohnt tolles Blizzard'sches Art-Design
- + Gute Soundkulisse
- Keine Story, wenig Atmosphäre
- Lediglich dreieinhalb Spielmodi
- Kleinere Technik-Probleme (Tickrate)
- Aktuell noch etwas unausgereifter Competitive Mode

Grafik	<div style="width: 88%;">88%</div>
Sound	<div style="width: 83%;">83%</div>
Gameplay	<div style="width: 89%;">89%</div>
Dauerspaß	<div style="width: 92%;">92%</div>
Multiplayer	<div style="width: 90%;">90%</div>

FAZIT

Blizzards erste Gehversuche im Shooter-Sektor kann man nur als äußerst gelungen bezeichnen. Zwar erfinden die Kalifornier das Genre nicht neu, schaffen es aber, den für ihre Spiele typischen Charme und die Zugänglichkeit perfekt auf ihre Online-Ballerei zu übertragen.

►SEHR GUT

88%

Alternative
Battleborn

Wertung: 80%



LEGO STAR WARS DAS ERWACHEN DER MACHT

Es hat ein Erwachen gegeben – und dieses Erwachen ist bunt, blockförmig und wie üblich ausgesprochen lustig. Zücken wir das Lego-Lichtschwert!

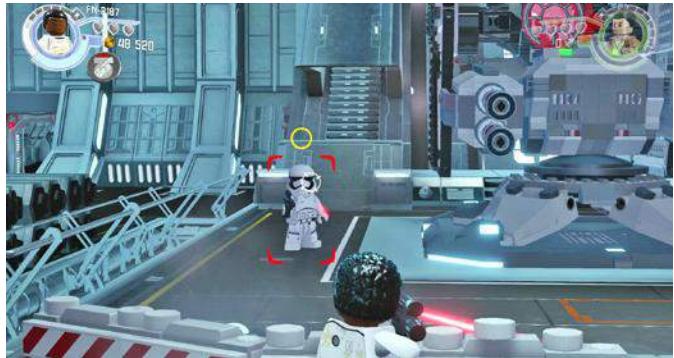
Lego und Star Wars bilden spätestens seit der ersten Spiele-Zusammenarbeit von 2005 eine untrennbare Einheit: Über Nacht entwickelte sich die damals noch ungewöhnliche Spiele-Mischung zum Mega-Hit und erfreute junge und alte Fans gleichermaßen. Zahlreiche andere Lizizenzen und auch weitere Lego Star Wars-Titel später steht mit *Lego Star Wars: Das Erwachen der Macht* nun die blocki-

ge Umsetzung des aktuellsten *Star Wars*-Kinobabenteuers an. Kann es an die Qualität der Vorgänger anknüpfen? Ja, es kann – aus dem einfachen Grund, weil die Lego-Spiele seit dem ersten Ableger am grundlegenden Prinzip nichts geändert haben und inzwischen zwar reichlich innovationslose, aber nach wie vor stets gelungene Spielekost abliefern, die vor allem im Koop-Modus für zwei Spieler jede

Menge Laune macht. Wir laufen also durch zahlreiche Levels, kloppen Gegner kaputt (im wahrsten Sinne des Wortes) und lösen simple Umgebungsrätsel, um voranzukommen. Zudem gibt es jede Menge versteckte Items zu sammeln, mit denen wir unter anderem weitere Spielfiguren, Fahrzeuge (für entsprechende Abschnitte), Cheats, Extra-Levels und mehr freischalten. Jeder Held verfügt dabei über be-



Der Humor des Spiels ist grandios gelungen. Kylo Rens Darth-Vader-Jugendzimmer ist super!



Wenig unterhaltsam und außerdem viel zu häufig kommen die Cover-Shooter-Passagen daher.

sondere Fähigkeiten und kann sich etwa über Abgründe schwingen, unsichtbare Gegenstände sichtbar machen, schwere Gegenstände heben oder spezielle Terminals bedienen. Nur wer konsequent zwischen den verschiedenen Figuren wechselt, kommt vorwärts. Und wer alle Gegenstände in den Levels sammeln will, muss nach dem ersten Abschluss mit weiteren Helden im Gepäck wiederkommen.

Maue Shooter-Passagen

Vollends auf seinen Lorbeeren ruht sich das Abenteuer übrigens nicht aus und wartet mit einer Handvoll netter neuer Ideen auf, die mal besser, mal schlechter funktionieren. So können wir nun etwa, anders als zuvor, an vorgegebenen Stellen aus Lego-Steinen mehrere verschiedene Objekte bauen – bisher war immer strikt vorgegeben, was wir da zusammenbasteln. Das ist in der Theorie nett, in der Praxis hat es aber keinerlei spielerischen Einfluss: Manchmal muss man ohnehin alle Gegenstände nacheinander bauen, um voranzukommen, manchmal sind die weiteren Objekte nur da, um etwa an ein leidlich kreativ verstecktes Sammel-item zu gelangen. Was wir uns von der Serie schon lange wünschen – nämlich dass wir beim Bauen tatsächlich unsere Kreativität walten lassen können –, bleibt nach wie vor ein Wunschtraum. Als nicht nur unspektakulär, sondern richtiggehend störend empfanden wir die viel zu häufigen Cover-Shooter-Abschnitte. Hier suchen unsere Figuren hinter allerlei Gegenständen Deckung, zielen, sobald nicht auf sie gefeuert wird, und ballern alles um, was nicht bei drei auf den Bäumen ist. Das entpuppt sich als spielerisch noch anspruchsloser als es das Spiel ohnehin schon ist, macht nur bedingt Laune und wirkt in einem auf Familienfreundlichkeit ausgerichteten Abenteuer auch seltsam deplatziert. Ganz anders die Luftschlacht-Abschnitte: Während wir der Cover-Schießereien schnell überdrüssig waren, konnten wir von

diesen gar nicht genug bekommen. Entweder auf linearen Pfaden oder – noch besser – in frei beflogbaren Arealen stellen wir hier unser Talent als Rebellen-Pilot unter Beweis. Diese Abschnitte steuern sich sehr gut, sehen klasse aus und bereichern das Spielgefühl merklich. Super! Auch das Kampfsystem am Boden wurde übrigens leicht, aber sinnvoll überarbeitet: Wir haben nun mit den meisten Figuren Zugriff auf sowohl eine Nahkampf- als auch eine Fernkampfattacke und können mit Spezialangriffen besonders spektakulär zuschlagen. Zwar handelt es sich bei den Keilereien trotzdem immer noch um reines Button-Mashing, unterhaltsam sind sie aber ohne jede Frage.

Sehr lustiger Lego-Humor

Als etwas schade empfinden wir, dass es keine „echte“ Oberwelt ins Spiel geschafft hat. Stattdessen haben wir Zugriff auf mehrere Planeten, auf denen wir jeweils ein kleines Gebiet erforschen. Diese sind sehr hübsch gestaltet, vollgestopft mit allerlei Sammelzeug und kommen den Filmvorlagen sehr nahe; wenn man solche grandiosen Oberwelten wie jene aus *Lego Marvel Super Heroes* oder *Lego Batman 2* kennt, sehnt man sich hier aber dennoch nach ein bisschen mehr. Absolut brillant hingegen ist wieder einmal der Humor des Spiels, der die bekannte Filmgeschichte um jede Menge stets lustigen und sehr charmanten Bauklötzen-Humor anreichert. Nachdem wir Kylo Rens Zimmer an Bord des Starkillers gesehen hatten, lagen wir erst einmal zehn Minuten lachend am Boden. Das ist die große Stärke der Serie, welche das Spiel trotz spielerischen Durchschnitts aufwertet und sowohl für Lego- als auch für Star Wars-Fans empfehlenswert macht. Gepaart mit den tollen Luftschlachten und dem hohen Abwechslungsreichtum gehört *Lego Star Wars: Das Erwachen der Macht* somit auf jeden Fall mit zu den besseren Serien-Ablegern der letzten Jahre. (LS)

MEINE MEINUNG

LUKAS SCHMID

So viel Spaß der Rest des Spiels macht: Die viel zu häufig vorkommenden Cover-Shooter-Abschnitte hätte es meiner Meinung nach echt nicht gebraucht. Diese wirken nicht nur völlig deplatziert, sie machen schlicht und ergreifend nicht allzu viel Spaß. Das ist aber auch schon

meine größte Kritik am neuesten Sternenkriegs-Ausflug in Blockform: Das Gameplay ist gewohnt simpel, aber auch genau so unterhaltsam wie eh und je – und hat mit den Luftschlacht-Missionen ein echtes Highlight zu bieten –, der Humor ist wieder einmal sehr gelungen und der Titel strotzt nur so vor Charme. Da kann man auch über den eklatanten Innovationsmangel der Reihe und schwächere Elemente wie das Multi-Build-Feature und eben die Cover-Shooter-Abschnitte hinwegsehen. Etwas schade finde ich, dass es keine frei erforschbare Oberwelt à la *Lego Marvel Super Heroes* gibt. Die kleinen Gebiete, in denen wir nach versteckten Gegenständen suchen können, sind zwar hübsch gestaltet, aber auch sehr schnell abgelaufen. Sei's drum – den Millennium Falcon zu erkunden, ist auch so ein Highlight!



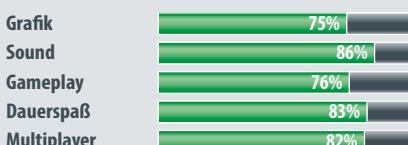
LEGO STAR WARS: DAS ERW...

USK	Ab 12 Jahren
Termin	28. Juni 2016
Preis	ca. € 50,-
Genre	Action



Hersteller	Warner Bros.
Entwickler	Tt Games
Spieler	2
Sprache/Text	Deutsch/Deutsch

- [+] Wie immer sehr guter Humor
- [+] Sehr spaßige Flug-Shooter-Sequenzen
- [+] Abwechslungsreiche Gameplay-Ideen
- [+] Großer Umfang
- [+] Viele verschiedene Spielfiguren
- [+] Gut „legofizierte“ Film-Handlung
- /- Kein Online- und Vier-Spieler-Koop
- /- Maue 3rd-Person-Sequenzen
- /- Unnötiges Multi-Build-Feature
- /- Häufige Technik-Bugs
- /- Keinerlei spielerische Innovation



FAZIT

Bunt, lustig, abwechslungsreich und leicht zugänglich – so müssen Lego-Spiele sein. *Lego Star Wars: Das Erwachen der Macht* verfügt über all diese Zutaten und erweist sich somit als nicht der beste, aber dennoch einer der gelungsten Serien-Ableger der letzten Jahre.

►GUT

80%

Alternative

Lego Marvel Super Heroes

Wertung: 85%



Die Luftschlachten – mal auf Planetenoberflächen, mal im Weltraum – gehören zu den **Highlights** des Abenteuers und sind toll inszeniert.

MEINE MEINUNG SASCHA LOHMÜLLER

So interessant ich *Hawken* damals bei der Ankündigung fand, so schnell war es danach wieder von meinem Radar verschwunden, obwohl ich eigentlich Mech-Spiele liebe – vor allem die alten *Mechwarrior*-Teile. Liest man sich allerdings den bisherigen Werdegang des Spiels durch, ist es aber kaum verwunderlich, dass *Hawken* so lange kein Thema mehr war. Umso überraschender daher, dass es jetzt so schnell auf die Current-Gen-Konsolen geheiert wurde. Vielleicht zu schnell, denn die technischen Probleme sind sicherlich keine Frage der zugrunde liegenden Hardware, weder auf der Xbox One noch auf der PS4. Allerdings lässt dies den Entwicklern natürlich auch die Möglichkeit, durch Patches noch etwas an der Performance zu verbessern statt mit den Ergebnissen leben zu müssen. Passiert das und folgen noch neue Inhalte, kann sich *Hawken* als eines der wenigen wirklich guten Xbox-One-Free2Play-Spiele etablieren. Denn: Das Gameplay-Fundament und auch das Belohnungs- und Bezahl-System funktionieren grundsätzlich richtig gut.



Hier haben wir uns von einem schnelleren Kampfläufer in den Nahkampf zwingen lassen – sehr blöd gelaufen.

HAWKEN

Launige Mech-Keilerei mit Performance-Problemen

Als der Mech-Shooter *Hawken* im Jahre 2011 erstmals angekündigt wurde, waren wir ziemlich aus dem Häuschen. Denn Mechs gehen immer und das Gezeigte sah klasse aus. Seitdem hat der Titel aber eine Menge durchgemacht: Open-Beta-Launch für den PC im Dezember 2012, Pleite der Entwickler Anfang 2014, ein Jahr Funkstille, Aufkauf der Rechte durch die *APB*-Macher Reloaded Games und dann wieder ein Jahr Funkstille, von vielen kleinen Technik-Updates und -Bugfixes einmal abgesehen. Und dann ging es im Juni ganz schnell: Zur E3 wurde der Konsolen-Release angekündigt und mittlerweile kann *Hawken* als Free2Play-Titel heruntergeladen werden, regelmäßige Content Updates sollen folgen.

Das Gameplay ist recht schnell beschrieben: Wie in einem Mech-Titel üblich, hockt euer Charakter in einem meterhohen, tonnenschweren Kampfläufer. Das Geschehen betrachtet ihr aus der Cockpit-Perspektive und das einzige Spielziel ist es, andere Mechs zu Metallschrott zu schießen. Dafür tobt ihr euch in insgesamt sechs Spielmodi aus: Deathmatch oder Team Deathmatch schickt euch in Kämpfe gegen andere Spieler, in Co-op Team Deathmatch tritt euer Team gegen Bots an und Co-op Bot Destruction ist ein klassischer Wave-Modus. Hinzu kommen Missile Assault – eine Conquest-Variante – und Siege, das wohl die meiste Übung erfordert. Hier sammelt ihr in der ersten Phase Energie von besiegt

giequellen ein. Hat ein Team genug eingesackt, startet ein großes Kampfraumschiff und attackiert die gegnerische Basis. In dieser Phase müsst ihr das Schiff bekämpfen/verteidigen oder eine Flak-Stellung erobern. Ist das Schiff zerstört, geht's wieder mit dem Energiesammeln weiter. Alle Modi haben eines gemeinsam: Sie sind verdammt schnell und chaotisch. Wer andere Mech-Shooter, vor allem klassisch-westliche, gewohnt ist, muss sich erst einmal zurechtfinden.

Neue Kampfungetüme sowie Optik- und Performance-Upgrades ersteht ihr gegen Ingame- oder Premium-Währung. Letztere gibt's für Echtgeld, Ersätze für absolvierte Matches. Das System ist dabei äußerst fair, neben dem anfänglichen Recruit-Mech – der übrigens bereits wirklich stark ist – schaltet ihr ziemlich schnell ein paar weitere frei und könnt herumexperimentieren. Einer soliden, mittleren 70er-Wertung stehen aktuell allerdings enorme Performance-Probleme im Weg, nur selten läuft *Hawken* mit 30 Fps, vor allem zu Beginn der Matches kratzt die Framerate fast schon an einstelligen Werten – für einen Online-Shooter fatal. (SL)



Ausprobieren könnt ihr nur die **Mechs in der Gratis-Rotation**. Ansonsten heißt es: Blindkauf – doof.

HAWKEN		HAШКЕН
USK	Ab 12 Jahren	
Termin	8. Juli 2016	
Preis	Free2Play mit Itemshop	
Genre	Action	

Hersteller	505 Games
Entwickler	Reloaded Games
Spieler	2-12
Sprache	Deutsch/Englisch

- Viele cool designete, unterschiedliche Mechs
- Gute, abwechslungsreiche Modi-Auswahl
- Fairer Item-Shop ohne Pay2Win
- Schnelle Erfolge, annehmbarer Cash-Flow
- Ordentliches Balancing
- Grundsätzlich cooles, schnelles Gameplay
- Nicht allzu viele Maps (8 Stück)
- Kaum möglich, Mechs vor Kauf zu testen
- Kleinere Matchmaking-Ungereimtheiten
- Enorme Performance-Probleme
- Recht triste Umgebungen

Grafik	<div style="width: 59%; background-color: #2e6b2e; height: 10px;"></div>
Sound	<div style="width: 73%; background-color: #2e6b2e; height: 10px;"></div>
Gameplay	<div style="width: 76%; background-color: #2e6b2e; height: 10px;"></div>
Dauerspaß	<div style="width: 72%; background-color: #2e6b2e; height: 10px;"></div>
Multiplayer	<div style="width: 63%; background-color: #2e6b2e; height: 10px;"></div>

FAZIT

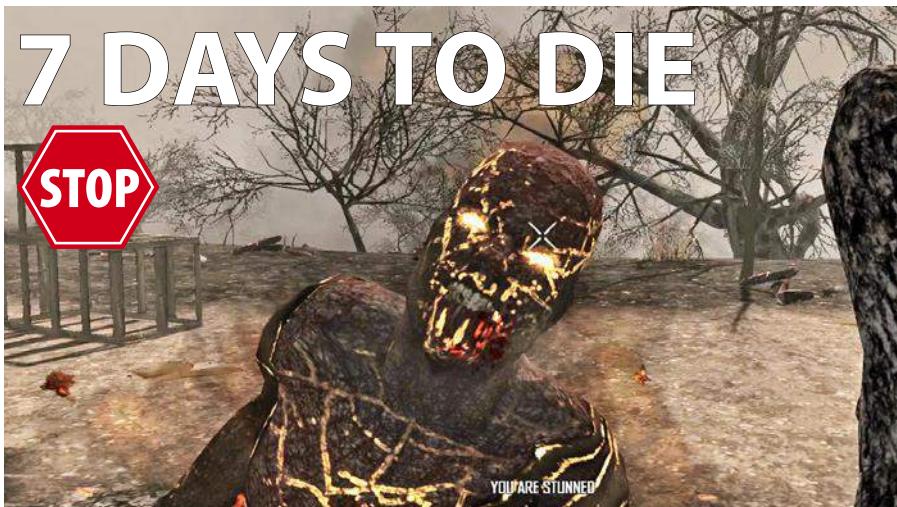
Unterhaltsamer Free2Play-Mech-Shooter mit heftigen Fps-Einbrüchen, die vor allem zu Anfang der Online-Matches jeglichen Spielspaß bremsen. Ansonsten hat *Hawken* aber ein solides Gameplay- und Monetarisierungs-Konzept, um sich am Markt zu etablieren.

►BEFRIEDIGEND

63%

Alternative
Titanfall

Wertung: 82%



Manch ein Zombie übersteht sogar Flammen, dieser Herr etwa. Äußerst dumm also, dass wir nur einen Holzknüppel als Waffe haben ...

MEINE MEINUNG SASCHA LOHMÜLLER



Auf dem PC hat *7 Days To Die* in zweieinhalb Jahren eine treue Fangemeinde um sich geschart. Logisch, denn zum einen funktioniert die Version dort besser und zum anderen wissen die Käufer dank des Early-Access-Programms und der damit verbundenen Kommunikation seitens der Entwickler genau, was sie für ihr Geld kriegen. Zumal sie sich ja wissentlich darauf eingelassen haben, eine unfertige Version zu kaufen und quasi als spielerische Entwicklungshelfer zu dienen. Dieselbe Alpha-Version aber als Retail-Variante in die Läden zu stellen, ist eine ziemliche Frechheit. Dadurch wird suggeriert, dass der Käufer ein fertiges Produkt kriegt – und das ist eben nicht der Fall. Vielmehr befinden sich auf der Disk ein nettes Versprechen, ein paar Anfangs-Features und jede Menge veraltete Technik. Wer Bock auf solche Spiele hat: Auf dem PC seid ihr leider nach wie vor besser aufgehoben. Für die Käufer dieses Spiels hoffe ich allerdings, dass die Entwickler nun wenigstens auch regelmäßig Patches und Updates nachliefern.

Falls hirnfressende Zombies noch schlechte Publicity gebraucht haben: bitte, hier ist sie!

Das Ende der Welt via Untotenplage wurde nun schon oft in der Kunst verarbeitet. Mal ist die Apokalypse düster und brutal wie in Zack Snyders *Dawn of the Dead*, mal einsam und beklemmend wie in *I Am Legend* und mal dramatisch wie in *The Walking Dead*. In *7 Days To Die* ist sie vor allem eines: sterbenslangweilig.

Mehr Alpha als Omega

Auf dem PC erschien das Survival-Spiel bereits Ende 2013, und zwar im Early-Access-Programm von Steam. Blöd nur: Aus dieser Alpha-Phase ist das Spiel immer noch nicht raus. Trotzdem wurde das unfertige Produkt nun auf die Xbox One gehievt, obwohl an allen Ecken und Enden noch Bugs, fehlende Features und offensichtliche Technik-Probleme vorhanden sind.

Doch was ist *7 Days To Die* nun eigentlich? Im Grunde *Minecraft* mit Zombies. Zu Beginn des Spiels steht ihr – warum auch immer – halb nackt und ohne einen Penny in der nicht vorhandenen Tasche in der postapokalyptischen Einöde. Fortan heißt es Ressourcen sammeln, Nahrung und Ausrüstung herstellen und damit bessere Ressourcen sammeln, um noch bessere Items herzustellen. Das funktioniert auch tatsächlich ganz gut, auch wenn einige der gebauten Teile noch unnütz oder missverständlich sind. Das Besondere am Crafting ist aber, dass ihr wie in *Minecraft* die komplette Spielwelt abtragen könnt. Wer lang genug

auf ein Haus einschlägt – sei es mit Faust, Spitzhaken oder Knüppel – hat es irgendwann wortwörtlich zu Kleinhölz verarbeitet. Dasselbe gilt für Bäume, Autos, Felswände, erlegte Tiere, zerknüppelte Zombies und sogar Straßen. Das ist natürlich zum einen ganz witzig, zum anderen aber aktuell einfach noch zielloser als bei *Minecraft*. Hinzu kommt: Nichts davon macht so wirklich Spaß, gerade mit dem Klötzen-Vorbild im Hinterkopf. Das Crafting ist nett, aber nicht sonderlich spannend, die Kämpfe bestehen aufgrund der miesen Kollisionabfrage und der nicht vorhandenen AI aus dumpfem Gerauschklopfen, die Menüführung und das Interface sind ein Graus und wer sich in der Nacht vor den Zombie-Horden verstecken will, hockt aufgrund der fehlenden Rastfunktion 20 Minuten lang nichts tuend in einer Ecke.

Dass *7 Days To Die* zudem trotz Grafik von 2005 eine Sichtweite von gefühlten 25 Metern bietet und alle 20 Sekunden aufgrund von Nachladerucklern kurz einfriert, sorgt auch nicht für Erheiterung. Wer also nicht unbedingt sofort irgendwas mit Survival spielen muss, sollte die Finger davon lassen. (SL)



Tagsüber sammelt ihr Materialien, um die Nacht zu überstehen. Klingt spannender als es ist.

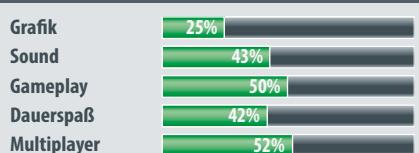
7 DAYS TO DIE

USK	Ab 16 Jahren
Termin	1. Juli 2016
Preis	ca. 35 Euro
Genre	Survival-Simulation



Hersteller	Telltale
Entwickler	The Fun Pimps
Spieler	1-4
Sprache	Deutsch/Englisch

- [+] Grundsätzlich durchdachtes Crafting
- [+] Einige nette Gameplay-Ansätze
- [+] Drei Online-Modi, frei einstellbare Regeln
- [+] Enorme spielerische Freiheit, ...
- [-] ... etwas Langweiliges oder Unfertiges zu tun
- [-] Viel zu umständliches, träge Interface
- [-] Miese Kollisionabfrage, lahme Kämpfe
- [-] Keine Story, wenig Atmosphäre, kaum Hilfestellungen
- [-] Technisch nicht mal auf Last-Gen-Niveau
- [-] Bugs, Glitches, regelmäßige kurze Freezes
- [-] Inhaltlich identisch mit der PC-Alpha (!!)



FAZIT

Gut gemeinte Survival-Crafting-Simulation, die aber noch nicht einmal in der Beta-Phase angekommen ist. Auf dem PC ist *7 Days To Die* passenderweise auch ein Steam-Early-Access-Titel, hätte also auf der Konsole niemals als fertige Version in den Läden gestellt werden dürfen.

►MANGELHAFT

44%

Alternative
Minecraft

Wertung: 87%



INSIDE



Düster, beklemmend, faszinierend: *Inside* spielt sich wie der geistige Nachfolger von *Limbo* – und zählt zu den besten Titeln des Jahres.

Für die Indie-Szene war *Limbo* ein kleiner Meilenstein: finster, verstörend, erstklassig spielbar. Zu Recht hagelte es Top-Wertungen für den kreativen Puzzle-Plattformer, Entwickler Playdead wurde mit Auszeichnungen überhäuft. Doch danach: Vier Jahre Funkstille, die Entwickler zogen sich zurück. Erst auf der E3 2014 kündigte das dänische Team endlich an, woran es

die ganze Zeit über gearbeitet hatte: *Inside*, ein geistiger Nachfolger zu *Limbo*. Im Test zeigt sich nun: Das Indie-Spiel knüpft nicht nur mühelos an den Quasi-Vorgänger an – es übertrifft ihn.

Der würdige Limbo-Nachfolger

Wer *Limbo* gespielt hat, wird Playdeads düstere Handschrift sofort wiedererkennen: Auch in

Inside steuern wir einen kleinen Jungen aus der Seitenansicht durch eine feindselige, farblose Welt. Anstatt kräftiger Schwarz-Weiß-Kontraste setzt *Inside* auf das Zwischenspiel aus Grautönen, das zusammen mit behutsam durchschimmernden Farben, kunstvollen Licht- und Schatteneffekten und Unschärfefiltern für einen unverwechselbaren Look sorgt. Die 3D-Optik, an-



In vielen der meist simplen Puzzles kommt eine robuste Physik-Engine zum Einsatz.



Wenn wir 14 solcher geheimnisvollen Geräte finden, schalten wir ein alternatives Ende frei.



Tolle Lichteffekte: Der Junge muss im Schatten bleiben, um sicher an diesen Selbstschussanlagen vorbeizuhuschen.

getrieben von der Unity Engine, ermöglicht den Entwicklern spannende Schwenks, räumliche Kulissen und interessante Perspektivwechsel. Das Gameplay ist allerdings immer noch zweidimensional und ähnelt in den Grundzügen dem von Limbo: In *Inside* dürfen wir weder schießen noch prügeln, stattdessen wird gesprungen, geklettert, getaucht, dazu verschiebt man Kisten, drückt Schalter, geht in Deckung – auch *Inside* vermischt auf diese Weise Jump&Run-Mechaniken mit Adventure-Elementen.

Bedrückende Welt

Das Setting von *Inside* ist dagegen neu. Waren wir in *Limbo* noch in der Hölle unterwegs, entführt uns *Inside* in eine verstörende, trostlose Dystopie. Der kleine Junge, den wir hier spielen, ist zu Beginn auf der Flucht: Er schleicht durch einen finsternen Wald, versteckt sich vor Männern, die ihn mit Taschenlampen und Spürhunden suchen. Im Dunkel der Nacht erspähen wir Lastwagen, die Menschen wie Vieh abtransportieren – erst später erkennen wir, dass diese Leute keinen freien Willen mehr haben. In Reih und Glied marschieren sie ihrem Schicksal entgegen, nehmen an abstoßenden Auswahlverfahren teil, begafft von gesichtslosen Männern, Frauen und Kindern, bis sie schließlich in einem Laborkomplex landen.

Was dort passiert und warum, soll nicht verraten werden: *Inside* wirft unbequeme Fragen auf, liefert aber nur wenige Antworten – es bleibt dem Spieler überlassen, was er mit den verstörenden Bildern anfängt.

Inside erzählt seine deprimierende Geschichte ganz ohne Dialoge, Erklärungen oder Bildschirmeinblendungen, bemüht sich aber deutlich mehr als *Limbo* um einen zusammenhängenden Plot. Mit Erfolg: Im Test hat uns das Spiel zu keiner Minute losgelassen, wir beendeten das Abenteuer in einem Rutsch! Im Gegensatz zu seinem Vorgänger hat *Inside* einen aufwühlenden Schlussakt zu bieten, der in einem überraschenden, wenn auch sehr abrupten Finale endet – mit dieser Entscheidung dürfte Playdead sicherlich die Gemüter der Fans spalten, manche werden den Schluss lieben, andere lässt er womöglich frustriert zurück. Gesprächsstoff bietet er aber allemal.

Präzise und kreativ

Inside spielt sich angenehm simpel und genau. Die Analogsticks des Gamepads bewegen den Jungen, lediglich zwei weitere Tasten sind für das Springen und Interagieren mit Objekten reserviert. Wichtiger als genaues Hüpfen und Klettern sind aber ohnehin die vielen Puzzles. Anfangs

verschieben wir nur ein paar Kisten, doch schon bald wird die Sache komplizierter: Da müssen wir den Jungen geschickt in Schatten verbergen, während Suchscheinwerfer bedrohlich über die Szenerie wandern. Oder wir bugsieren eine Lore über eine bewegliche Schiene und befördern sie dank der soliden Physik-Engine im richtigen Moment in die Lüfte. Für einige der kreativsten Puzzles muss der Junge auch einen speziellen Helm tragen, durch den er Menschen in der Nähe zu seinen willenlosen Dienern macht – sie folgen ihm dann auf Schritt und Tritt und ahnen seine Bewegungen nach. So kann der Junge beispielsweise schwere Objekte verschieben oder Türen aufhebeln lassen. All diese Ideen kommen nie zu lange zum Einsatz, die meisten Spielinhalte von *Inside* sind wohldosiert.

Grausam und überraschend

In einer besonders coolen Sequenz durchwandert das Kind einen unterirdischen Komplex, in dem tödliche Schockwellen durch den Level peitschen. Hier muss sich der Junge geschickt Deckung schaffen und die Umgebung ausnutzen, denn schon der geringste Treffer sorgt für hässliche Sterbeszenen, in denen das Kind buchstäblich in Fetzen gerissen wird. Noch heftiger sind die Todesanimationen, wenn der Junge von einem seiner Häscher entdeckt wird – trotz der stilisierten Optik dürfte der Anblick eines Kindes, das erwürgt oder von Hunden zu Tode gebissen wird, für empfindsame Spieler zu viel sein. Die drastischen Bilder haben aber zumindest einen Effekt: Obwohl der Bildschirmtod dank fair gesetzter Checkpoints nie in Frustration ausartet, will man das Kind schützen, um jeden Preis.

In der zweiten Spielhälfte überrascht das Spiel dann mit langen Tauchabschnitten, in denen sich der fantastisch animierte Bub durchs finstere Nass vorarbeiten und gruseligen Wesen ausweichen muss, bevor er in die Tiefen gezogen wird. Später kommen längere Sequenzen in einem Mini-U-Boot hinzu, gerade hier sorgen die tollen Lichteffekte und die erstklassige, reduzierte Soundkulisse für eine beklemmende Atmosphäre. Im letzten Spieldrittel nutzen die Entwickler das Wasser auch für einige ungewöhnliche, phy-



Der Junge zeigt stets **glaubliche Animationen**, die perfekt auf die Levels angepasst wurden.



Playdead hat sich für *Inside* **faszinierend düstere Kulissen** einfallen lassen.



Inside setzt auf überraschend viele Taucheinlagen, die wir zum Teil in einem kleinen U-Boot absolvieren.

sikalisch höchst abenteuerliche Puzzles – wie genau diese Rätsel aussehen? Verraten wir nicht!

Verstecktes Ende für Fleißige

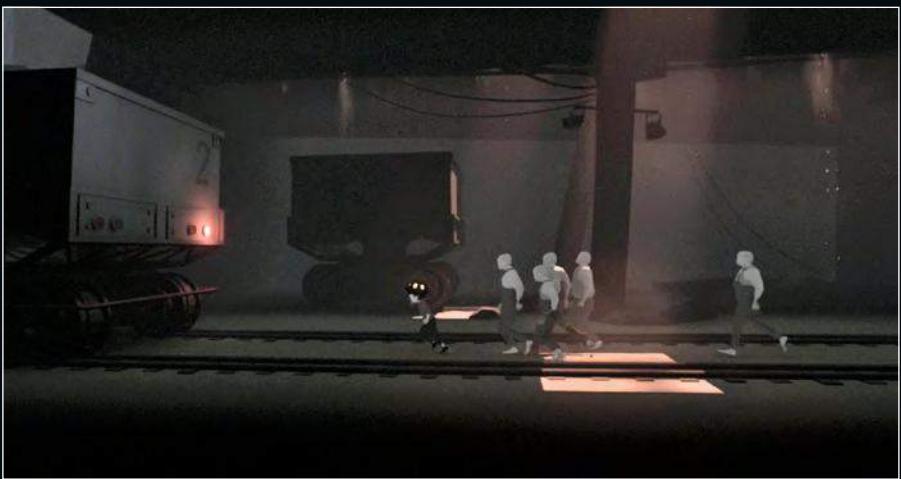
Ungewohnt: Es gibt keine Spielstände in *Inside*. Allerdings können wir einen von vielen Checkpoints laden, die automatisch angelegt und dann in einem übersichtlichen Menü aufgelistet werden. So können wir bei Bedarf einfach direkt an den Anfang springen, wenn wir das Spiel noch mal von vorn beginnen oder einen früheren Abschnitt starten möchten. Das ist besonders praktisch, wenn wir uns auf die Suche nach den höllisch gut versteckten Orbs machen wollen, von denen Playdead 14 Stück in der Spielwelt verborgen hat. Haben wir alle gefunden, können wir damit ein alternatives Ende freischalten, das aber sehr kurz und unbefriedigend ausfällt – die Suche nach den Orbs lohnt sich daher kaum.

Riesig und kurz

Beeindruckend: Genau wie in *Limbo* besteht auch *Inside* im Grunde aus einem einzigen, gigantischen Level! Es gibt keine störenden Ladezeiten, sichtba-

ren Übergänge oder unnatürliche Unterbrechungen – das trägt wesentlich zu dem unheimlichen, sohaften Spielerlebnis bei. Hat man sich einmal auf die düstere Welt von *Inside* eingelassen, fällt es schwer, das Gamepad aus der Hand zu legen. Ständig überrascht es mit neuen, eindrucksvollen Kulissen, klugen Puzzles und verstörenden Ideen, dadurch vergeht die Zeit wie im Fluge. Umso bedauerlicher, dass das Erlebnis so schnell wieder vorbei ist: Wir haben *Inside* in etwas mehr als drei Stunden durchgespielt. Damit kam es uns zwar etwas länger vor als *Limbo*, das mit seinen zehn Euro aber auch deutlich günstiger war. Für *Inside* muss man dagegen 20 Euro hinblättern – zweifellos viel Geld für die kurze Spielzeit, zumal sich der Wieder-spielwert in Grenzen hält.

Trotzdem ist es uns den Kaufpreis allemal wert, denn das Erlebnis wirkt weit über den Abspann hinaus: Mit seiner eindrucksvollen Inszenierung, seinem eleganten Spielfluss und seiner zutiefst verstörenden Atmosphäre ist *Inside* genau das geworden, was sich *Limbo*-Fans erhofft hatten – ein würdiger Nachfolger, der sich schon jetzt zu den besten Spielen des Jahres zählen darf. **(FS)**



Ungewöhnliche Puzzles: Dank seines Helms kann der Junge eine Gruppe willenser Menschen kontrollieren.

MEINE MEINUNG

FELIX SCHÜTZ



Nachdem ich *Limbo* förmlich aufgesogen habe, hatte ich Zweifel, ob mich Playdead mit dem Quasi-Nachfolger noch mal so begeistern kann. Doch *Inside* hat meine Erwartungen voll erfüllt und sogar übertroffen: Zwar ist der Reiz des Neuen verflogen (spielerisch sind sich die Titel eben sehr ähnlich), doch dafür entschädigen die spannende Inszenierung, die beklemmende Kulisse und die zum Schneiden dichte Atmosphäre. Ich habe *Inside* direkt in einem Rutsch durchgespielt, denn ich war einfach zu neugierig, was hinter der nächsten Ecke auf mich wartet! Natürlich: Mit seinen grauen Bildern und seiner beunruhigenden Stimmung schert sich *Inside* nicht um Massentauglichkeit. Das gilt auch für den kontroversen Schlussakt: Das Ende hat mich zwar erstaunt und (vor allem aus technischer Sicht) mitgerissen, ich wäre aber nicht überrascht, wenn es bei manchen Spielern auf wenig Gegenliebe stößt. Sei's drum – wer schon *Limbo* mochte und den im Vergleich doppelt so hohen Kaufpreis nicht scheut, muss bei *Inside* einfach zugreifen. Es ist ein Erlebnis, das man so schnell nicht vergisst!

INSIDE

USK	Nicht geprüft
Termin	7.7.2016
Preis	ca. € 20,-
Genre	Adventure/Jump & Run



Hersteller	Playdead
Entwickler	Playdead
Spieler	1
Sprache	Deutsch

- + Dichte, bedrückende Atmosphäre
- + Schicker, farb reduzierter Grafikstil
- + Viele spannende Momente
- + Cleveres Leveldesign
- + Faire Puzzles, präzise Steuerung
- + Tolle minimalistische Soundkulisse
- + Geschliffener Spielablauf ohne Längen
- Sehr kurz (ca. dreieinhalb Stunden)
- Heftiger Preis (20 Euro)
- Selten kann auch mal Frust entstehen
- Kontroverses Finale



FAZIT

Ein enorm kurzes, aber auch unheimlich intensives Erlebnis: *Inside* begeistert mit Hammer-Atmosphäre, toller Inszenierung, gutem Leveldesign und zum Teil hochspannenden Szenen, die uns noch lange im Gedächtnis bleiben. Das entschädigt für den hohen Kaufpreis.

► AUSGEZEICHNET

91%

Alternative
Limbo

Wertung: 90%

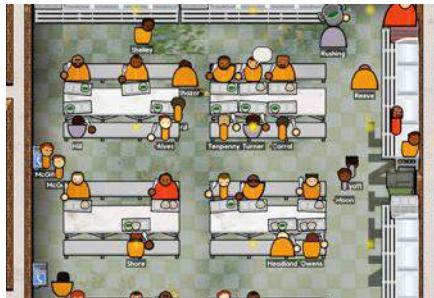
PRISON ARCHITECT

Nach PC-Early-Access folgt nun die Xbox-Version.

Der Endlos-Modus ist das Kernstück von *Prison Architect* und dürfte die meisten Spieler wohl am längsten beschäftigen. Der charmante Comic-Look täuscht: *Prison Architect* ist tatsächlich eine ernste Gefängnis-Simulation. Die Figuren erinnern an die TV-Serie *South Park* und auch in Sachen Humor schlägt man in die gleiche Kerbe. Aber auch wenn sich das Spiel nicht zu 100 Prozent bierernst nimmt, können Aufbau-Fans eine durchdachte und realistische Management-Simulation erwarten, die nie ins Lächerliche abdriftet. Das merken wir spätestens nach ein paar Minuten, wenn der erste Truck mit Gefangenen anrollt und wir als Gefängnisdirektor die Bedürfnisse der Strafgefangenen im Auge behalten müssen.

Die Sims: Wildes Knastleben

Das erinnert zunächst stark an die Lebenssimulation *Die Sims*, auch wenn wir die Insassen nicht direkt steuern können. Um die zahlreichen Bedürfnisse wie Nahrung, Hygiene und Familie befriedigen zu können, bauen wir unterschiedliche Räume samt Inventar. So brauchen Zellen zwingend ein Bett und eine Toilette und müssen auch eine Mindestgröße haben. Der Gemeinschaftsraum darf dafür hingegen ein wenig größer ausfallen und Fernsehergeräte, Radios und Sofas beinhalten. Insgesamt dürfen wir aus unzähligen Raumtypen auswählen, von denen jeder eine bestimmte Funktion für Insassen oder Personal erfüllt. Neu ist die Möglichkeit, vorkonfigurierte Räume zu setzen. Das ist vor allem auf der Xbox One eine große Erleichterung. Leider ist nicht immer gleich ersichtlich, mit welchem Raumtyp welche Bedürfnisse gedeckt werden. Das ist aber besonders wichtig, denn jeder zufriedene Gefangene spült Geld in unsere Kassen, das wir dringend für Personal, neues Inventar, notwendige Anbauten



Die Kantine ist einer der wichtigsten Räume im Knast.

oder Instandhaltungsmaßnahmen benötigen. Ja, die Führung eines Gefängnisses ist teuer, wer hätte es gedacht!

Sollten wir unserer durchorganisierten Maschinerie tatsächlich einmal überdrüssig werden, verkaufen wir die gesamte Einrichtung kurzerhand an den Staat, sacken eine Menge Geld ein und errichten uns mit dem großzügigen Finanzpolster ein neues Gefängnis. Zwar haben wir sonst keinerlei Vorteile durch die Zurücksetzung, dafür müssen wir aber die ersten Stunden überhaupt nicht auf den Kontostand schauen und können nach Herzenslust bauen und teure Anschaffungen gleich zu Beginn tätigen.

Der Verurteilte

Neben dem Endlos-Modus steht auf der Xbox One noch die Kampagne auf dem Programm. Hier erleben wir die Geschichte des Mörders Edward Romsey, einem ehemaligen Lehrer, der seine Frau und deren Liebhaber ermordet hat, nachdem er sie in flagranti im Ehebett erwischt hat. Die Gerichte haben entschieden, dass Edward auf dem elektrischen Stuhl hingerichtet werden soll. Dreimal darf ihr raten, wer das Gefängnis leiten soll, in das man ihn bringt. (MH)



Um ein so groß angelegtes Gefängnis **reibungslos zu managen**, ist einiges an Einarbeitung und Geschick vonnöten.

MEINE MEINUNG MARC CARSTEN HATKE

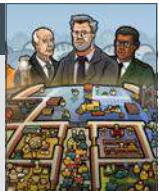
Von *Prison Architect* konnte ich schon auf dem PC nur sehr schwer die Finger lassen, denn die einzelnen Aufgaben sind anspruchsvoll, abwechslungsreich und lassen zu keiner Zeit Leerlauf-Phasen zu – so muss das bei einem guten Strategiespiel auch sein.



Der charmante, aber recht simple Comic-Look lässt dabei nicht erkennen, wie komplex und ernst das Spiel unter der Haube tatsächlich ist. Jede Entscheidung hat weitreichende Konsequenzen und muss gut durchdacht sein. Gleichzeitig blitzt aber auch immer wieder ein *South Park*-ähnlicher Humor auf – eine tolle Mischung! Die Kampagne ist aber lediglich schmuckes Beiwerk, um das Spiel von Grund auf zu lernen. Langweilig wird es natürlich nicht, wirklich herausfordernd ist aber erst der Endlos-Modus. Wir sind gespannt, welche Features sich Introversion für die Zukunft ausdenkt. Die Release-Version ist aber jetzt schon ein sehr erzeugendes Erlebnis. Fackelt nicht lange, lasst euch noch heute einbuchen!

PRISON ARCHITECT

USK	Ab 12 Jahren
Termin	28. Juni 2016
Preis	ca. € 25
Genre	Strategie



Hersteller	Double Eleven
Entwickler	Introversion
Spieler	1
Sprache	Englisch/Englisch

- [+] Weitreichende Entscheidungen
- [+] Viele unterschiedliche Bauoptionen
- [+] Charmanter Look mit Wuselfaktor
- [+] Ausbruch-Modus sorgt für Abwechslung
- [+] Lange motivierender Endlos-Modus
- [+] Mitunter ausgesprochen witzig
- [+] Gut an die Konsole angepasste Umsetzung
- [+] Unterhaltsame Story-Kampagne, ...
- [-] ... die wenig anspruchsvoll und mehr ein Tutorial ist
- [-] Interface etwas unübersichtlich
- [-] Bedürfnisse anfangs kaum nachvollziehbar

Grafik	81%
Sound	72%
Gameplay	82%
Dauerspaß	84%
Multiplayer	n.v.

FAZIT

Äußerst tiefgründige, anspruchsvolle Management-Simulation, die sich gleichzeitig aber auch nicht übertrieben ernst nimmt. Die Story-Kampagne fällt vom Anspruch her etwas ab und dient eher als Tutorial. Vorbildlich ist aber die Umsetzung von PC auf Konsole.

►GUT

83%

Alternative

Selbst in den Knast wandern

Wertung: 1%



XBG ONE
GAMES
KAUFTIPP

THE WITCHER 3: WILD HUNT BLOOD AND WINE

Geralt hat fertig: Mit dem zweiten Add-on schickt CD Projekt seinen Kult-Hexer in den verdienten Ruhestand.

Dieser Abschied fällt schwer: Nach neun Jahren zieht CD Projekt einen Schlussstrich unter *The Witcher*, die zweite und letzte Erweiterung *Blood and Wine* markiert das Ende der Hexer-Saga. Kein Wunder also, dass man für Gerals letzten Ritt noch mal große Geschütze auffährt: *Blood and Wine* ist so vollgepackt und gehaltvoll, davon sollten sich andere Studios eine dicke Scheibe abschneiden!

Wenn einer eine Reise tut

Das Add-on richtet sich an Spieler, die Level 34 oder höher erreicht und die Hauptquest „Ein Poet in Nöten“ erledigt haben. Die Wilde Jagd spielt hier allerdings keine Rolle, *Blood and Wine* erzählt vielmehr eine in sich geschlossene Story: Geralt reist diesmal ins malerische Weinbaugebiet Toussaint, wo es eine mysteriöse Mordreihe aufzuklären gilt. Dieses brandneue Areal bietet einen ungewohnt idyllischen Anblick: Sattgrüne Wiesen und Olivenbäume versprühen herrlich mediterranes Flair, die Hügel sind bedeckt von riesigen Weinfeldern, auf denen Bauern friedlich ihre Arbeit verrichten. Allgegenwärtig thront über der malerischen Kulisse das prächtige Beauclair, eine toll designete Stadt, die aus der Ferne glatt als Märchenschloss durchgehen könnte. Doch der schöne Schein trügt: Schnell muss

sich Geralt mit neuen Feinden wie monströsen (und etwas nervigen) Tausendfüßlern, Vampiren und riesigen Pflanzenbestien herumschlagen. Insgesamt dürfen wir in *Blood and Wine* rund 20 neue Gegnertypen wegschnetzen, einen ganzen Schwung frischer, cool designter Bossmonster inklusive.

Toussaint ist aber nicht nur ausgezeichnet gestaltet, sondern auch angenehm weitläufig: Wer das

wunderschöne Gebiet komplett erkunden und alle Quests – es gibt etwa 90 frische Aufträge – erledigen will, hat gute 30 Spielstunden zu tun. Und das alles für gerade mal bei 20 Euro!

Wein, Weib und Gemetzel

Typisch *The Witcher*: Auch *Blood and Wine* erzählt eine interessante, wendungsreiche Story, die Fan-



Rund 20 neue Gegnertypen warten in *Blood and Wine* darauf, nach bester Hexerart zersäbelt zu werden.

tasy- und Märchenklischees mit dem Reiz eines modernen Detektivabenteuers verbindet. Die ersten Stunden fallen noch etwas zu dialoglastig aus und kommen zäher in Fahrt als beispielweise das straff erzählte *Hearts of Stone*. Danach zieht die Handlung aber spürbar an. Spätestens wenn Geralt dem Mörder langsam auf die Schliche kommt und dabei auf einen alten Bekannten aus den Büchern trifft (Fans werden jubeln!), zeigt sich CD Projekt's Autorenteam wieder in Bestform. Mit ihrer Mischung aus düsteren, heiteren, blutigen und nachdenklichen Momenten unterhält die Geschichte bis zum Schluss. Richtig ergreifende Szenen wie im Hauptspiel sind allerdings rar gesät, an das Niveau überragender Quests wie „Der blutige Baron“ reicht das Add-on nie ganz heran.

Trotzdem erleben wir in *Blood and Wine* massenhaft Denkwürdiges: Im Test haben wir mit einem Monster zu Abend gegessen, Ritterturniere bestritten, Theater gespielt, Einhörner beklaut, Flüche aufgehoben, Nacktmodell gestanden, Geister versöhnt, Passierschein A38 gesucht (*As-terix*-Fans wissen Bescheid!) und eine verstörende Begegnung mit Rapunzel erlebt. Und das ist nur ein Bruchteil dessen, was den Spieler erwartet! Zudem hat *Blood and Wine* gleich zwei tolle Schlussakte zu bieten. Ja, richtig: zwei! Abhängig von unseren Entscheidungen erleben wir in den letzten Stunden nämlich völlig unterschiedliche Geschichten, Orte, Charaktere und Konsequenzen, obendrein kann die Story auf drei unterschiedliche Arten beendet werden. Unser Tipp: Nach dem Durchspielen einen Spielstand laden und auch den anderen Lösungsweg ausprobieren. Es lohnt sich!

Die Seele baumeln lassen

Neben der starken Hauptstory gibt's einen ganzen Schwung an Nebenquests – darunter erstmals auch ein paar Missionen, die im Grunde nur die Spielzeit strecken. Beispielsweise sollen wir 15 Orte erkunden, die kreuz und quer über die Map verteilt sind – so ganz ohne Handlung drumherum fühlt sich das wie eine Fleißübung an. Zum Glück gibt es aber auch reichlich neue Story-Quests abseits des Hauptpfads, die gewohnt spannend und vielfältig daherkommen!



Dramatik pur: Hinter dem mysteriösen Mordfall steckt weit mehr als nur ein simpler Monsterangriff.



Typisch für *The Witcher 3*: Die umfangreiche Hauptquest ist im Stil einer **komischen Detektivgeschichte** aufgebaut.

Die neuen Charaktere sind ebenso **sorgfältig und spannend geschrieben** wie im ausgezeichneten Hauptspiel.

Ein Highlight: In einer frühen Quest erhält Geralt ein malerisches, wenn auch leicht heruntergekommenes Weingut mitten in Tous-saint. Dort kann er massenhaft Geld verprassen, um sich mit neuen Möbeln, Werkbänken und Upgrades einzudecken und das Anwesen so wieder in Schuss zu bringen. Manche Verbesserungen liefern sogar nützliche Boni: Hat Geralt sich etwa ein bequemes Bett gekauft, kann er dort für einen XP-Bonus ruhen. Und am Alchemietisch gibt's einen Stärkungseffekt, der bewirkt, dass Geralt mehr Tränke und Bomben tragen kann – nützlich!

Mutieren für Profis

Über eine weitere Questreihe schaltet Geralt ein neues Mutationsmenü im Charakterbildschirm frei. Neben den bekannten Talenten, die man wie gewohnt in Slots einsetzt, gibt's hier nun die Möglichkeit, auch neue weiterführende Spezialisierungen freizuschalten. Ein Upgrade sorgt beispielsweise

dafür, dass Geralts Hexerzeichen kritische Treffer austeilen und Gegner explodieren lassen. Eine andere Upgrade härtet Geralts Haut, was ihm einen Abwehrbonus pro Adrenalinpunkt verschafft. Und eine andere Mutation ermöglicht es Geralt, alle paar Minuten einen tödlichen Treffer wegzustecken und bei voller Gesundheit weiterzukämpfen.

Diese neuen Spezialisierungen, von denen immer nur eine aktiv sein kann, kosten mehrere Talentpunkte – dadurch richtet sich das System vor allem an hochstufige Spieler. Umso besser, dass der Maximallevel für den New-Game-Plus-Modus auf Stufe 100 angehoben wurde! Spezialisierungen schalten



Schon in den ersten Spielstunden warten **brandneue Bosskämpfe** auf uns.



Nur für Erwachsene: *Blood and Wine* steckt voller Sex, Gewalt und kniffliger Entscheidungen.



Auch *Blood and Wine* ist **hervorragend inszeniert** und treibt seine Story mit aufwendigen Echtzeit-Cutscenes voran.

obendrein neue Slots für Talente frei – das macht die recht öde Charakterentwicklung des Hauptspiels zumindest ein bisschen interessanter.

Prall gefüllte Taschen

Jäger und Sammler freuen sich über rund 100 neue Rüstungsteile und 30 zusätzliche Waffen für hochstufige Spieler. Neue Waffentypen sind aber leider nicht dabei, es bleibt also bei zwei Schwertern plus Armbrust. Die Kämpfe spielen sich daher stets so wie im Hauptspiel. Immerhin sammeln wir aber Baupläne für neue Hexer-Ausrüstung und freuen uns mit einem Schmied an, der Items auf die neue Qualitätsstufe „Großmeister“ verbessert. Ab diesem Rang erhalten grüne Hexer-Items erstmals Set-Eigenschaften; ähnlich wie in *Diablo 3* freuen wir uns also über verbesserte Statuswerte und Boni, sofern wir mehrere Teile eines gleichen Sets tragen. Nebenbei dürfen wir nun Mutagene kombinieren und Kleidung mithilfe von Fär bemitteln ändern. Freunde des Kartenspiels Gwent kommen ebenfalls auf ihre Kosten: CD Projekt hat ein fünftes Deck auf Basis der Skellige-Nation entworfen, das neuen Wind ins taktische Kartenspiel bringt. Passend dazu gibt's eine

eigene Quest zum Vervollständigen des Kartensatzes und ein neues Turnier. Wer hier gewinnt, darf einen goldenen Pokal mitnehmen und ihn in Geralt's Zuhause ausstellen.

Verbessertes Interface

Auch die Benutzerführung erhielt mit dem Patch 1.20, der für alle Spieler gratis veröffentlicht wurde, eine kleine Frischzellenkur. So wurde das Inventar neu aufgeteilt, es fasst nun mehrere Gegenstands-Kategorien zusammen und zeigt alle Informationen nur noch über Tooltips an. Außerdem wurden die Schriftarten vergrößert und im Handwerker-Menü können wir nun wesentlich bequemer nötige Rohstoffe kaufen, wenn uns etwas zum Herstellen eines Items fehlt. Nebenbei dürfen wir den störenden Verzerrungseffekt beim Aktivieren der Hexer-Sinne endlich abschalten. Ebenfalls neu: Auf Wunsch leveln Gegner nun mit Geralt mit, so bleiben die Kämpfe auch auf hohen Stufen fordernd – neue Belohnungen gibt es dafür allerdings nicht.

Brauchen wir aber auch nicht! Schon so ist *Blood and Wine* nämlich eines der besten Add-ons seit vielen Jahren und damit jeden Cent wert! (FS)



Riesenpilze, Regenbögen und Märchentürme – CD Projekt liefert im letzten Geralt-Abenteuer ein paar **faustdicke Überraschungen!**

MEINE MEINUNG

FELIX SCHÜTZ

Blood and Wine ist ein herausragendes Abenteuer! Von der üppigen Welt über die motivierende Hauptquest bis zum satten Umfang zeigt CD Projekt, wie ein ordentliches Add-on aussehen hat. Dass manche Nebenquests eher der Spielzeitstreckung dienen – geschenkt! Denn selbst mit weniger Spielstunden wäre *Blood and Wine* noch ein Pflichtkauf für jeden Hexer-Fan, so viel Spiel fürs Geld bekommt man nur selten. Die Story – obwohl spannend und gut erzählt – hat mich zwar nie so berührt wie die des Hauptspiels, doch dafür entschädigen viele denkwürdige Momente und vor allem zwei unterschiedliche Schlussakte, die in drei Endsequenzen münden. Selten war ich so froh, direkt nach dem Abspann noch mal einen früheren Spielstand rauszukramen! Was bleibt, ist ein bittersüßer Abschied: CD Projekt beendet seine *Witcher*-Saga auf hohem Niveau und schickt Geralt in den wohlverdienten Ruhestand. Das macht zwar Vorfreude auf ihre nächsten Spiele – andererseits wird mir der Hexer, den ich nun seit zehn Jahren als Redakteur begleitet habe, doch sehr fehlen. Mach's gut, weißer Wolf!



THE WITCHER 3: BLOOD AND WINE



USK	Ab 18 Jahren
Termin	31.05.2016
Preis	ca. € 20,-
Genre	Rollenspiel

Hersteller	CD Projekt Red
Entwickler	CD Projekt Red
Spieler	1
Sprache	Mehrsprachig, u. a. Deutsch

- +
 Wunderschönes neues Gebiet
 - +
 Satter Umfang (ca. 30 Stunden)
 - +
 Gute Hauptgeschichte
 - +
 Zwei unterschiedliche Schlussakte
 - +
 Drei mögliche Endsequenzen
 - +
 Reichlich gute Nebenquests
 - +
 Neue Monster, Baupläne und Items
 - +
 Erweitertes Mutationssystem
 - +
 Detailverbesserungen im Interface
 -
 Wenig neue Gameplay-Ideen
 -
 Keine neuen Waffentypen oder Zauber

Grafik	93%
Sound	90%
Gameplay	92%
Dauerspaß	90%
Multiplayer	n.v.

FAZIT

Klarer Fall: Wer bereits das Hauptspiel *The Witcher 3: Wild Hunt* verschlungen hat, kommt um diese Edel-Erweiterung nicht herum. Für schlappe 20 Euro gibt's eine riesige, wunderschöne neue Umgebung, eine starke Story, gute Quests und viele Detailverbesserungen. Erstklassig!

► AUSGEZEICHNET

91%

Alternative

The Witcher 3: Hearts of Stone

Wertung: 90%



MEINE MEINUNG

CHRISTIAN DÖRRE

„Fröhä hädd's do mol a Gonzebd gëbm!“ Diesen Satz hören wir bei jedem Videodreh für die Webseite von unserem fränkischen Regie-Guru Michael und er passt zu *Mutanten in Manhattan* wie die Krötenfaust aufs Shredder-Auge. Dem Action-Spiel fehlt es ganz klar an einem richtigen Konzept und der Festlegung auf eine bestimmte Zielgruppe. Stattdessen versuchen sich die Turtles sämtlichen Fan-Gruppen anzubiedern und scheitern dabei kläglich. Das Gameplay soll Erinnerungen an alte Arcade-Zeiten aufleben lassen, ist im Endeffekt aber so simpel, dass alte Hasen gelangweilt sind. Heutige Kinder hingegen dürften von dem oldschooligen Spielablauf gelangweilt sein. *Mutanten in Manhattan* will es allen recht machen und scheitert dadurch schon im Ansatz. Der neueste TMNT-Streich ist sicherlich kein richtig schlechtes Spiel, es lässt mit seiner Planlosigkeit jedoch so viel Potenzial liegen, dass es im Mittelmaß versinkt. Schade, da wäre wirklich mehr drin gewesen, denn der Cartoon-Look ist richtig gut gelungen.

TMNT: MUTANTEN IN MANHATTAN

Bei den Former-Transen hat's geklappt, doch die Kröten verbleiben im Mittelmaß.

Die Ausgangslage war so gut. Nachdem die Action-Spezialisten von Platinum Games im letzten *Transformers Devastation* ein knackiges Abenteuer mit spaßigem Kampfsystem und jeder Menge Fan-Service ab lieferten, widmeten sie sich nun den mutierten Schildkröten. Nach all den Jahren unterdurchschnittlicher *Turtles*-Spiele war diese Ankündigung Balsam für die Seelen von Ninja-Kröten-Fans. Ein Kracher wie *Devastation* ist *Mutanten in Manhattan* aber dann leider doch nicht geworden. Dafür ist der Titel schlichtweg zu seelenlos.

Hybrid ohne Esprit

An der Story liegt dies natürlich nicht. Diese ist *Turtles*-typisch arg simpel. Krang und Shredder hecken einen fiesen Plan aus, woraufhin Foot-Soldaten und allerlei Bossgegner wie Bebop und Rocksteady (für Freunde der alten Cartoon-Serie

auch Schweini und Nasi) durch die Straßen von Manhattan strömen. So weit, so ausreichend. Das Problem von *Mutanten in Manhattan* ist ganz klar die Anbiederung an sämtliche Zielgruppen. Während dies beim nicht sonderlich detailreichen, aber durchaus netten Comic-Grafikstil noch gelingt, konnte man sich beim Gameplay anscheinend nicht auf eine klare Marschrichtung festlegen. Das Spielgeschehen soll zwar mit seiner arcadigen Aufmachung und einem Bossgegner am Ende jedes Levels an Klassiker wie den Super-Nintendo-Hit *Turtles in Time* erinnern, das Kampfsystem ist mit einer Taste für schnelle Treffer, einer für schwere Treffer und einer Ausweichrolle jedoch arg flach gehalten, damit auch die neuen und jüngeren Fans mit dem Spiel klarkommen. Dadurch kommt für erwachsene Spieler jedoch schnell Langeweile auf, da sich der Aufbau sämtlicher Missionen ständig wiederholt. Bei *Transformers Devastation* konnte man dieses Manko mit dem fordernden und spaßigen Kampfsystem umschiffen. Hier funktioniert das leider nicht. Dank dieses undurchdachten Hybriden-Konzepts kommen weder neue noch alte Fans auf ihre Kosten.

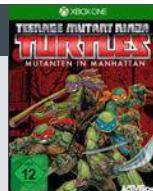
Ältere Semester finden das Spiel zu leicht und kindgerecht, während die Kids von heute mit dem halbgaren Arcade-Prinzip wohl wenig anfangen können. (CD)



Die vier Mutantenbrüder beherrschen alle mehrere Spezialattacken.

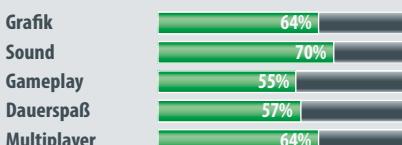
TMNT: MUTANTEN IN MANHATTAN

USK	Ab 12 Jahren
Termin	27. Mai 2016
Preis	ca. € 40,-
Genre	Action



Hersteller	Activision
Entwickler	Platinum Games
Spieler	1 - 4
Sprache	Deutsch

- Hübscher Cartoon-Stil
- Teils lustige Spezialattacken
- Unterhaltsame Dialoge
- Teils Ruckler und Tearing
- Wenig Umfang
- Anbiederung an alle Zielgruppen
- Öde Bossfights
- Viel zu einfach
- Arg verflachtes Kampfsystem
- Langweilige Levels
- Repetitives Gameplay



FAZIT

Erst die neuen saublöden Filme und jetzt das – die Turtles können einem schon echt leid tun, wenn nicht mal Platinum Games ihnen helfen kann. Das Spiel ist einfach zu kurz, undurchdacht, kreativlos und anbiedernd. Braucht man nicht.

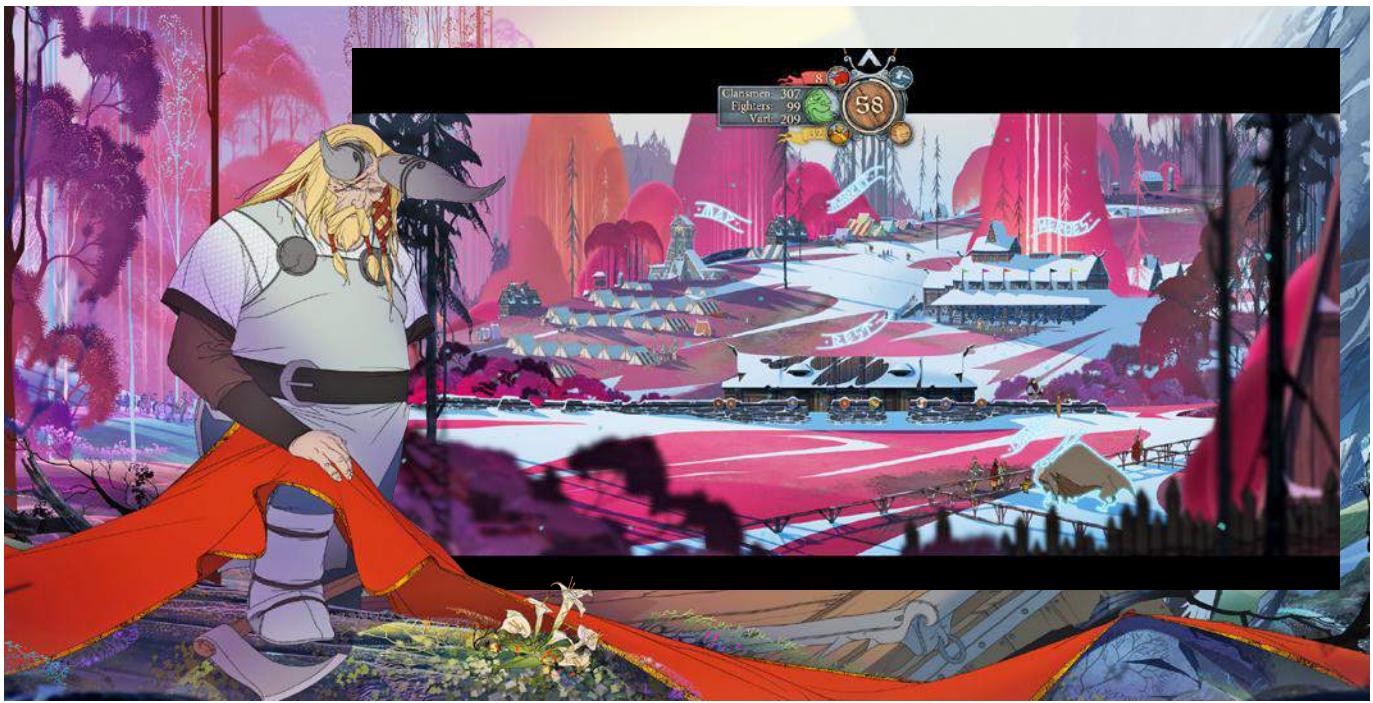
►BEFRIEDIGEND

66%

Alternative

Transformers Devastation

Wertung: 79%



THE BANNER SAGA 2

Die Götter sind tot, die Welt steht am Abgrund. Beste Voraussetzungen für eine unvergessliche Reise durch Schnee und Eis!

Der Name Bioware steht für Qualität – selbst wenn er nur als Ex-Arbeitgeber in den Lebensläufen der Entwickler auftaucht. Bei der kleinen Indie-Spieleschmiede Stoic Studio arbeiten mehrere ehemalige Bioware-Angestellte – und das merkt man seiner auf drei Teile ausgelegten Taktik-Serie *The Banner Saga* auch an. Dem emotionalen Treck durch ein post-apokalyptisches Fantasy-Setting geht zwar das Millionenbudget einer Bioware-Produktion wie *Mass Effect* ab, doch auch mit einem Minimum an Sprachausgabe und viel Text erschafft Stoic zum zweiten Mal in diesem Jahr eine faszinierende Geschichte mit lebendigen Charakteren.

Nahtloser Übergang

Die Handlung setzt da an, wo der Vorgänger endete. Die Helden Gruppe aus Menschen und Varl (hünenhafte Krieger) hat einen Achtungserfolg gegen die scheinbar endlosen Flüchtlingsströme der Dredge (vermeintlich emotionslose Steinwesen) erzielt, gleichzeitig aber einen persönlichen Verlust erlitten. Obacht: *The Banner Saga 2* lässt sich zwar dank eines guten Einführungsvideos ohne Vorkenntnisse spielen, allerdings gibt es in dem Fall zu Beginn einen riesigen Spoiler.

Die Erzählung wechselt zwischen zwei Karawinen, die sich auf vorgegebenen, streng linearen Routen bewegen. Unterwegs gibt es

dennoch Raum für Entscheidungen, denn wie in einem Text-Adventure landet ihr immer wieder in (moralisch) kniffligen Situationen. Die Konsequenzen euer Wahl sind nicht immer sofort ersichtlich. Mal verliert ihr Vorräte, dann wieder verlassen Menschen und Varl eure Karawane oder einer der wertvollen Helden-Charaktere wendet sich gegen die einstigen Kollegen. Vorab speichern und neu laden ist nicht möglich, denn das Spiel setzt auf ein (faires) Checkpoint-System.

Die Charaktere von *The Banner Saga 2* sind grandios geschrieben; Stoics Story-Autoren hauen ihnen mit wenigen Zeilen Leben ein. Es gibt zahlreiche neue Figuren, alle mit interessanter Vergangenheit. Aber auch die alten Helden werden nicht vergessen, beim Rasten im Lager darf jeder in einem Gespräch unter vier Augen glänzen. Die eigentliche Geschichte gehört erneut zum Besten, was das Rollenspiel-Genre zu bieten hat. Stoic gibt im zweiten Teil der Trilogie Vollgas und führt in der gut neun

Stunden langen Kampagne neue Völker wie die Horseborn ein – kriegerische Zentauren.

Kein Kampf gleicht dem anderen

Parallel zur dramaturgischen Klasse hat Stoic auch in Sachen Gameplay richtig rangeklotzt. Die rundenbasierten Taktik-Schlachten, die mit ihren in Quadrate aufgeteilten Schlachtfeldern stark an Schach erinnern, zeigen sich rundum verbessert und deutlich abwechslungsreicher. Das fängt bei optischen Unterschieden der Areale an und hört bei einer stark gestiegenen Anzahl an unterschiedlichen Gegnertypen auf. Aber auch die eigenen Spielfiguren haben aufgerüstet. So gibt



In einigen Schlachten blockieren Barrikaden und andere zerstörbare Hindernisse den Weg.



Die Dialogzeilen sind kurz und prägnant gehalten, zeichnen aber in Rekordzeit ein interessantes Bild von eurer **Heldentruppe**.



Eine Reihe von Herausforderungen im **Trainingszelt** bringen euch die Besonderheiten der Klassen schnell näher.

es etwa neue Klassen wie Barde, Berserker und Beilwerfer, die subtile Taktikanpassungen erfordern. Die Steuerung ist aber weiterhin nicht auf Gamepads ausgelegt, das Verschieben des Cursors ist unpraktisch und man vermisst Präzision.

Im Detail verbessert

Im Vergleich zu *The Banner Saga* gibt es in Teil 2 mehr Zwischensequenzen im Spielverlauf und mehr vertonte Passagen mit Monologen an wichtigen Stellen. Bei den Dialogen heißt es allerdings weiterhin: lesen, lesen, lesen! Und zwar vorerst ausschließlich auf Englisch, denn deutsche Untertitel fehlen. Wir rechnen aber mit einem Patch nach Release, der wie beim Vorgänger die Übersetzung kostenlos nachliefert.

Überall merkt man dem Spiel an, dass Stoic das Fan-Feedback zu *The Banner Saga* genau studiert hat. So hat es jetzt etwa endlich auch einen spielerischen Vorteil, die unbewaffnete Masse der Karawanen-Teilnehmer zu beschüt-

zen. Denn je mehr Zivilisten den Trek begleiten, desto mehr Vorräte sammeln diese auf eigene Faust und umso weniger durch Kämpfe verdienten Ruhm müsst ihr für den Kauf von Nahrungsmitteln ausgeben, die mit jedem gewanderten Tag verbraucht werden. Allerdings lassen sich die Zivilisten auch zu Kämpfern umschulen. Die brauchen zwar mehr Vorräte und sammeln selbst nichts, allerdings benötigt man in gewissen Situationen Krieger, um die Verluste der Karawane zu minimieren.

Das Charaktersystem kommt derweil immer noch rudimentär daher, so führt jede Figur etwa nur einen Gegenstand gleichzeitig mit sich. Allerdings gibt es bei Stufenaufstiegen neue Spezialfähigkeiten sowie passive Talente, die etwa die Chance auf einen mächtigen kritischen Treffer erhöhen. Insgesamt ist das System motivierend, aber seinen Spaß zieht *The Banner Saga* 2 eindeutig aus der fantastischen Story und den anspruchsvollen Taktik-Gefechten. **(PB)**

MEINE MEINUNG

PETER BATHGE



Die Indie-Szene hat mich in den vergangenen Jahren seltsam kalt gelassen. Zu viele Survival-Spiele, zu viele Retro-Pixel-Programme, zu viele Mehrspieleritel haben meine Begeisterung für die Titel jenseits der großen Namen zuletzt gedämpft. Doch es gibt sie auch heute noch, die seltenen Kleinode für Singleplayer-Spieler wie mich, die Atmosphäre-Highlights mit Story-Fokus. *The Banner Saga* war eine dieser Juwelen. Stoics *The Banner Saga 2* macht auf den ersten Blick nichts groß anders als der Vorgänger. Dass die grandiose Story fast ausschließlich über Texte transportiert wird, dürfte wieder nicht jedem gefallen. Aber wer wie ich von Stimmung, Musik und Charakteren des Erstlings entzückt war, der freut sich über etliche Verbesserungen unter der Haube. Die anspruchsvollen Schlachten gegen die KI belohnen kluges Taktieren. Sie sind die perfekte Ergänzung zur erwachsenen Story. Einzig die vermutlich lange Wartezeit auf das Finale stößt mir nach dem überraschenden Cliffhanger-Ende von Teil 2 sauer auf. Stoic, ich will mehr und zwar sofort!

SPIELNAME



USK	Ab 12 Jahren
Termin	5. Juli 2016
Preis	ca. € 20,-
Genre	Rollenspiel

Hersteller	Versus Evil
Entwickler	Stoic Studio
Spieler	1
Sprache	englisch/englisch

- Mitreißende Geschichte
- Abwechslungsreiche Kämpfe
- Sympathische Helden
- Morale Entscheidungen
- Hoher Wiederpielwert
- Wunderschöner 2D-Look
- Herrliche Endzeit-Atmosphäre
- Steuerung etwas umständlich
- Komplett englisch
- Fieses Cliffhanger-Ende
- Kein freies Speichern

Grafik	88%
Sound	87%
Gameplay	85%
Dauerspaß	74%
Multiplayer	n.v.

FAZIT

Kein dummer Dreck, sondern ein toller Trek. *The Banner Saga 2* nimmt euch mit auf eine unvergessliche Reise, deren häufige Rundenkämpfe im Vergleich zum Vorgänger deutlich an Komplexität und Spielspaß zugelegt haben.

►SEHR GUT

86%

Alternative

XCOM: Enemy Unknown

Wertung: 91%



Ein Spiel mit einigen guten Ideen und Ansätzen, das an der Umsetzung scheitert und nicht mehr als Durchschnittskost liefert.

Es ist vermutlich kein Zufall, dass der Nachbarplanet der Erde nach dem römischen Kriegsgott Mars benannt wurde. Auch wenn es der Menschheit in der Zukunft gelungen ist, die rote Kugel zu besiedeln, hat sie ihre alte Gewohnheit, sich gegenseitig zu bekriegen, noch immer nicht überwunden. Mehrere mächtige Unternehmen konkurrieren um die Vorherrschaft und führen erbitterte Kriege um den wertvollsten Rohstoff auf dem Mars: Wasser.

Der Spieler erlebt diese turbulenten Zeiten in der Rolle des jungen Zachariah, der gerade erst seine Ausbildung als Technomancer abgeschlossen hat. Als er beginnt, als frisch gebackener Offizier seinen Dienst zu leisten, wird er unweigerlich in eine Verschwörung gegen ihn und seinen Orden verstrickt.

Das Geheimnis hinter den Kräften der Technomancer, die elektrische Energie aus ihrem Körper als Waffen einsetzen können, steht auf dem Spiel. Mithilfe einiger Weggefährten muss Zachariah zunächst fliehen. Er nimmt den Kampf mit seinen Widersachern auf und verfolgt nebenbei noch ein weiteres Ziel. Seit ewigen Zeiten ist es das Bestreben der Technomancer, einen Weg zu finden, den Kontakt mit der Erde wiederherzustellen.

Was kümmert mich fremdes Leid?

Was spannend klingt, nimmt aber leider lange Zeit nicht wirklich Fahrt auf. Auch die Charaktere, denen wir begegnen, können sich kaum durch Tiefe

auszeichnen. So treffen wir die Anführerin einer Rebellion, die offensichtlich gute Absichten verfolgt. Aber das Spiel schafft es nicht, diese glaubwürdig zu vermitteln. Nun steht der Spieler vor der Entscheidung, ob er den Rebellen hilft, die Anführerin einfach kaltstellt oder zumindest neutral bleibt.

Durch das wenige Wissen über den Charakter, den man gerade erst kennengelernt hat, und die Unkenntnis über dessen Ziele verliert diese Entscheidung allerdings an Gewicht. Immerhin zeigt diese Situation, wie das Spiel dem Spieler Freiheiten in der Bewältigung seiner Aufträge gewährt.

Viele Handlungen haben Auswirkungen auf das Karma von Zachariah und die Beziehung zu verschiedenen Fraktionen.

Mit einer schlechten Beziehung zu den Mutanten braucht man zum Beispiel nicht auf Hilfe hoffen, wenn man sie vielleicht benötigt. Um das Standing bei den Fraktionen zu verbessern, stehen auch zahlreiche Nebenquests zur Verfügung. Viel mehr als das übliche Muster von „Besorge mir dieses“ und „Bekämpfe jene Gegner“ braucht man von den optionalen Missionen allerdings nicht erwarten.





Gelegentlich bekommt ihr es auf dem Mars auch mit solch gewaltigen **Boss-Monstern** zu tun.

Hier war ich doch schon mal

Außerdem tritt bei den ganzen optionalen Aufgaben der Mangel an unterschiedlichen Schauplätzen am deutlichsten zutage. Zwar verschlägt es Zachariah im Verlauf der Geschichte in neue Hub-Gebiete, Dungeons und verschiedene kleinere lineare Levels, doch am häufigsten geht es regelmäßig in die Hauptstadt zurück. Der Ort mit seinen drei verwinkelten Ebenen dient als Hauptkampfplatz. Das immer wiederkehrende Back-Tracking wird so schnell zum Nerv-Faktor. Durch die nicht vorhandene Schnellreise wirken die ständigen Wiederholungen wie eine erzwungene Spielzeitstreckung. Da hilft auch das im Grunde abwechslungsreiche Kampfsystem nicht.

Fähigkeiten, Talente und Attribute

Drei verschiedene Kampfstile stehen zur Verfügung, in denen jeweils andere Waffen zum Einsatz kommen. Der Kämpfer setzt auf einen Stab, mit dem er vor allem gegen mehrere Gegner ordentlich austiebt. Der Gauner setzt seinen Gegnern mit einem Dolch in der rechten und einer Pistole in der linken Hand zu. Eher defensiv geht es der Wächter an, der mit Schild und Keule ausgestattet ist.

Unabhängig vom gewählten Kampfstil beherrscht Zachariah seine Technomancer-Fähigkeiten. Mit diesen setzt er seine Waffe unter Strom, schützt sich mit einem Schild und wirft tödliche Lichtbögen auf seine Gegner. In vier Fähigkeitsbäumen werden die einzelnen Stile im Spielverlauf gezielt ausgebaut. Alle drei Levels steht ein neuer Punkt zur Steigerung der Attribute Stärke, Gewandtheit, Kraft und Ausdauer zur Verfügung.

Außerdem verfügt Zachariah über sogenannte Talente, die nach jedem vierten Stufenaufstieg ausgebaut werden können. Neben nützlichen Dingen wie Schlösserknacken und Tarnung gehören dazu zum Beispiel Charisma und Wissenschaft, mit denen auf besondere Dialogoptionen Einfluss genommen werden kann. So lassen sich

unter Umständen Kämpfe vermeiden oder NPCs von der eigenen Sache überzeugen.

Du bist nicht allein

Diese umfangreiche Kontrolle über den eigenen Charakter überträgt sich leider nicht auf die Begleiter. Bis zu zwei Gefährten unterstützen den Helden im Kampfgeschehen und haben auch eine eigene Meinung zu dessen Taten. Bei einem guten Verhältnis winken spezielle Begleitermissionen und sogar Romanzenoptionen. Im Kampf ist die Kontrolle über die Helfer allerdings auf die Einstellung einer offensiven oder defensiven Kampfweise beschränkt. Entsprechend dumm stellen sie sich gelegentlich an. Auch beim Ausbau dieser Charaktere hat der Spieler nichts zu melden. Einen aktiven Einfluss auf Fähigkeiten und Attribute gibt es nicht.

Aber immerhin lassen sich die Begleiter nach eigenem Geschmack ausrüsten. Bei Gegnern, in Truhen und bei Händlern finden sich unzählige Rüstungen, Waffen und andere Gegenstände. Leider mangelt es bei all der Masse an Ausrüstungsgegenständen an der Qualität. Im gesamten Spielverlauf kommt selten das Gefühl auf, sich bei Bewaffnung und Ausrüstung zu verbessern. Wird man absolut nicht fündig, bleibt die Möglichkeit des Eigenbaus.

Wie schon beim Vorgänger merkt man auch *The Technomancer* sein geringes Budget an allen Ecken und Enden an. Zwar wurde die grafische Darstellung der betagten Silk Engine verbessert, gegenüber modernen Blockbustern wirkt die Präsentation dennoch sehr altbacken. Die Animationen sehen teilweise etwas steif und abgehackt aus. Abgesehen von ein paar recht schicken Zwischensequenzen ist die Inszenierung der Story eher trocken und unspektakulär. Eine deutsche Sprachausgabe gibt es nicht. Die englischen Sprecher machen ihren Job dafür sehr ordentlich. Genre-Fans bekommen gut und gerne 30 Spielstunden durchschnittliche RPG-Kost, die allerdings auch einen stolzen Preis von knapp 60 Euro kostet. **(MD)**

MEINE MEINUNG MATTHIAS DAMMES

Pünktlich zum Start in das Sommerloch wäre *The Technomancer* ein willkommener Zeitvertreib für RPG-Fans. Leider erreicht das Spiel die hoch gesteckten Vorstellungen der Entwickler nur selten. Die Story ist okay und zumindest einige meiner Gefährten haben mir ganz gut gefallen, aber erzählerische Höchstleistungen sollte man hier nicht erwarten. Am meisten hat mich jedoch das permanente Back-Tracking nach Ophir gestört. Besonders wenn man sich der ganzen Nebenquests annimmt, kehrt man unweigerlich immer wieder in die Slums oder die Börse der Hauptstadt zurück, wo stets die gleichen Gegner auf einen warten. Ich hätte mir auch mehr Abwechslung beim Loot gewünscht. Beute ist zwar reichlich vorhanden, aber eben immer nur derselbe Kram. Am Ende bleibt der Eindruck, dass sich die Entwickler gegenüber dem Vorgänger zwar hier und da gesteigert haben, ihren Ambitionen aber noch immer nicht gerecht werden können. Immerhin bietet das Spiel mit rund 30 Stunden Spielzeit deutlich mehr als der Vorgänger.



SPIELNAME



USK	Ab 16 Jahren
Termin	28. Juni 2016
Preis	ca. € 60,-
Genre	Rollenspiel

Hersteller	Focus Home Interactive
Entwickler	Spiders
Spieler	1
Sprache/Text	Englisch/Deutsch

- [+] Umfangreiches Charaktersystem
- [+] Quests auf verschiedene Weise lösbar
- [+] Einfluss auf verschiedene Fraktionen
- [+] Interessantes Mars-Szenario
- [+] Ordentlicher Umfang mit zahlreichen Nebenquest
- [+] Drei verschiedene Kampfstile + Technomancer-Skills
- Hölzerne Inszenierung
- Keine deutsche Sprachausgabe
- Story kommt lange nicht in Fahrt
- Viel nerviges Backtracking
- Begleiter-Fähigkeiten nicht beeinflussbar

Grafik	65%
Sound	70%
Gameplay	81%
Dauerspaß	60%
Multiplayer	n.v.

FAZIT

Wenn ambitionierte Ideen und mangelndes Budget aufeinandertreffen, entsteht ein Spiel wie *The Technomancer*. Das Rollenspiel macht vieles sehr ordentlich, aber nichts so richtig gut. Übrig bleibt ein durchschnittliches Spielerlebnis für eingefleischte RPG-Fans.

►BEFRIEDIGEND

69%

Alternative	
Mass Effect	Wertung: 85%



MIGHTY NO. 9

Die Macht ist schwach in diesem Roboter: *Mighty No. 9* erhebt Anspruch darauf, die wohl größte Enttäuschung des Jahres zu werden.

Was ist denn da nur bei Capcom los? *Street Fighter 5* erwies sich nicht als der erhoffte Superhit, *Resident Evil* verkaum in den letzten Jahren zum absurd Action-Spektakel und vom einstigen Firmenmaskottchen *Mega Man* fehlt schon lange jede Spur. Gerade Letzteres ist besonders schade, da Capcom dem blauen Roboter seinen Aufstieg in den 80er-Jahren zu verdanken hat. Zwei erfolgreiche Fortsetzungen der klassischen Jump&Shoot-Reihe aus dem Jahr 2008/2010 hoben *Mega Man* zwar kurzzeitig wieder aus der Versenkung, doch seitdem fristet er wieder ein einsames Dasein in

Capcoms Archiven. Ein Status quo, den Keiji Inafune, einer der Schöpfer von *Mega Man*, nicht mehr länger hinnehmen wollte. Der Wunsch nach einem geistigen Nachfolger mündete im Jahr 2013 in eine Kickstarter-Kampagne, bei der sage und schreibe vier Millionen Dollar zusammenkamen. Traumhafte Aussichten, oder? Nach mehreren Verschiebungen und einem zusätzlichen Kickstarter ist *Mighty No. 9* nun endlich erschienen. Auch wenn es mit der Vorlage aus dem Hause Capcom keine inhaltlichen Überschneidungen gibt, sind die Ähnlichkeiten zwischen *Mega Man* und *Mighty No. 9* mehr als offensichtlich.

Rise of the Robots

Android Beck übernimmt die Rolle des blauen Bombers, sein junger Schöpfer Dr. White ist die Neuinterpretation von Dr. Light und selbst die niedliche Roll erlebt in der mechanischen Haut von Call quasi eine Wiedergeburt. Die Hintergrundgeschichte, bei der plötzlich fast alle Roboter aus unbekannten Gründen ihre menschlichen Erschaffer angreifen, weist ebenfalls nicht viel Originalität auf, aber das ist angesichts des Genres durchaus zu verschmerzen. Anders als *Mega Man* setzt *Mighty No. 9* jedoch auf umfangreichere Zwischensequenzen, die mal in Form von



Die meisten Levels des Spiels bieten vom Layout her kaum mehr als schon Altbekanntes.



Viel besser als hier sehen die Zwischensequenzen auf PS2-Niveau leider nicht aus.

Standbildern, mal in Spielgrafik präsentiert werden. Die sehr dürftige Präsentation – nicht einmal die Lippen bewegen sich zum gesprochenen Text – lässt dabei schon recht früh erahnen, auf was für einem Niveau sich *Mighty No. 9* befindet.

Ist im Hauptmenü erst mal die Wahl getroffen, welchen der insgesamt acht Robotermeister ihr als Erstes herausfordern möchten, wechselt das Geschehen auf die altbekannte 2D-Schiene. Becks Kampfrepertoire unterscheidet sich zu Beginn kaum von dem seines geistigen Vaters. Die größte erwähnenswerte Ausnahme ist allerdings die Dash-Funktion, dank der Beck sich schnell nach vorne oder nach einem Sprung Richtung Boden bewegen kann. Nun gab es diese Art der Fortbewegung schon bei *Mega Man X* auf dem Super Nintendo, neu hingegen ist aber die Tatsache, dass ihr mit dem Dash auch Gegner absorbieren könnt. Habt ihr sie vorher durch Beschuss ausreichend geschwächt, taumeln sie für einige Sekunden und können mit einem Dash endgültig besiegt werden. Wer binnens weniger Augenblicke gleich mehrere Gegner absorbiert, erhält nicht nur einen Punktebonus, sondern kurzzeitig auch einen Boost auf seine Profilwerte. Entweder ist Beck dann schneller unterwegs, hält mehr aus oder richtet mit seinen Schusswaffen mehr Schaden beim Gegner an. Hat man die Positionen der einzelnen Feinde und den Aufbau des Levels erst einmal verinnerlicht, düst man wie im Höhenrausch durch die Stages. Besonders Speedrunner werden ihre Freude daran finden, den perfekten Ablauf zu koordinieren und an vielen Gegnern einfach schwungvoll vorbeizudashen. Es kann aber jetzt schon davon ausgegangen werden, dass die Cryosphere-Waffe zum Standardwerkzeug vieler Runner werden wird, da sie das Zeitfenster für perfekte Kombos signifikant erhöht und andere Waffen fast schon obsolet macht. Nur eines von vielen Elementen, was *Mega Man* einstmals so genial machte.



Einige Boss-Designs von *Mighty No. 9* sind recht gelungen, allerdings macht die Technik vieles davon sehr schnell wieder zunichte.

Comeback misslungen

Leider haben es die Entwickler nicht geschafft, diesen kleinen Funken an Innovation auf den Rest des Spiels auszuweiten. Von Anfang an stellt man sich als Spieler die Frage, wo das ganze per Kickstarter gesammelte Geld hingeflossen ist. In eine zeitgemäße Technik schon mal nicht – *Mighty No. 9* befindet sich gerade einmal auf gehobenem PS2-Niveau und enttäuscht mit detailarmen Charakteren, lächerlichen Explosionen sowie quasi nicht vorhandenen Lichteffekten. Völlig unerklärlich, wie das Spiel angesichts einer solch veralteten Technik noch mit Framerate-Einbrüchen zu kämpfen haben kann. Nun mag man als alteingesessener *Mega Man*-Fan über optische Defizite noch hinwegsehen und sich allein aufs Gameplay konzentrieren können. Dafür, dass *Mighty No. 9* als geistiger Nachfolger des blauen Bombers angekündigt wurde, bietet das Spiel in seinem Gesamtspektrum einfach viel zu wenig, um der Vorlage gerecht zu werden. Größtenteils macht es bei vielen Levels kaum Sinn, zu einer der gesammelten Extrawaffen zu wechseln, die ihr für das Besiegen der immer nett designten Bossgegner erhalten. Auf eine wohldurchdachte Vorgehensweise müsst ihr dabei nicht achten, denn der Auswahlbildschirm gibt euch die ideale Reihenfolge quasi schon vor. Abseits der Hauptkampagne locken noch diverse Challenges ans Gamepad, doch sind diese grafisch noch unspektakulärer ausgefallen als die Roboterwelten. Somit wirft *Mighty No. 9* letzten Endes nicht nur ein schlechtes Bild auf Keiji Inafune und sein aus ehemaligen Capcom-Mitarbeitern bestehendes Team, sondern auch auf das gesamte Kickstarter-Konzept. Ob es wirklich eine gute Idee ist, als Endkunde reine Spielkonzepte sofort mit einem riesigen Budget auszustatten, müssen jetzt *Bloodstained: Ritual of the Night* und *Yooka-Laylee* unter Beweis stellen. *Mighty No. 9* hat seine Chance leider gehörig in den Sand gesetzt. (MC)

MEINE MEINUNG

MARCO CABIBBO

Den Werdegang von *Mighty No. 9* habe ich von Anfang an sehr genau mitverfolgt – allein schon weil ein guter Freund zu den großzügigen Backern gehörte. Warum auch nicht? Ein geistiger *Mega Man*-Nachfolger, entwickelt von Inafune selbst, klang einfach zu schön, um wahr zu sein. Die vielen Verschiebungen und ein erstes Anzucken im vergangenen Jahr verschafften mir aber die Gewissheit: *Mighty No. 9* wird an das hohe Niveau nicht heranreichen. Schade, dass es am Ende noch eine Spur unterdurchschnittlicher geworden ist als erwartet. Vor allem das Leveldesign ist einfach nur ein Graus, bei dem ich mir die Haare rauft und die Frage stelle, wie so etwas durch die Qualitätskontrolle gekommen ist. Die scheußliche Grafik, welche mit den frühen Konzeptbildern nichts gemeinsam hat, versetzt dem einstmal so euphorisch herbeigesehnten Titel den Todesstoß. Meine Empfehlung: Schaut euch mal *20XX* an. Oder werft gleich einen Blick auf das Original, wenn ihr es noch nicht kennen solltet.

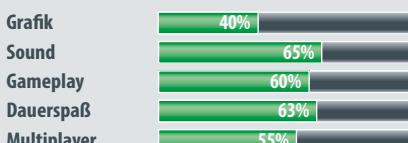
MIGHTY NO. 9



USK	Ab 12 Jahren
Termin	24. Juni 2016
Preis	ca. € 30,-
Genre	Action

Hersteller	Koch Media
Entwickler	Comcept
Spieler	1-2
Sprache	Multilingual

- [+] Nette Dash-Funktion
- [+] Einige hübsch designete Bosse ...
- [+] ... mit durchdachten Angriffsvariationen
- [-] Schwaches Level- und Weltendesign
- [-] Maßlos veraltete Technik
- [-] So manche Trial&Error-Passage
- [-] Nicht alle Extrawaffen wirklich sinnvoll
- [-] Stellenweise Einbrüche der Framerate
- [-] Dilettantische, englische Sprachausgabe
- [-] Unnötige Stolper-Animation von Beck
- [-] Insgesamt recht kurz



FAZIT

Die vielen Verschiebungen haben es schon angedeutet: *Mighty No. 9* ist nur noch ein Schatten seiner selbst und lässt viele der Qualitäten vermissen, mit denen das ehrgeizige Projekt einst angekündigt wurde. Leider taugt Beck nicht viel mehr als ein rostiger Dosenöffner.

AUSREICHEND

Alternative

Mega Man Legacy Collection

58%

Wertung: 78%



FALLOUT 4: FAR HARBOR

Ein DLC (fast) wie gemacht für die vom geringen RPG-Anteil enttäuschten Kritiker des Endzeit-Rollenspiels aus dem Hause Bethesda.

Urlaub auf der Insel – genau die richtige Medizin für *Fallout 4*! Das Action-RPG musste in den Monaten nach Release nämlich trotz oder gerade wegen hoher Wertungen und immenser Vorschusslizenzen viel Kritik einstecken. Der bislang größte von insgesamt sechs DLCs namens *Far Harbor* soll die Unzufriedenen milde stimmen. Dazu geht's – richtig geraten – auf eine Insel. Um ins neue Spielgebiet zu gelangen, müsst ihr die Aufgabe „Erste Hinweise“ abgeschlossen haben. Folgt dem Funkspruch zu Nick Valentines Detektei in Diamond City. Von dort aus geht es in den nordöstlichen Winkel der

Weltkarte, von wo ihr nach kurzer Recherche per Boot auf die Insel Far Harbor gelangt.

Toll: Das Eiland trifft nur so vor düsterer Atmosphäre! Ein unheimlicher Nebel wabert über dem gesamten Areal, im Dunkel der Nacht könnt ihr nur schwer die Umrisse eines kleinen Fischerdörfchens ausmachen. Die neu komponierte Musik sorgt für Gänsehaut. Schade: Auf echte Gruselmomente müsst ihr beim Trip durch den Nebel trotz dieser Vorzeichen verzichten.

Alleine oder mit einem eurer aus dem Hauptspiel bekannten Begleiter (Tipp: Nehmt Nick mit!) beziehungsweise an der Seite eines neuen NPCs

erforscht ihr die Insel. Deren Geschichte fußt auf einem Konflikt zwischen einem Fischerdorf, der durchgedrehten Sekte Kinder des Atoms und einer Synth-Kolonie. Die Roboter stehen im Fokus, hier gibt's den interessantesten Charakter und hier werden die spannendsten Fragen zur Natur des Menschen aufgeworfen.

Mehr Rollenspiel

Auch wenn die Story von *Far Harbor* kein Meisterwerk ist, geizt das zentrale Mysterium der Insel nicht mit Spannung. Die Dialoge sind gut geschrieben und gerade die Interaktion mit den



Im **Cyberspace** Kisten zu verschieben ist in etwa so öde wie das Ausdenken dieser Bildunterschrift.



Für ein 3D-Erlebnis mit 4K-Auflösung muss der Spieler zusätzliche **Kabel** in Kauf nehmen.



Die Tourismusregion um das Salzbergwerk Asse punktet mit strahlendem Sonnenschein, herrlichen Badeseen und grünen Auen.

Faktionen macht viel vom Reiz der Erweiterung aus. Im Laufe der Geschichte könnt ihr euch einem der drei Widersacher anschließen. Oder – das ist neu – ihr versucht euch an einer diplomatischen Lösung.

Als Reaktion auf das Fan-Feedback konzentriert sich *Far Harbor* nicht ausschließlich auf den Kampf und verlangt euch reihenweise Entscheidungen ab. Viele davon sind sogar an bestimmte Charakterattribute geknüpft. So müsst ihr etwa besonders intelligent sein, um eine radioaktive Filteranlage zu reparieren. Auch das Charisma des Helden wird nicht mehr ausschließlich für das Verlangen höherer Quest-Belohnungen genutzt. Warum nicht gleich so, Bethesda?

Die *Far Harbor*-Quests machen dadurch mehrheitlich viel Spaß, zumal sich Bethesda einige besonders kreative Ideen für den DLC aufgespart hat. Speziell der Besuch in einem der unterirdischen Vault-Bunker bleibt im Gedächtnis. Allerdings gibt's daneben auch viele Füller-Aufträge, welche die Spielzeit auf bis zu 20 Stunden strecken. Gerade wenn wir den unterschiedlichen Bewohnern in den drei Siedlungen helfen, reduziert sich der Spielablauf auf das gewohnt ermündende Schema „Finde das, rotte diese Gegnergruppe aus, sichere jenes Gebiet“.

Neu ist nicht gleich besser

Frische Ausrüstung für euren Helden gibt es reichlich, gleich im Fischerdorf zu Beginn deckt ihr euch auf Wunsch mit Harpunenkanonen, Fischerhaken oder einem Radiumgewehr ein, das radioaktive Patronen verschießt. Auch neue kosmetische Items und Rüstungsteile sind vorrätig, darunter Fischerhüte, Mützen oder ein neuer und sehr stabiler Rüstungstyp. Leider ist wenig davon nützlich für hochstufige Helden, wir haben *Far Harbor* fast ausschließlich mit der aus dem Hauptspiel mitgebrachten Ausrüstung durchgespielt. So macht zwar die neue Harpune ordentlich Schaden, sie muss aber nach jedem Schuss zeitaufwendig nachgeladen werden.

Die Items lassen sich an frischen Gegnervarianten ausprobieren. Neben (langweiligen) Ghul- und Banditenarten gibt es auch den Gulper. Dieses schleimige Riesenreptil befördert sich im Kampf blitzschnell hinter den Spieler. Besonders gut hat uns aber der Angler gefallen: Dieses Ekelpaket lauert im Wasser und lockt seine Beute mit einem leuchtenden Tentakel an, der genauso aussieht wie ein sammelbares Kraut, das in der Gegend wächst. Ganz schön gemein!

Rätselhafte Zugabe

Gemein auch, wie Bethesda seine Fans mit einer Puzzle-Sequenz in *Far Harbor* auf dem falschen Fuß erwischte. Die fünf für den Story-Fortschritt wichtigen Rätsel kommen aus dem Nichts und wirken im bekannten Action-Rollenspiel-Design höchst aufgesetzt. Aus der Ego-Perspektive sollt ihr mit den Siedlungsbau-Tools einen Pfad zwischen zwei Punkten bauen – dazu müsst ihr *Minecraft*-ähnliche Quader platzieren und wie in *Portal* Laserstrahlen per Prismen umlenken.

Diese Knobelaufgaben sind grundsätzlich nett. Jedoch erfordert speziell das letzte Puzzle unnötig viel Laufarbeit. Das hakelige Bau-Interface macht zudem Ärger. Am Ende wartet stets eine belanglose Anlehnung an Tower-Defense-Spiele. Während ein paar „Glühwürmchen“ wichtige Informationen vom Ziel- zurück zum Startpunkt transportieren, greifen Drohnen an. Die besiegt ihr durch das Platzieren von Abwehrtürmen. Weil die Türme lächerlich stark sind, stellt das aber keine Herausforderung dar, der Spieler steht einfach nur untätig herum. Insgesamt wirken diese überraschenden Rätselsegmente dadurch unnötig und fehl am Platz. Lieber hätten wir ein paar Kopfnüsse in der eigentlichen Spielwelt gelöst, aber die gibt es auch in *Far Harbor* nicht. Denn das grundsätzliche Spielprinzip von *Fallout 4* lässt der DLC dann doch eher unangetastet. Stattdessen standen für Bethesda Atmosphäre, Story, Entscheidungen und viel Feintuning auf dem Zettel. Aber das ist ja auch keine schlechte Sache. (PB)

MEINE MEINUNG

DLCs haftet heutzutage ja oftmals der schlechte Ruf der Abzocke an. Auch Bethesda hat sich mit den bisherigen *Fallout 4*-Extras *Automatron* sowie *Wasteland/Contraptions/Vault-tec Workshop* nicht eben mit Ruhm bekleckert, gerade in Sachen Umfang. *Far Harbor* dürfte die Wogen in der Community wieder geglättet haben, gerade bei Season-Pass-Käufern. Bethesda hat sich darüber hinaus die Kritik am Hauptspiel wirklich zu Herzen genommen und in Sachen Quests, Fraktionen und Dialoge vieles von dem wieder eingebaut, was Fans der Serie lieben.

Ich hatte eine Menge Spaß, als (virtueller) Gutmensch nach einer friedlichen Lösung für den Konflikt zwischen Fischern, Synths und Kindern des Atoms zu suchen. Story und Quests sind zwar nicht durchweg brillant oder außergewöhnlich, aber als Erweiterung geht die Qualität von *Far Harbor* völlig in Ordnung. Nur die blöden Block-Puzzles hätte es nicht gebraucht. Und das sage ich als jemand, der sehr gerne Ego-Puzzler wie *Portal* gespielt hat!

PETER BATHGE



FALLOUT 4: FAR HARBOR

USK	Ab 18 Jahren
Termin	19. Mai 2016
Preis	ca. € 25,-
Genre	Rollenspiel



Hersteller	Bethesda
Entwickler	Bethesda Game Studios
Spieler	1
Sprache	Deutsch

- [+] Interessante Story mit drei Parteien
- [+] Mehr gewichtige Quest-Entscheidungen als bisher
- [+] Spannende und humorvolle Aufträge
- [+] Faszinierender zentraler NPC
- [+] Dichte Atmosphäre
- [+] Attribute wirken sich stärker aus
- [+] Neue Gegnerarten und Waffen
- [+] Ordentliche Spielzeit: 8-15 Stunden
- [-] Aufgesetzte Puzzle-Elemente
- [-] Zahlreiche Füller-Aufgaben
- [-] Kaum Loot für High-Level-Charaktere

Grafik	82%
Sound	84%
Gameplay	81%
Dauerspaß	75%
Multiplayer	n.v.

FAZIT

Far Harbor ist eine stimmungsvolle Wiedergutmachung für den Rest der Schmalspur-DLCs im Season Pass. Besonders Umfang, Atmosphäre und Rollenspiel-Elemente wissen zu begeistern – trotz so manch ideenloser Lückenbüßer-Quest nach Schema *(fallout 4)*.

►GUT

80%

Alternative

The Witcher 3: Blood and Wine

Wertung: 91%

KURZ & KNAPP

Willkommen im Test-Bereich für alles, wofür weiter vorne kein Platz mehr war.

MALDITA CASTILLA EX

Sardius macht Urlaub in Spanien und hat die hiesige Folklore-Szene für sich gewonnen. Zum Glück sind Alfonso VI und seine Gang zur Stelle.

Sehr oft lassen sich Entwickler, besonders jene der Indie-Szene, von Videospiele aus vergangenen Tagen inspirieren. Sei es nun in erster Linie optisch durch einen ausgeprägten Pixel-Look oder als Kniefall vor einer bekannten Serie. Oftmals sind solche Projekte von Erfolg gekrönt, wie jüngst das der *Harvest Moon*-Reihe entsprungene *Stardew Valley* bewiesen hat. Das spanische Entwicklerteam Abylight Studios ging mit seiner Fanliebe vor bereits vier Jahren noch einen Schritt weiter und legte mit *Maldita Castilla* eine unglaublich liebevoll gemachte Hommage auf Capcoms *Ghouls 'n Ghosts*-Reihe vor. Nun ist der Steam-Knüller unter dem Titel *Maldita Castilla EX* auch für die Xbox One umgesetzt worden.

Von einer gut gemeinten Ansierung kann bei *Maldita Castilla* nicht mehr wirklich gesprochen werden. Schon auf dem Bildschirm des ersten Levels schleudert ein bäriger Ritter mit Schwertern auf Zombies, die sich aus der Erde erheben, im Hintergrund ist nicht viel mehr zu sehen als gährende Schwärze und bedrohliche Wälder. Das Studio hat sich aber weit mehr überlegt, als

nur einen Klon von *Ghouls 'n Ghosts* im Fantasy-Genre zu fabrizieren. Es spielen nicht nur historische Persönlichkeiten der spanischen Geschichte eine Rolle, sondern auch Sagengestalten aus der Folklore der iberischen Halbinsel. Somit darf ihr euch nicht wundern, wenn als Zwischen- und Endbosse plötzlich Don Quixote oder der Wolkengott Nuberu in Erscheinung treten. Was das Gameplay anbelangt, fährt *Maldita Castilla* aber deutlich auf den bewährten Schienen von Capcoms legendärem Grusel-Plattformer. Neben einer Hauptwaffe könnt ihr als zweite Fähigkeit noch ein weiteres Item mit euch tragen, etwa eine unterstützende Fee, einen Schild oder Stiefel für Doppelsprung. Der Schwierigkeitsgrad zieht dabei sehr schnell an, da ihr nur über drei Lebenspunkte verfügt und die Hüpppassagen knifflig, aber immer fair sind. Dank unendlich vieler Continues vermögt ihr eure Quest zwar immer wieder aufs Neue an Ort und Stelle fortzusetzen, wirklich leichter wird *Maldita Castilla* dadurch aber nicht, da euch auch nach dem zehnten Versuch nur drei Leben zur Verfügung stehen. Ein besonderes Lob hat das fordernde Jump &



Inmitten einer brennenden Bücherei stellen wir uns **Don Quixote** zum epischen Duell.

Run für seine schicken Grafikoptionen verdient. Wer möchte, kann das Spiel mit diversen optischen Filtern versehen, wodurch es tatsächlich so aussieht wie auf alten Automaten oder Röhrenfernsehern. Viel näher kann man dem gepflegten Retro-Feeling auf der Xbox One nicht mehr kommen.

MALDITA CASTILLA EX	
Preis	11,99 Euro
Termin	20. Juli 2016
Online-Multiplayer	Nein
System	Xbox One
Installationsgröße	201,55 MB

►SEHR GUT **85%**



Auch die **Weltkarte** des Spiels erinnert mit ihrer Machart natürlich klar an *Ghouls 'n Ghosts*.



Die Rittersleute auf diesem **Gespann** sitzen nicht bloß rum, sondern helfen euch aktiv.

ANARCUTE

Die Pfoten in die Höhe gegen den Kapitalismus!

Was macht man am besten, wenn niederträchtige Konglomerate zu mächtig werden und der Allgemeinheit auf den Pelz rücken? Man versammelt Hase, Hund und Igel um sich und startet in den Metropolen dieser Welt eine Revolte. Anarcute mag zwar nach niedlicher Action

aussehen, tatsächlich muss in den Häuserschlachten gegen unterschiedliche Polizeiaufgebote und Straßensperren aber mehr taktiert werden als gedacht. Anstatt einfach blind in den nächsten Konvoi zu stürmen: Werft doch lieber erst mal ein paar Gegenstände und Autos hi-

nein. Je mehr Schmusetierchen ihr kontrolliert, desto stärkere Gruppenaktionen stehen dem Mob zur Verfügung. Nur schade, dass Anarcute auf Dauer ein wenig monoton wirkt und das Spiel für knapp 15 Euro zudem ein bisschen teuer ausgefallen ist. Dennoch knuddelig-süß! (MC)



„Niemand hat die Absicht, das gesamte Spektrum der Medien umfangreich zu manipulieren.“

ANARCUTE

Preis	14,99 Euro
Termin	12. Juli 2016
Online-Multiplayer	Nein
System	Xbox One
Installationsgröße	1,59 GB

»GUT

77%



Flächenangriffe sind genau das, was eure bunte Meute garantiert nicht gebrauchen kann.

HYPERTHETIC LIGHT DRIFTER

Wenn man *Dark Souls* vor 25 Jahren entwickelt hätte ...

Die postapokalyptische Zukunft ist schmutzig, hoffnungslos und mit Zombies überladen – so das gängige Klischee, wenn es um Spiele in diesem breitgetretenen Genre geht. Dass man den Untergang der Zivilisation auch anders präsentieren kann, beweist *Hyper Light Drifter*. Das setzt nämlich auf einen extrem farbenfrohen Pixel-Look mit einladenden Pastelltönen. Dem warmherzigen Aussehen der Spiel-

welt zum Trotz solltet ihr *Hyper Light Drifter* aber nicht auf die leichte Schulter nehmen. Nach dem nicht sehr aussagekräftigen Intro werdet ihr ohne weitere Umstände in die Welt entlassen und müsst selbst herausfinden, was eigentlich euer Ziel ist und wie die wichtigsten Spielmechaniken funktionieren. *Hyper Light Drifter* verzichtet dabei bewusst auf Sprachausgabe sowie Text – alles wird bewusst mit Gestiken und ani-

mierten Bildern erklärt. Nicht minder leichter fallen die Kämpfe gegen die fremdartigen Bewohner des sich stark veränderten Planeten Erde aus. Zuschlagen, ausweichen, schießen, alles vor einer wunderschönen Kulisse, die aber gerne mal ein wenig unübersichtlich ausfällt. Oft ist es ein wenig schwierig, Objekte zu erkennen, mit denen ihr interagieren könnt. Das verschachtelte Leveldesign mit seinen unzähligen Abzweigungen macht es nicht viel leichter, ein famoses Spiel bleibt *Hyper Light Drifter* aber definitiv. (MC)

HYPERTHETIC LIGHT DRIFTER

Preis	19,99 Euro
Termin	26. Juli 2016
Online-Multiplayer	Nein
System	Xbox One
Installationsgröße	1,24 GB

»GUT

84%



Vieles an *Hyper Light Drifter* ergibt zu Beginn keinen Sinn. Doch das legt sich mit der Zeit.



Schaut aus wie ein Pixel-Gemälde, ist aber in Wahrheit Spielgrafik. Ein echter Augenöffner.

MULTIMEDIA

Reviews zu aktuellen DVDs, Blu-rays, Kinofilmen, Comics und Romanen und vielem mehr

DRAGONBALL Z: RESURRECTION F

Immer Ärger im Paradies: Der grässliche Freezer ist eigentlich schon seit Jahrzehnten nur noch ein Schreckgespenst der Vergangenheit, wird von seinen übrig gebliebenen Lakaien aber wieder zum Leben erweckt – natürlich mithilfe der Dragonballs. Stärker als jemals zuvor sinnt der Zerstörer von Namek nach nichts weiter als Rache und macht sich mit einer Legion auf, Son-Goku und die Erde zu vernichten. Der bereits im April 2015 veröffentlichte, 19. Animationsfilm baut dabei inhaltlich stark auf die neueste Serie der Anime-Saga *Dragonball Super* auf, richtet sich in erster Linie aber an Fans der ersten Stunde. Kein Wunder, gilt die Freezer-Saga doch als die Beste der besonders kampfbetonten *DBZ*-Reihe. Die Kämpfe sind es auch, bei denen *Resurrection F* zu glänzen weiß, auch wenn das hohe Niveau von Animationsfilmen wie *Fate/Zero* oder *Kara no Kyukai* nicht ganz erreicht wird. Wie zu erwarten war, schwächtelt die Geschichte des Films im Angesicht ihrer Vorhersehbarkeit etwas, womit nicht nur der Ausgang vom Duell zwischen Son-Goku und Freezer gemeint ist. Das hohe Maß an Fanservice und der gewohnt unerschöpfliche Sympathiefaktor von Son-Goku und seiner Z-Crew machen davon wieder vieles wett. Sehr schön: Altbekannte Veteranen wie Tenshinhan oder der Herr der Schildkröten kloppen wieder fröhlich mit, anstatt nur tatenlos am Rand wie die Ölgötzen rumzustehen und das Geschehen zu kommentieren. Zu einem Saiyajin-Anhänger wird *Resurrection F* wohl niemanden bekehren, aber das Feuer im Herzen der Fans definitiv wieder entfachen.

(MC)



Einst Todfeinde, nun freundliche Rivalen: Son-Goku und Vegeta geben wieder ihr Bestes.



DRAGONBALL Z: RESURRECTION F

(KINO)

FSK: Ab 12**Termin:** 8. September 2016**Regie:** Tadayoshi Namamuro**Genre:** Anime**Darsteller:** Tommy Morgenstern, Oliver Siebeck, David Nathan etc.**ca. 94 Minuten****Bild:** 1:1,85**Ton:** 5.1

FAZIT

Kurzweiliges Action-Spektakel, das die Freude an *Dragonball* auch hierzu-lande wiederbeleben dürfte. Darauf eine magische Zauberbohne!

»GUT

77%

BATMAN MEGABAND 2

Sein dem Superhelden-Boom in den Kinosälen erleben auch Comics ihr Revival. Oft genug ist es aber schwierig, einen Einstieg zu finden, da viele Serien schon seit Jahren laufen und auch abgeschlossene Bände teilweise Vorkenntnisse voraussetzen. Mit den verschiedenen Megabänden zu Batman möchte DC Comics deshalb mit abgeschlossenen Kurzgeschichten zum größten Detektiv der Welt sowohl die alten Fans als auch neue Leser abholen. *Über den Dächern von Gotham* gelingt dies jedoch nur zu einem gewissen Teil, da ein paar der Autoren leider nicht die Stärken der Figur kennen oder ihr Werk zu gewollt künstlerisch anlegen.

Spannung und Blödsinn

Bei ganzen zwölf Kurzgeschichten von verschiedenen Autoren und Illustratoren ist natürlich keine gleichbleibende Qualität gewährleistet. Diese schwankt im zweiten Megaband so stark, dass es selbst dem blutigsten Anfänger auffallen wird. Vor allem die kürzeren Storys wirken wie schnell zusammengeschustertes Füllmaterial, da sie entweder vollkommen belanglos sind oder mit bekannten Charakteristika des Dunklen Ritters auf beeindruckend doofe Weise brechen. Hier rümpfen alte Batman-Fans die Nase und neue Leser werden damit garantiert auch nicht gewonnen. In einer Geschichte versucht sich ein Autor sogar daran, eine emotionale Verbindung zwischen dem Joker und Batman zu erzählen, und verhebt sich daran total. Zum Glück befinden sich jedoch auch einige Geschichten im Megaband, die genügend Platz bekommen, um eine richtige Handlung zu erzählen, und den Charakter von Batman richtig zu erfassen wissen. Besonders die zweiteilige Story *Batmans Rückkehr*, in welcher die Technikabhängigkeit des modernen Fledermausmannes thematisiert wird und Batman erst wieder lernen muss, ohne Gadgets gegen Ra's al Ghul anzutreten, macht wirklich Spaß. Doch auch ein Ausflug in die Lehrjahre des jungen Bruce Wayne, in welchen der Bengel mit dem silbernen Löffel seinen berühmten Verschwindibus-Trick lernt, oder die Geschichte *Ohne Sünde*, bei der es den größten Detektiv der Welt in die Reihen der Kirche verschlägt, sorgen für Spannung und Spaß, da der Autor hier die Detektivarbeit in den Mittelpunkt rückt. *Über den Dächern von Gotham* ist zwar kein Meisterwerk, dennoch schafft es der Comic aber, mit einigen Highlights beide Fan-Gruppen zu unterhalten. (CD)



BATMAN MEGABAND 2

(COMIC)

Verlag: Panini/DC**Termin:** 19. Juli 2016**Autor:** Tim Seeley, Peter Milligan, Paul Jenkins**Zeichner:** Tim Mandrake, Rafael Albuquerque**316 Seiten****Preis:** 28,- Euro

FAZIT

Unterhaltsame Kurzgeschichtensammlung mit ein paar Höhen, aber auch einigen Tiefen in Sachen Charakterauslegung

»BEFRIEDIGEND

72%

UNFRIEND

Um einer Verwechslung vorzubeugen: 2014 erschien ein Found-Footage-Horrorstreifen namens *Unfriended*, der hierzulande als *Unknown Character* lief. *Unfriend* hingegen heißt dafür in den USA anders – nämlich *Friend Request*. Verwirrt? Gut. Wie dem auch sei: *Unfriend* ist der erste Horrorausflug des deutschen Regisseurs Simon Verhoeven (*Männerherzen*) und erzählt die Geschichte der jungen, allseits beliebten Laura (Alycia Debnam-Carey, *Fear the Walking Dead*), die sich auf Facebook mit der eigenbrötlerischen Marina (Liesl Ahlers) anfreundet. Letztere steigert sich immer mehr in Wahnvorstellungen und beginnt, Laura online zu stalken ... Was wie ein unterhaltsamer Thriller beginnt, nimmt nach rund 30 Minuten eine abrupte Wendung zum Übernatürlichen. Und das ist schade, denn ein altmodischer Psycho-Schocker hätte dem Slasher-Genre mal wieder gutgetan. Als Extras winken übrigens lediglich ein paar Trailer und ein Making-of – allzu spektakulär fällt das Beiwerk also auch nicht aus. (SL)



UNFRIEND

(BLU-RAY)

FSK: Ab 16	Termin: 23. Juni 2016
Regie: Simon Verhoeven	Genre: Horror
Darsteller: Alycia Debnam-Carey, Liesl Ahlers, William Moseley u. a.	
ca. 92 Minuten	Bild: 16:9–2.35:1 Ton: DTS HD 5.1

FAZIT

Netter Horror-Streifen mit einem guten Hauptdarstellerinnen-Duo, aber einem unnötigen Twist in der Mitte des Films

►BEFRIEDIGEND

71%

ROVER RED CHARLIE

Wenn der Name Garth Ennis auf einem Comic steht, kann eigentlich gar nix Schlechtes dabei herauskommen. Schließlich hat der Nordire mit seiner *Preacher*-Reihe bewiesen, dass er kultverdächtige, bitterböse-brutale Geschichten zu erzählen vermag. Hoffen wir nur, dass Seth Rogen nicht wieder auf die Idee kommt, diesen Comic in Serienform zu verhunzen. In *Rover Red Charlie* widmet sich Ennis zusammen mit Crossed-Zeichner Michael DiPascale dem eigentlich überstrapazierten Thema der (Zombie-)Apokalypse. Der Clou allerdings: Der Comic erzählt die Geschehnisse aus der Sicht der drei Hunde Rover, Red und Charlie, die sich fortan damit abfinden müssen, dass sich ihre Fütterer gegenseitig abschlachten, und in den Ruinen der Zivilisation nun das Recht des Stärkeren herrscht. Aus dieser Prämisse spinnt Ennis eine wunderschöne Parabel auf die Unschuld der Tiere und die Grausamkeit des Menschen, vernachlässigt dabei aber natürlich nicht den blutigen, grotesken Horror, der seine *Preacher*-Reihe zum Kult-Hit machte. (SL)



ROVER RED CHARLIE

(COMIC)

Verlag: Panini/DC	Termin: 24. Mai 2016
Autor: Garth Ennis	
Zeichner: Michael DiPascale	

FAZIT

Interessanter neuer Ansatz für ein Zombieapokalypse-Szenario und gleichzeitig eine gelungene klassische Parabel

►SEHR GUT

85%

LOBO MEGABAND

In diesem Megaband, der die ersten 13 Lobo-Comics aus DCs New-52-Serie abdeckt, bekommen wir einen neuen Helden serviert. Der alte chaotische Drecksack, den wir bisher als Lobo kannten, ist nämlich gar nicht Lobo und wird deshalb schon auf der ersten Seite vom echten Lobo gekillt. Und weil wir noch nicht genug Lobo geschrieben haben: Lobo! Der neue Charakter trägt die schwere Bürde, seinen Heimatplaneten Czarnia zerstört zu haben, und verdingt sich als Kopfgeldjäger. Seine Kämpfe sind dabei genauso blutig wie beim alten (Nicht-)Lobo, der Held ist allerdings etwas lahm. Seine Hintergrundstory gab es so oder so ähnlich schon gefühlte tausend Mal. Schade ist auch, dass die Geschichte nicht ganz abgeschlossen ist und viele Handlungsstränge offen gelassen werden. Die Action mit den herrlich garstig gezeichneten Aliens macht dennoch Laune, denn auch der neue Lobo glänzt mit viel Wut und reichlich coolen One-Linern. Den alten Lobo-Draufgänger mit seiner kompromisslosen Art vermissen wir trotzdem ein bisschen. (CD)



LOBO MEGABAND

(COMIC)

Verlag: Panini/DC	Termin: 7. Juni 2016
Autor: Cullen Bunn, Frank Barabie	
Zeichner: Reilly Brown, Robson Rocha, Allison Borges, Cliff Richards	
324 Seiten	Preis: 28,- Euro

FAZIT

Ordentlicher Reboot mit viel stylischer Action und markigen Sprüchen. Der neue Lobo bleibt aber ein bisschen blass.

►GUT

78%

WER IST BLACK PANTHER?

Bereits seit Mitte der 60er-Jahre gibt es den Black Panther, damals von Stan Lee in einer Zeit erschaffen, in der Afroamerikaner in den USA noch um simpelste Menschenrechte kämpfen mussten, in der Muhammad Ali, Martin Luther King und Malcolm X allseits präsent waren. Und da war ein schwarzer Mainstream-Superheld, der kurz darauf sogar den Avengers beitrat, natürlich auch ein symbolisches Zeichen der Solidarität. Mittlerweile ist der Black Panther längst Marvel-Inventar, feierte in Captain Americas drittem Kino-Abenteuer jüngst sein Kino-Debüt und legt 2018 sogar mit seinem eigenen Kinofilm nach. Da die Figur aber hierzulande immer noch etwas unbekannter ist, kommt dieser Comic-Sammelband gerade recht. So wird erzählt, was es mit dem fiktiven, hochentwickelten afrikanischen Land Wakanda auf sich hat und wie der als Black Panther bekannte Bewacher und König des Staates eigentlich bestimmt wird. Damit auch noch ein wenig Action geboten wird, kämpft er gegen eine Söldnertruppe um Klaw und Rhino. (SL)



WER IST BLACK PANTHER?

(COMIC)

Verlag: Panini/Marvel	Termin: 3. Mai 2016
Autor: Reginald Hudlin	
Zeichner: John Romita Jr.	
156 Seiten	Preis: 16,99 Euro

FAZIT

Gelungener Einstieg in die Welt eines hierzulande noch recht unbekannten Superhelden – und eine gute Vorbereitung für den Kinofilm 2018

►GUT

79%

HARDWARE

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

LIGAWO HDMI SWITCH 3:1

Zahltag bei Ligawo: Wer den genügsamen HDMI-Switch sucht, findet ihn zum Beispiel online am besten unter „Ligawo 3080020“.

Zu viele Ausgabegeräte bei zu wenigen AV-Eingängen am Fernseher? Das Problem gab es schon zu Scart-Zeiten und es grasiert auch heute noch in der HDMI-Ära. Die Lösung ist dieselbe geblieben: ein Switch! Will heißen: eine kleine Zusatzbox, an der sich mehrere Eingangskabel anschließen lassen, deren Signale dann per Auswahlsschalter an ein Ausgangskabel weitergereicht werden können. Für den kleinen Geldbeutel und das ebenso kleine Media-Board hat Ligawo hier den 3:1-Switch No. 3080020 im Angebot. Dieser bringt, der Name legt es nahe, drei Eingangsbuchsen mit. An denen können alle denkbaren HDMI-Systeme betrieben werden, sei es die Xbox One, PS4, Wii U, ein HD-Sat-Receiver, Laptop/PC und so weiter. Die Ausgangsbuchse wird mit eurem Fernseher verbunden. Danach genügt ein kurzer Druck auf den Ligawo-Wechselschalter und die kleine Box switcht komfortabel und ohne lästige Kabel-Umsteckerei zwischen den angeschlossenen Geräten durch. Der Switch ist HEVC-H.265-Codec-kompatibel (kann

also HDCP-2.2-Inhalte weitergeben), bewältigt alle üblichen HDMI-Auflösungen bis 1080p bei 60Hz, reicht sogar Ultra-HD-Signale unverfälscht weiter und verfügt über einen eingebauten HDMI-Signalverstärker. Bei den Audioformaten wir ebenfalls rangeklotzt, mit dabei sind LPCM 7.1, DTHD, DD+ oder auch Dolby True HD.

Die Zugkraft der Kabel reicht bereits aus, um den Switch entweder kippen oder wegrutschen zu lassen. Das Gerät selbst hat einfach nicht das nötige Gewicht, um sich zu wehren. In so einem Fall hilft am besten das gute, alte doppelseitige Klebeband – und hier würden Gummifüße dann tatsächlich nur stören. Gut gemacht, Ligawo!

Ready for Klebstoff

Als Erstes fällt der versierte Blick des Hardware-Nerds natürlich auf das Chassis des 3080020. Sehr schön: Ligawo liefert hier kein labbriges Plastik ab; der handliche, kleine Switch wird in einem soliden Metallgehäuse eingefasst. „Handlich“ ist dabei übrigens das Schlüsselwort, mit gerade mal knapp 17 x 6 x 1,7 Zentimetern passt der HDMI-Switch locker in die offene Faust. Auf den ersten Blick unglücklich erscheint dagegen die Unterseite des Ligawo, die schnörkellos und sehr sauber verarbeitet die Metallummantelung der Oberseite und Flanken durchzieht. Natürlich gibt es auch hier ein Lob für die Produktqualität, leider neigt blankes Metall auf Heimkinomöbeln aber gnadenlos zum Wegrutschen. Die berechtigte Frage „Warum bastelt Ligawo da nicht einfach ein paar Gummifüße dran?“ beantwortet man sich selbst, sobald man die insgesamt vier HDMI-Kabel (3 x Input, 1 x Output) und den Netzstecker an der Geräterückseite angeschlossen hat:

„Ich ess nicht viel.“

Im aktiven Zustand zieht der Switch 0,6 Watt, bei einem angeschlossenen HDMI-Kabel 1,1 Watt und bei einem aktiven Signal knapp 1,3 Watt. Selbst bei konstanter Nutzung käme der 3080020 damit auf eine jährlichen Leistung von 11,4 Kilowattstunden – also ungefähr 3,50 Euro. Da schmerzt dann auch der komplett fehlende Ein/Aus-Schalter nicht, zumindest was den Stromverbrauch angeht. Stören könnte man sich in fernsehfreien Zeiten aber an den doch sehr leuchtintensiven blauen LEDs, die den Gerätzustand anzeigen. Selbst das Problem ist mit ein wenig Abtönfolie aber schnell gelöst. Alternativ dazu kann man den Switch aber auch komplett versteckt verbauen – die cleveren Jungs und Mädels bei Ligawo haben ihrem Schützling nämlich nicht nur eine kleine Fernbedienung verpasst (läuft mit CR2025-Knopfzelle), sondern auch gleich noch einen externen, kabelgebundenen Infrarot-Empfänger. Schließt man diesen am Switch an, muss man nur noch einen etwa fingerkuppengroßen, unauffälligen IR-Dongle irgendwo am Media-Bord fixieren. Wer auf den manuellen Umschalter an der Gerätfront und auf die Signal-LEDs komplett verzichten kann, findet so eine sehr schön aufgeräumte HDMI-Switch-Lösung – und das sowohl in der Anschaffung als auch von den Betriebskosten äußerst günstig und unaufdringlich. (BK)

Der **Infrarot-Empfänger** befindet sich direkt im Lieferumfang, der USB-Frontanschluss dient nur dem **Herstellerservice**.



LIGAWO HDMI SWITCH 3:1 3080020

Hersteller Ligawo
Preis ca. € 50,-

FAZIT
Kostengünstig, leicht zu betreiben, versteckt bedienbar, breite Kompatibilität – rundum ein prima Teil.

- [+] Sehr gutes Preis-Leistungs-Verhältnis
- [+] Clevere Infrarot-Lösung
- Leider kein Ein/Aus-Schalter

►SEHR GUT

85%

HYPERX CLOUDX

Den Hardware-Hersteller Kingston kennt man eigentlich eher als Fabrikant von äußerst guten RAM-Riegeln, Flash-Drives und anderen Speichergeräten. Seit ein paar Jahren mischen die Kalifornier jedoch auch mit hervorragend verarbeiteten Headsets

auf dem Audio-Markt mit. Das neueste Modell der sogenannten HyperX-Reihe wurde im Juni veröffentlicht und hört auf den Namen CloudX. Und – so viel sei vorweggenommen – es setzt die hohe Produktions-Qualität der Reihe nahtlos fort. Das Erste, was euch beim Öffnen der Packung entgegenlächelt, ist eine sehr robuste Tasche mit Reißverschluss. Die erinnert nicht nur zufällig an den Hartschalen-Minikoffer des Xbox-One-Elite-Controllers: Das CloudX wurde in Zusammenarbeit mit Microsoft konzipiert und auf die Nutzung mit ebenjener Gamepad ausgerichtet. Ihr könnt das Gerät aber auch ohne Probleme an einen PC und sogar eine PS4 anschließen – tolle Sache für alle Multi-Plattform-Zocker, die eine General-Lösung suchen! Die Anlehnungen an

das Elite-Pad hören aber nicht bei der Aufbewahrungstasche auf: Auch das sehr robuste Kabel (inkl. Steuerungseinheit) sowie die Ersatz-Ohrpolster aus Velours sind optisch an die Xbox One angepasst. Standardmäßig sind übrigens Leder-Polster für die Hörmuscheln verbaut, die eine extrem gute Geräuschunterdrückung bieten. Bei der Velours-Variante dringt natürlich etwas mehr Sound nach außen. Zudem gestaltet sich das Austauschen der Polster etwas fummelig, hier liefern (zugegebenermaßen deutlich teurere) Headsets wie etwa ein Astro weitaus komfortablere Lösungen. Dafür bietet das CloudX tollen Tragekomfort – es ist leicht, nicht zu eng und klasse gepolstert, sodass selbst nach ein paar Stunden alles noch gut sitzt. Nur der straffe Bügel stört mitunter ein wenig.

An der Soundfront bietet das CloudX sehr gute Sprachqualität, aber im Gegensatz zum Vorgänger Cloud II lediglich Stereo-Sound – das Cloud II ermöglichte zumindest am PC dank zwischengeschalteter Steu-

erbox auch virtuelles 7.1 – schade, aber an der Konsole hätte dies ja eh nicht funktioniert. Qualitativ spielt der Sound ebenfalls in der Stereo-Oberklasse mit, kann aber nicht ganz mit den Klassenbesten wie etwa dem Man O'War (siehe unten) mithalten. Dessen Sound klingt noch einmal einen Tick wuchtiger und voller, was sich das CloudX mit seinem klaren Gesamt-Sound und seinen präsenten Bässen aber nicht vorwerfen lassen muss. (SL)

Die Lederpolster lassen sich in einer etwas **hakeligen** Prozedur gegen Kunststoff-Polster austauschen.



RAZER MAN O'WAR TOURNAMENT EDITION

Blizzards Overwatch ist mittlerweile in aller Munde und selbst gute zwei-einhalb Monate nach Release noch immer ein absoluter Dauerbrenner. Hardware-Hersteller Razer will nun dafür sorgen, dass die kurzweilige

Online-Ballerei bald auch in aller Ohren ist. Denn: Mit der Tournament Edition brachten die Kalifornier just eine auf Overwatch ausgelegte, kabelgebundene Version ihres kabellosen PC-Headsets Man O'War heraus. Und die hat es wahrlich

in sich. Fangen wir ausnahmsweise mal mit dem Sound an: Der fällt extrem wuchtig und basslastig aus und eignet sich damit hervorragend für Shooter und andere actionreiche Spiele. Allerdings fehlt es etwas an Dynamik, was vor allem dann auffällt, wenn ihr mit dem Headset auch Filme schauen oder Musik hören wollt – aber dafür ist das Gerät ja auch nicht ausgelegt. Im Vergleich zur PC-Variante

wird euch hier allerdings lediglich Stereo-Sound geboten, dafür fällt die Tournament Edition auch 70 Euro billiger aus. Und funktioniert zudem problemlos an einer Konsole, indem ihr den Klinkenstecker einfach in euren Controller stöpselt. Besonders schick: Die Erkennungs-melodien bzw. -Sprachsamples der Ultimate-Fähigkeiten in Overwatch werden vom Headset herausgefiltert und in erhöhter Lautstärke wiedergegeben. Äußerst praktisch, um sich im Eifer des Gefechtes nicht von einem McCree'schen „It's High Noon“ überraschen zu lassen. Zudem sorgt die fabelhafte Geräusch-Isolation dafür, dass kaum ein Mucks nach außen dringt und ihr selbst in den hitzigsten Gefechten niemand mit eurem Spiele-Sound stört.

Bei der Verarbeitung gibt es ebenfalls überhaupt nichts zu meckern. Das Mikrofon sorgt für klaren Sprach-Chat, die Kontroll-einheit am erfreulich langen Kabel lässt euch komfortabel Lautstärke und Mikrofonstummschaltung

Die Verarbeitung ist neben dem tollen Stereo-Sound die **größte Stärke** von Razors Man O'War.



regeln – nicht selbstverständlich bei analogen Konsolen-Headsets. Schlichtweg fantastisch ist zu-dem der Tragekomfort. Das Man O'War wiegt gerade mal runde 300 Gramm, der Bügel ist gut gepols-tert und die übergroßen Ohrmu-scheln sitzen selbst bei unseren riesigen Quadratschädeln perfekt und lassen sich für noch bessere Anpassung ein wenig zu den Sei-ten drehen – top! (SL)

RAZER MAN O'WAR TOURNAMENT ED.

Hersteller Razer
Preis ca. € 130,-

- + Sehr hochwertige Verarbeitung
- + Wuchtiger Sound, Overwatch-Features
- Für ein Stereo-Headset recht teuer

FAZIT
In der Anschaffung ist das Man O'War nicht günstig, dafür das wohl beste Stereo-Headset auf dem Markt.

»AUSGEZEICHNET 91%

LESERBRIEFE

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

LESERBRIEF DES MONATS

GAMESCOM-TREFFEN?

Hallo Lukas und Rest,

das ist mein erster Leserbrief, den ich jemals schreibe – nicht nur euch, sondern generell in meinem Leben. Euer Heft lese ich aber schon seit fast fünf Jahren und ihr macht eine klasse Arbeit! Ich finde es schön, dass ihr euch – inzwischen ja schon wieder eine ganze Weile – entschlossen habt, auch die Gesichter der Redakteure zu zeigen, etwa bei den manchmal abgedruckten Meinungskästen oder auf der Teamseite. Ich finde, damit fällt es leichter, eine Verbindung zu euch herzustellen und aufgrund der Vorerfahrung mit einem Schreiber abzuschätzen, ob ein getestetes Spiel für einen selbst geeignet ist oder nicht. Ich begrüße auch den relativ frischen Neuzugang Chris sowie den neuen Mann am Ruder Sascha! Schade, das Ben weg ist, aber es ist schön zu wissen, dass er dem Heft als freier Autor erhalten bleibt. Der Haupgrund, warum ich euch schreibe, ist die Frage, ob es möglich sein wird, euch auf der Gamescom 2016 zu treffen. Würde gerne einmal mit euch über die Xbox philosophieren :-)

Paul P.

Lukas: Hi Paul! Danke für deinen netten Brief :-) Wir werden tatsächlich auf der Gamescom einen Lesertreff abhalten, bei dem du dich mit den Redakteuren austauschen kannst: Do, 18., und Fr, 19. August um 16.00 respektive 14.00 Uhr am Stand C028 in Halle 8.1.



Auf der Gamescom könnt ihr mit dem XBG-Team plaudern.



Far Cry Primal ist nicht sonderlich schwer und somit bestens für Xbox-Neuankömmlinge wie unsere Leserin Sandra geeignet.

SUPERNETTE NEO-LESERIN!

HALLO LIEBES TEAM,

ich wollte euch einfach mal danke sagen für so ein tolles, gelungenes Magazin. Kurz zu mir; ich bin 28 und ganz frisch im Gamer-Leben angekommen. Als Kind hat es finanziell nur zum Game Boy gereicht (*Pokémon!*) und bei Freunden wurde auch nur sehr selten mal an den Konsolen gespielt. Infiziert hat mich in 2011 mein damaliger Freund mit seiner Xbox 360 und *Skyrim*. Auch *Halo* und *Bioshock* habe ich gespielt, aber am tollsten fand ich *Skyrim* und die schöne Geschichte und Grafik. Ich merkte schnell: Das gefällt mir! Ich habe aber noch weitere fünf Jahre gebraucht, mir endlich meine eigene Konsole zuzulegen. Ich hatte Angst, zu schnell das Interesse zu verlieren. Die Xbox hat mich überzeugt, da ich damals absolut super mit dem Controller klargekommen bin und sie Audio-CDs, DVDs und Blu-rays abspielt. Zu der Konsole musste ich mir natürlich *The Witcher* kaufen, da es mich an *Skyrim* erinnert hat (im weitesten Sinne). Für mich als „Wiedereinsteiger“ kam es mir ein bisschen schwer vor. Ich habe dann aber *Far Cry Primal* entdeckt und konnte im Laden nicht daran vorbeilaufen. Stellt euch meine Freude vor, als ich einige Tage später euer Magazin mit einem Artikel zu *Primal* entdeckt habe und zugreifen musste! Sofort habt ihr mich überzeugt und als Leserin gewonnen. Sehnsüchtig habe ich die neue Ausgabe erwartet. Ich finde den Stil, in dem die einzelnen Beiträge geschrieben sind, einfach toll. Man kann lachen, man fühlt sich gut informiert und ihr geht auch auf alle Arten von Spielern ein. Die Screenshots, die Zusammenfassung und die

Kästen, in denen auf einzelne Aspekte eingegangen wird, sind sehr informativ! Es versteht sich von selbst, dass ich inzwischen ganz verliebt bin in meine Xbox und auch selbst merke, dass ich mit jedem Mal Spielen etwas besser werde. Trotzdem finde ich es gut, wenn ihr etwa erwähnt, dass ein Spiel eher für noch nicht so erfahrene Spieler besser geeignet ist. Das empfinde ich persönlich als sehr hilfreich und gar nicht herablassend oder negativ. *Far Cry Primal* zum Beispiel ist, wie ihr erwähnt habt, nicht so schwer wie manch andere Spiele, jedoch bin ich froh, nach fünf Jahren ohne Xbox mit solch einem Spiel wieder eingestiegen zu sein ins Xbox-Leben. Denn so jemand wie ich braucht Motivation, um dabei bleiben zu wollen, und möchte nicht überfordert sein und alles hinschmeißen nach einem Spiel :) In eurer aktuellen Ausgabe hat mich die Antwort auf den Leserbrief des zwölfjährigen Severin ganz doll gefreut. Ihr geht wirklich auf eure Leser ein, egal in welchem Zusammenhang; egal wie alt die Leser sind. Ihr seid auch das einzige Magazin, dass ich in deutscher Sprache lese. Es wird wohl nicht mehr lange dauern, bis ich euer Magazin abonniere ;) Liebe Grüße aus Berlin!

Sandra

Lukas: Mann, Sandra, du machst uns ja richtig verlegen :-) Danke für die wirklich ganz, ganz tollen Worte! Wir sind froh, dass du nicht nur die Xbox- und Videospiele-Welt für dich entdeckt hast, sondern auch unheimlich stolz, dich als Leserin unseres Magazins begrüßen zu dürfen! Zu wissen, dass unsere Arbeit so geschätzt wird, ist uns eine gewaltige Ehre. Wir bemühen uns, dass du zufrieden bleibst :-)

POSTADRESSE

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

E-MAIL

xbg.leserbriefe@computec.de

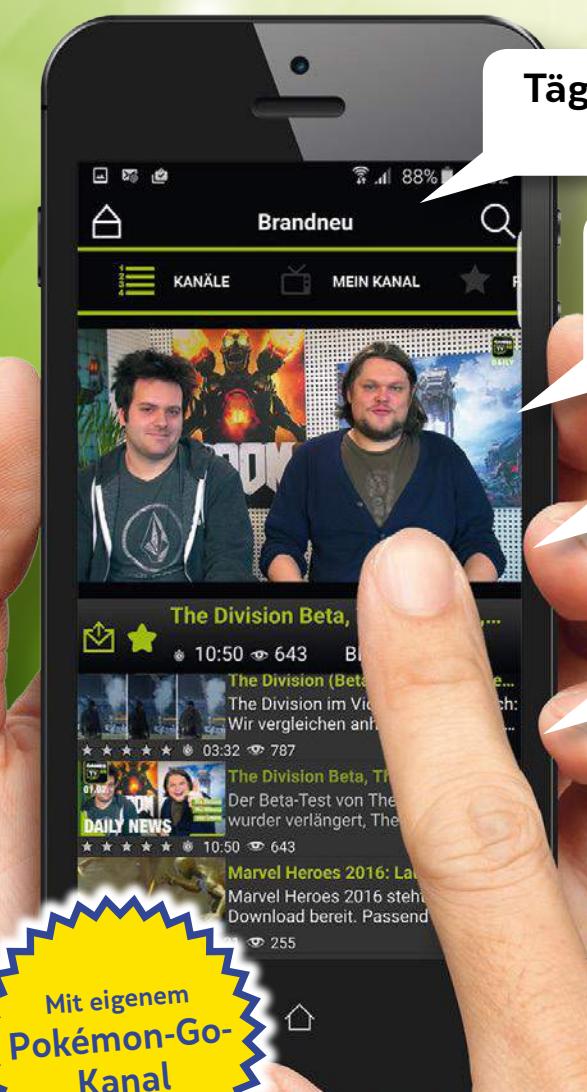
DIE VIDEO-APP FÜR GAMER

GAMES

Kostenlos



24



Tägliche & wöchentliche
News-Show!

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

Die besten Kino-Trailer

Über 20.000 Videos
in der Datenbank!

DAS SAGEN
DIE USER:

»Wunderbar! Habt ihr gut gemacht!«

»Top! Weiter so und danke!«

»Super App für Videospelfans. :-)<«

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

SCHON
ÜBER
160.000
USER!

Erhältlich im
App Store

Downloaden im
Windows Store

JETZT BEI
Google Play

www.gamestv24.de

XBOX-INDEX

Der ultimative Leitfaden für One- und 360-Spiele

Action
Adventure
Beat'em Up
Diverse

= ACT
= ADV
= BEU
= DIV

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

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

* = Importspiel (k) = benötigt Kinect

(One) = Xbox-One-Spiel

TITEL	SPIELER	GENRE	USK	LIVE	TEST IN	DIREKT-KAUF	WERTUNG	FAZIT
Ace Combat 6: Fires of Liberation	1-16	ACT	12	ja	1/08	-	82%	Braucht etwas für den Kickstart, brennt aber mit Freunden enorm lange.
Ace Combat: Assault Horizon	1-16	ACT	16	ja	7/11	-	88%	Dank Mach 3 ganz vorne mit dabei!
Air Conflicts: Secret Wars	1-4	ACT	12	ja	6/11	-	65%	Bliebt 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%	Soldier Straßenracer und ganz klar eine der besseren TV-Umsetzungen.
Alarm für Cobra 11: Das Syndikat	1-4	RSP	12	-	4/11	-	65%	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%	Inhaltlich ein Ausflug in eine verstörte Traumwelt, spielerisch normaler Alltag.
Alice: Madness Returns	1	ACT	16	-	5/11	ja	70%	Eine dritte Lackschicht macht ein Auto zwar schöner, aber nicht unbedingt besser.
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%	Hässliche Grafik-Eitelkeit trifft muskelbeackteten 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 richtig moe. Komplexe Klopfer mit viel dahinter.
Arcania: Gothic 4	1	RPG	12	-	1/11	-	68%	Es schmerzt zu sehen, was aus diesem ehrgeizigen Spiel wurde.
Are You Smarter Than A 5th Grader? Game Time*	1-4	SIM	n.n.b.	ja	6/10	-	39%	Ein Fünfklässler würde es im Regal stehen lassen.
Armored Core 4 *	1-8	ACT	n.n.b.	ja	4/07	-	79%	Kompromisslose Action mit Schwächen in Kür & Storyline.
Armored Core: For Answer	1-8	ACT	12	ja	7/08	-	70%	Kurzweiliger Action-Intensivkurs, auch für Neulinge.
Army of Two: The Devil's Cartel	1-2	ACT	18	ja	7/13	ja	73%	Brutal ehrlicher Kopf-Shooter mit Action, Action und nochmal Action. Zu zweit macht's schon Laune!
Ashe Cricket 2009	1-4	SPS	0	ja	6/09	ja	70%	Etwas nüchtern, aber kompetenter Cricket-Import.
Assassin's Creed Chronicles: India (One)	1	ACT	16	-	3/16	ja	63%	Auch im zweiten Anlauf bleibt Assassin's Creed Chronicles in mehreren wichtigen Punkten ausbaufähig.
Assassin's Creed IV: Black Flag	1-8	ACT	16	ja	1/14	ja	79%	Den genialen Elementen zur See wird durch alte Laster der Wind aus den Segeln genommen.
Assassin's Creed (One)	1	ADV	16	-	1/16	ja	87%	Versprechen eingeholt: 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 Abwehrungsreichtum.
Assassin's Creed: Unity (One)	1-4	ACT	16	ja	1/15	ja	87%	Erstrahlt auf der One nicht nur im neuen Glanz, sondern poliert auch das Spielprinzip ordentlich auf.
Assassin's Creed 3	1-8	ACT	16	ja	12/12	-	79%	In jeder Hinsicht eine positive Überraschung.
Assassin's Creed II	1	ACT	16	-	1/10	ja	90%	Starke Spielwelt & Seegeschichte treffen auf technische Unzulänglichkeiten bei Grafik und Gameplay.
Assassin's Creed: Brotherhood	1-8	ACT	16	ja	1/11	ja	90%	Ein gelungenes Attempt auf die Langeweile. Ezio fesselt an die Konsole.
Assassin's Creed: Revelations	1-6	ACT	16	ja	1/12	-	88%	Dank frischem Gameplay und Multiplayer deutlich mehr als eine Erweiterung.
Asura's Wrath	1	ACT	16	-	3/12	-	81%	Tolles Spiel, doch muss ein neuer Held her. Schnell!
Attack of the Movies 3D *	1-4	ACT	n.n.b.	-	5/10	-	35%	Viel Zorn, viel Barmherzigkeit. Der Rachefeldzug ist schön anzusehen und leicht zu spielen.
Avatar: Das Spiel	1-16	ACT	16	ja	1/10	ja	81%	Steht in den USA im Regal und darf auch bleiben.
Avatar: Die Erde brennt	1-2	BEU	12	-	2/08	-	56%	Kurzweiliger Action-Intensivkurs, auch für Neulinge.
Backbreaker	1-4	SIM	0	ja	5/10	ja	79%	Gut gestraffter Nachfolger, der immer noch einen Nachfolger braucht.
Baja: Edge of Control	1-10	RSP	0	ja	7/08	-	70%	Im Football brechen Knochen - hier wird es richtig gut simuliert.
Band Hero	1-8	GSK	0	ja	1/10	-	83%	Das beste Fahrwerk nützt nichts, wenn der Motor patzt...
Banjo Kazooie: Schraube locker	1-2	ACT	6	ja	1/09	ja	80%	Die Teenie-Ableger für Kids mit (zu) viel Taschengeld.
Baphomets Fluch 5	1	ADV	12	-	11/15	ja	82%	Legungenes Comeback des Jump'n'Run-Duos. Originell und witzig.
Bass Pro Shops: The Hunt *	1-2	SIM	n.n.b.	-	6/10	-	53%	Ein würdiger Nachfolger für den zweiten Teil. Auf ganzer Linie ein Erfolg und eine echte Überraschung.
Bass Pro Shops: The Strike *	1-2	SIM	n.n.b.	-	5/10	-	51%	Erhölt die Viecher, sie werden es euch danken!
Batman: Arkham Asylum	1	ACT	16	-	6/09	ja	91%	Nur war für genügsame Angler mit vieeeeel Zeit.
Batman: Arkham City	1	ACT	16	-	7/11	-	90%	Eine der besten Comic-Umsetzungen seit Langem. Batman in Bestform!
Batman: Arkham Knight (One)	1	ACT	16	-	9/15	ja	85%	Der Schrecken, die Nacht durchflattert. Der Spielspaß, der nie versiegt.
Batman: Arkham Origins	1-8	ACT	16	ja	1/14	-	87%	Ein gelungenes, supersaturnisches Finale der Arkham-Reihe. Nur das allgegenwärtige Battmobiel nervt.
Battle Fantasia	1-2	BEU	12	ja	3/09	-	78%	Komm (ideen-)technisch nicht ganz an seine Vorgänger ran, darf aber keinem Batman-Fan fehlen!
Battle vs. Chess	1-2	STG	6	ja	4/11	-	86%	Hübscher Appetizer zum Einstieg in das Beat'em'-Up-Welt.
Battle Worlds: Kronos (One)	1	STG	12	-	7/16	ja	70%	Prima Show, Prima Basis. Prima Inhalt. Mehr geht fast nicht.
Battleborn (One)	1-10	EGO	12	ja	7/16	ja	80%	Anspruchsvolle Klon-Strategie mit richtig gutem Umfang, kleinen KI-Problemen und nerviger Steuerung.
Battlefield 2: Modern Combat	1-24	EGO	16	ja	3/06	ja	81%	Die MOBA-Modi sind klasse, der Rest eher durch Schnickschnack. Insgesamt ein wirklich feines Games.
Battlefield 3	1-24	EGO	18	ja	1/12	-	90%	Für Einzelspieler okay, für Mehrspieler excellent!
Battlefield 4	1-24	EGO	18	ja	1/14	ja	84%	Die Schlacht tob't - worauf wartet ihr noch?
Battlefield: Bad Company	1-24	EGO	16	ja	5/08	ja	84%	Der Multiplayer ist klasse, doch die Kampagne erweist sich als uninspiriert.
Battlefield: Bad Company 2	1-24	EGO	16	ja	3/10	ja	89%	Unterhaltsamer Militär-Shooter mit guter Engine. Der Multiplayer ist mager.
Battlefield: Hardline (One)	1-66	EGO	18	ja	5/15	ja	76%	Feuer auf allen Rohren auf Modern Warfare 2.
Battlegrounds: Midway	1-8	STG	12	ja	3/07	ja	76%	Netter, aber selten zu Ende gedachter Cop-Thriller mit einem Multiplayer zwischen Battlefield und CS.
Battlegrounds: Pacific	1-4	STG	12	ja	4/09	ja	83%	Strategisches Kriegsspiel mit viel Potential. Leider nicht ausgeschöpft.
Bayonetta	1	ACT	18	-	2/10	ja	90%	Total! Total! Midway ist ausgeschaltet. 80er Bereich erobert.
BDF Manager 2007	1-2	SIM	0	-	1/07	-	86%	Verzaubert die Spielerherzen. Bayonetta legt die Konkurrenz über Knie.
Beautiful Katamari	1-4	GSK	0	ja	3/08	ja	75%	Lässt sich fix bedienen, erleichtert den Einstieg und bietet viel Taktik.
Bee Movie: Das Game	1-2	ACT	0	-	2/08	ja	73%	Schwärmelnde Umsetzung eines tollen Spieles. Sollte man mal erlebt haben.
Beijing 2008	1-8	SPS	0	ja	6/08	-	68%	Freizeitiger Mix aus Flugshow und Kinder-Unterhaltung.
Ben 10 Alien Force: Vilgax Attacks	1	ACT	6	-	7/10	-	62%	Ohne olympischen Hype bleibt nicht mehr viel übrig.
Ben 10: Cosmic Destruction	1	ACT	12	-	1/11	-	61%	Dünnes Ben-10-Superhelden, aber sehr schön dekoriert.
Beowulf: The Game	1	ACT	18	-	1/08	-	78%	Fans finden mehr als 10 gute Gründe, um Ben auch hier zu mögen!
Big Bumpin'*	1-4	RSP	n.n.b.	ja	2/07	-	32%	Motivierender Metzler im Stil von God of War. Ruhig mal reinschauen.
Binary Domain	1-10	ACT	16	ja	3/11	-	70%	Der Spielspaß fährt hier voll in die Bände.
Bionic Commando	1-4	ACT	18	ja	4/09	ja	84%	Interessante Spieldielen im Clinch mit penetranten Spaßbremsen. Netter Versuch.
Bionic Heroes	1	ACT	0	-	2/07	-	64%	Kein Megahit, aber sehr unterhaltsame Action. Operation Remake geplündert.
Bioshock	1	EGO	18	-	6/07	ja	96%	Wie erwarten: Für Bionic-Nerds wohl noch ganz okay.
BioShock 2	1-10	EGO	18	ja	2/10	ja	90%	Düster, beklemmend und phantastisch orchestriert. Absoluter Pflichtkauf!
BioShock Infinite	1	EGO	18	-	5/13	-	90%	Erzählstil, Kampfsystem, Stimmung - alles top. Bloß fehlen die Überraschungen.
Birds of Steel	1-16	ACT	16	ja	3/12	-	77%	Historisch und grafisch detailverliebt. Kurzweilige Luftkampf-Aktion.
Black College Football Experience *	1-2	SPS	n.n.b.	-	5/10	-	48%	Mache keine Europareise und ziehe keine Topwertung ein.
Bladestorm: Der Hundertjährige Krieg	1-10	EGO	16	ja	1/08	-	82%	Ihr durft ruhig mal einen Blick riskieren. Gebt den Aliens eine Chance.
Bladefire: Calamity Trigger	1-2	BEU	12	ja	3/11	-	74%	Als sich so ja liebenswürdig, doch Ayumi zickt zu oft herum.
Bladefire: Continuum Shift	1-2	BEU	12	ja	1/11	ja	93%	Starker Vorzeige-Prügler, denn eine große Zukunft bevorsteht.
Blazing Angels: Secret Missions of WWII	1-16	ACT	12	ja	6/07	ja	84%	Gutes wird noch besser. Die Perfektion ist zum Greifen nah.
Blazing Angels: Squadrons of WWII	1-16	ACT	12	ja	3/06	ja	84%	Luftkampf gegen Wunderwaffen: Die Rotoren blasen frischen Wind zu uns.
Blitz: The League	1-2	SPS	16	ja	4/07	-	72%	Keine Neuerungen außer verbesserte Optik. Spaß macht's trotzdem!
Blitz: The League II	1-2	SPS	16	ja	1/09	-	61%	Ein Stixpack-Starkbier zwischen dem sonst üblichen Football-Schampus.
Blood Bowl	1-2	SPS	12	ja	1/10	ja	75%	Warhammer-Fans freuen sich auf den Anstoß. Dem Rest ist es zu undurchsichtig.
Blood Bowl 2	1-2	STG	12	ja	11/15	ja	78%	Sturm mit Wucht nach vorne – und prallt dann von einer Technik-Barrikade ab. Spielerisch aber superb.
Blood Stone 007	1-16	ACT	16	ja	1/11	-	71%	Bond ist ein Kinoheld. Auf der Konsole will's nicht mehr so recht klappen.
Blue Dragon	1	RPG	12	-	6/07	-	74%	Gut gemeintes, aber arg uninspiriertes Nippon-RPG.
Blur	1-20	RSP	12	ja	5/10	ja	87%	Zwischen Aggression und Geschwindigkeitsrausch - Adrenalin pur!
Bodycount	1-12	EGO	18	ja	7/11	-	62%	Saubere Ballerbasis, die eigene Ideen mitbringt, aber nicht auslotet.
Bolt: Ein Hund für alle Fälle	1	JNR	12	-	2/09	ja	73%	Hündchen mit angenehm aggressiver Identitätsstörung
Bomberman: Act Zero	1-8	ACT	12	ja	1/07	-	27%	Ach du Schande, was ist das denn? NextGen ersetzt keinen Spielspaß, Leute.
Borderlands	1-4	EGO	18	ja	7/09	ja	86%	Ein verdammt cooler Geheimtipp: Ego-Roleplaying-Spaß mit kleinen Macken.
Borderlands 2	1-4	EGO	18	ja	12/12	-	85%	Spieleisch und gestalterisch praktisch inhaltsgleich mit dem genialen Vorgänger.
Borderlands: Add-On Doppelpack	1-4	EGO	18	ja	4/10	ja	78%	1,5 Add-ons zum vernünftigen Preis. Geht in Ordnung.
Borderlands: The Pre-Sequel (One)	1-4	ACT	18	ja	1/15	ja	82%	Nur ein kleiner Teil der Serie, aber ihr werdet mit Sicherheit euren Spaß damit haben!
Bound by Flame	1	RPG	16	-	7/14	ja	55%	Langweilig inszeniertes RPG mit rauhneigiger Aufmachung, blöden Dialogen und schwachem Kampfsystem.

TITEL	SPIELER	GENRE	USK	LIVE	TEST IN	DIREKT-KAUF	WERTUNG	FAZIT
Brave: A Warrior's Tale	1	ADV	6	-	7/09	-	42%	Im wahrsten Sinne des Wortes ein reines Kinderspiel.
Brink	1-16	EGO	16	ja	5/11	-	80%	Eines müsst ihr wissen: Offline zu gehen, bedeutet für Brink Herzstillstand.
Brothers in Arms: Hell's Highway	1-20	EGO	18	ja	7/08	ja	82%	Freunde des Genres rufen "Curahell!" Der Rest wirft den Karabiner ins Korn.
Brunswick Pro Bowling (k)	1-4	SPS	0	-	4/11	-	50%	Viel Bowling-Potenzial trifft auf wenig Durchschlagskraft.
Brutal Legend	1-8	ACT	18	ja	7/09	-	85%	Versotete Coop-Battle-Hymn mit einem richtig dicken Schuss Humor.
Bullet Witch	1-2	ACT	18	ja	3/07	-	49%	Das war wohl nix! Für Irash-Fans vielleicht ganz interessant.
Bulletstorm	1-4	EGO	18	ja	3/11	ja	84%	Spielt sich wie ein langer Trick den Hintern. Brutal-Klamauk für Gamer mit Humor.
Bully: Die Ehrenrunde	1-2	ACT	16	-	3/08	ja	86%	Jimmy gehört eher in den Knast als in die Schule. Doch nicht bei uns.
Burnout Paradise: The Ultimate Box	1-8	RSP	12	ja	3/09	-	92%	Das ist wirklich das "ultimate" Rennspiel-Erlebnis!
Burnout: Paradise	1-8	RSP	12	ja	2/08	ja	89%	Criterion holt alles aus der beliebten Rennspiel-Serie raus. Hut ab!
Burnout: Revenge	1-6	RSP	12	ja	3/06	ja	92%	Von O auf 200 in drei Sekunden: Burnout Revenge rast allen davon!
Cabela's African Safari *	1	ACT	n.n.b.	-	2/09	-	42%	Nicht nur der Löwe schlift heut' Nacht.
Cabela's Big Game Hunter 2008 *	1	SIM	n.n.b.	-	2/08	-	55%	Leicht frischter Cabela-Neulingsteiger mit traditionellen Problemen.
Cabela's Dangerous Adventures	1	ACT	12	-	4/09	-	52%	Jägermeister. Denn manche Hirschhaut erträgt man nur blau.
Cabela's Dangerous Hunts 2011	1-4	ACT	16	-	5/11	ja	60%	Obacht! Aggressive Ente im Anflug!
Cabela's North American Adventures *	1-4	SPS	n.n.b.	ja	7/10	-	58%	Cabela entdeckt ganz zaghaft Features von vor fünf Jahren.
Cabela's Outdoor Adventures *	1	SIM	n.n.b.	-	5/10	-	62%	Cabela jagt den Mittelweg aus Tempo und Simulation.
(Call of Duty 2	1-16	EGO	18	ja	1/06	ja	85%	Ziegt ansatzweise, was die Xbox leisten kann.
(Call of Duty 3	1-16	EGO	18	ja	1/07	ja	88%	Das kracht, rummt und sieht verdammt gut aus. Volltreffer!
(Call of Duty 4: Modern Warfare	1-12	EGO	18	ja	1/08	ja	93%	Aus dem Weg. Master Chief! Hier kommt der Shooter des Jahres!
(Call of Duty: Advanced Warfare (One)	1-18	EGO	18	ja	1/15	ja	77%	Der Mehrspieler-Part weiß durch einige intelligente Design-Entscheidungen zu gefallen, Solo suckt aber.
(Call of Duty: Black Ops	1-18	EGO	18	ja	1/11	ja	89%	Der Kaller Krieg mit heißer CoD-Präsentation.
(Call of Duty: Black Ops 2	1-18	EGO	18	ja	12/12	-	82%	Typisch Call of Duty: Kurz, intensiv und spaßig, aber auch technisch und spielerisch veraltet.
(Call of Duty: Black Ops 3 (One)	1-18	EGO	18	ja	1/16	ja	88%	Ein Call of Duty mit einer unerwartet interessanten Handlung – gefällt uns deutlich besser als die Vorgänger.
(Call of Duty: Ghosts	1-12	EGO	18	ja	1/14	ja	87%	Im Multiplayer genauso unterhaltsam wie die Vorgänger, auch die Kampagne kann sich sehen lassen.
(Call of Duty: Modern Warfare 2	1-18	EGO	18	ja	1/10	ja	89%	Enttäuscht in manchen Punkten, ist aber ein riesiger Megaspäß.
(Call of Duty: Modern Warfare 3	1-18	EGO	18	ja	1/12	-	89%	Furose Achterbahnfahrt mit einer feurigen 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. Den Patrioten fehlt etwas an Biss.
Carnival Games: In Aktion! (k)	1-2	GSK	0	-	4/11	-	60%	Eine Eintrittskarte ins Phantasialand kostet dasselbe, bringt aber mehr Spaß.
Cars	1-2	RSP	0	-	2/07	ja	69%	Grafisch leicht aufgebohrte Xbox-Fassung mit denselben Problemen.
Cars: Hook International	1-2	RSP	0	-	2/08	-	68%	Gaudi-Racer für die jungenen 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 Kampfproblemen 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%	Dirkt an die Spitze: Colin McRae bleibt der Rally-Champion!
Colin McRae: DIRT 2	1-8	RSP	6	ja	6/09	-	93%	Das bislang vollendete Offroad-Paket. Durfte schwer zu toppen sein.
College Hoops 2K8 *	1-4	SPS	n.n.b.	ja	2/08	-	80%	Beste Teil der vielleicht besten College-Basketball-Serie.
Command & Conquer 3: Kanes Rache	1-4	STG	16	ja	5/08	-	86%	Kane ist zurück und mir ihm unser Spielspaß in 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 Kop ab nicht ganz verloren.
Crash of the Titans	1-2	JNR	12	-	1/08	ja	67%	Kurzweiliger Spring-Schläger, der schnell abflacht.
Crash: Herrscher der Mutanten	1-2	JNR	6	-	1/09	ja	75%	Klassisches Jump'n Run, das seine technischen Schwächen einfach weggrinst.
Create	1	GSK	0	-	1/11	-	75%	Bauklötzen stapeln war gestern, heute wird kreieren!
Crossboard 7	1-2	SPS	6	-	1/11	-	58%	Boardspiel mit möglichem Ümfang, 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 Videospielmärkt. – 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 abtacken 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-Potatos versprühen 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. Teufisch gut!
Dark Messiah of Might & Magic: Elements	1-10	RPG	18	ja	2/08	-	83%	Eher war für Fans mittlerender Action als für Spitzohr- und Fußhaarträger.
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%	Perfektes Beispiel für: gute Idee, miserabile Umsetzung.
Darkest of Days *	1	EGO	n.n.b.	-	5/10	-	32%	Fette Comic-Action mit mächtig dickem Schwert.
Darksiders	1	ACT	18	-	2/10	ja	84%	THQ lässt uns mit jedem Spaß am Entdecken entdecken.
Darksiders 2	1	ACT	16	-	10/12	-	85%	Space Opera für Liebhaber eines klassischen Science-Fiction-Themas.
Darkstar One: Broken Alliance	1	SIM	12	-	5/10	ja	70%	Kann trotz kurzer Dauer nicht das hohe Anfangsniveau erreichen.
Das Bourne Komplott	1	ACT	18	-	5/08	-	76%	Faszinierendes Farbspiel mit tollen Konzept.
de Blob 2	1-2	JNR	6	-	2/11	ja	87%	Optisch super, spielerisch stark und (noch) konkurrenzlos. Zugreifen!
Dead or Alive 4	1-16	BEU	16	ja	2/06	-	90%	Der beste Teil der DoA-Serie bleibt sich selbst treu, scheut sich aber nicht vor Feintuning.
Dead or Alive 5	1-4	BEU	16	ja	12/12	-	88%	Die umfangreichste und wohl auch beste Version des Spiels, mittlerweile aber technisch etwas veraltet.
Dead or Alive 5: Last Round (One)	1-16	BEU	16	ja	5/15	ja	86%	Es sieht gut aus, aber innere Werte sind mit der Lupe zu suchen.
Dead or Alive: Xtreme 2	1-4	SIM	12	ja	2/07	-	72%	Toller Survival-Horror, der euch den Schlaf raubend wird.
Dead Space	1	ACT	18	-	7/08	ja	88%	Im Weltall hört niemand eure Freudenschreie. Toll gemacht Action-Horror!
Dead Space 2	1-8	ACT	18	ja	2/11	-	90%	Phänomenale Technik, tolle neue Ideen: Trotz des Weltraum-Vakuums geht Isaac nicht die Luft aus!
Dead Space 3	1-2	ACT	18	ja	3/13	-	90%	Trotz Wilder See kein Wellebrecher.
Deadliest Catch: Alaskan Storm *	1-8	SIM	n.n.b.	ja	2/11	-	51%	Investiert das Geld lieber in einen Krabbencocktail.
Deadliest Catch: Sea of Chaos *	1-8	GSK	n.n.b.	-	2/11	-	34%	Kaum zu steuern Reise ins Horror-Herz der verwirrenden Töne.
Deadly Premonition	1	ADV	18	-	1/11	ja	61%	Eine paar gute Ansätze, zu weiten Teilen aber eine Standard-Filmumsetzung.
Deadpool	1	ACT	18	-	9/13	ja	81%	Humorvoller Kampf 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%	Zauberhafter Shoot'em Up auf der Suche nach Herausforderungen.
Def Jam: Rapstar	1-2	GSK	0	-	1/11	-	80%	Ist ja hammer-hammerhart, da ist Einges am Start! Zumdestin in musikalischer Hinsicht.
Def Jam: ICON	1-2	BEU	18	ja	3/07	-	86%	Rapper vermöbeln mit Sound und Stil: Zugreien 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%	Allerhöchstes 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, capito? Und das tut der Pate.
Der Unglaubliche Hulk	1	ACT	12	-	5/08	-	68%	Nicht alles Grüne ist gut für seine Umwelt.
Destiny (One)	1-12	EGO	16	ja	11/14	ja	82%	Die Shooter-Revolution bleibt aus. Spaß macht Bungies erster Ausflug in die MMO-Welt aber auf jeden Fall!
Destroy All Humans!: Der Weg des Furons	1-2	ACT	16	-	3/09	ja	38%	So wird das nichts mit der UFO-Sekte.
Deus Ex: Human Revolution	1	ACT	18	-	6/11	-	91%	Atmosphärisch starker Sci-Fi-Thriller, der 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 Superkñller, aber einguter Titel aus dem Hause Capcom.
Devil May Cry 4: Special Edition (One)	1	ACT	16	-	9/15	ja	81%	Die sieben Jahre sind nicht spurlos an Dante vorbeizogen, das Kampfen hat er aber immer noch drauf.
Diablo 3	1-4	ACT	16	ja	11/13	ja	84%	Hoffentlich wird das suboptimalen Balancing noch gepacht – dennoch ein klasse Hack & Slay.
Diablo 3: Ultimate Evil Edition (One)	1-4	RPG	16	ja	11/14	ja	89%	Das Spiel hat einen schenkl in seinen Bann gezogen und lässt einen dann 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%	Die Legende kann viel, aber eben keinen Zusatzschal ankleben.
Die Simpsons: Das Spiel	1-2	JNR	12	-	1/08	-	70%	Zündet einmal richtig, danach hat es sich ausgelacht.
Die Sims 3	1	SIM	6	-	1/11	-	80%	GZS 3.0 jetzt auch für Konsole. Immer noch spannend anzusehen.
Die Sims 3: Einfach tierisch	1	SIM	6	-	1/12	-	78%	Nicht für die Katz', aber doch recht teuer.

TITEL	SPIELER	GENRE	USK	LIVE	TEST IN	DIREKT-KAUF	WERTUNG	FAZIT
DIRT 3	1-8	RSP	6	ja	5/11	ja	92%	Gewohnt erstklassige Schlammeschlacht mit neuen Ideen und alten Stärken.
Dirt Rally (One)	1-8	RSP	6	ja	7/16	-	90%	Beinhart, dreckig, überagend – die wahrscheinlich beste Rallye-Simulation aller Zeiten.
DIRT Showdown	1-8	RSP	6	ja	7/12	-	76%	Im Multiplayer durchaus sehr spaßig, alleine jedoch schnell langweilige Raserel ohne Tieffang.
Dishonored	1	ACT	18	-	12/12	-	88%	Faszinierende Mischung aus Action, Schleichen, Trickens 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 über, das Geschäftsmodell kann einem aber überbel werden lassen. Ergo: Luft nach oben.
Disney Universe	1-4	JNR	6	-	1/12	-	70%	Riesige Disney-Welt für kleine Jungs'n'Run-Abenteurer.
Disney: Sing It!	1-8	GSK	0	ja	2/09	-	68%	Luwarmer Disney-Karaoke für junge Nachwuchsinterpreten.
Disney's Trifft die Robinsons	1	ACT	6	-	4/07	-	63%	Als PAL-Version „und“ auf anderen Konsolen günstiger...
Divinity II: Ego Draconis	1	RPG	12	-	6/09	-	78%	Die Drachen heizen auf Sparflamme. Warm wird einem dennoch.
Divinity II: The Dragon Knight Saga	1	RPG	12	-	1/11	ja	75%	Komplex und variantenreich wie kaum ein zweites Rollenspiel, aber mit hoher Einstiegshürde.
Divinity: Original Sin – Enhanced Edition	1-2	RPG	16	ja	1/16	ja	85%	Vorsicht, Eltern: Dieses Spiel lässt den Berufswunsch DJ unmisschön aukommen.
DJ Hero	1-8	GSK	0	ja	1/10	-	90%	Der zweite Auftritt gelingt souverän: Rundum verbesserte Disc-Jockey.
DJ Hero 2	1-3	GSK	0	ja	1/11	-	90%	Ein Muss für Hardcore-Serienfans und alle, die diesen Action-Krächer bislang verpasst haben.
DMC: Definitive Edition (One)	1	ACT	16	-	5/15	ja	86%	Denkt euch das DmC-Franchise einfach mal weg und genießt einen netten Schnetzer mit Designmacken.
DmC: Devil May Cry	1	ACT	16	-	3/13	-	80%	Freakspiel für Hardcore-Zocker mit Shooter-Standlung nach Japan.
DoDonPachi: Resurrection	1	ACT	12	-	1/12	-	80%	Ein sprichwörterlicher Querschläger, der in Kings Frustr hängen bleibt.
Don King Boxing	1-2	SPS	12	ja	4/09	-	58%	Ein Spiel wie ein Axel-Schulz-Kampf: Schwach angefangen, stark nachgelassen.
Don King presents Prizefighter *	1-2	BEU	n.n.b.	-	5/08	-	58%	Die kompromisslose Action tröstet über die zahlreichen Schwächen hinweg.
Doom (One)	1-12	EGO	18	ja	7/16	ja	82%	Eine virtuelle Geistersteuer auf der nicht ganz erfolgreichen Suche nach ihrer neuen Videospiel-Identität.
Doom 3: BFG Edition	1-8	EGO	18	ja	12/12	-	71%	Diagnose: Kinect und Kawashimi passen gut zusammen. Nächster Mal mehr Umfang.
Dr. Kawashimas Körper- und Gehirnübungen (k)	1-4	GSK	0	-	2/11	-	78%	Freud- und lieblose Filmmadaption ohne Ideen und praktisch völlig und Langzeitmotivation.
Drachenzähmen leicht gemacht	1-2	ACT	6	-	4/10	-	59%	Der Champion geht um: Impasros RPG, dem es nur an neuer Technik mangelt.
Drachenzähmen leicht gemacht 2	1-2	ACT	6	-	11/14	ja	46%	Das Abenteuer geht weiter. Eine Reise, der man sich anschließen sollte.
Dragon Age II	1	RPG	18	-	3/11	ja	85%	Bemüht sich sehr, an die Stärken des ersten Teils anzuknüpfen, erreicht aber oft die eigenen Ziele nicht.
Dragon Age: Awakening	1	RPG	18	-	3/10	ja	87%	Klopft leise an Baldurs Tor und dreht dann mit donnernden Fanfarenn richtig auf.
Dragon Age: Inquisition (One)	1	RPG	16	-	1/15	ja	74%	Durch die zwei herausragenden Stärken (Story und eigener DB-Held) ein Muss für Fans, der Rest ist mau.
Dragon Age: Origins	1	RPG	18	-	1/10	ja	87%	Weißt im Endteil einige Lücken auf, welche in den Online-Duellen teilweise wieder gefüllt werden.
Dragon Ball Xenoverse (One)	1-6	BEU	12	ja	5/15	ja	65%	Prima pure Prügeln, perfekt passend zum Papa.
Dragon Ball Z: Battle of Z	1-8	BEU	12	ja	3/14	ja	73%	Es gibt immer einen stärkeren Gegner, Und den kennt ihr hier finden.
Dragon Ball Z: Burst Limit	1-2	BEU	12	ja	5/08	-	75%	Unnötige Designfehler ziehen den Sajaiyan auf den Boden der Tatsachen zurück.
Dragon Ball Z: Ultimate Tenkaichi	1-8	BEU	12	-	1/12	-	78%	Gerät leicht außer Kontrolle. So wie Dämon Boo auf 180.
Dragon Ball: Raging Blast	1-16	BEU	12	ja	1/10	-	59%	Actionreiches & spannendes Abenteuer mit einigen innovativen Ideen und Besonderheiten.
Dragon Ball: Raging Blast 2	1-8	BEU	12	ja	1/11	-	73%	Der Wandel ist da, aber noch nicht komplett vollzogen.
Dragon's Dogma	1	RPG	16	-	7/12	-	80%	Kraftig wie ein 50er-Roller, dafür gibt's gleich ein paar hundred davon.
Dreamcast Collection	1	DIV	12	-	3/11	-	61%	Bei der Riesenauflage 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 ausgenützt.
Dynasty Warriors 6	1-2	ACT	12	-	3/08	ja	69%	Ewig gleiches Button-Mashing. Es wird Zeit für etwas Neues.
Dynasty Warriors 6: Empires	1	ACT	12	-	6/09	ja	67%	Ein wenig mehr Strategie im Spiel reicht eigentlich noch keine Neuschaffung.
Dynasty Warriors 7	1-2	ACT	12	ja	4/11	-	72%	Der Wandel ist da, aber noch nicht komplett vollzogen.
Dynasty Warriors: Gundam 2	1-2	ACT	12	ja	3/09	-	72%	Kraftig wie ein 50er-Roller, dafür gibt's gleich ein paar hundred 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%	Der selbe historische Schlachterlauf wie beim letzten Mal.
EA Sports Active 2	1-2	SPS	0	-	1/11	-	78%	Dank voller Körperfassung anstrengend und wirksam, aber auch teuer.
EA Sports MMA	1-2	SPS	18	ja	1/11	-	84%	Die erste Runde nur knapp verloren, doch der Kampf geht weiter.
EA Sports UFC (One)	1-2	SPS	18	ja	9/14	ja	71%	Technisch in Ordnung, inhaltlich und spielerisch lässt UFC jedoch einiges zu wünschen übrig.
EA Sports UFC 2 (One)	1-2	SPS	18	ja	5/16	ja	70%	Dank gleichermäßen realistischem und spaßigem Spielgefühl ein würdiger Kampfsport-Champion.
Earth Defense Force 2017	1-2	ACT	16	-	2/08	ja	60%	Geibt 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 liebenswert wie eine Honigbiene.
End.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 gehalten, das Gameplay bekommt 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 Nervenreien.
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%	Wunderschöne Japano-RPG, die wird einem richtig warm ums Herz.
Europcar Winter Stars	1-4	SPS	0	ja	1/12	-	58%	Hätte noch ein paar mehr Trainingseinheiten vertragen können.
Evolve (One)	1-5	EGO	16	ja	5/15	ja	86%	Tolles, exzellent ausbalanciertes Konzept, das auch noch technisch beispielhaft auf der Xbox landet.
F3.A.R.	1-4	EGO	18	ja	5/11	-	80%	Geburt glücklich! Auch der dritte Teil ist ein starkes Stück Horror.
FE.A.R.	1-16	EGO	18	ja	1/07	-	90%	Auf der Konsole noch besser als am PC.
FE.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!
FE.A.R. Files	1-16	EGO	18	ja	1/08	-	74%	Ballerorgie reloaded. Leidet nur an durchschnittliches Add-On.
FI 2010	1-12	RSP	0	ja	7/10	-	91%	Der Traum eines jeden Formel 1-Fans. Einsteigen und abziehen!
FI 2011	1-16	RSP	0	ja	7/11	-	93%	Die Königsklasse des Motorsports zeigt sich auch 2011 erfolgreich.
FI 2012	1-16	RSP	0	ja	12/12	-	89%	Ausgezeichnete Simulation der Königsklasse mit riesigem Umfang und allen Teams.
FI Race Stars	1-12	RSP	0	ja	1/13	-	75%	Durchaus spaßig, jedoch recht flach Fun-Racer, dem etwas mehr Feintuning gut getan hätte.
FA 2013 (Classic Edition)	1-16	RSP	0	ja	11/13	ja	86%	Geht diesem Studio ein großes Budget und einen Storywriter an die Hand!
Fable Anniversary	1	RPG	16	-	5/14	ja	75%	Kein zeitloses Meisterwerk, aber nach wie vor ein gutes Spiel. Vor allem das Moralsystem ist klasse.
Fable II	1-2	RPG	16	ja	1/09	ja	91%	Interaktiver Moralest, verkleidet als episches Rollenspiel.
Fable III	1-2	RPG	16	ja	1/11	ja	86%	Revolution findet in Fable statt, nicht mit Fable. Ähnelt zu sehr dem Vorgänger.
Fable: The Journey (k)	1	ACT	12	-	12/12	-	69%	Angetis seiner großen Bruder ist The Journey eher ein müder Gaul.
Facebreaker	1-2	SPS	16	ja	6/08	ja	68%	Zu schweres, unfertig wirkendes Arcade-Boxspiel.
Fairytale Fights	1-4	ACT	18	ja	1/10	-	72%	Und wenn sie nicht gestorben sind, finden sie hier ein nettes Hack'n'Slay.
Fallout 3	1	RPG	18	-	1/09	ja	91%	Die Welt strahlt, der Spieler auch.
Fallout 3: Game of the Year Edition	1	RPG	18	-	1/10	-	93%	Hat offiziell 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 abermal ein Pflichttitel!
Fallout: New Vegas	1	RPG	18	-	1/11	ja	84%	Bombe mit verringelter 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 Fell 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 ungeschritten 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 mieste 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 unspektakular.
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 zaubern. 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. Gedreht erst im Multiplayer.
Fight Night Champion	1-2	SPS	16	ja	3/11	ja	90%	Schnell wie Ali, hart wie Vitali, Spielpaß wie nie: Der Boxkönig ist wieder da.
Fight Night: Round 3	1-2	SPS	12	ja	3/06	ja	90%	Absolut brachial! Wer die Wahl hat, greift zur Xbox 360-Version!
Fight Night: Round 4	1-2	SPS	12	ja	5/09	ja	90%	Einfach nicht klein zu kriegen. Nirgendwo ist der virtuelle Boxsport besser als hier.
Fighters Uncaged (k)	1	BEU	16	-	2/11	ja	50%	Prügeln nach Zahlen – schade. Das Spiel hatte riesiges Potenzial.
Final Fantasy Type-0 HD (One)	1	RPG	12	-	5/15	ja	78%	Schön gemachtes Action-RPG, das seine Handheld-Wurzeln aber nicht verleugnen kann.
Final Fantasy XI Online	1-...	RPG	12	ja	6/07	-	73%	Lieblose Umsetzung eines tierisch umfangreichen Online-Rollenspiels.



TITEL	SPIELER	GENRE	USK	LIVE	TEST IN	DIREKT-KAUF	WERTUNG	FAZIT
Final Fantasy XIII	1	RPG	12	-	3/10	-	92%	Final Fantasy ganz kurz vor Erfindung des Vollsensor-Holodecks!
Final Fantasy XIII-2	1	RPG	12	-	2/12	-	90%	Interessanter RPG-Kracher mit neuen Stärken und wenigen Schwächen.
Fist of the North Star: Ken's Rage	1-2	BEU	18	ja	1/11	-	71%	Dragon Ball für Erwachsene: Fans prügeln sich in den Himmel.
Fist of the North Star: Ken's Rage 2	1-2	BEU	18	-	5/13	-	72%	Umfang der Spielmodi und der Sound machen Spaß. Grafik, Gameplay und die dumme Kl eher nicht.
Flatout: Ultimate Carnage	1-8	RSP	12	ja	6/07	-	83%	Für Freunde des gepflegten Verkehrsherauffalls einen Blick wert.
Forza Horizon	1-8	RSP	6	ja	12/12	-	90%	Ein geniale und überaus motivierender Street-Racer, der fügt 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 zahlosen 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, detailliert verarbeitet, wunderschön. Standing Ovations!
Forza Motorsport 5	1-16	RSP	0	ja	1/14	ja	87%	Dank authentischer Gegner und grandios verbesserte Physik spaßt 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 verlogen, wie auch der Zauber der ganzen Serie.
Frontlines: Fuel of War	1-50	EGO	18	ja	3/08	-	78%	Realistisches Zukunftszenario mit erschreckend antiquiertem Gameplay.
Fuel	1-16	RSP	6	ja	5/09	ja	68%	Reduziertes Arcade-Gameplay, das den großflächigen Dimensionen nicht gewachsen ist.
Full Auto	1-8	RSP	12	ja	3/06	ja	70%	Rasante Materialschlacht mit ein paar negativen Begleitercheinungen.
Für immer Shrek	1-4	ADV	6	-	5/10	-	75%	Dank 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 Minispield-Sammlung, für 40 Öden gerade noch okay.
G.I. Joe: Geheimaufrag Cobra	1-2	ACT	16	-	6/09	ja	48%	Schlappes Action-Energiel, 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 von Zufall abhängig.
Gears of War 3	1-10	ACT	18	ja	7/11	-	90%	Wenn die Kettenzähne röhrt, steigt der Spielspaß ins Unmessbare.
Gears of War: Judgment	1-10	ACT	18	ja	5/13	-	86%	Ein Fest für jeden Shooter-Fan, wenn auch nicht der beste Teil. Dazu fehlen die ganz großen Momente.
Get Fit with Mel B. (k)	1	SPS	0	-	2/11	ja	77%	Vom Popstar zum Fitnesssternen: Die Verwandlung hat funktioniert.
G-Force: Agenten mit Biss	1	ACT	12	-	7/09	-	72%	Da hamsternd man doch gerne mal ein Spiel zum Film.
Ghost Recon Advanced Warfighter	1-16	ACT	16	ja	3/06	ja	90%	Topspiel, ganz besonderes 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 Filmsetzungen, die den Kultstatus des Originals bewahrt.
GoldenEye 007: Reloaded	1-16	EGO	16	ja	1/12	-	80%	James Bond wirkt etwas älter, grau ist er aber noch lange nicht.
Grand Slam Tennis 2	1-4	SPS	0	ja	2/12	-	87%	Richtig gutes Tennis vom Sporthaus mit Tradition.
Grand Theft Auto 5 (One)	1-30	ACT	18	ja	1/15	ja	95%	GTA 5 war schon ein grandioses – mit der neuen Perspektive und dem neuen Look ist es noch besser!
Grand Theft Auto IV	1-16	ACT	18	ja	4/08	ja	98%	Es gibt keine Superlative für diesen 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 hochqualifiziertes 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 Moskpit.
Green Lantern: Rise of the Manhunters	1-2	BEU	12	-	6/11	-	60%	Comicprügler mit Statisten statt echten Gegnern.
Greg Hastings Paintball 2	1-8	SPS	12	ja	2/12	-	58%	Nur für nicht wettfertere Paintball-Fans einen Blick wert.
Grid 2	1-12	RSP	6	ja	7/13	-	86%	Konzentriert sich aufs Wesentliche: Geile Karen und schnelle, intensive Rennen. Holt es euch!
GRID: Autosport	1-12	RSP	0	ja	9/14	ja	85%	Spieldesign ist aufs Wesentliche: Geile Karen und schnelle, intensive Rennen. Holt es euch!
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 II	1-2	GSK	0	-	4/07	-	90%	Nur sagen einfach: Rock on! und warten auf das Spiel, Rockband!*
Guitar Hero III: Legends of Rock	1-2	GSK	12	ja	1/08	-	90%	Rock and Roll will never die! Greift zu und rockt los!
Guitar Hero: Aerosmith	1-2	GSK	0	ja	6/08	-	78%	Ehrung einer legendären Rockband, leider aber auch ein 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 Pommesgabel!
Guitar Hero: Van Halen	1-4	GSK	0	ja	3/10	-	61%	Hier verlassen wir vorzeitig das Konzert. Geld zurück!
Guitar Hero: Warriors of Rock	1-8	GSK	0	ja	7/10	-	85%	Wer die Finger nicht an der Gitarre hat, reickt sie in die Luft!
Guitar Hero: World Tour	1-8	GSK	0	ja	1/09	-	88%	Musik rock. Spaß rock. Live rockt. Nur die Hardware ist Trash Metal.
Gun	1	ACT	16	-	1/06	ja	82%	Solide Western-Action., kaum besser als auf der Xbox.
Halo 3	1-16	EGO	18	ja	1/08	ja	89%	Kein Messias, eher ein Prophet gepflegter Ballerei auf hohem Niveau.
Halo 3 ODST	1-16	EGO	18	ja	7/09	-	86%	Heim auf, Visor runter: Sieht aus wie der Master Chief und schießt auch so.
Halo 4	1-16	EGO	16	ja	12/12	-	89%	Halos Kraft, Stolz, Stil und Würde. Jetzt muss es noch etwas mehr Mut finden.
Halo 5: Guardians (One)	1-24	EGO	16	ja	1/16	ja	79%	Halos 5 ist nach wie 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-Burgabsturznote schmeckt wirklich lecker. Guten Appetit!
Halo: The Master Chief Collection (One)	1-16	EGO	16	ja	1/15	ja	87%	Trotz einiger Grafiknärrchen 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	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 würde es zurückschicken.
Heroes over Europe	1-16	ACT	16	ja	7/09	ja	75%	Die Geschichte kann man nicht ändern, wohl aber überholte Spielinhalte.
History Channel: Battle for the Pacific	1-12	EGO	18	ja	4/08	-	43%	Wirklich schlechter Ego-Shooter mit Pazifik-Setting. Wird ausgemuster.
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 Sprung in die Moderne: Fesselndes Flair und hoher Widerspielwert!
Hitman: Blood Money	1	ACT	18	-	5/06	-	81%	Auf 360 hoher aufgelöst, aber optisch kaum besser.
Homefront	1-32	EGO	18	ja	3/11	ja	85%	Geht neue Wege, kehrt aber auch auf ausgetretene Pfade zurück.
Hot Wheels: Beat That!	1-2	RSP	6	-	4/08	-	53%	Irgendwann machen die „echten“ Spielzeugautos damals mehr Spaß...
Hour of Victory	1-12	EGO	18	ja	6/07	-	45%	Schwach angefangen und stark nachgelassen: So hat niemand was davon.
Hunted: Die Schmiede der Finsternis	1-2	ACT	18	ja	5/11	-	73%	Ballaststoffarme Fantasy-Schlachtplatte mit hohem Spaßfaktor.
Ice Age 3	1-4	JNR	6	-	6/09	-	61%	Da geht dem fiesesten Raptor nicht die Sichelkralle auf.
IL-2 Sturmovik: Birds of Prey	1-16	ACT	12	ja	7/09	ja	81%	Stark inszenierter WWII-Shooter, dienstmal von oben.
Import Tuner Challenge	1-12	RSP	0	ja	1/07	-	64%	Zäher Spießfuss, lärmig, technik - es gibt Besseres.
Infernals: Hell's Revenge	1	ACT	18	-	5/09	-	71%	Kein von Engelschor besungener Titel. Muss aber auch nicht in die Hölle.
Infinite Undiscovery	1	RPG	12	-	7/08	-	75%	Für beinarbeitete Rollenspielfans. Alle anderen werden woanders glücklicher.
Injustice: Götter unter uns	1-2	BEU	16	ja	5/13	-	81%	Als echter Fighter taugt Injustice weniger, dafür ist es ein Comichelden-Prügler mit umfangreicher Story.
Iron Man	1	ACT	16	-	5/08	-	62%	Schicke Hülle, aber dem Inhalt mangelt es an Substanz.
Iron Man 2	1	ACT	12	-	4/10	-	64%	Schwermetall mit Leichtbau-Setting.
James Bond 007: Ein Quantum Trost	1-12	EGO	18	ja	1/09	ja	70%	Kurzes, tempestöses Action-Spektakel ohne nachhaltige Wirkung.
Jane's Advanced Strike Fighters	1-16	ACT	12	ja	3/12	-	41%	Trainingsprogramm für halb-freiwilige Kamikaze-Piloten.
Jillian Michaels Fitness Adventure	1	GSK	0	-	2/12	-	61%	Dank Kniee bleibt die Hand für die Gerte frei.
John Daly's Prostroke Golf	1-4	SPS	0	ja	2/11	-	54%	Wird vom Tiger zum Frühstück vernascht. Bitte zurück an erste Loch.
John Woo's Stranglehold	1-4	ACT	6	ja	6/07	-	82%	John Woo in Bestform: Pure, aufreißende Style-Action auf der Xbox.
Juiced: 2 Hot Import Nights	1-8	RSP	6	ja	6/07	-	81%	Alt Weltbewährtes und ein bisschen Neues. So werden gute Spiele gemacht.
Juniper: Griffin's Story *	1	BEU	n.n.b.	-	3/08	-	31%	Perfekt zum schlechten Film passender Lizenzprügler!
Jurassic: The Hunted *	1	EGO	n.n.b.	-	5/10	-	61%	Reines Dino-Gaudi-Ballergespielt, das sich selbst nicht zu ernst nimmt.
Just Cause	1	ACT	16	-	6/06	-	81%	Überrascht nach diesem 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-Tazspiel von Kindern, für Kinder.
Kameo: Elements of Power	1-2	ACT	16	-	1/06	ja	85%	Kurzes, aber originales Abenteuer in aufwändig inszenierter Traumwelt.
Kampf der Titanen	1-2	ACT	16	-	5/10	-	66%	Belanglose Lizenz-Kost, die grafisch schon fast frisch 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 Scenen 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. Hatte DEMO-Charakter.
Kinect Joy Ride (k)	1-8	GSK	0	ja	1/11	-	60%	Eine Frage bleibt: Warum sollte man so einen Titel ohne Controller spielen?
Kinect Sports (k)	1-4	SPS	0	ja	1/11	-	78%	Einer der guten Kinect-Starttitel. Ohne Lags wäre die Wertung noch höher.
Kinect Sports Rivals	1-4	SPS	6	-	7/14	ja	75%	Wird eingefleischte 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 Sportsektor lebt, die Abstiegssätze rücken aber näher.
Kinect Star Wars (k)	1-2	ACT	12	-	7/12	-	65%	Hatte mehr gekonnt, dabei aber wohl weniger Spieler angesprochen.
Kinectimals (k)	1	GSK	0	-	1/11	-	75%	Gutes Knuddelspiel, doch für ältere Spieler nur eingeschränkt zu empfehlen.
King Kong	1	EGO	16	-	1/06	ja	86%	Ob als Film oder als Spiel: King Kong gehört auf den „Big Screen“!

TITEL	SPIELER	GENRE	USK	LIVE	TEST IN	DIREKT-KAUF	WERTUNG	FAZIT
Kingdom Under Fire: Circle of Doom	1-4	RPG	16	ja	2/08	-	79%	Japaner entwickeln westliches Rollenspiel: Noch nicht rund, aber es rollt.
Kingdoms of Amalur: Reckoning	1	RPG	18	-	2/12	-	85%	Stimmungsvolles Action-RPG: flott spielbar, farbenfroh und äußerst unterhaltsam.
Knights Contract	1	ACT	18	-	3/11	-	60%	Brutales Action-Adventure, das trotz guter Ideen zu wenig Frisches bietet.
Könige der Wellen	1-4	SPS	0	-	1/08	ja	65%	Für Fans absolut in Ordnung, für jeden anderen kurzfristig unterhaltsam.
Kung Fu Panda	1-4	BEU	6	-	5/08	ja	74%	Wer Pandas liebt, spendet dem WWF. Freunde des Films spenden Activision.
Kung Fu: High Impact (k)	1-5	GSK	12	-	1/12	-	60%	Der gelbe Gurt ist erreicht, bis zum schwarzen ist es aber nicht mehr sooo weit.
L.A. Noire	1	ACT	16	-	5/11	ja	88%	Gesichtsanimationen und Plot auf neuem Level, spielerisch kein Meilenstein.
Lara Croft und der Tempel des Osiris (One)	1-4	ADV	12	ja	3/15	ja	78%	Macht vor allem im Mehrspielermodus einen Heidenspaß – für 20 Euro gibt es sieben schöne Stunden
Layers of Fear (One)	1	ADV	16	-	5/16	ja	74%	Stilistisch gelungener Horror-Trip, spielerisch aber anspruchlos. Gruselig, aber sonst eher flach.
Le Tour de France	1	SPS	0	-	6/11	-	57%	
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 die Legokisten: 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: ein neuer 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 Leo draufsteht, ist Magie drin: Harry. Fehlt 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%	Legs geht immer, und auch mit der Dino-Lizenz kläppft die Mischung aus Humor und spaßigem Gameplay.
Lego Marvel Super Heroes	1-2	ACT	12	-	1/14	ja	85%	Der bisherige Glanzpunkt der Lego-Lizenzierteile – 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%	Geklecktes Spielprinzip mit einigen Upgrades.
LEGO Star Wars: Die komplette Saga	1-2	JNR	0	ja	1/08	ja	85%	Macht dank neuer Inhalte immer noch riesig Spaß!
Lego: Der Hobbit	1-2	ADV	6	-	7/14	ja	81%	Niedlicher Trip durch die Ereignisse der ersten beiden Filme. Trotz viel Abwechslung leider sehr simpel.
Leisure Suit Larry: Box Office Bust	1	JNR	12	-	4/09	-	35%	Desaströser Abgang einer 80er-Ikone. Ein absolutes Trauerspiel.
Lightning Returns: Final Fantasy XIII	1	RPG	12	-	3/14	ja	85%	Trotz einiger Designmängel ein würdiger Abschluss der Trilogie, gerade ob der spielerischen Freiheit.
Lips	1-6	GSK	0	-	1/09	ja	83%	Karriere mit Zukunft. Weit entfernt vom billigen SingStar-Abklatsch.
Lips: I Love The 80s	1-4	GSK	0	-	4/10	-	76%	Musik mit Kultstatus auf noch nicht ganz kultverdächtiger Software.
Lips: Number One Hits	1-4	GSK	0	-	1/10	-	83%	Die Chartsparte 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: Obenrunter 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 Fehlerstart 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%	Grafisch schöne Jagd auf Megamonster. Vor allem im Mehspielermodus klasse.
Lost Planet 2	1-16	ACT	16	ja	4/10	ja	87%	The Story und die Präsentation erwärmen kurz das Herz, der Rest lässt einen kalt.
Lost Planet 3	1-10	ACT	16	ja	11/13	ja	71%	Rechtfertigt für Lost-Planet-Besitzer keinen Neukauf. Alle anderen: Zugreifen!
Lost Planet: Colonies Edition	1-16	ACT	16	ja	4/08	ja	87%	Wer auf clevere Action steht, kommt an Lost Planet nicht vorbei.
Lost: The Video Game	1	ADV	12	-	2/07	-	87%	Mittelmäßige Adventure-Kost und wenig Action. Nur für eingefleischte Fans.
Mad Max	1	ACT	18	-	11/15	ja	68%	20 Designinsiden, die ich an hasset! Es gibt zu viele Makel, die bei Mad Max die Handbremse anziehen.
Madagascar 2: Das Spiel	1-4	JNR	6	-	1/09	-	73%	Kunterbuntes Spielakrobaten für junge Trickfilmfreunde.
Madden NFL 06	1-4	SPS	0	-	1/06	-	86%	Auf dem Weg ins neue Zeitalter vergisst Madden bereits Elerentes.
Madden NFL 07	1-8	SPS	0	-	6/06	-	84%	360-Graffikwortei bei etwas mehr Bugs als in der Altbbox-Variante.
Madden NFL 08	1-4	SPS	0	ja	6/07	-	86%	Konzentrieretes Madden, exakt auf dem richtigen Weg. Weiter so.
Madden NFL 09	1-4	SPS	0	ja	6/08	-	85%	Mächtiger Football insbesondere für Schweinslederexperten.
Madden NFL 10 *	1-32	SPS	n.n.b.	ja	6/09	-	89%	Ist und bleibt das beste Football-Spiel.
Madden NFL 11 *	1-6	SPS	n.n.b.	ja	7/10	-	87%	Klarer Krainingsansatz: Auch Madden ist nichts ohne Nachwuchs.
Madden NFL 12	1-6	SPS	0	ja	7/11	-	85%	Eine der anspruchsvollsten Madden-Versionen für echte Cracks.
Madden NFL 16	1-4	SPS	0	ja	11/15	ja	89%	Die kleinen Neuerungen sorgen für ein unfassbar gutes Football-Gameplay. Das Teil motiviert super!
Mafia II	1	ACT	18	-	6/10	ja	88%	Dichtes, intensives Mafia-Epos mit wenigen Mängeln.
Magna Carta 2	1	RPG	12	-	1/10	-	69%	Zwei Teile Klischee, ein Teil gutes Rollenspiel.
Majin und die Forsaken Kingdom	1	ACT	12	-	2/11	-	80%	Genau das richtige Abenteuer für einen Herbstabend mit heißem Tee.
Major League Baseball 2K10 *	1-2	SPS	n.n.b.	ja	3/10	-	75%	Gewohnte Klasse trifft noch ungewohnt grobe Innovationen.
Major League Baseball 2K7 *	1-2	SPS	n.n.b.	ja	3/07	-	78%	Baseball, wie wir ihn sehen wollen. Leider ist die Technik unausgereift.
Major League Baseball 2K8 *	1-2	SPS	n.n.b.	ja	3/08	-	72%	Dick geschürztes Deckball-Paket mit einem lahmen Bein.
Marvel Super Hero Squad: The Infinity Gauntlet	1-4	ACT	12	-	2/11	-	53%	Rundherum ein Kinderspiel.
Marvel vs. Capcom 3: Fate Of Two Worlds	1-2	BEU	12	ja	3/11	ja	87%	Weckt die Lust auf alte Comics vom Speicher: Schöner Crossover-Prügler!
Marvel: Ultimate Alliance	1-4	ACT	12	ja	1/07	-	81%	Leicht, aber trotzdem sehr, sehr lustig. Heldenauswahl ohne Ende!
Marvel: Ultimate Alliance 2	1-4	BEU	12	ja	7/09	-	78%	Zweiter Marvel-Superentreffen, das sich sehr wie das erste anfühlt.
Mass Effect	1	RPG	16	-	1/08	ja	91%	Ein echtes Rollenspiel-Mammuth: 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 Meer: Max Payne 3 zeigt den Crossoverhören, wo der Genrehammer hängt.
Medal of Honor	1-24	EGO	18	ja	7/10	-	85%	Die realistischere Modern-Warfare-Alternative – aber ohne Bombast-Insenierung.
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%	Unterlegen den Genre-Kollegen deutsch. GTA-Light mit Just-Cause-Charme.
Metal Gear Rising Revengeance	1	ACT	18	-	3/13	-	87%	Raiden macht mit der Konkurrenz dasselbe wie mit den Metal-Gear-Mechs: fachgerecht zerschneiden.
Metal Gear Solid HD Collection	1-6	ACT	16	ja	3/12	-	85%	"MGS HD Collection ... it can't be!" Doch Snake, und sie sitzt ziemlich gut.
Metal Gear Solid V: Ground Zeroes (One)	1	ACT	18	-	5/14	ja	84%	Der Inhalt stimmt und macht Lust auf mehr, trotzdem nicht mehr als die beste Demo des Jahres.
Metal Gear Solid V: The Phantom Pain	1-2	ACT	18	ja	11/15	ja	86%	Enttäuscht auf einem sehr hohen Niveau hinsichtlich der Story, bietet dafür aber spielerische Spitzenklasse.
Metro 2033	1	EGO	18	-	3/10	ja	83%	Guter Apokalyptische-Shooter mit kleinen Schwächen.
Metro: Redux (One)	1	EGO	18	-	11/14	ja	83%	Die Technik muss man beweisen und 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 verweht sich durch dumme Fehler eine richtig gute Wertung.
Midnight Club: Los Angeles	1-16	RSP	12	ja	1/09	ja	85%	Knallharter Straßenlärm 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%	Persönlichkeitssbfreiter Shooter, bei dem zu oft die Langeweile gewinnt.
Mini Ninjas	1	ACT	6	-	7/09	ja	78%	Ab heute sind Ninjas klein, sympathisch und blutüber. 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%	Abschuss des interessantesten, 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 Minitainment, die nicht einschlägt.
Monkey Island Special Edition Collection	1	ADV	12	-	7/11	-	90%	Kultspiel im Doppelback, sollte jeder mal gezockt haben.
Monopoly	1-4	SIM	0	-	1/09	-	75%	Der Klassiker, nahezu perfekt auf die (Offline-)Konsole gebracht.
Monopoly Streets	1-4	GSK	0	ja	1/11	ja	59%	Kauf euer 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 XBL!"
Monster Madness: Battle for Suburbia	1-16	BEU	12	ja	1/08	-	50%	Sci-Fi-Gauntlet, das seine Inspirationsquellen nicht genau beobachtet hat.
Monsters vs. Aliens	1-2	ACT	12	-	4/09	-	55%	Beweist auf den Koop-Modus: Auch Aliens kann man melken.
MorphX *	1	ACT	n.n.b.	-	2/11	-	41%	Trotz Käfer keine Feinkost.
Mortal Kombat vs. DC Universe	1-2	BEU	16	ja	1/09	ja	79%	Stark entschärft, für Fans beider Parteien dennoch sehr interessant.
Mortal Kombat X	1-2	BEU	18	ja	11/15	ja	74%	Ein kompromissloser Prügler, der aber oftmals mit sich selbst zu kämpfen hat. Bräuchte etwas Training.
MotionSports: Adrenalin (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-Neuigsteiger von Null auf Platz Eins!
MotoGP 07	1-16	RSP	0	ja	6/07	-	85%	Nach wie vor super, aber nächstes Jahr muss echter mal mehr Neues her.
MotoGP 08	1-12	RSP	0	ja	7/08	ja	77%	Ein Schrift 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 noch ins Schleudern geraten!
MotoGP 10/11	1-20	RSP	0	ja	3/11	-	82%	Mit MotoGP geht es auf und auf 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 Spieleridee 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 rassiges Motocross-Bike mit zwei angezogenen Bremsen.
MX vs. ATV: Reflex	1-12	RSP	0	ja	2/10	ja	75%	Wie gehabt: Unkomplizierte Offroad-Rasenr, 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!
MXGP 2 (One)	1-12	RSP	0	ja	7/16	ja	64%	Ganz ordentlich, aber technisch und spielerisch einfach belanglos.
MySims: Sky Heroes	1-10	ACT	12	-	1/11	-	75%	Wolkenaction zum Einstiegen und Mithängen.
na!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%	Etwa zu viel Massen bei etwas zu wenig Klasse.
Naruto: Rise of a Ninja	1-2	ACT	12	ja	1/08	-	86%	Ein Muss für jeden Fan, der Rest sollte es sich auch überlegen.
Naruto: The Broken Bond	1-4	BEU	12	ja	1/09	-	80%	Einer der besten Naruto-Titel, vor allem für Leute mit Ahnung.
Nascar 08	1-2	RSP	6	ja	1/08	-	69%	Enttäuschender Racer, besonders für 360-Verhältnisse.
Nascar 09 *	1-14	RSP	n.n.b.	-	5/08	-	80%	Nach dem letztyährigen Schleudertrauma wieder voll in der Spur!
Nat Geo Quiz: Wild Life	1-4	SIM	0	ja	5/10	-	72%	Prächtiger Frageramatton einmal quer durch die Natur.
Naughty Bear	1-64	ACT	16	ja	6/10	ja	47%	30 Dosen Bärenmarke sind mit Sicherheit ergebnisreicher.
Naval Assault: The Killing Tide	1-4	ACT	12	ja	5/10	-	53%	So torpediert man erfolgreich den Spielspaß.
NBA 2K10	1-10	SPS	0	ja	7/09	ja	85%	Der krasse SlAMDunk ist es nicht, aber der Ball geht in den Korb.
NBA 2K11	1-10	SPS	0	ja	3/11	-	91%	Der neue MVP in der Xbox-Basketballliga!
NBA 2K12	1-10	SPS	0	ja	7/11	-	89%	Der Titel wird gekonnt verteidigt. 2K Sports weiß, wie man dribbelt.
NBA 2K14 (One)	1-10	SPS	0	ja	3/14	ja	91%	Klasse Körperspektakel! 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%	Klare Online-Dominanz in Richtung Mitbewerber.
NBA Ballers: Chosen One	1-2	SPS	0	ja	4/08	-	70%	Hübsche Dribbleleinlagen 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%	Clanorientierung 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 Spielseite wie Dennis Rader: 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%	Verbürgtes, mittelpackendes Basketball-Spiel ohne Balancing in irgendeiner Form.
NBA Live 2007	1-2	SPS	0	ja	1/07	-	76%	Stillstand. Die minimalen Erweiterungen rechtfertigen noch keinen Preis.
NBA Street: Homecourt	1-4	SPS	0	ja	3/07	-	87%	Unkomplizierte, hübsches Basketballspiel. Der Gegenpol zu NBA Live!
NCAA Basketball 10 *	1-4	SPS	n.n.b.	ja	5/10	-	76%	Wer sich für 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 verrückt.
NCAA Football 10 *	1-4	SPS	n.n.b.	ja	6/09	-	82%	Etwas überreicher 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%	Spield 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 unterentwickelte Neuauflage des College-Sportspiels.
NCIS	1	ADV	12	-	1/12	-	51%	Trotz Hightech-Krimi ziemlich anspruchlos.
Need for Speed (One)	1-8	RSP	12	ja	1/16	ja	74%	Ein halbgutes Serien-Reboot, das zu viele Kompromisse 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 gecktes 360-Debut: schick, cool, alles paletti!
Need for Speed: Most Wanted 2012	1-8	RSP	12	ja	12/12	-	80%	Stillstand. Die minimalen Erweiterungen rechtfertigen noch keinen Preis.
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%	Ob der Oma ist Rivals ein Toptitel zum Start, von der 360-Version raten wir euch aber ab.
Need for Speed: Shift	1-8	RSP	6	ja	7/09	ja	88%	Gelingende Neuaufrichtung, in Kernbereichen überzeugend. Aber da geht noch mehr!
Need for Speed: The Run	1-12	RSP	12	ja	1/12	ja	83%	Need for Speed fährt auf Sicherheit – mutlos, aber souverän.
Need for Speed: Undercover	1-8	RSP	12	ja	1/09	ja	84%	Straßenraseri in gewohnter Qualität, aber mit technischen Schwierigkeiten.
Neverdead	1-4	ACT	18	ja	2/12	-	76%	Ost trifft West: Hoher Irish-Faktor mit Bedienungsmängeln.
NFL Tour	1-4	SPS	0	ja	3/08	-	64%	Viel leichter liegt es am Sport, vielleicht am Spiel. Es ist zum Einschlafen.
NHL 07	1-12	SPS	0	ja	6/06	-	85%	Meist sehr guten Neuheiten ausgestattet. Skills fehlen aber.
NHL 08	1-6	SPS	0	ja	6/07	-	90%	Sehr starker Hockeyspiel, das 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 wird weiter verzerrt. 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 nielenkrank.
Night at the Museum: Battle of the Smithsonian *	1	GSK	n.n.b.	ja	5/09	-	40%	Könnte viel besser sein, wenn man für mehr Abwechslung und Feinschliff gesorgt hätte.
Ninety-Nine Nights	1	ACT	16	ja	6/06	-	69%	Wie der langweilige Schulausflug ins Museum, damals in der 3. Klasse.
Ninety-Nine Nights II	1-2	ACT	18	-	6/10	-	42%	Für kurze Zeit ganz lustig, aber dann macht sich Langeweile breit.
Ninja Blade	1	ACT	16	-	3/09	-	76%	In jeder Hinsicht belanglos. Überlebt nicht mal eine Zockernacht.
Ninja Gaiden II *	1	ACT	n.n.b.	-	5/08	-	83%	Nur die zweite dafür vollkommen zufriedene Stellung Wahl für Action-Puristen.
No More Heroes: Heroes' Paradise *	1	ACT	n.n.b.	-	6/10	-	81%	Gaudiente Ninja-Schlacht für starke Nerven und Mägen.
Oben	1-4	JNR	6	-	7/09	-	68%	Saubere Umsetzung eines aufgewöhnlichen WU-Spiels.
Omerta: City of Gangsters	1-2	STG	12	ja	3/13	-	72%	Spield beim Lizenz-Gespräge ebenfalls oben mit.
Onechanbara: Bikini Samurai Squad	1-2	ACT	18	-	3/09	-	30%	Könnte viel besser sein, wenn man für mehr Abwechslung und Feinschliff gesorgt hätte.
Operation Flashpoint: Dragon Rising	1-8	EGO	16	ja	7/09	ja	71%	Zwanzig Prozent auf alles. Außer Tiernahrung. Und zehn für die hüpfenden Hupen.
Operation Flashpoint: Red River	1-4	EGO	16	ja	4/11	-	74%	Wer vom Krieg nicht genug bekommt, kann sich hier gepflegt abkauen lassen.
Over G-Fighters	1-8	ACT	12	ja	6/06	-	58%	Authentisch und packend präsentiert, leider nicht ohne technische Macken.
Overlord	1-4	STG	16	ja	5/07	-	86%	Schwammig, unmotiviert und mit zu flach ausgebauten Features.
Overlord II	1-2	STG	16	ja	5/09	ja	87%	Ein wenig Aufbau, ein wenig Massenkelerei und vollkommen böse.
PDC World Championship Darts	1-4	SPS	0	ja	3/10	-	51%	Gesteigerte Bosärtigkeit = gesteigerter Spielspaß. Kähähähähäh!
PDC World Championship Darts: Pro Tour	1-8	SPS	0	-	2/11	-	60%	Daumendarsteller für die kleine Runde zwischendurch.
Perfect Dark Zero	1-16	EGO	16	ja	1/06	ja	88%	Schwarze 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-Hybrid für Kenner und Körner.
PES 2014	1-7	SPS	0	ja	11/13	ja	85%	Tief gehend und facettenreich, jedoch mit Schnitzmern im Detail.
PES 2015 (One)	1-22	SPS	0	ja	1/15	ja	88%	Wen 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%	Pielerisch 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“.
Dictionary: Ultimate Edition	1-4	SIM	0	-	2/12	-	73%	Ein Gesellschaftsspiel-Klassiker in seiner handlichen Form. Nur für uDraw.
Pirates of the Caribbean: Am Ende der Welt	1-2	ACT	12	-	5/07	-	59%	Piratenfeeling, Chaos und stupide Sabelkämpfe. Über die Planken damit!
Planet 51: Das Spiel	1-2	ACT	6	-	1/10	-	59%	Die 357ste Standard-Versorgung für anspruchlose Konsumenten.
Plants vs. Zombies: Garden Warfare 2 (One)	1-24	ACT	12	ja	5/16	ja	86%	Vergesst The Walking Dead und eureheimischen 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 Handelsystem und spannende Karibik-Kämpfe erfreuen die Xbox.
Portal 2	1-2	GSK	12	ja	4/11	-	95%	Größer, schöner, besser: Portal 2 übertrifft alle Erwartungen. Absolut großartig!
Prey	1-16	EGO	18	ja	5/06	ja	86%	Eine Mischung aus Doom, Quake, Silent Hill und Sitting Bull. Verrückt.
Prince of Persia	1	ACT	12	-	1/09	ja	92%	Grandioses Comeback des orientalischen Speedrun-Akrobaten!
Prince of Persia: Die vergessene Zeit	1	ACT	12	-	4/10	ja	85%	Alles locker im Orient: Dieser Prinz kann wieder überzeugen.
Prince of Persia: Epilog (Add-On)	1	ACT	12	-	3/09	ja	74%	Zwei bis drei Stunden Zusatzmaterial. Für Fans des Spiels.
Prison Break: The Conspiracy	1-2	ACT	16	-	3/10	ja	81%	Ein Vorbild für alle Nachzügler. So sollte ein Lizenzspiel aussehen.
Pro Evolution Soccer 2008	1-2	SPS	0	ja	1/08	-	90%	PES 2008 löst PES 6 als bestes Fußballspiel ab.
Pro Evolution Soccer 2009	1-4	SPS	0	ja	7/08	-	89%	PES muss Federn lassen, rettet die drei Punkte aber noch mal über die Zeit.
Pro Evolution Soccer 2010	1-4	SPS	0	ja	7/09	-	87%	Tolles Spiel, aber in dieser Saison wird man nur Ziemeister.
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%	Ozil, Götzte 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 wohlg mit FIFA endgültig 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 Prachtoptik.

TITEL	SPIELER	GENRE	USK	LIVE	TEST IN	DIREKT-KAUF	WERTUNG	FAZIT
Project Gotham Racing 4	1-8	RSP	16	ja	1/08	-	90%	Generial 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 Sylpheed	1	ACT	12	-	5/07	-	71%	Rasant und bunt und bastelfreudig. Aber leider ohne Druck auf 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%	Traditionelle Quake. Die Grafik unterfordert aber die Konsole.
Quantum Theory	1-8	ACT	16	ja	7/10	-	67%	An sich ganz okay, das letzten Endes aber zu altbacken.
R.U.S.E.	1-4	STG	12	ja	6/10	ja	86%	Böswillige Täuschung: ein Kriegsspiel, das an Poker erinnert.
Rabbids: Alive & Kicking (k)	1-16	GSK	0	-	1/12	-	75%	Sie leben, aber sie kicken noch so richtig. Da geht noch mehr.
Race Driver: GRID	1-12	RSP	6	ja	5/08	ja	92%	Packend, sexy und technisch ganz weit vorne. So muss Motorsport aussehen!
RacePRO	1-12	RSP	0	ja	2/09	-	73%	Hartgummispartner für Reinsporturisten und Autoliehaber.
Rage	1-6	EGO	18	ja	7/11	-	90%	Als Shooter ein Leuchtefeuer, wer braucht da noch eine Story? Ballerfest!
Raiden Fighters: Aces *	1-2	ACT	n.n.b.	-	5/10	-	68%	Lasst uns die Rohre herzen 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 nie: Inmitten der Sünde gibt's taktischen Terror.
Rainbow Six: Vegas 2	1-16	EGO	16	ja	3/08	ja	82%	Spielefisch so klasse wie das Original, aber als Fortsetzung zu wenig Neues.
Rambo: The Video Game	1-2	ACT	18	-	5/14	ja	38%	Falshooter statt Railshooter: Technik von vorgestern mit einer Steuerung, die unpräziser nicht sein kann.
Rango	1	JNR	12	-	3/11	-	74%	Gute-Laune-Hüpfspiel, nicht nur für Freunde des Films.
Rapala Fishing Frenzy 2009	1	SIM	0	-	2/09	ja	38%	Auf der Xbox bestensfals ein Silberfischen.
Rapala Pro Bass Fishing	1-2	SIM	0	-	1/11	ja	61%	Geht mit einem sehr viel leckereren Köder auf Spielerfang.
Rare Replay	1-32	DIV	18	ja	11/15	ja	74%	Für sich genommen sind einige Optipelli dabei, als Sammlerstück aber nur gehobenes Mittelmaß.
Ratatouille	1-4	JNR	0	-	1/08	-	52%	Ware selbst komplett repariert noch nix Dilles.
Raven Squad	1-2	EGO	16	ja	7/09	-	31%	Der Einsatz ist fehlgeschlagen: Stronzo, Rumgeballer, von Taktik keine Spur.
Rayman Legends	1-4	JNR	6	-	11/13	ja	91%	Fantasiwelt, witzig und spielerisch top: Rayman Legends ist eines der besten Xbox-360-Hüpfspiele.
Rayman Origins	1-4	JNR	6	-	1/12	-	91%	Auf diese 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 Agar War *	1	RPG	n.n.b.	-	6/10	-	70%	Standard-Strategie RPG plus Vererbungslehre.
Red Dead Redemption	1-16	ACT	18	ja	5/10	ja	93%	Besser als GTA: Fantastisches Westernabenteuer, das jeder erlebt haben muss.
Red Faction: Armageddon	1-4	ACT	18	ja	4/11	ja	85%	Eine prächtige Zerstörungsorgie in und auf dem Mars. Linear und hart.
Red Faction: Guerrilla	1-16	ACT	18	ja	5/09	ja	79%	Rambo besiegt 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 WIE, wieso machen wir sowas?"
Resident Evil 6 (One)	1-2	ACT	18	ja	7/16	ja	71%	Viel Spiel für Geld, aber nicht alles davon ist auch spielerisch.
Resident Evil Zero HD Remaster (One)	1	ADV	18	-	3/16	ja	82%	Wie einer 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 Handheld-Würzeln hinter sich und etabliert sich als vollwertiger Serienableger.
Resonance of Fate	1	RPG	16	-	3/10	ja	85%	So könnte man sich Matrix in Japan vorstellen. Durchdrehen und los!
Ride (One)	1-12	RSP	0	ja	7/15	ja	78%	Dank der tollen Fahrphysik und der gigantischen Bikeauswahl macht's Spaß, an der Technik hapert's.
Ridge Racer 6	1-14	RSP	12	ja	1/06	-	71%	Lauwärmer Aufpasser 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 Minispill-Kollegen noch nicht ganz flippig.
Rise of Nightmares *(k)	1	ACT	n.n.b.	-	7/11	-	45%	Fürchten muss man sich hier nur vor dem nächsten Schalteräsel.
Rise of the Argonauts	1	ACT	18	-	2/09	-	74%	Anfangs öde, später besser, aber wirklich hoch steigen die Argonauten nie.
Rise of the Tomb Raider (One)	1	ADV	16	-	1/16	ja	86%	Laahme Story, kaum Neuerungen, aber nach wie vor ein verdammt spaßiges und motivierendes Gameplay.
Risen	1	RPG	12	-	7/09	ja	83%	Inhaltlich sauber, jedoch grafisch leider etwas schlampig.
Risen 2: Dark Waters	1	RPG	12	-	10/12	-	65%	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 unverständlich! Wir sind unverständlich! (aufdrücklich!)
Rock Band 2	1-4	GSK	0	ja	1/09	-	91%	Schwächer Songs, bessere Instrumente. Aber immer noch eine Wucht.
Rock Band 3	1-7	GSK	0	ja	1/11	ja	85%	Kratzt an den vergoldeten Oberfläche zur Simulation.
Rock Band 4 (One)	1-4	GSK	0	-	1/16	ja	75%	Durchwachsenes Comeback mit wenigen Innovationen. Wir denken, da wäre mehr drin gewesen.
Rock Band AC/DC	1-4	GSK	0	ja	2/09	-	82%	Songs und Gameplay fetzen, aber der Preis für den geningen 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 Stücktchens 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 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%	Sexbombe prügeln sich eher mittelmäßig im Wrestling-Stil.
Ryse: Son of Rome	1-2	ACT	18	ja	1/14	ja	66%	The Optik ryset viel raus, aber ansonsten steckt in diesem antiken Spektakel zu viel heiße Luft.
Saboteur	1	ACT	18	-	2/10	-	73%	So richtig Lust scheinen die Entwickler nicht mehr gehabt zu haben.
Sacred 2: Fallen Angel	1-4	RPG	16	ja	4/09	ja	85%	Fantasy-Rollenspiel nach Lehrbuch mit ein paar Seiten aus dem Witzebuch.
Sacred 3	1-4	ACT	12	ja	9/14	ja	59%	Die großen Unterschiede zu den alten Teilen sind nicht das Problem, Sacred 3 scheitert an sich selbst.
Saints Row	1-12	ACT	18	ja	6/06	-	87%	Wurde den Erratungen absolut gerecht. Kaufgrund für die Xbox 360!
Saints Row 2	1-12	ACT	18	ja	7/08	ja	79%	Nicht schlecht, bleibt aber hinter Vorgänger und dem großen Vorblid 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: Get out of Hell (One)	1-2	ACT	18	ja	3/15	ja	80%	Durchgeknallt und unterhaltsam, aber auch optisch antik. Teil fünf muss dringend an die Technik ran!
Saints Row: The Third	1-2	ACT	18	ja	1/12	-	86%	Schnalt den Strap-on um: Jetzt wird's richtig zotig!
Samurai Showdown: Sen *	1-2	BEU	n.n.b.	-	4/10	-	53%	Nostalgieprägtes Spiel aus gefühlt 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 lustig, aber langsam schleichen sich neue Features ein.
Saw	1	ADV	18	-	1/10	-	61%	Benutze „schartige Axt“ mit „Aorta“ ... Hurra!
Saw II: Flesh & Blood	1	ACT	18	-	7/10	-	65%	Mörderisch gut ist was anderes, doch die Fälle hat sich gelockert.
SBK 08	1-8	RSP	6	ja	6/08	-	70%	Nichts Außergewöhnliches. Für Motorsport-Interessierte aber empfehlenswert.
SBK 09	1-12	RSP	0	ja	5/09	-	60%	Stillstand bedeutet Rückschritt. Da fällt SBK 09 weit zurück.
SBK 2011: FIM Superbike World Championship	1-16	RSP	0	ja	4/11	-	79%	Wer siegen will, muss Vollgas geben. SBK 2011 ist da noch etwas zu zaghaft.
SBK X: Superbike World Championship	1-16	RSP	0	ja	4/10	ja	78%	Deutsche Verbesserung in allen Bereichen. Helm ab, so muss das sein!
Scene it? Ganz großes Kino	1-4	SIM	0	-	2/10	-	59%	Da muss man den roten Teppich wieder ein wenig einrollen.
Scene it? Kinohits	1-4	GSK	12	ja	1/09	-	72%	Ein Quizspiel eben: Taugt mit mehreren Spielern, versagt jedoch alleine.
Scene it? Lights, Camera, Action!	1-4	GSK	0	-	2/08	-	70%	Ein Filmquiz mit spröder Präsentation. Und: Wo ist der Kameraineinsatz?
Sébastien Loeb Rally Evo (One)	1-16	RSP	0	ja	3/16	ja	62%	Guter Umfang, alibackale Technik, mieses Fahrverhalten. Da bleiben wir lieber bei Dirt 3 und Dirt Rally.
Secret Service *	1	EGO	n.n.b.	-	2/09	-	46%	Gar dünnes Shootersetuppen ohne Fleischentlage.
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%	Während eine „ultimate“ Retro-Sammlung. Mehr kann man sich kaum wünschen.
Sega Rally	1-6	RSP	0	ja	6/07	-	92%	Wie erhofft: Es ist Sega Rally und es ist einfach geil! Feddich, aus!
Sega Superstars Tennis	1-4	SPS	6	ja	3/08	ja	84%	Spiel, Satz und Sieg - Sonic Tennis auf der 360 für jedermann.
Serious Sam HD	1-8	EGO	18	ja	4/11	-	72%	Zum Nachladen habt ihr zwischen den Spielwechseln Zeit.
Sesamstraße: Es war einmal ein Monster (k)	1-2	GSK	0	-	1/12	-	70%	Die Sesamstraße zum sehr aktiven Mitspielen.
Shadowrun	1-16	EGO	18	ja	5/07	ja	63%	Als Zugabe zu einer Solo-Shooter-Kampagne wär's prima. So ist es zu dünn.
Shadow 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 anderes“ 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.
Shelshock 2: Blood Trails	1	EGO	18	-	3/09	-	54%	Die Zombies täuschen nicht über den durchschnittlichen Rest hinweg.
Sherlock Holmes jagt Jack the Ripper	1	ADV	12	-	1/10	ja	78%	Adventures auf der 360 sind sehr rar gesät. Sherlock Holmes eilt zur Hilfe.
Shift 2: Unleashed	1-12	RSP	6	ja	3/11	ja	92%	Das bislang intensivste und brachialste Fahrerlebnis. Alles andere ist nur Spielzeug.
Shrek der Dritte	1-2	ADV	6	ja	5/07	ja	58%	Shrek kommt einfach nicht aus seinem Softwareumpf 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%	Verdamm nah am echten Skateboard. Und das ist ein sehr schwieriger Sport.
skate 3	1-6	SPS	12	ja	4/10	-	84%	Skate muss aufpassen, sonst rollt es sich so schnell aus wie Mr. Hawk.
Skylanders: Giants	1-2	ADV	6	-	1/13	-	79%	Die Klasse Hardware ist stabil aufgestellt, jetzt ist es an der Zeit für die spielerische Weiterentwicklung.
Skylanders: Spyro's Adventure	1-2	ADV	6	-	1/12	-	77%	Als Drache horstet man gerne schöne Dinge. Zum Beispiels 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 Spielweisen mittlerweile als Genregröße etabliert.
Skylanders: Trap Team (One)	1-2	ADV	6	-	1/15	-	83%	Realen 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 verklappen!
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	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 ausgeschaut, 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 ein 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 Kämpner? Sonic kann's genau gut!
Sonic Free Riders (k)	1-8	GSK	6	ja	1/11	ja	65%	Kommt einem Videospiel am nächsten, kränkelt aber an Einfachheit.
Sonic Generations	1	JNR	6	-	1/12	-	85%	Tolles Geschenk zum 20-jährigen Geburtstag. Sonic, wie er sein sollte!
Sonic the Hedgehog	1-2	JNR	12	-	2/07	-	56%	Sonic's Talfahrt will kein Ende nehmen. Traurig, traurig...
Sonic Unleashed	1	JNR	12	-	2/09	ja	70%	Nach wie vor tolles Beat-em-Up, nur sehr sparsam bei den Neuerungen.
Soul Calibur IV	1-2	BEU	16	ja	6/08	ja	88%	Verkauft nicht dem Teufel eure Seele, sondern spart sie für dieses Spiel auf.
Soul Calibur V	1-2	BEU	16	ja	2/12	-	88%	Eine ebenso respektlose wie unterhaltsames Gag-Feuerswerk mit etwas wenig spielerischer Substanz.
South Park: Der Stab der Wahrheit	1	RPG	16	-	5/14	ja	83%	Stop
Spec Ops: The Line	1-8	ACT	18	ja	8/12	-	81%	Spieldesign solider Deckungs-Shooter mit kritischen Denksänsen statt glorifizierter Ballerei.
Spectral Force 3 *	1	RPG	n.n.b.	-	6/08	-	43%	Verschenkt Potenzial dank Langweiler-Story und Retro-Gameplay.
Spider-Man: Dimensions	1	ACT	12	-	7/10	-	83%	So gut sah Spidey noch nie aus - und das gleich vierfach!
Spider-Man: Edge of Time	1	ACT	12	-	1/12	-	58%	Geniale Idee, bei der die Umsetzung schief sitzt der Spinnennetz dann ab.
Spider-Man: Freund oder Feind	1-2	BEU	12	-	1/08	-	65%	Nimmt sich selbst nicht sonderlich ernst, feiert dafür aber seine Wurzeln.
Splitterhouse *	1	BEU	n.n.b.	-	2/11	-	61%	Freddy Krueger programmiert ohne Vorkenntnisse eine Runde Gauntlet.
Splinter Cell: Blacklist	1-4	ACT	18	ja	11/13	-	84%	Ein Schritt zurück bringt Sam nach vorne: Fishers neues Abenteuer legt mehr Wert auf die Serienstärken.
Splinter Cell: Conviction	1-2	ACT	18	ja	4/10	ja	85%	Uns hat es überzeugt: Gute Stealth-Action für Erwachsene.
Splinter Cell: Double Agent	1-6	ACT	16	ja	1/07	ja	89%	Tatsächlich ein neues Spielegefühl. 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, Hauptache es kracht!
SpongeBob's Eiskalt entwischte	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.
Star Trek: Legacy	1-8	ACT	0	ja	2/07	-	71%	Für Hardcore-Trekkies empfehlenswert, wenn auch mit einigen Argemissen.
Star Wars: Battlefront (One)	1-40	EGO	16	ja	3/16	ja	79%	Dir Atmosphäre der Filme wurde nahezu perfekt eingefangen und gleicht viele, jedoch nicht alle Difizite aus.
Star Wars: Republic Heroes	1-2	ACT	12	-	1/10	-	45%	Künstlich klein gehalter Trop einmal rund um den Sternenzerstörer.
Star Wars: The Force Unleashed	1	ACT	12	-	7/08	ja	78%	Inhaltlich sehr interessant, aber spielerisch oftmals holprig und altbacken.
Star Wars: The Force Unleashed - Ultimate Edition	1	ACT	12	-	1/10	-	80%	Force Unleashed im Maximalpaket, nur für Noch-Nicht-Besitzer.
Star Wars: The Force Unleashed II	1	ACT	16	-	1/11	-	69%	Klonkrieger hin oder her: Ein Jedi sollte keine Fließbandarbeit verrichten müssen.
Steel Battalion: Heavy Armor (k)	1-4	ACT	16	ja	8/12	-	64%	Kann das große Erbe aufgrund von Bedienungsängsten nicht ganz fortführen.
Stimmt's?	1-8	GSK	12	-	2/11	-	35%	Stellt dem Spiel doch mal die Frage, ob es wirklich funktioniert.
Stoked	1-8	SPS	6	ja	7/09	-	74%	Gestokt sind wir nicht. Aber die eine oder andere Abfahrt machen wir gerne.
Stoked: Big Air Edition	1-8	SPS	6	ja	3/11	-	77%	Der Berg ruft ein zweites Mal und bringt ein paar Freunde mit.
Stormrise	1-8	STG	16	ja	4/09	-	51%	Die stürmische Revolution flaut auf ein Lüftchen ab. Und müffelt etwas.
Street Fighter IV	1-2	BEU	12	ja	2/09	ja	92%	Der König lebt. Und hält der Konkurrenz vor Augen, wie man es richtig macht.
Street Fighter X Tekken	1-4	BEU	12	ja	3/12	-	90%	Experiment gelungen: 2D und 3D verstehen sich auch vereint in einem Spiel.
Stuntman: Ignition	1-8	RSP	16	ja	6/07	ja	76%	Kurz und hart, aber trotzdem unterhaltsam. Profizocker freuen sich!
Summer Athletics	1-4	SPS	0	-	6/08	-	61%	Sparinhardt trifft Sparpreis, Version 1.1.
Summer Athletics 2009	1-4	SPS	0	-	6/09	-	60%	Entfernt sich mit jedem Jahr mehr vom Medaillentreppchen.
Summer Challenge: Athletics Tournament	1-4	SPS	0	-	6/10	-	57%	Toller Actionkracher mit vielen durchgeknallten Ideen, es fehlt aber an Abwechslung und Umfang.
Sunset Overdrive (One)	1-8	ACT	16	ja	1/15	ja	82%	Muss Feddern, ist aber immer noch sehr gut spielbar.
Super Street Fighter IV	1-2	BEU	12	ja	4/10	ja	86%	Welcher JRPGler kann widerstehen, wenn ihn diese Kulleraugen angucken?
Super Street Fighter IV Arcade Edition	1-2	BEU	12	ja	5/11	-	86%	Positive Überraschung. Ähnelt spielerisch Prince of Persia.
Superman: Das Spiel	1	ACT	12	-	2/07	-	48%	Das teken-Dojo setzte seine Pforten: Schreibt euch ein, der Winter dauert lange.
Superstars V8 Racing	1-12	RSP	0	ja	5/09	-	57%	Etwas altersschwacher, aber noch immer gelungener Team-Klopper mit Unngenen an Kämpfern.
Superstars V8: Next Challenge	1-16	RSP	0	ja	3/10	-	70%	Hier werden Profi-Rennfahrer ohne eigene Verschulden zum blutigen Anfänger.
Supremacy MMA	1-2	SPS	18	ja	7/11	-	47%	Schon besser als der Vorgänger, aber weiterhin mit viel Luft nach oben.
Supreme Commander 2	1-4	STG	12	ja	4/10	ja	73%	Wer so viel Lebenssaft verliert, bleibt am Ende eben blutiere.
Tales of Vesperia	1	RPG	12	-	5/09	ja	80%	Positive Überraschung. Ähnelt spielerisch Prince of Persia.
Teenage Mutant Ninja Turtles	1	JNR	12	-	4/07	ja	74%	Entfernt sich mit jedem Jahr mehr vom Medaillentreppchen.
Tekken 6	1-2	BEU	16	ja	5/10	ja	86%	Etwas verrückt, aber so fesselnd wie das Hauptprogramm.
Tekken Tag Tournament 2	1-4	BEU	16	ja	10/12	-	82%	Etwa altersschwacher, aber noch immer gelungener Team-Klopper mit Unngenen an Kämpfern.
Tenchu	1-4	ACT	16	ja	5/07	-	57%	Ein Spiel sollte dem Spieler Spaß bringen. Mit Unngenen in Kämpfern.
Terminator: Die Erlösung	1-2	ACT	16	-	5/09	ja	50%	Komm mit mir, wenn du leben willst! Sonst kriegt dich das Spiel!
Test Drive: Ferrari Racing Legends	1-8	RSP	0	ja	8/12	-	81%	Eine durchaus gelungene Liebeserklärung an 65 Jahre italienische Rennsportgeschichte.
Test Drive: Unlimited	1-8	RSP	0	ja	6/06	ja	83%	Rappelvolle künstliche Racer-Weit mit leichten Technikämpfen.
Test Drive: Unlimited 2	1-8	RSP	6	ja	3/11	ja	75%	Groß dimensionierter Urlaubs-Racer, dem der nötige Feinschliff fehlt.
Tetris Evolution	1-16	GSK	0	ja	5/07	-	66%	Tetris ist ein klassisches Videospiel. Aber warum so überteuert auf DVD?
The Amazing Spider-Man	1	ACT	12	-	10/12	-	75%	Die Storyline gähnt sich ihrem Ende zu, während der Spielspaß eher im Hintergrund die Fäden zieht.
The Amazing Spider-Man 2	1	ACT	12	-	7/14	ja	46%	Nur dann bedingt empfehlenswert, wenn ihr restlos alles aus dem Marvel-Universum zocken wollt.
The Beatles: Rock Band	1-6	GSK	0	ja	7/09	-	90%	Ein toller Denkmal in programmierter Form.
The Biggest Loser: Ultimate Workout *(k)	1-4	GSK	n.n.b.	-	2/11	-	70%	Als Kinect-Pionier kein großer Verlierer.
The Bigs 2	1-5	SPS	0	ja	6/09	ja	81%	Arcadebombe, die in den Fernseher einschlägt wie ein 200-km/h-Baseball
The Black Eyed Peas Experience (k)	1-4	GSK	0	-	1/12	-	65%	Boxen-Enttauber, eigentlich nur für Black-Eyed-Peas-Fans.
The Book of Unwritten Tales 2 (One)	1	ADV	12	-	1/16	ja	83%	Einer der humorvollsten und schönsten Vertreter des Genres – ganz tolles Spiel für Kenner!
The Bureau: XCOM Declassified	1	ACT	18	-	11/13	ja	79%	Der nette Taktik-Einschlag und das gut durchdachte Interface heben The Bureau aus dem Action-Einerlei.
The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena	1-16	EGO	18	ja	4/09	ja	80%	Als Add-On Mittelmaß, als Gesamtpaket stark.
The Crew (One)	1-8	RSP	12	ja	3/15	ja	76%	Aus der riesigen Spielwelt und der zugrundeliegenden Idee hätte man deutlich mehr herausholen können.
The Cursed Crusade	1-2	ACT	18	ja	7/11	-	77%	Historisches Gewaltspettakel, das technisch nicht ganz reinhaut.
The Darkness 2	1-4	EGO	18	ja	3/12	-	87%	Brutaler Ego-Shooter mit dramaturgischen Höhepunkten
The Elder Scrolls IV: Oblivion	1	RPG	12	-	4/06	ja	91%	Riesiges und erhabenes Fantasy-Epos der Superlative!
The Elder Scrolls IV: Shivering Isles	1	RPG	16	-	4/07	ja	91%	Etwas verrückt, aber so fesselnd wie das Hauptprogramm.
The Elder Scrolls Online: Tamriel Unlimited (One)	1-oo	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%	Bewirkt eindrucksvoll, wie viel Leben noch im Horror-Grenze steckt!
The First Templar	1-2	ACT	16	ja	5/11	-	48%	Mit solane 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 „Hello“ 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 aussiehen!
The Last Remnant	1	RPG	12	-	1/09	-	76%	Epische Massenschlachten im RPG-Korsett. Passt noch nicht so ganz.
The Lego Movie Video Game	1-2	ACT	6	-	7/14	ja	77%	Rasanter Lego-Spaß, der jedoch Gameplay-Schwächen offenbart. Eine kleine Enttäuschung.
The Orange Box	1-16	EGO	18	-	1/08	-	95%	Mehr Wert wird ihr für Geld nicht im Spielregal bekommen.
The Walking Dead: Survival Instinct	1	EGO	18	-	7/13	ja	42%	Selbst Fans sollten bei den Comics oder der TV-Serie bleiben. Vor allem für diesen Preis.
The Witcher 3: Assassins of Kings	1	RPG	16	-	7/12	-	88%	Was Leva und Kubra 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!
The 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 Zuckerschwärmersimulation. Prima Partyspiel mit Bastelaufsatz.
Tiger Woods PGA Tour 06	1-4	SPS	0	ja	1/06	-	84%	Der Golfmessias in Hires. Da geht aber noch mehr.
Tiger Woods PGA Tour 08	1-4	SPS	0	ja	6/07	-	86%	Referenz-Golfspiel mit cleveren, 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 Tele Putt-Putt, ein Teil Panorama.
Tiger Woods PGA Tour 14	1-24	SPS	0	ja	5/13	-	87%	Auch der neuste 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 verheißenvolle Zukunft.
TNA Impact	1-4	SPS	16	ja	7/08	-	71%	Vielfversprechender Newcomer mit starkem Einstand!
Tom Clancy's The Division (One)	1-oo	ACT	18	ja	5/16	ja	77%	Eine tolle Koop-Gaudi mit superbiel Spielwert, 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 Spielgefühl, nur auf Dauer zu reglementieren.
Tom Clancy's H.A.W.X.	1-16	ACT	16	ja	3/09	ja	84%	Über den Wolken verliegt Schiehpalottomat - der Flugspaß bleibt.
Tom Clancy's H.A.W.X. 2	1-4	ACT	16	ja	6/10	-	83%	Gute Fortsetzung, die aber zu früh kam. Ähnelt dem Vorgänger zu sehr.
Tomb Raider	1-8	ACT	18	ja	5/13	-	90%	Der Grundstein ist gelegt, jetzt müssen nur noch 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 Potential geholt.
Tony Hawk: RIDE	1-4	SPS	0	ja	1/10	-	73%	Kein Slam, aber auch kein sauber gestandener Trick. Eine cheesy Premiere.
Tony Hawk: SHRED	1-8	SPS	0	-	1/11	-	78%	Hier rollt der Spielspaß bequem die Rampe rau.
Tony Hawk's Pro Skater 5 (One)	1-20	SPS	6	ja	1/16	ja	28%	Schmerzhafter als eine Schlägerei mit Mike Valley. Dran vorbeilaufen! Ignorieren!
Tony Hawk's American Wasteland	1-2	SPS	12	ja	1/06	-	82%	Guter Titel, der spielerisch und technisch mehr Potential hätte.
Tony Hawk's Project 8	1-2	SPS	12	ja	1/07	-	86%	Dank guter Grafik und „Nail the Trick“-Feature das erste echte NextGen-Tony.
Tony Hawk's Proving Ground	1-2	SPS	6	ja	1/08	-	80%	Der Birdman muss Federn lassen. Dennoch ein gewohnt gutes Hawk-Spiel.
Too Human	1-4	ACT	12	ja	6/08	ja	76%	Kämpfen, entwickeln, aufleben - ist das „euer Ding“, dann schlägt zu.
Top Spin 2	1-4	SPS	0	ja	3/06	-	86%	Ja, geht doch! Unternahmsame 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.
Toy Story 3: Das Videospiel	1-2	ACT	12	-	6/10	ja	79%	Definitiv einer der besseren Filmumsetzungen. Hut ab, CowBoy!
Trackmania Turbo (One)	1-100	RSP	0	ja	7/16	ja	82%	Ein simpler, aber ebenso herausfordernder Arcade-Racer in Reinkultur.
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, fordende 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 seine 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 anzusiedeln. Früher gut, heute ganz okay.
Tropico 3	1	SIM	12	-	5/10	ja	80%	Zigarette in den Mund und unmoralische Politik machen.
Tropico 4	1	SIM	12	-	1/12	-	78%	Zigaretten ausspucken, 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 Saurejagd mit Megawaffen im virtuellen Dschungel.
Two Worlds	1-8	RPG	12	ja	6/07	ja	80%	Fett ausstaffiertes Epos-Rollenspiel mit deutlichen PC-Wurzeln.
Two Worlds II	1-8	RPG	16	ja	7/10	-	92%	Riesig, fesselnd und an den richtigen Stellen verbessert. Top-RPG!
Two Worlds II GOTY Edition	1-8	RPG	16	ja	7/11	-	92%	Antaloor in vollem Umfang. Optimal, um lange Herbstabende einzuläuten.
uDraw	1	GSK	0	-	2/12	-	80%	Jeder Fernseher ist nur eins gut getatmte Staffelei.
UEFA Champions League 2007	1-16	SPS	0	ja	3/07	-	86%	Bietet genau das, was FIFA 07 vermissen ließ, plus den neuen Kartennamodus.
UEFA Euro 2008	1-10	SPS	0	ja	3/08	-	80%	Wer voller 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-Kollaboration.
Ultra Street Fighter IV	1-6	BEU	12	ja	9/14	ja	85%	Bietet keine großen Neuerungen, die den Original gleichzusetzen wären, ist aber wieder ein Top-Prügler.
Under Defeat HD Deluxe Edition	1-2	ACT	12	-	3/13	-	76%	Unter-Gamer freuen sich auf ordentliche Arcade-Action mit gelungener Optik.
Univers at War: Angrippersiel 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-Hüper mit unverweidbar 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-Ballerorgie mit ganz viel Style!
Velvet Assassin	1	ACT	18	-	5/09	-	60%	Violette unterschreibt die bedingungslose Kapitulation. Schade.
Venetica	1	RPG	12	-	2/10	-	78%	Schlankes Action-Rollenspiel mit tödlichem Kickstart.
Viking: Battle for Asgard	1	ACT	18	-	4/08	-	79%	Besorgt euch 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 Hellegonschein schwiebt die Becker-Faust über diesem Spiel.
Virtua Tennis 3	1-4	SPS	0	ja	3/07	-	92%	Tennis für Anfänger, Fortgeschrittene und... alle anderen! Klasse!
Virtua Tennis 4	1-4	SPS	0	ja	4/11	-	87%	Die leicht zugängliche Tennis-Alternative zum Simulations-Kollegen.
Viva Piñata	1	SIM	0	-	2/07	ja	84%	Lustig, originell und anspruchsvoll - eine originelle Midichung!
Viva Piñata: Chaos im Paradies	1-4	SIM	0	ja	7/08	ja	85%	Klassisches Update: Im Grunde wie gehabt, nur alles ein bisschen besser.
Viva Piñata: Party Animals	1-4	GSK	0	ja	1/08	ja	57%	Da helfen auch kein Wein, Weib und Gesang - diese „Party“ ist ein Gähner.
Wall-E	1-4	ADV	6	ja	7/08	-	58%	Etwas seltsam abgeschrackte 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%	Großer Action-Kriegshammer, den man gegen den Orkschädel krachen lässt.
Warhammer: Battle March	1-4	STG	16	ja	6/08	-	81%	Packender Strategiehammar, nur etwas knifflig, was die Steuerung angeht.
Warriors Orochi	1-2	BEU	12	-	1/08	-	53%	Trotz zum Bersten gefüllter Waffenkammer eine blutltere Schläger.
Warriors Orochi 2	1-2	ACT	12	-	3/09	-	51%	Spiele, die die Welt nicht wirklich brauchen...
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 eintönig gestaltet.
Warriors: Legends of Troy	1-2	BEU	12	-	3/11	-	51%	Bei solchen Feinden wird aus Achiles keine Legende.
Warthog: 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 berührte 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.
Wolkig mit Aussicht auf Fleischbällchen	1-2	JNR	6	-	2/10	ja	67%	Ordnentliches Lizenzhüpplerspiel mit kalorienreichem Flair.
World Championship Offroad Racing	1-8	RSP	6	ja	2/09	-	43%	Lauwarmes Rennspiel, das seine letzte Arcade-Ausfahrt verpasst hat.
World Championship Poker 2: All-In	1-6	SIM	0	ja	4/08	-	48%	Verjubelt den Anschlagspreis lieber in einer gemütlichen Pokerkunterne.
World of Tanks	1-30	ACT	12	ja	5/14	ja	86%	Auch ohne Echtgeld-Kauf macht's Spaß – nur keine falsche Scheu!
World of the Outlaws: Sprint Cars	1-8	RSP	0	ja	5/10	ja	51%	Uninspiriertes Schlämmfahrer im Kreis.
World Series of Poker 2008	1-4	SPS	0	-	2/08	-	80%	Ein Pokerspiel, das viel checkt und noch mehr raised.
World Snooker Championship 2007	1-2	SIM	0	ja	2/07	-	70%	Tja, es ist ein Billard-Spiel. Genau so, wie man sich's vorstellt.
Worms Battlegrounds (One)	1-4	STG	6	ja	9/14	ja	72%	Einerseits macht es Spaß, andererseits ändert sich kaum etwas – mit Freunden nach wie vor eine Gaudi.
WRC 2: FIA World Rally Championship	1-16	RSP	0	ja	7/11	-	72%	Verpasst die Chance, sich weiter vom Feld zu platzieren.
WRC 3: World Rally Championship	1-16	RSP	0	ja	12/12	-	84%	Abwechslungsreiche Kurse & ein hervorragend-realistisches Fahrgefühl bürgern für Top-Rallye-Spaß.
WRC FIA World Rally Championship	1-16	RSP	0	ja	7/10	ja	70%	Hat sich noch qualifiziert und rollt irgendwo im Mittelfeld ins Ziel.
WWE '12	1-10	SPS	16	ja	1/12	-	85%	Starker Wrestling-Baukasten, der langsam graue Haare bekommt.
WWE XK15 (One)	1-6	SPS	16	ja	3/15	ja	78%	Toll Technik und Kämpfe täuschen nicht über die fehlenden Optionen und Gameplayschwächen hinweg.
WWE XK16 (One)	1-6	SPS	16	ja	1/16	ja	76%	Großer Umfang, aber technisch und spielerisch ein Schritt in die falsche Richtung.
WWE All Star	1-4	BEU	16	ja	4/11	ja	73%	Muskelaufwand vergötzert, Inhalt nimmt ab: Das warst andere Wrestling-Game.
WWE Smackdown vs. Raw 2007	1-6	SPS	16	ja	1/07	-	92%	Sound okay, Grafik okay, Spielspaß! Ja, Wrestling, Olé!
WWE Smackdown vs. Raw 2008	1-4	SPS	16	ja	1/08	-	80%	Motivierende Generalüberholung im Ring, auch dank ECW-Hardcore-Update.
WWE Smackdown vs. Raw 2009	1-4	SPS	16	ja	1/09	-	83%	Konsequent verbessert. Besonders mit mehreren Spielern 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 SDvsR aller Zeiten, aber das beste SDvsR seit langem!
WWE: Legends of Wrestlemania	1-4	SPS	12	ja	3/09	ja	78%	Alte Klassiker im neuen Gewand. Für Fans ein Traum, Brothet.
X-Blades	1	ACT	12	-	3/09	-	65%	Erst Hoffnung, dann Enttäuschung: Hinter der Fassade bröckelt die Substanz.
XCOM: Enemy Unknown	1-2	STG	0	ja	12/12	-	91%	Strategie von einem anderen Stern: Fixaxis holt sich den Konsolen-Taktikthon.
XCOM: Enemy Within	1-2	STG	16	ja	1/14	ja	91%	Ihr werdet es lieben. XCOM zu hassten. 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 Tieftang und Politur und Yaiba hätte uns vielleicht richtig begeistert. So ist es "nur" krasse & gut.
Yoostar 2	1-2	GSK	12	-	4/11	-	59%	Da kann man sich besser in der Schauspielschule einschreiben.
Yoostar on MTV *	1-2	GSK	n.n.b.	-	2/12	-	58%	Kuriöse Sehenswürdigkeit, die man aber nur einmal sehen muss.
Young Justice: Legacy	1-3	ACT	12	ja	3/14	ja	41%	Dahingeschultert Actiontitel, der weder den Comics noch der Serie gerecht wird.
Your Shape: Fitness Evolved (k)	1-4	SPS	0	-	1/11	ja	84%	Ihr kommt in Form: Tanz- und Fitnessspiele sind Kinects beste Freunde.
Your Shape: Fitness Evolved 2012 (k)	1-4	GSK	0	-	1/12	-	84%	Your Shape 2012 geziert weder mit Farbe noch mit Flair: Hier geht's nach Bollywood.
You're In The Movie!	1-4	GSK	0	-	2/09	-	76%	Wie ein Gang in Kino: Mit Freunden ist der Spaß garantiert.
Zoids Assault *	1	STG	n.n.b.	-	7/08	-	56%	Zu kurze und zu simple Roboter-Taktik, um den Import zu rechtfertigen.
Zone of the Enders: HD Collection	1-2	ACT	18	-	1/13	-	75%	Unverzichtliche technische Schnitzer 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

DAS PFLICHTMAGAZIN FÜR POKÉMON-TRAINER!

Das perfekte Sonderheft für alle Pokémon-GO-Spieler – mit Guides zu sämtlichen Aspekten des Smartphone-Hits!

N-ZONE
DEUTSCHLANDS GROSSES NINTENDO-MAGAZIN WWW.N-ZONE.DE

€ 5,99
SONDERHEFT 01/16

SONDERHEFT

Pokémon GO

EXKLUSIVE BEILAGE
Herausnehmbarer Spickzettel mit den wichtigsten Tipps & Taktiken auf einen Blick!

MIT GUIDE ZUR EVOLI-ENTWICKLUNG

Smartphone-Monsterjagd von A bis Z

LAGEN-TIPPS
Einstieger: Jede Familienspiels genau erklärt. Eltern wissen!

PROFI-TAKTIKEN
Ratgeber mit unschlagbaren Strategien für Arenakämpfe, Stufenaufstiege u. v. m.

POKÉMON-KOMPENDIUM
Komplettaufzählung zu allen 151 im Spiel vorhandenen Pokémon – mit unverzichtbaren Zusatzinfos!

SPANNENDE SPECIALS
Erfahrt noch mehr rund um das Pokémon-Universum und die Technologie hinter Pokémon GO!

JETZT IM
HANDEL!



- Hilfreiche Grundlagen-Tipps für Einsteiger
- Grandiose Ratgeber für Fortgeschrittene
- Umfangreiches Pokémon-Kompendium
- Spannende Specials rund um Pokémon
- Mit exklusiver Spickzettel-Beilage



Auch digital erhältlich: epaper.compute.de.
Oder einfach den QR-Code scannen bzw. im Store unter „N-ZONE“ suchen.



VORSCHAU

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

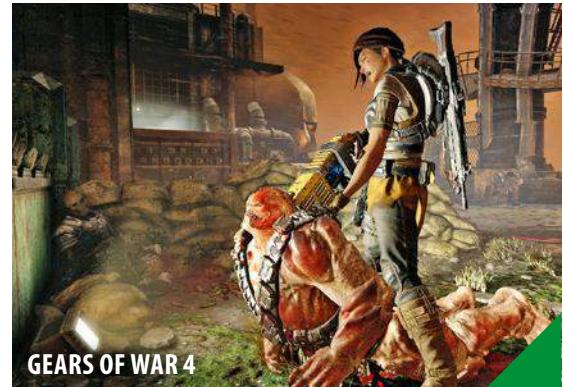
VORSCHAU



DISHONORED 2: DAS VERMÄCHTNIS DER MASKE

Der Vorgänger gehörte zu den Überraschungs-Hits der letzten Konsolengeneration und im zweiten Teil des **Steampunk-Meuchelabenteuers** wird alles noch größer, besser und actionreicher.

TEST



GEAR OF WAR 4

Endlich ist es so weit: Die **Xbox-Action-Serie schlechthin** kehrt zurück. In unserem ausführlichen Test lest ihr alles, was ihr über *Gears 4* wissen müsst.

VORSCHAU



RESIDENT EVIL 7

Man darf sich wieder gruseln. Zur Gamescom und in den Wochen danach rechnen wir mit neuen Infos zu *Resi 7*.

TEST



FORZA HORIZON 3

Einfach ein wenig **herumfahren und die Seele baumeln** lassen – kein Rennspiel eignet sich dafür besser als *Horizon*.

TEST



DEUS EX: MANKIND DIVIDED

Adam Jensens zweiter Streich versetzt euch wieder in eine **dystopische Sci-Fi-Welt**. Ob diese unterhält, verrät unser Test.

IMPRESSUM



Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA INTERNATIONAL AG
Verleger Jürg Marquard

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

Geschäftsführer Rainer Rosrbusch,
Hans Ippisch

Redakteur (V.i.S.d.P.) Sascha Lohmüller (sl), verantwortlich für den redaktionellen Inhalt.
Adresse siehe Verlagsanschrift

Redaktion Marco Cabibbo (mc), Christian Dörre (cd),
Lukas Schmitz (ls)

Mitarbeiter dieser Ausgabe Peter Bathge (pb), Matthias Dammes (md), Max Falkenstein (mf),
Marc-Carsten Hatke (mh), Benjamin Kegel (bk), David Martin (dm), Oliver Nitzsche (on), Matti Sandqvist (ms), Tobias Schütz (ts), Stefan Weiß (sw), Sebastian Zelada (sz)

Lektorat Claudia Bros (ltg.), Birgit Bauer,
Esther Marsch, Heidi Schmidt

Layout Sebastian Bienert (ltg.), Hansgeorg Hafner,
Monika Jäger

Layoutkoordination Albert Kraus
Titelgestaltung Hansgeorg Hafner



Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA INTERNATIONAL AG
Verleger Jürg Marquard

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

Geschäftsführer Rainer Rosrbusch,
Hans Ippisch

Redakteur (V.i.S.d.P.) Sascha Lohmüller (sl), verantwortlich für den redaktionellen Inhalt.
Adresse siehe Verlagsanschrift

Redaktion Marco Cabibbo (mc), Christian Dörre (cd),
Lukas Schmitz (ls)

Mitarbeiter dieser Ausgabe Peter Bathge (pb), Matthias Dammes (md), Max Falkenstein (mf),
Marc-Carsten Hatke (mh), Benjamin Kegel (bk), David Martin (dm), Oliver Nitzsche (on), Matti Sandqvist (ms), Tobias Schütz (ts), Stefan Weiß (sw), Sebastian Zelada (sz)

Lektorat Claudia Bros (ltg.), Birgit Bauer,
Esther Marsch, Heidi Schmidt

Layout Sebastian Bienert (ltg.), Hansgeorg Hafner,
Monika Jäger

Layoutkoordination Albert Kraus
Titelgestaltung Hansgeorg Hafner

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

www.videogameszone.de

Head of Online Christian Müller
Chefredakteur Online Wolfgang Fischer
Leitender Redakteur Online David Bergmann
SEO/Produktmanagement Stefan Wölfl

Redaktion Matthias Dammes, David Martin,
Maik Koch, Max Falkenstein,
Marc-Carsten Hatke

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

Webdesign Tony von Bielenfeld

Anzeigen CMS Media Services GmbH

Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

Verantwortlich für den Anzeigenteil:

Annett Heimze,
Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung Print

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

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

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

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

Anzeigenberatung Online
Weischer Online GmbH, Elberg 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@compute.de

Anzeigenidisposition anzeigen@compute.de
Datenübertragung

Mediadaten unter www.compute.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:

Leservice Computer

20080 Hamburg, Deutschland

Aussprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computer-Team unter:
Deutschland

E-Mail: computer@dpv.de

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

Support: Montag 07:00–20:00 Uhr,

Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
*(€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder

E-Mail: computer@dpv.de

Tel.: +49 911-99399098

Fax: +49-1805-8618002

Support: Montag 07:00–20:00 Uhr,

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

Die nächste Ausgabe erscheint am
19. Oktober 2016

Abonnementpreis für 6 Ausgaben:
Inland: € 22,50 / Österreich: € 28,50 / Ausland: € 29,50

Verkaufsaufage: 14.600 Exemplare (Verlagsangabe)

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

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keine Verantwortung für die Aussagekraft und Werbeabsichten der Anzeigen. Die Veröffentlichung kann ausgenommen werden, wenn die Anzeigen auf die Produkte und Dienstleistungen und Sonderangebote durch COMPUTEC MEDIA verweisen. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden oder 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 Heimze, Anschrift siehe oben.

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

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



MARQUARD MEDIA

Deutschsprachiger Titel:

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

Internationale Zeitschriften:

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

Himmlisch gut: Das monatliche Pflichtmagazin für Nintendo-Fans



Jetzt
neu im
Handel!



N-ZONE bequem online
bestellen oder abonnieren unter:
shop.n-zone.de

Oder digital lesen: epaper.compute.de
Einfach den QR-Code scannen
bzw. im Store unter „N-ZONE“ suchen.



ERSCHAFFE DEINE EIGENE LEGENDE



F1 2016
Formula 1®



AB 19. AUGUST
ERHÄLTLICH



Umfangreichster
Karriere-Modus der Serie

Die komplette
F1™-Erfahrung

Der Nervenkitzel
des Rennstarts



WWW.FORMULA1-GAME.COM

f t y /FORMULA1GAME

XBOX ONE

PS4

PC DVD
ROM

STEAM


CODEMASTERS®


FORMULA 1
LICENSED PRODUCT

While supplies last. Only at participating retailers, please check with your local retailer as offer may vary.

F1 2016 Game - an official product of the FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP. © 2016 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters"®, "EGO"® and the Codemasters logo are registered trade marks owned by Codemasters.

The F1 FORMULA 1 logo, F1 logo, F1 A FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP logo, FORMULA 1, FORMULA 1, F1, F1 A FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP GRAND PRIX and related marks are trade marks of Formula One Licensing BV, a Formula One group company. Licensed by Formula One World Championship Limited.

All other copyrights or trade marks are the property of their respective owners and are being used under license. Developed and published by Codemasters. Distributed 2016 by Koch Media GmbH, Gewerbegebiet 1, 6804 Höfen, Austria. "4K" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Also, "F1" is a trademark of the same company.



XCOM 2

JOIN US OR BECOME THEM

XCOM.COM



XCOM 2

JOIN US OR BECOME THEM
XCOM.COM

FINAL FANTASY XV

SONDERHEFT
AUF 12 PRALLVOLLEN SEITEN

Ab September im Händel:
Das größte Final Fantasy-
Abenteuer aller Zeiten!

FINAL FANTASY. XV

INHALT

DIE GESCHICHTE

Die Figuren des Spiels vorgestellt +
Hintergründe zur Handlung! Seite 2

DIE SPIELWELT

Riesig, abwechslungsreich,
wunderschön: Das ist Eos! Seite 3

DAS KAMPFSYSTEM

Actionreich und anspruchsvoll – so
funktionieren die Kämpfe! Seite 4

DIE MISSIONEN

Freiheit pur: Haupt- und Nebenauf-
gaben genau erklärt! Seite 5

DIE ENTSTEHUNG

Wie Final Fantasy Versus XIII zu
Final Fantasy XV wurde! Seite 6

ABSEITS DES SPIELS

Alles, was ihr zu Film, Anime-Serie
und Co. wissen müsst! Seite 7

ERFOLG IN SERIE

Alle Final-Fantasy-Hauptteile im
Mega-Überblick! Seite 8

JETZT VORBESTELLEN!

Die coolen Extras der Sondereditio-
nen des Spiels! Seite 10

E3-NEUIGKEITEN

Diese spannenden Infos wurden
auf der E3 in L.A. verraten! Seite 11

DIE GESCHICHTE



GLADIOLUS AMICITIA

Das älteste Mitglied der Vierertruppe stellt so etwas wie deren Beschützer dar. Trotzdem hat Gladiolus eine sehr fröhliche Art.

IGNIS SCIENTIA

Noctis' alter Freund agiert als Strategie der königlichen Familie. Auf dem Roadtrip der Truppe fungiert er zudem als Fahrer und zaubert leckere Gerichte.

NOCTIS LUCIS CAELUM

Der spielbare Held des Abenteuers und Kronprinz des Königreiches Lucis. Er kann den Tod von Menschen vorhersehen und will sein Reich vor Angreifern bewahren.

PROMPTO ARGENTUM

Noctis' Freund aus Kindheitstagen ist ein Meister im Umgang mit Schusswaffen und seinem Kumpaten jederzeit treu ergeben.

EIN ROADTRIP DER GANZ BESONDEREN ART: MIT VIER FREUNDEN BEGEBEN WIR UNS IN EIN ABSOLUT UNVERGESSLICHES RPG-ABENTEUER!

Die legendäre *Final Fantasy*-Serie startet in ihr bisher wahrscheinlich gewaltigstes Abenteuer! *Final Fantasy XV* schickt uns in die beeindruckende Welt Eos, die sich ihrerseits in mehrere Länder unterteilt: Die wichtigsten davon heißen Lucis, Niflheim, Tenebrae, Solheim und Accordo.

Dereinst verfügten all diese Länder über mysteriöse Kristalle, welche ihre Bewohner mit ganz besonderen, magischen Kräften ausstatteten; infolge verheerender Kriege zwischen den verschiedenen Nationen jedoch wurden all diese Kristalle nach und nach zerstört – mit einer Ausnahme. In Lucis ruht das wertvolle Kleinod weiterhin und erfüllt das Land mit Magie. Während Lucis durch diesen Umstand immer weiter isoliert wurde und sogar eine magische Barriere um seine Grenzen zog, entwickelten die anderen Länder hochkomplexe Technologien, um den Mangel an Magie auszugleichen.

Doch Friede herrscht trotz dieser scheinbaren Weltordnung noch lange nicht: Neidisch auf die Magie Lucis', verbündeten sich die anderen Nationen unter dem Banner Niflheims – eine Art kalter Krieg zwischen den verfeindeten Fraktionen ist die Folge. Um diese seit langer Zeit verfahrene Situation zu einem für alle beteiligten Parteien friedlichen Ende zu bringen, beschließen Lucis und Niflheim zu Beginn, einen Friedenspakt zu schließen, der die Hochzeit des Kronprinzen von Lucis, Noctis Lucis Caeum, mit dem Orakel Lunafreya Nox Fleuret aus Tenebrae vorsieht. Schnell stellt sich jedoch heraus, dass Niflheim mit gezinkten Karten spielt: Niflheims Herrscher Iedolas Aldercapt nutzt die gelockerten Sicherheitsvorkehrungen Lucis', um mit seiner Armee über die Hauptstadt Insomnia der verfeindeten Nation hereinzu闯ren. Noctis' Vater, König Regis, wird getötet, und Noctis und Lunafreya werden ebenfalls für tot erklärt.

In Wahrheit befindet sich Noctis zum Zeitpunkt des Überfalls außerhalb von Insomnia, und zwar gemeinsam mit seinen Freunden beziehungsweise Gehilfen des königlichen Hofes, Gladiolus Amicitia, Ignis Scientia und Prompto Argentum. Wissend, dass Niflheim ihnen den Tod wünscht, flieht die Gruppe mit ihrem Auto, Regalia, vom Ort des feindlichen Überfalls. Ihr Ziel: die Stadt Altissia, Hauptstadt von Accordo. Dort nämlich soll sich die vom Rest der Welt tot geglaubte Lunafreya nun aufhalten. Gemeinsam mit ihr will die Gruppe einen Plan schmieden, um Insomnia und somit den Kristall wieder zurückzuerobern.

Der Weg dorthin ist jedoch lang, und was wir als Spieler in den unzähligen Stunden Spielzeit erleben, kann gut und gerne als erster interaktiver Roadtrip der Videospiele-Geschichte beschrieben werden! Auf unserer Reise treffen wir auf zahlreiche Freunde und Feinde, welche Eos bewohnen, wie etwa die Tankstellen-Besitzerin Cindy Aurum. Die Geschichte, die sich entfaltet, ist an unerwarteten Twists und Spannung kaum zu überbieten. Emotion, Action, Spannung – alle Elemente, welche *Final Fantasy* schon immer ausgezeichnet haben, sind in *Final Fantasy XV* präsenter denn je zuvor! ♦

DIE SPIELWELT



ABWECHSLUNGSREICH, BILDGEWALTIG UND WUNDERSCHÖN: DAS IST DIE SPIELWELT, DIE WIR IN *FINAL FANTASY XV* ERFORSCHEN!

Final Fantasy war schon immer eine Serie, die mit Konventionen spielte und bezüglich der Gestaltung der Welt zwischen vielen verschiedenen Themen herumsprang. In *Final Fantasy XV* soll der technologische Aspekt eine noch größere Rolle spielen als jemals zuvor; zudem sollen die Beziehungen der verschiedenen Figuren im Fokus stehen.

Das hält die Entwickler aber natürlich nicht davon ab, mit Eos eine fantastische Spielwelt zu gestalten! Das Besondere: Das erste Mal erwartet uns eine frei erforschbare, völlig offene Spielwelt. Einen ersten Eindruck von den gewaltigen Dimensionen konnten sich die Spieler im vergangenen Jahr bereits

im Rahmen der im Startgebiet angesiedelten Demo *Episode Duscae* machen. Und dabei handelte es sich nur um einen Bruchteil des Areals, welches uns im fertigen Spiel zur Verfügung steht! Für Abwechslung ist hier gesorgt, neben großen, modernen Städten erforschen wir weite Landstriche, kleine Dörfer und sogar mittelalterlich angehauchte Regionen. Jedes Gebiet wird einen ganz eigenen Charakter haben und sich somit von den anderen Regionen unterscheiden. Einige der Areale sind dabei an Orte aus der echten Welt angelehnt: Lestallum in der Nähe von Duscae etwa erinnert an die Bahamas, Accordo mit seinen langen Kanälen und auf

Holzpfeilern stehenden Gebäuden orientiert sich am Erscheinungsbild Venedigs.

Und weil eine solch riesige Welt nicht einfach mal zu Fuß erforscht werden kann, greifen wir auf unser Auto, Regalia, zurück, das sich bei Bedarf ab einem gewissen Zeitpunkt sogar in einen fliegenden Untersatz verwandeln lässt! Aber keine Sorge: Wer will, darf natürlich auch auf dem Rücken von Chocobos Patz nehmen, den beliebten gelben Laufvögeln, welche seit jeher fester Bestandteil eines jeden *Final Fantasy*-Abenteuers sind.

Während wir Eos bereisen, ändert sich um uns herum das Wetter dynamisch und auch der Wechsel zwischen Tag und Nacht vollzieht sich unbemerkt. Übrigens hängen Tag und Nacht auch direkt mit der Geschichte des Spiels zusammen: Ist es zu Beginn des Spiels im Rahmen der 60 Minuten umfassenden, virtuellen Tage noch 45 Minuten hell und nur 15 Minuten dunkel, werden die Nächte nach und nach immer länger. Eine verheerende Seuche, welche die Sterne selbst zu befallen scheint, ruft diesen seltsamen Umstand hervor.

Da die Nacht gefährlich ist, weil dann besonders mächtige Gegner die Gegend bevölkern, ist es weise, in den dunklen Stunden ein sicheres Lager aufzuschlagen. Hier können wir essen und uns dadurch Status-Verbesserungen für die Kämpfe am nächsten Tag sichern, uns hinlegen, um Energie wiederherzustellen und gesammelte Erfahrungspunkte in Level-ups umzuwandeln. Ignis erweist sich hier als wahrer Meisterkoch und bereitet uns mithilfe gesammelter Rezepte und Zutaten wahre Gaumenschmäuse zu, bei denen man verleitet ist, kurzerhand in den Fernseher zu springen und sie selbst auszuprobieren!

Aber ganz egal ob bei Nacht oder bei Tag: Die Spielwelt von *Final Fantasy XV* ist schlicht und ergreifend beeindruckend und in ihrer Machart einmalig. In Sachen Weltgestaltung ist das ein großer Schritt nach vorne – nicht nur, was die *Final Fantasy*-Serie angeht! ◆



Mit unserem Auto, Regalia, erforschen wir die Spielwelt. Später lernt das Gefährt sogar fliegen!



Wenn die Nacht hereinbricht, gilt es am Lagerfeuer neue Energie für den Tag zu schöpfen.

DAS KAMPFSYSTEM

ANGRIFF, VERTEIDIGUNG, INTERAKTION

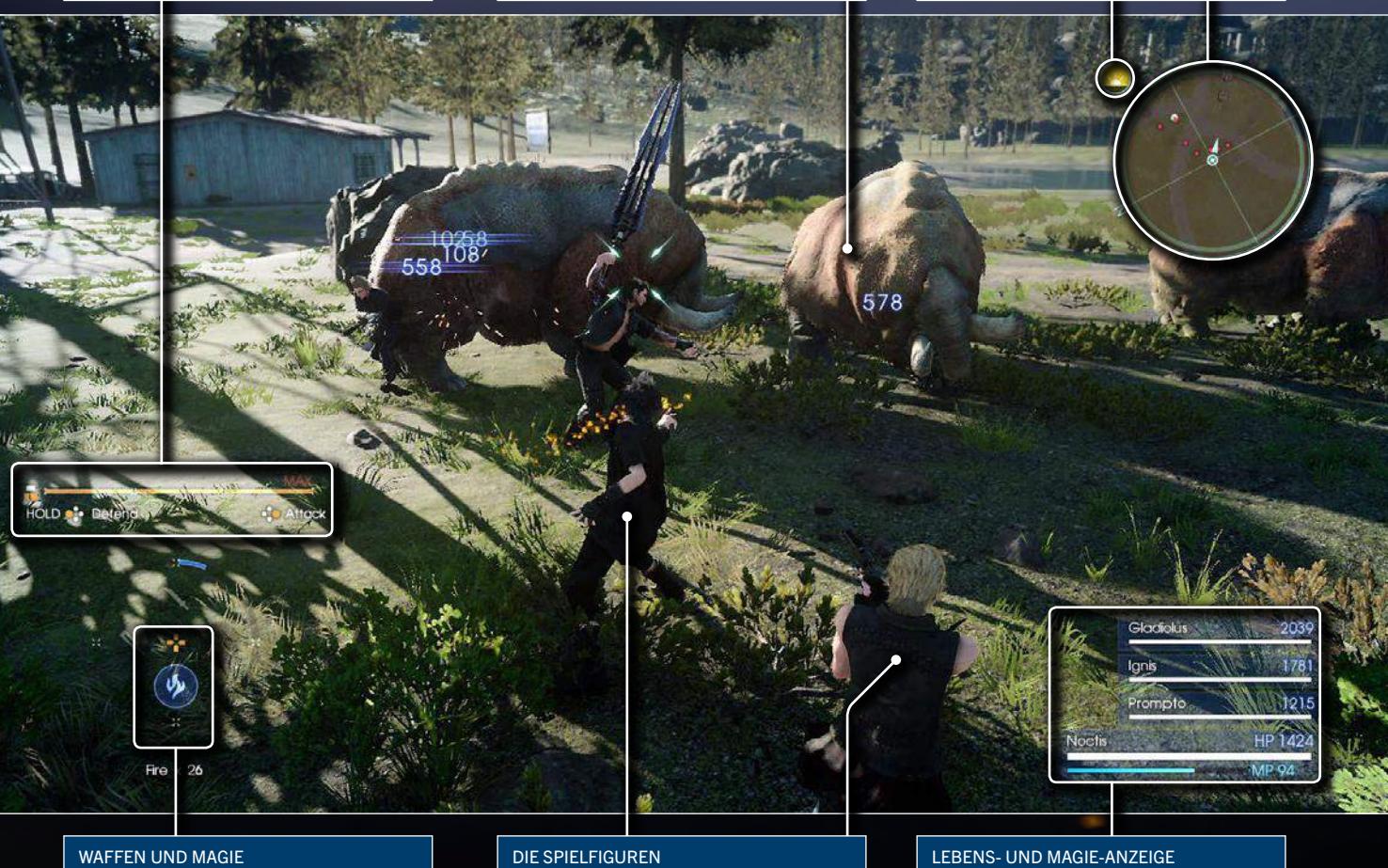
Mittels der Aktionstasten des Controllers greifen wir nicht nur an, sondern verteidigen uns auch und reagieren dynamisch auf Interaktionen – indem wir etwa einen Spezialangriff auslösen. Dadurch ergibt sich ein wunderbarer und spielerisch sehr befriedigender Flow.

FEINDE

Unsere Widersacher sind stets auf der Oberwelt zu sehen und anstatt in speziellen Kampfarenen gegen sie anzutreten, duellieren wir uns direkt im jeweiligen Areal mit ihnen. Unachtsame Gegner kann man oftmals direkt ausschalten. Vorsicht vor hinzukommenden Zusatz-Feinden!

TAGESZEIT, WETTER, RADAR

Unser Radar zeigt uns – Überraschung! – die Position unserer Gegner in der Umgebung an. Erst ab einer gewissen Distanz reagieren Feinde aggressiv auf uns. Wetter und Tageszeit haben Einfluss auf die Art unserer Widersacher sowie auf ihre Stärke und unsere Aktionsmöglichkeiten.



WAFFEN UND MAGIE

Das Steuerkreuz ist unser Allzweck-Werkzeug bei der Auswahl von Waffen und Magie: Jeweils vier davon können wir mit in den Kampf nehmen. Je nach Auswahl können wir völlig verschiedene Combis zusammenstellen. Obacht: magische Attacken beeinflussen auch die Umgebung!

DIE SPIELFIGUREN

Nur Held Noctis ist direkt steuerbar. Unseren Mitstreitern können wir aber Anweisungen geben und uns in Gefechten gegen besonders starke Widersacher mit ihnen verbünden, um Spezialangriffe auszulösen. Später können wir per Teleport mit ihnen Plätze tauschen.

LEBENS- UND MAGIE-ANZEIGE

Wenn die Figuren die gesamte Lebensenergie verlieren, können sie von ihren Mitstreitern gerettet werden – nur Noctis' Tod führt zum Game Over. Für viele Aktionen, wie etwa Konter und Spezialattacken, benötigen wir MP. Beide Anzeigen füllen sich in Deckung wieder auf.

KÄMPFEN WIE EIN JUNGER KRONPRINZ: DAS DYNAMISCHE ACTION-KAMPFSYSTEM DES SPIELS STROTZT NUR SO VOR MÖGLICHKEITEN!

Ohne viel Herumgerede hier die Fakten, denn das Kampfsystem von *Final Fantasy XV* ist dermaßen varianten- und umfangreich, dass es jeden Rahmen sprengt: Das sogenannte Active X Battle-System (AXB) findet direkt auf der Oberwelt statt. Vertikalität ist sehr wichtig: Auf verschiedenen Ebenen kämpfend, können wir auf unzählige Arten gegen unsere Feinde vorgehen. Klar,

dass unser Held Noctis auch springen kann! Ihn steuern wir, während wir mit unseren NPC-Mitstreitern mühelos interagieren. Die Größe unserer Feinde schwankt zwischen winzig klein und absolut gigantisch. Die Auswahl unserer Waffen und Magie entscheidet, wie wir angreifen; in Verbindung mit Spezialmanövern lassen sich eine theoretisch unendliche Anzahl an Vorgehensweisen

und wahnsinnig lange Combo-Ketten zusammenstellen! Die perfekte Mischung aus simpler Steuerung und sehr komplexen Strategien ist sowohl für Einsteiger als auch für Genre-Veteranen geeignet, die eine Herausforderung suchen. Nicht zuletzt deswegen, weil wir den Anspruch der Auseinandersetzungen anhand verschiedener Kampf-Modi festlegen können. Zusätzlich können wir natürlich auch Bestien beschwören, die uns im Kampf beistehen, die sogenannten Archaneans – das gehört zu *Final Fantasy* ebenso dazu wie das Amen zum Gebet! Keine Frage: So innovativ und komplex, aber gleichzeitig auch einsteigerfreundlich, waren die Kämpfe in *Final Fantasy* nur selten! ♦

DIE MISSIONEN

WAS ZU TUN IST: DIE HAUPTMISSIONEN SCHICKEN UNS IN SPANNENDE ABENTEUER!

Final Fantasy lebt seit jeher von den epischen Geschichten der Spiele. Das Besondere daran: Man muss nie die Vorgänger gespielt haben, um die Hintergründe der Handlung zu verstehen, da es sich stets um völlig voneinander unabhängige Storys in eigens geschaffenen Spielwelten handelt. *Final Fantasy XV* stellt hier keine Ausnahme dar! Auf die Handlung selbst sind wir ja bereits zwei Seiten

zuvor eingegangen. Insgesamt versprechen die Entwickler, dass es gut und gerne fünfzig Stunden oder länger in Anspruch nehmen soll, bevor man den Abspann sieht – und das nur, wenn man sämtliche optionalen Aufgaben völlig links liegen lässt! Wo uns unsere nächste Mission hinführt, ist auf der Map ersichtlich, ob wir den direkten Weg nehmen und wie wir die Aufgaben in Angriff nehmen, steht uns

hingegen völlig frei. Fixpunkte auf unserem Weg sind auf jeden Fall sympathische NPCs wie die kompetente Tankstellenwärterin Cindy, die uns mit Rat und Tat zur Seite steht. Das Spektrum an Aufgaben ist ebenso vielfältig und abwechslungsreich wie die Welt und schickt uns mal auf die Jagd nach riesigen Ungetümen, mal in dunkle Höhlen, die wir erforschen müssen, mal in dicht besiedelte Städte, in denen wir unser diplomatisches Geschick unter Beweis stellen sollen, oder in andere, unvorhersehbare und unterhaltsame Situationen. Die perfekte Mischung aus Freiheit und spannender Narration! ◆



In der Demo konnten sich Spieler 2015 bereits am Kampf gegen einen Behemoth versuchen.



Tankstellen-Besitzerin Cindy ist ein wichtiger Eckpfeiler bei unserer Mission, Lucis zu retten.

WAS GETAN WERDEN KANN: ABWECHSLUNG ABSEITS DER HAUPTMISSIONEN IST PFLICHT!

Eine offene Spielwelt mit allerlei Zeug zum Erledigen zu füllen, ist nicht schwer; viel zu oft jedoch verkommen diese Nebenmissionen zu reinen Fleißaufgaben. *Final Fantasy XV* hat es sich zum Ziel gesetzt, mehr zu bieten als bloße Beschäftigungstherapie. Alle Aufgaben, welchen man abseits der Hauptmissionen nachgehen kann, sind auf eine Sache ausgelegt: Sie sollen Spaß machen! In dieser Hin-

sicht will man sich an den frühen Ablegern der Reihe orientieren. Nicht umsonst schwärmen Fans noch heute von den Chocobo-Rennen in *Final Fantasy VII*! So wird man etwa in Monsterjagd-Herausforderungen auf die Pirsch nach der teils furchterregenden Fauna des Landes gehen und dort beweisen können, dass man das Talent zum RPG-Recken hat. Je nach Region existieren zudem sogenannte re-

ionale Quests, in denen wir den Bewohnern oftmals bei ihren kleinen und großen Problemen beistehen müssen. Richtig entspannend wird es bei den klassischen Minispiele. Ja, Chocobo-Rennen sind mit an Bord, zusätzlich können wir an vorgegebenen Stellen mithilfe verschiedener Köder unser Angler-Talent beweisen. Und weil unsere vier Helden nun einmal Kindsköpfe sind, zieht es sie auch ab und an in die Spielhalle, wo sie sich am Flipper-Automaten im Minigame *Justice Monsters Five* beweisen können. Langweilig wird einem in *Final Fantasy XV* nie! ◆



Ab und an müssen auch Helden sich mal eine kleine Auszeit gönnen, etwa in der Spielhalle.



Viele Jagdmissionen sind nicht verpflichtend, sondern dienen dazu, das Spiel zu bereichern.

DIE ENTSTEHUNG

VOR *FINAL FANTASY XV* GAB ES *FINAL FANTASY VERSUS XIII* – WELCHES SCHLUSSENDLICH ZU *FINAL FANTASY XV* WERDEN SOLLTE. WIE KAM'S?

Als Videospiele ist man es gewohnt, dass angekündigte Spiele ab und an in der Versenkung verschwinden und man lange oder sogar nie mehr etwas von ihnen hört. Im Falle von *Final Fantasy Versus XIII* sieht die Sache aber etwas anders aus: Dachte man nach der ursprünglichen Ankündigung auf der E3 2006 viele Jahre lang, der Titel würde gar nicht mehr veröffentlicht werden, kehrte er im Jahr 2013 mit einem wahren Knall zurück – jetzt als offizieller Teil der *Final Fantasy*-Hauptserie und unter dem Titel *Final Fantasy XV*.

Die Gründe für diese Entscheidung sind vielfältig und nicht vollständig bekannt. Allerdings haben die Entwickler im Laufe der Jahre einige Details bekanntgegeben. Bevor geplant war, *Final Fantasy XIII* in eine Trilogie zu verwandeln, erwies sich der Nutzen weiterer Spin-offs in diesem Zusammenhang relativ schnell als obsolet. Der Plan, die Spiele im Fabula Nova Crystallis Final Fantasy-Uiversum aufgehen zu lassen (siehe Info-Kasten rechts), ging zudem nur bedingt auf; die

verschiedenen Spielansätze erwiesen sich im Endeffekt als zu unterschiedlich.

Eine spielbare Demo von *Final Fantasy Versus XIII* wurde niemals öffentlich gezeigt, wenngleich bereits frühes Gameplay-Material in Trailern gezeigt wurde. Das inzwischen deutlich überarbeitete Kampf- und Bewegungssystem orientierte sich damals noch stark an der *Kingdom Hearts*-Reihe. Keine Frage, der Ansatz, die Vertikalität in den Kämpfen zu nutzen, ist auch heute noch deutlich spürbar und zeichnet *Final Fantasy XV* aus; die Art, wie wir Attacken und Bewegungen ausführen, hat sich aber grundlegend geändert. Ebenso ist es heutzutage nicht mehr Teil des Konzepts, direkt die Kontrolle über Noctis' Mitstreiter übernehmen zu können. In *Final Fantasy Versus XIII* hingegen konnte man die spielbare Figur mittels Knopfdruck wechseln. Geplant war hingegen schon damals eine offene Spielwelt. Auch die Prämisse der Geschichte ist im Ansatz dieselbe, wenngleich damals neben der politischen Komponente auch die Götter der Welt

FABULA NOVA CRYSTALLIS FINAL FANTASY – WAS IST DAS?

Ursprünglich auf der E3 2006 angekündigt, hätten unter diesem Label mehrere kommende *Final Fantasy*-Spiele zusammengefasst werden sollen, deren Handlungen sich eine mythologische Schöpfungsgeschichte teilen. Das geschah auch mit zahlreichen Titeln wie *Final Fantasy XIII* und den Nachfolgern sowie *Final Fantasy Type-0*. Auch *Final Fantasy Versus XIII* war als Teil der Mythologie geplant. *Final Fantasy XV* hingegen hat mit Fabula Nova Crystallis Final Fantasy nichts mehr zu tun.

Eos eine wichtige Rolle gespielt hätten, allen voran Etro, die Schutzgöttin Lucis'.

Rückblickend betrachtet war es wohl die richtige Entscheidung, das geniale Konzept des Spiels nicht in einem Spin-off der Hauptreihe zu „verbraten“ und es stattdessen in einem vollwertigen Hauptteil aufgehen zu lassen. Es ist aber spannend zu sehen, was für einen langen Weg *Final Fantasy XV* bereits hinter sich hat! ◆



Das heldenhafte Team rund um Noctis war bereits für *Final Fantasy Versus XIII* geplant.



Für die Überarbeitung des Spiels wurde auch das Figurendesign verändert und etwas düsterer.



ABSEITS DES SPIELS

KINGSGLAIVE: FINAL FANTASY XV

Das Übereinkommen zwischen Lucis und Niflheim und der anschließende Verrat durch Niflheim bilden den imposanten Auftakt zu *Final Fantasy XV*. Der auf Blu-ray sowie als Download erscheinende Spiel-film *Kingsglaive: Final Fantasy XV* erzählt im Detail, wie diese Geschehnisse abgelaufen sind. Neben der beeindruckenden Qualität der Computeranimationen freuen wir uns schon sehr darauf, mehr über Noctis' Vater, seine Familie sowie die angespannte politische Lage in der Welt von Eos erfahren zu dürfen und genialen Synchronsprechern wie Aaron Paul, Lena Headey und Sean Bean zu lauschen.



Kingsglaive bietet Computeranimation auf höchstem Niveau und erzählt eine spannende Geschichte.

JUSTICE MONSTERS FIVE

Was ist das Erste, was einem in den Sinn kommt, wenn man an *Final Fantasy XV* denkt? Flipper natürlich! Nun gut, vielleicht nicht, aber der Flipper-Automat *Justice Monsters Five* erfreut im Spiel die Protagonisten durch spaßiges, kniffliges Geschicklichkeits-Gameplay. Und ebendiesen Flipper-Spaß gibt es auch für unterwegs! Wer sich *Justice Monsters Five* auf sein iOS- oder Android-Gerät lädt, bekommt eine gelungene Mischung aus Kugel-Action und RPG-Elementen. Es warten zudem Monster aus der *Final Fantasy*-Geschichte darauf, besiegt zu werden!



PLATINUM DEMO

Schon im vergangenen Jahr konnten wir uns mit der *Final Fantasy XV*-Demo *Episode Duscae* vergnügen. Vor kurzer Zeit kam die sogenannte *Platinum Demo* dazu, die von allen PS4- und Xbox-Besitzern gratis heruntergeladen werden kann. Das Besondere: Statt einen Ausschnitt aus dem Hauptspiel zu erleben, erzählt diese Techdemo eine Vorgeschichte, bei der wir einem jungen Noctis dabei helfen, aus einer Traumwelt zu entkommen. Schon hier lernen wir jedoch, wie das Kampfsystem und das Gameplay funktionieren – und können uns ein exklusives Beschwörungs-Monster für das Hauptspiel sichern!



Die *Platinum Demo* zum Spiel, die eine Vorgeschichte erzählt, kann schon jetzt genossen werden.

BROTHERHOOD: FINAL FANTASY XV

Die tiefgründige Beziehung und die Freundschaft zwischen Noctis, Gladiolus, Ignis und Prompto stehen bei *Final Fantasy XV* im Mittelpunkt des Interesses. Wenig überraschend also, dass wir im Rahmen der fünf je zehnminütigen Episoden der Animationsserie *Brotherhood: Final Fantasy XV* – sowie einer Zusatzepisode mit erweiterten Szenen – erfahren dürfen, wie diese tiefen Verbindungen entstanden sind. Beginnend in Noctis' Kindheitstagen, erleben wir nach und nach mit, wie er zum jungen Mann heranreift und schließlich am Ende der letzten Episode direkt in die Ereignisse von *Final Fantasy XV* hineinschlittert. Neben der Darstellung der Figuren und den spannenden Geschichten überzeugt vor allem die hohe Qualität der animierten Zeichnungen. Die ersten beiden Folgen wurden bereits vollkommen kostenlos veröffentlicht und können unter <https://www.youtube.com/c/finalfantasyxv> angeschaut werden. Die restlichen Episoden werden bis zum Release des Spiels nach und nach veröffentlicht, Episode 6 wird exklusiv der Ultimate Collector's Edition des Spiels beiliegen.



In insgesamt sechs Episoden erzählt *Brotherhood* von der Freundschaft zwischen Noctis und Co.

ERFOLG IN SERIE

von den Anfängen bis zur Moderne: die gesamte *Final Fantasy*-reihe im Überblick.

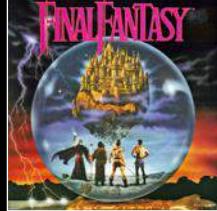
Die römische Zahl im Titel verrät es natürlich schon: Mit *Final Fantasy XV* hat Square Enix kein komplett eigenständiges Werk am Start. Eher das Gegenteil ist der Fall, gehört *Final*

Fantasy doch mittlerweile zu den langlebigsten und erfolgreichsten Videospielserien überhaupt. Um der Gesamthistorie gerecht zu werden, reicht der Platz in diesem Booklet

jedoch kaum aus. Dennoch wollen wir, gerade um die Vorfreude auf den kommenden Teil noch zu steigern, *Final Fantasy* als Einheit kurz Revue passieren lassen. Berücksichtigt wird dabei, ebenfalls aufgrund des Platzmangels, nur die Ursprungsversion eines jeden Titels. Übrigens: Ihr müsst kein einziges dieser Spiele gezockt haben, um dem Plot von *Final Fantasy XV* folgen zu können. ♦

FINAL FANTASY I

Das erste *Final Fantasy* von 1987 war noch sehr westlich geprägt,



wies aber schon viele Alleinstellungsmerkmale wie zum Beispiel die gelben Chocobos auf.

FINAL FANTASY II

Mit dem zweiten Teil setzte Square Enix (damals noch Squaresoft) nicht die Story von *Final Fantasy* fort, sondern etablierte den Grundsatz, dass jedes Spiel für sich allein steht.



FINAL FANTASY III

Wie schon bei den bisherigen Titeln sollte es lange dauern, bis das dritte *Final Fantasy* im Westen erscheint. Erst 2006 war es auf dem Nintendo DS soweit.



FINAL FANTASY IV

Drei Teile auf dem Nintendo Famicom waren genug. Mit dem Wechsel auf das SNES gelang Squaresoft ein echter Überraschungshit, der mit seinem tollen Soundtrack, der überarbeiteten



Grafik und der spannenden Story einen neuen Standard für die Serie setzte, an dem sich nicht nur *Final Fantasy* selbst, sondern auch die Konkurrenz fortan zu messen hatte. Der Weg für noch kommende Serienfolge war somit schon mal geebnnet.

FINAL FANTASY V

Das fünfte *Final Fantasy* baute gekonnt auf die Stärken der Vorfürher, sorgte aber vor allem mit einem umfangreichen Job-System für sehr viel Spielspaß. Selten zuvor hatte man in einem Rollenspiel derart viele Möglichkeiten, an seiner eigenen Rollenspiel-Truppe zu arbeiten.



FINAL FANTASY VI

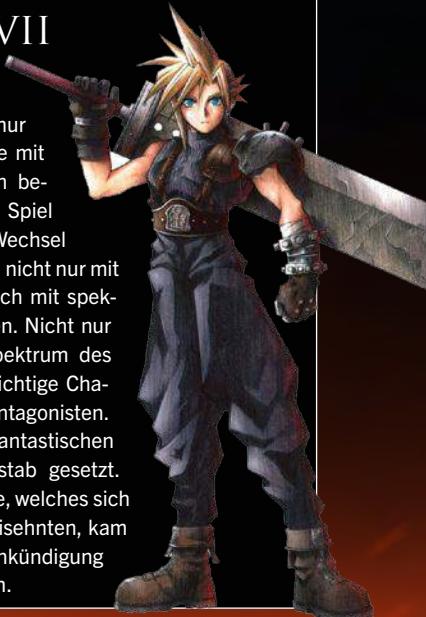
Mit *Final Fantasy VI* erschuf Squaresoft ein Genre-Highlight, welches bis heute zu den einflussreichsten Rollenspielen aller Zeiten gezählt wird. Trotz niedlicher Pixelgrafik



gelang den Machern das Kunststück, eine erwachsene Story zu präsentieren und dabei die etablierten Stärken beizubehalten. In den USA kannte man das Spiel anfangs noch unter dem Namen *Final Fantasy III*.

FINAL FANTASY VII

Wer der Ansicht war, dass es nach *Final Fantasy VI* ab jetzt nur noch bergab gehen könne, wurde mit dem siebten Teil eines Besseren belehrt. Das bis heute bekannteste Spiel der Serie konnte dank seinem Wechsel zur CD-basierten Sony Playstation nicht nur mit 3D-Grafik aufwarten, sondern auch mit spektakulären CGI-Zwischensequenzen. Nicht nur überzeugte das audiovisuelle Spektrum des Spiels, sondern auch das vielschichtige Charakterdesign der Helden und Antagonisten. Somit wurde nach dem schon fantastischen sechsten Teil ein weiterer Maßstab gesetzt. Dem Wunsch nach einem Remake, welches sich die Fans seit vielen Jahren herbeisehnten, kam Square Enix mit der offiziellen Ankündigung im vergangenen Jahr endlich nach.



FINAL FANTASY VIII

Das bis dato realistischste *Final Fantasy* setzte auf große, authentisch wirkende Charaktere und ein modernes Draw-System, mit dem Fähigkeiten erlernt wurden.



FINAL FANTASY IX

Zurück zu den Wurzeln! Während der siebte und achte Teil ein deutlich erwachseneres Design aufwiesen, frönten die Entwickler mit *Final Fantasy IX* wieder dem Knuddel-Look, der schon bei den ersten Teilen dank Pixeloptik gegeben war. Schwarzmagier Vivi, hier rechts zu sehen, ist wohl das beste Beispiel dafür.



FINAL FANTASY X

Der zehnte Teil, mittlerweile auf der Playstation 2 angesiedelt, beging einen noch nie dagewesenen Tabubruch in der Geschichte der Serie: Das inhaltlich eigentlich abgeschlossene Spiel wurde mit einer richtigen Fortsetzung namens *Final Fantasy X-2* weitergeführt. Geschadet hat es im Nachhinein weder Spiel noch Serie, denn beide Titel gelten als PS2-Klassiker. Ein Einzelfall sollte diese Art der Fortführung nicht lange bleiben.



FINAL FANTASY XI

Mit der elften Episode betrat Square Enix 2002 in gewisser Hinsicht Neuland. Im Gegensatz zu den Vorgängern handelte es



sich bei *Final Fantasy XI* nämlich um ein MMO, es war somit nur online mit anderen Leuten spielbar. Der langjährige Erfolg

des Online-RPGs machte es schnell zu einem hochwertigen Konkurrenten für den bisherigen Platzhirsch *World of Warcraft*. Mit der 2015 veröffentlichten finalen Erweiterung ebnete Square Enix storytechnisch den Weg zum Nachfolger *Final Fantasy XIV*.

FINAL FANTASY XII

Das zwölftes Spiel der Serie entfernte sich ein wenig von der Fokussierung auf die Charaktere und konzentrierte sich stattdessen auf eine eher politische Story. Neben einer toll inszenierten Spielwelt mit sehr vielen Nebenmissionen wartet *Final Fantasy XII* mit einer weiteren Besonderheit auf: Genau wie die Ableger *Final Fantasy Tactics* und *Vagrant Story* ist der zwölftes Teil in der Spielwelt Ivalice angesiedelt. Storytechnisch gibt es aber keine Überschneidungen.



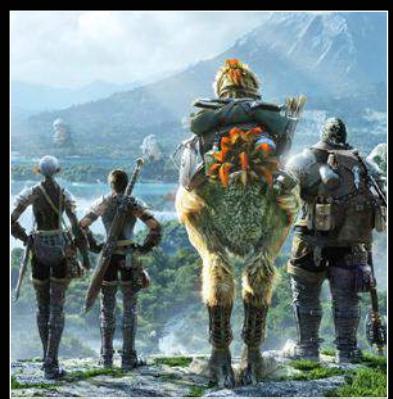
FINAL FANTASY XIII

Was mit dem zehnten Teil initiiert wurde, baute Square Enix mit *Final Fantasy XIII* noch weiter aus: Mit zwei vollwertigen Fortsetzungen sowie diversen Spin-offs ist das für PS3, Xbox 360 und PC veröffentlichte Rollenspiel der bislang wohl umfangreichste Vertreter der Serie. Insbesondere bei der Inszenierung legten die Entwickler eine große Schippe obendrauf und sorgten so für eine sehr cineastische Spielerfahrung, mit der auch Gelegenheitszocker ihren Spaß hatten.



FINAL FANTASY XIV

Genau wie der elfte Teil ist *Final Fantasy XIV* ein Online-Rollenspiel, kann jedoch auch ohne die Unterstützung anderer Mitspieler durchgezockt werden. Das von Square Enix mit einer spannenden Story ausgestattete Spiel konnte nach einigen Startschwierigkeiten im zweiten Anlauf auch spielerisch überzeugen und stieg schnell zu einem der erfolgreichsten Online-RPGs auf, welches viele Konkurrenten hinter sich ließ. Square Enix möchte sichergehen, dass dies auch in Zukunft so bleibt, und wird *Final Fantasy XIV* noch über viele Jahre hinweg mit neuen Updates und Erweiterungen unterstützen. Bis zum offiziell dritten MMO-Vertreter der Serie wird es also wohl noch einige Jährchen dauern.



JETZT VORBESTELLEN!



WER FRÜH ZUGREIFT, BEKOMMT TOLLE
FINAL FANTASY XV-EXTRAS SPENDIERT!

Am 30. September ist es endlich so weit – dann startet *Final Fantasy* in die heiß erwartete 15. Runde! Die Mischung aus einer Geschichte, die durch realistische Figuren vorangetrieben wird, ansprechender Action und befriedigendem Rollenspiel-Gameplay verspricht eines der größten Spiele-Abenteuer des Jahres zu werden!

Wer will, geht am Verkaufstag in den Laden und kauft sich das tolle Ding in der

Standard-Version. Zusätzlich gibt es aber auch noch zwei Spezialeditionen, die ihr Geld wirklich wert sind! Die erste davon ist die Day-One-Edition, die in stark limitierter Auflage nur zu Beginn des Releases verkauft und dann durch eine Standard-Edition ersetzt wird. Die zweite hört auf den Namen Deluxe Edition und enthält für einen kleinen Aufpreis viele zusätzliche coole Goodies. Wir stellen alle Versionen im Detail vor! ◆

DAY ONE EDITION FINAL FANTASY XV



DAY ONE EDITION

Zum unverbindlichen Verkaufspreis von 69,99 Euro könnt ihr am 30. September die Day One Edition von *Final Fantasy XV* erstehten. Das Besondere daran: Dieser liegt exklusiv der Downloadcode der legendären Waffe Masamune bei, die den Gegnern ordentlich einheizt! Das „Day One“ im Namen sollte man durchaus ernstnehmen: Sobald diese erste Charge des Spiels ausverkauft ist – und das wird wohl recht bald der Fall sein –, wird sie durch die Standard-Fassung des Abenteuers ersetzt. Schnell zugreifen lohnt sich also! Wendet euch zum Vorbestellen am besten entweder an einen Händler eures Vertrauens oder bestellt das Spiel ganz bequem unter <http://www.finalfantasyxv.com/de/buy!>

DELUXE EDITION

Die Day One Edition hat ja schon ein richtig cooles Goodie für Fans zu bieten. Es geht aber noch besser: Zum unverbindlichen Verkaufspreis von 89,99 Euro bekommt ihr mit der Deluxe Edition einen ganzen Haufen toller Dinge spendiert: So erhaltet ihr das Spiel nicht in der Standard-Verpackung, sondern in einem schicken Steelbook, versehen mit einem exklusiven Design des legendären Designers Yoshitaka Amano. Auch die Waffe Masamune liegt der Sammlung natürlich bei. An weiteren coolen Download-Inhalten befinden sich die Königstracht, eine exklusive Kleidung für Noctis, sowie die Lackierung Platin-Leviathan, ein Skin für euer Auto, im Paket. Das für die meisten Fans höchstwahrscheinlich tollste Extra in der Deluxe Edition ist jedoch der Film *Kingsglaive: Final Fantasy XV*, der in der BluRay-Fassung enthalten ist und eine spannende Nebengeschichte rund um das Königshaus von Lucis erzählt!

DELUXE EDITION FINAL FANTASY XV



E3-NEUIGKEITEN

KURZ VOR REDAKTIONSSCHLUSS ERREICH-TEN UNS NOCH SPANNENDE NEUE E3-INFOS ZUM KOMMENDEN ROLLENSPIEL-EPOS!

Wie kaum ein anderes Spiel sorgte *Final Fantasy XV* auf der E3 in Los Angeles für Begeisterungsstürme unter den Fans. Kein Wunder, denn zu dem heiß erwarteten Rollenspiel-Meisterwerk wurde eine Fülle an neuen Infos bekannt gegeben. Die vielleicht wichtigste: Der frisch enthüllte Wait-Modus, der sowohl für RPG-Einsteiger als auch für Freunde strategischer Kämpfe völlig neue Möglichkeiten in den Gefechten im Spiel ermöglicht.

Wie funktioniert's? In den Optionen des Spiels können wir den Modus jederzeit aktivieren. Daraufhin friert das Geschehen während der Kämpfe ein, solange wir keinen Knopf betätigen. Unser Held kann aber weiterhin Gegner anvisieren, Zaubertrüche aktivieren, Fertigkeiten von Teammitgliedern auswählen und noch einige weitere Aktionen tätigen. Ewig währt das Feature jedoch nicht, denn während der Wait-Modus aktiviert ist, läuft eine Zeitleiste ab, die sich erst zum nächsten Kampf hin wieder regeneriert. Ein kluger Einsatz und strategisches Vorgehen sind also unabdingbar! Mit dem Wait-Modus erwartet all jene Spieler eine perfekte Alternative, die sich in den actionreichen Gefechten mal die eine oder andere Auszeit wünschen!

Weitere spannende Enthüllungen auf der E3 waren ein in Zusammenarbeit mit dem renommierten Musiker Afrojack produzierter Trailer voller neuer Eindrücke, ein beeindruckender Trailer zum Animationsfilm *Kingsglaive: Final Fantasy XV*, exklusive Infos zur von Venedig inspirierten Stadt Altissia, ein cooler Trailer zum Regalia Typ-F, der flugfähigen Version des Wagens der Protagonisten, sowie die Veröffentlichung der zweiten Episode von *Brotherhood Final Fantasy XV* mit

dem Titel „Verbissener Läufer“. In der knapp fünfzehnminütigen Episode erleben wir mit, wie Prompto und Noctis sich kennenlernen und zu Freunden werden. Auf Sonys E3-Pressekonferenz wurde zudem ein richtiger Knaller verkündet, als am Ende des *Final Fantasy*

XV-Trailers eine PS4-exklusive Ankündigung für Begeisterung sorgte: Die Sony-Konsole bekommt eine exklusive *Final Fantasy XV*-VR-Experience spendiert! Darin dürfen wir in Gestalt von Prompto actionreich gegen die teils riesigen Monster aus dem Hauptspiel vorgehen. Alles in allem bot Square Enix' E3-Auftritt somit ein tolles Info-Paket für all jene, die den Release des Spiels gar nicht mehr erwarten können! Übrigens: Auf der Gamescom in Köln vom 18. bis zum 21. August wird *Final Fantasy XV* kurz vor dem Release natürlich auch prominent vertreten sein! ♦



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: redaktion@pcgames.de
www.playvier.de

Geschäftsführer Rainer Rosenbusch, Hans Ippisch
Chefredakteur Wolfgang Fischer, verantwortlich
(V.i.S.d.P.) für den redaktionellen Inhalt.
Adresse siehe Verlagsanschrift

Verantwortlicher
Redakteur Lukas Schmid
Redaktion Michael Schubert
Lektorat Claudia Brose (Ltz.), Birgit Bauer, Esther
March, Heidi Schmidt
Layout Sebastian Bienert
Titelgestaltung Werner Spachmüller
Vertrieb, Abonnement Jeannette Haag
Marketing Jong Gleichmar
Produktion

ISSN/Vertriebskennzeichen: ISSN 1865-9543
Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung
der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IWW), Berlin
Vertrieb: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Düsternstr. 1–3,
2035 Hamburg, Internet: www.dpv.de
Druck: Qua!Graphics Europe, 120 Putukska Street,
07-200 Wyszkow, 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, seinem
Produkt oder einer Dienstleistung haben, so bitten wir Sie, uns
dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins
in dem die Anzeige erschien, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an:
CMS Media Services, Annett Heinze,
Anschafft 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 PC-GAMES
veröffentlichten Texte, Bilder, Illustrationen, Fotos, Zeichnungen und
Grafiken sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorliegenden,
ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlages.



MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel:
SET, WIDESCREEN, PC GAMES MMORE,
PC GAMES HARDWARE, BUFFED, PLAYA, GAMES AKTUELL,
N-ZONE, XBOX GAMES, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER,
EASYLINUX, RASPBERRY PI GEEK, MAKING GAMES

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

RPG-HIGHLIGHTS 2016



DRAGON QUEST BUILDERS

14. OKTOBER 2016

Nicht nur spielen,
sondern jetzt auch bauen!

WORLD OF FINAL FANTASY

28. OKTOBER 2016

Die ganze Welt von
FINAL FANTASY

KINGDOM HEARTS HD 2.8 FINAL CHAPTER PROLOGUE

DEZEMBER 2016

Inkl. der brandneuen Geschichte,
die einen Vorgeschmack auf die
Ereignisse in Kingdom Hearts III bietet

FOLGE UNS AUF:



/SquareEnixDE



/SquareEnixGermany



@SquareEnixDE

SQUARE ENIX®



PRÄSENTIERT VON:
SATURN

gamescom *guide* 2016

PRÄSENTIERT VON:



>>> AUF ZU EUROPAS GRÖSSTER SPIELEMESSE



18.–21.
AUGUST
KÖLN

GAMEFORGE | HALLE 6, STAND A041



DROPZONE

Das intensivste RTS aller Zeiten!
Der PvP-Geheimtipp auf der
gamescom und im Heft.

GAIJIN ENTERTAINMENT | HALLE 6, STAND B030



CROSSOUT: CRAFT. RIDE. DESTROY.

Gaijin und Targem schicken Sie vom
historischen Schlachtfeld in die
postapokalyptische Einöde.

SQUARE ENIX | HALLE 9, STAND B041 & C051

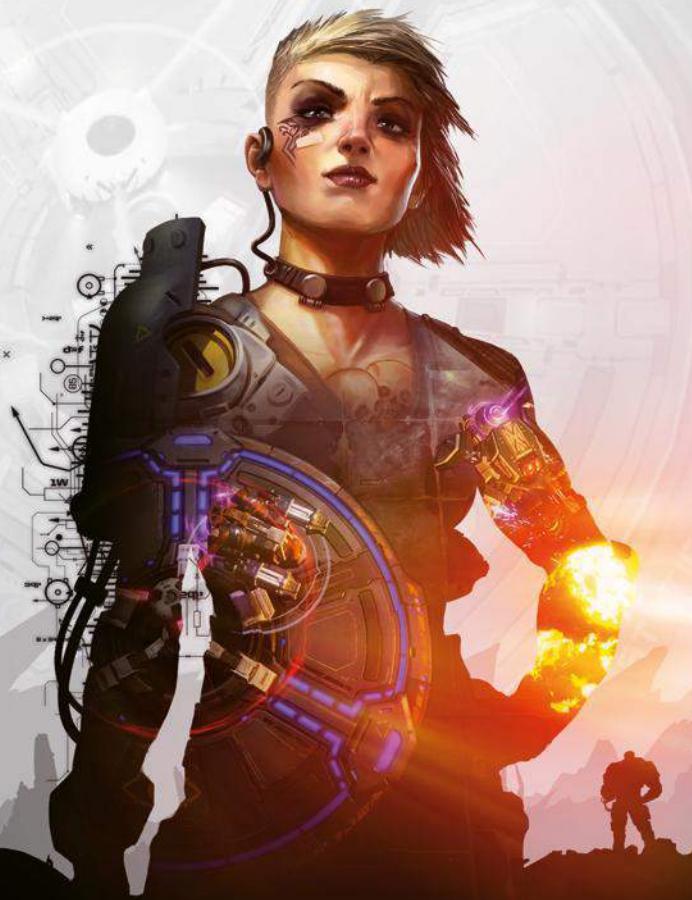


Beweisen Sie sich in der Battle Challenge,
kämpfen Sie in der Battle Arena und
gewinnen Sie exklusive Preise.



DROPZONE

DAS INTENSIVSTE RTS
ALLER ZEITEN



SICHERE DIR JETZT DEINEN BETA KEY AUF
PLAYDROPZONE.DE

>> Vorwort

Fotos: koelnmesse

LIEBE LESENINNEN UND LESER,

Mitte August zieht es Gamer wieder magisch nach Köln – genauer gesagt auf die gamescom, die vom 17.8. bis zum 21.8. ihre Pforten öffnet und einen Einblick in die Zukunft unseres liebsten Hobbys gewährt.



UWE HÖNING
PROJEKTLTEITER
GAMESCOM GUIDE

Auch 2016 sind Sie dank des gamescom guides perfekt für Europas größte Spielemesse vorbereitet: Hier finden Sie die wichtigsten Infos rund um die Messe, Hallenpläne, Tipps zum umfangreichen Rahmenprogramm, die neuesten Trends der Spielebranche und vieles mehr. Computec Media, das Medienhaus hinter PC Games, play⁴, 4players und weiteren Print- und Online-Publikationen, ist wieder live vor Ort: Schauen Sie doch einfach mal auf einen Sprung bei uns am Stand in Halle 8, C-028 vorbei!

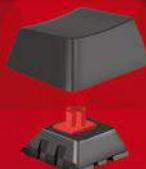
Bis zur gamescom!

Uwe Höning



SPEEDLINK®

SMART CHOICE FOR GAMERS



ULTOR

INKL. ROTE KAIHUA
KAILH SWITCHES

WICHTIGE INFORMATIONEN

zur gamescom

1. ÖFFNUNGSZEITEN:

Öffnungszeiten entertainment area

Als **Privatbesucher** haben Sie von Donnerstag, 18.08.16, bis Sonntag, 21.08.16, die Möglichkeit, mit Ihrer Eintrittskarte die **entertainment area** zu besuchen.

Öffnungszeiten für Privatbesucher (Halle 5-10):

Donnerstag	18.08.2016	10:00-20:00 Uhr
Freitag	19.08.2016	10:00-20:00 Uhr
Samstag	20.08.2016	09:00-20:00 Uhr
Sonntag	21.08.2016	09:00-18:00 Uhr

Wichtiger Hinweis: Am 17.08.2016 findet der exklusive Fachbesucher- und Medientag statt. Dann ist die gamescom für Privatbesucher geschlossen! Der Veranstalter kann am Mittwoch einer begrenzten Anzahl von Privatbesuchern den Zutritt gewähren (Inhaber einer Wild Card).

2. ANFAHRTSWEGE:

Anreise mit der Bahn:

Dank ihrer zentralen Lage in Europa erreichen Sie die Koelnmesse von vielen Städten im In- und Ausland schnell mit der Deutschen Bahn. Der ICE-Bahnhof Köln Messe/Deutz liegt direkt am Messegelände. Die Koelnmesse bietet Ihnen in Kooperation mit der Deutschen Bahn attraktive Sonderkonditionen zu Messen in Köln.

Mit der Bahn ab 99 Euro zur Koelnmesse und zurück.

Anreise mit dem Auto:

Das Messegelände erreichen Sie schnell und direkt über die Autobahn. Zehn Autobahnen münden in den Autobahnring um Köln. Dieser führt Sie kreuzungs- und ampelfrei direkt zur Messe. Folgen Sie den grünen Hinweisschildern „Koelnmesse“. Rund um das Messegelände stehen etwa 14.500 Parkplätze bereit. Von dort bringen Sie kostenlose Pendelbusse zu den Eingängen.

Anreise mit dem Flugzeug:

Anreise per Flugzeug online buchen:
mehr Informationen unter www.gamescom.de im Bereich „Anreise und Aufenthalt“.

3. TICKETPREISE:

	Vorverkauf (Ticket-Shop)	
Privatbesucher*	Do./Fr.	Sa./So.
Tageskarte	13,50 €	18,00 €
Tageskarte ermäßigt**	8,00 €	12,50 €
Tageskarte Kind (7–11 Jahre)	7,00 €	7,00 €
Familienticket***	25,50 €	30,00 €

Der Kauf eines Tickets beinhaltet die kostenlose An- und Abfahrt zur/von der Koelnmesse im Verkehrsverbund Rhein-Sieg (VRS) und Verkehrsverbund Rhein-Ruhr (VRR). Eintrittskarte und Fahrausweis sind erstmals zwei getrennte Dokumente. Der Fahrausweis ist nur in Kombination mit dem Tagesticket der gamescom gültig. Beide Dokumente sind bei der An- und Abreise sowie für den Einlass zur gamescom bei sich zu tragen.

* Als Privatbesucher haben Sie von Donnerstag, 18.08.2016, bis Sonntag, 21.08.2016, die Möglichkeit, mit Ihrer jeweiligen Tageskarte die entertainment area zu besuchen! Eintrittskarten für Freitag (19.08.2016) und Samstag (20.08.2016) waren zum Zeitpunkt der Drucklegung des gamescom guides im Ticket-Shop bereits vergriffen und nur noch bei Saturn erhältlich (solange der Vorrat reicht). Vor Ort sind noch Nachmittagstickets verfügbar. Am Freitag (19.08.2016) und Samstag (20.08.2016) können an den Tageskassen vor Ort vergünstigte Nachmittagstickets zum Preis von 7,00 Euro mit Einlass ab 14 Uhr erworben werden. Der Einlass ist allerdings abhängig vom Besucherstrom, sprich von den Austritten im Gelände. Wartezeiten bei den Nachmittagstickets sind nicht auszuschließen.

** Die Ermäßigung gilt für Schüler ab 12 Jahre, Studenten, Auszubildende, freiwillig Sozialdienstleistende (FSJ/FÖJ), Schwerbehinderte, Rentner und Senioren ab 65 Jahre.

*** Für Familien gibt es ein spezielles Ticket. Es richtet sich an Familien mit maximal zwei Eltern bzw. zwei Erziehungsberechtigten (z. B. Eltern, Onkel, Tante oder befreundete Inhaber eines Erziehungsrechts) und mindestens zwei Kindern im Alter zwischen 7 und 11 Jahren. Das Familienticket wird ausschließlich im Vorverkauf angeboten. Allerdings gilt auch hier: Das Kontingent ist begrenzt, daher sind die aktuellen Tickethinweise zu beachten. Aufgrund des begrenzten, reservierten Kontingents gilt auch hier: „First come, first serve“. Das Familienticket ist ausschließlich über den Online-Ticket-Shop der gamescom zu erwerben. Das erworbene Ticket muss auf der gamescom vor Ort an den Kassen in Einlasstickets umgewandelt werden. Hierbei erfolgt auch die Kontrolle der Familienzusammensetzung. Für einen möglichst stressfreien Einlass und direkten Zugang zur family & friends area sowie weiteren besonders familienfreundlichen Ausstellungsangeboten empfiehlt sich der Eingang Süd.



TRAINIERE
JETZT
KOSTENLOS!*

*14 TAGE LANG BIS STUFE 35

WWW.FFXIV-FREETRIAL.COM/DE

BEWEISE DICH IN DEN HÄRTESTEN KÄMPFEN

FINAL FANTASY XIV[®]

ONLINE



BATTLE
CHALLENGE

HALLE 9 B-41



BATTLE
ARENA

HALLE 9 C-51



ERKÄMPFE DIR EXKLUSIVE PREISE UND
WERDE ZUM HELDEN DER GAMESCOM

4. BÄNDCHEN

Was die farbigen Bändchen bedeuten und wo man sie bekommt!

Mit den farbigen Bändchen sorgen die Koelnmesse und die gamescom-Aussteller gemeinsam mit der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) dafür, dass die jugendlichen Besucher wirklich nur das sehen, was für sie bestimmt ist. Um das zu gewährleisten, muss jeder, der auf der gamescom Spiele ausprobieren möchte, solch ein Bändchen am Handgelenk tragen. Anhand der Farbe erkennt das Standpersonal, welcher Messebesucher in welchen Standbereich darf. Das zu Hause geltende Elternprivileg gilt nicht in der Öffentlichkeit – auf der gamescom darf wirklich nur derjenige in die geschlossenen Bereiche hinein, der das entsprechende Alter ausweisen kann. Außerdem werden die zuständigen Behörden der Stadt Köln die Einhaltung des Jugendschutzgesetzes vor Ort auf dem Gelände verstärkt überwachen. Die USK prüft vor der Messe jedes Spiel und legt je nach Art und Inhalt des Games die entsprechende Altersfreigabe fest.

Die Farben der Altersbändchen

Die Farben der Altersbändchen entsprechen denen der bekannten USK-Logos:

Bis 12 Jahre = kein Altersbändchen

Ab 12 Jahren = grün

Ab 16 Jahren = blau

Ab 18 Jahren = rot

Wo bekomme ich die Bändchen?

Diese Bändchen bekommen Sie überall auf dem Messegelände, vor den Messehallen, in den Eingangsbereichen, auf dem Messeboulevard und an den Service- und Infostellen in den Hallen.

WICHTIGER HINWEIS: Die Bändchen werden nur vor Ort gegen Vorlage eines gültigen Lichtbildausweises (z. B. Personalausweis, Schülerausweis, Führerschein) ausgegeben! Also nicht vergessen: **Ausweis einpacken** und mit nach Köln nehmen.



I N H A L T

HERSTELLER:

Gameforge 16

Gaijin Entertainment 18

RUBRIKEN:

Editorial 03

Messeinfos 04

Hallenplan – Übersicht 10

Impressum 10

Messehighlights 12

gamescom award 12

gamescom city festival 13

family & friends 13

fanshop arena 13

gamescom cosplay village 14

Hallenpläne 20

SAMSUNG

Curved Monitor



Samsung
CF591 LED

Curved Experience

Bereit für das nächste Level?

Jetzt einen Samsung Curved Monitor kaufen und eins von vier PC-Games gratis* erhalten – für das ultimative Spielerlebnis!

Aktionszeitraum: 20.06.–31.08.2016

Registrierung über und Teilnahmebedingungen unter: samsung.de/gamingbundle



Gratis!

1 von 4 PC-Games*

* Nur für private Endkunden ab 18 Jahren beim Kauf eines neuen Samsung Curved Aktions-Monitors (Modelle: C27F591FDU LED, C27F390FHU LED, C24F390FHU LED, C27F396FHU LED, C24F396FHU LED) bei teilnehmenden Händlern in Deutschland vom 20.6. bis 31.08.2016. Pro Aktionsgerät nur ein PC-Spiel zum kostenlosen Download. Die PC-Spiele „EA SPORTS FIFA™ 16“, „Battlefield 4™“, „Battlefield™ Hardline“ und „Need for Speed™“ werden bis zum 30.11.2016 zum kostenlosen Download im Electronic Arts Origin Store zur Verfügung gestellt. Hierfür ist eine vorherige Registrierung des Aktionsgerätes über samsung.de/gamingbundle innerhalb von 14 Tagen nach Kauf und spätestens bis zum 14.09.2016 (Ausschlussfrist) erforderlich. Pro Aktionsgerät nur eine Teilnahme. Aktion im Einzelnen und vollständige Teilnahmebedingungen unter samsung.de/gamingbundle

WEITERE INFORMATIONEN

zur gamescom

Fotos: koelnmesse

1. ZUTRITTSBESCHRÄNKUNG:

- Zutrittsregelung für Privatbesucher: Als Privatbesucher haben Sie von Donnerstag, 18.08.2016, bis Sonntag, 21.08.2016, die Möglichkeit, mit Ihrer jeweiligen Tageskarte die entertainment area zu besuchen.
- Zutrittsregelung für Fachbesucher: Nur Fachbesucher und Medienvertreter haben Zutritt zur business area. Die Koelnmesse behält sich vor, Fachbesucherkontrollen im Ticket-Shop sowie vor Ort durchzuführen.
- Zutrittsregelung für Kinder: Kinder im Alter von 4 bis 6 Jahren haben in Begleitung der Eltern freien Eintritt. Einlass für Kinder bis 11 Jahre nur in Begleitung eines Erwachsenen. Kinder ab 12 Jahre dürfen auch ohne ihre Eltern auf die Messe. Kleinkinder und Babys bis 3 Jahre haben auch in Begleitung der Eltern keinen Zutritt zur gamescom.
- Zutrittsregelung für Hunde: Auf dem Messegelände ist der Zutritt für Hunde/Haustiere nicht gestattet.



EVENT LEVEL

Im event level (Halle 5.1) erwarten Sie Akrobatik, Funsport, Action und Chillout.



GAMESCOM COSPLAY VILLAGE

Das gamescom cosplay village (Halle 10.1) ist ein beliebter Treffpunkt für Cosplayer aus ganz Europa.



GAMESCOM FAMILY & FRIENDS

Im Bereich family & friends (Halle 10.2) haben Familien mit Kindern die Möglichkeit, in ruhiger und kindgerechter Atmosphäre eine Auszeit vom turbulenten Messegeschehen zu nehmen.



GAMESCOM CITY FESTIVAL

Außerhalb der Messe bietet das gamescom city festival vom 19. bis 21. August ein vielseitiges Programm in der Kölner Innenstadt.

2. EVENTS UND VERANSTALTUNGEN:

Die gamescom hat neben den zahllosen Ausstellern auch ein fantastisches Rahmenprogramm zu bieten. Hier finden Sie Infos zur gamescom 2016, beispielsweise mit dem gamescom cosplay village, der outdoor area, dem event level, family & friends oder dem gamescom city festival.



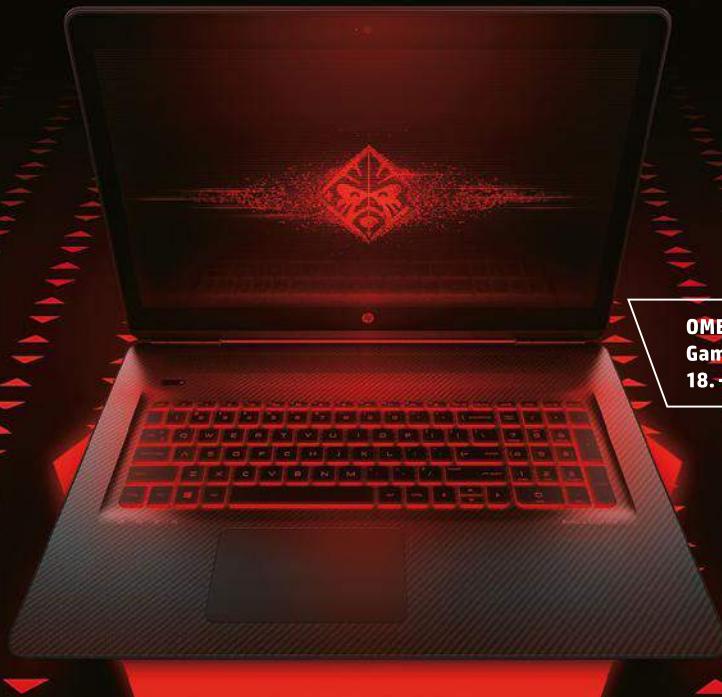
OUTDOOR AREA

Im Außenbereich hinter Halle 8 dürfen Sie sich auch dieses Jahr sportlich betätigen oder entspannen.

WAKE UP. BATTLE. CONQUER.

REPEAT.

OMEN by 



OMEN by HP live auf der
Gamescom entdecken:
18. – 21.08.2016

Hier findet ihr uns:

Halle 5.1: Gamez.de, Expert
Zwischen Halle 7/8: Saturn
Halle 9: ESL
Halle 10: Alternate

ESL Arena | 18.08.16

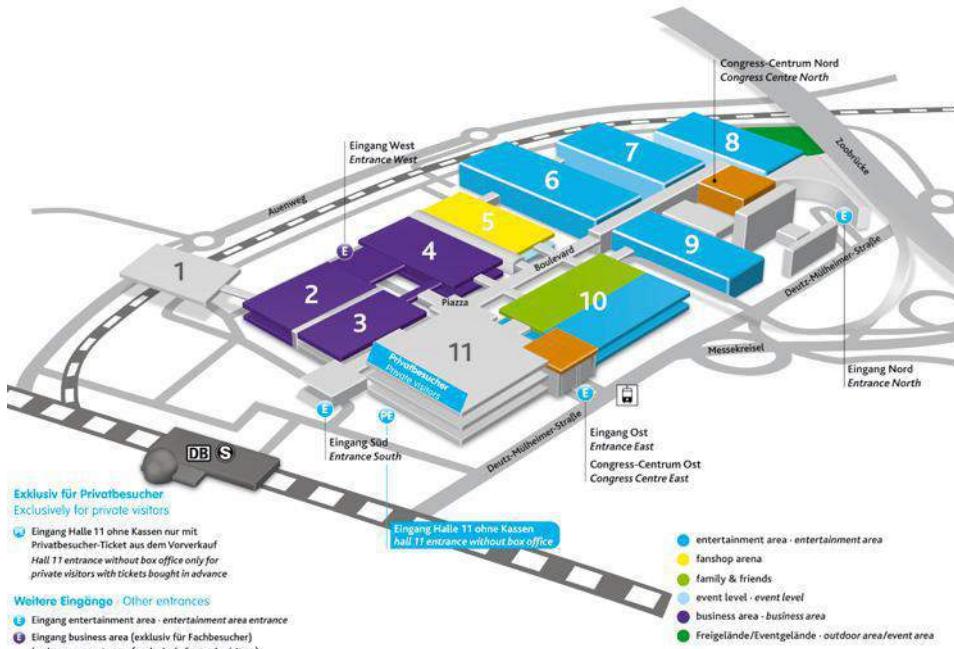
Die OMEN Challenge kommt zurück – größer als zuvor! Erlebt mit OMEN by HP zwei Profiteams live. In einer epischen Schlacht bestimmt ihr die Folttereinlagen.

 [HPDeutschland](#)
[#DominateWithOMEN](#)

3. HALLENPLAN:

Nutzen Sie den Hallenplan, um Ihren Besuch schon im Voraus zu planen. Der Plan zeigt Ihnen den Weg durch die klar aufgeteilten Hallenbereiche, die durch den Messeboulevard miteinander verbunden sind. Auf den

Seiten 20 bis 30 finden Sie den Aufbau der entertainment area (Hallen 5 bis 10) mit den Messeständen der Hersteller. Die beliebte fanshop arena können Sie auf der gamescom 2016 in Halle 5.2 besuchen.



IMPRESSIONUM

computec
MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: 0911/2872-100
Telefax: 0911/2872-200

Geschäftsführer Rainer Rosenbusch, Hans Ippisch

Projektleiter (V.i.S.d.P.) Uwe Höning, verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift

Redaktion Uwe Höning

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

Grafik & Layout Simon Schmid

Marketing Jeanette Haag

Produktion Jörg Gleichmar

Covernativ koelnmesse

Anzeigen

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

Verantwortlich für den Anzeigenbeitrag

Annett Heinze, Adresse siehe Verlagsanschrift

Druck: RR Donnelley Global Print Solutions Europe, ul. Obroncow Modlina 11,
30-733 Krakow, 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 GmbH, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.



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

Internationale Zeitschriften:

Polen: CKM, COSMOPOLITAN, JOY, PLAYBOY, HOT, CKM, HARPER'S BAZAAR, SHAPE, VOYAGE

Ungarn: CKM, EVA, INSTYLE, JOY, PLAYBOY, SHAPE, MEN'S HEALTH

LG GAMING
MONITORE

ULTRAWIDE™
GEFÄHRLICH
GUT!



Scharfes Ding!

Totale Immersion erleben im Curved UltraWide™ Gaming Monitor 34UC79G. Die durchdachten Gamingfeatures lassen den Spieler eine ideale Symbiose mit dem Display eingehen.

Top-Features:

- 34" (86,36 cm) Curved UltraWide™ Display
- Crosshair erhöht die Zielgenauigkeit – ideal für Shooter
- Die 1 ms Blur Reduction verhindert Nachzieheffekte
- Höhere Bildrate von **144 Hz** für „Smooth Gaming“
- Dynamic Action Sync, Black Stabilizer und Game Mode
- Display Port 1.2, 2x HDMI, Kopfhörer, USB 3.0 mit Quick Charge
- Ergonomischer Standfuß (Höhe und Neigung)



AB SEPTEMBER ERHÄLTLICH!

 **LG**
Life's Good

>> Messehighlights

GAMESCOM AWARD

Der Leitspruch der gamescom lautet „celebrate the games“ und als weltweit größter Event für interaktive Unterhaltung wird die gamescom diesem Motto auch 2016 mehr als gerecht! Das Gesamtkonzept der Messe beinhaltet ein fabelhaftes Rahmenprogramm voller Überraschungen und vielseitiger Aktivitäten innerhalb und außerhalb des Messegeländes.

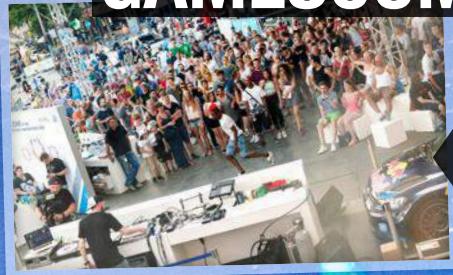
Auch 2016 wird wieder der begehrte gamescom award verliehen, um die besten Spiele und Produkte zu prämiern, die auf der gamescom erstmals der Öffentlichkeit gezeigt werden. Dieses Jahr verspricht besondere Spannung: Denn unter den 20 Auszeichnungskategorien befinden sich einige Neuzugänge. Beispielsweise werden auf der gamescom 2016 unter anderem auch das beste Add-on, die beste Preview/Vision oder das beste Indie-Spiel mit dem gamescom award prämiert.

Die Nominierungen und die Auswahl der Gewinner werden von einer hochkarätigen Jury übernommen, die sich aus über 30 Vertretern deutscher und internationaler Medien-Unternehmen sowie Mitgliedern berühmter Spiele-Communitys zusammensetzt. Darüber hinaus wird ein Preis – der gamescom Most Wanted Consumer Award – erneut von den Spielefans vergeben! Geleitet wird das Awardbüro des gamescom awards auch in diesem Jahr von der Stiftung Digitale Spielekultur.



Gewinner des
gamescom
award 2015

GAMESCOM CITY FESTIVAL



Das gamescom city festival findet dieses Jahr vom 19. bis 21. August statt und verwandelt die Innenstadt von Köln in eine riesige Festival-Landschaft. Neben einem Musikprogramm mit berühmten Künstlern und DJs begeistert eine breite Palette an Info- und Entertainment-Möglichkeiten. Und für das leibliche Wohl ist natürlich ebenfalls gesorgt.

FAMILY & FRIENDS

Die family & friends area war letztes Jahr ein großer Erfolg und so ist dieser für Familien und Freunde reservierte Bereich auch auf der gamescom 2016 wieder ein fester Bestandteil der entertainment area. family & friends bietet in Halle 10.2 eine ruhigere Atmosphäre und das große Angebot an kindgerechten Aktivitäten sorgt für Unterhaltung, um anschließend wieder mit neuer Kraft ins turbulente Messegeschehen abzutauchen.



Fotos: koelnmesse

FANSHOP ARENA



Die fanshop arena oder die outdoor area sind beliebte Anlaufstellen, um eine Auszeit vom Messetrubel zu nehmen. Auf der gamescom 2016 befindet sich die fanshop arena in Halle 5.2. Enthusiasten finden hier Merchandise-Produkte zu unzähligen Spielen und Cosplayer können in der fanshop arena ebenfalls schicke Accessoires ergattern.

GAMESCOM COSPLAY VILLAGE

Die gamescom dient traditionell als Bühne für Cosplayer aus ganz Europa, die mit aufwendig gestalteten Kostümen anreisen, um als berühmte Videospiel-Helden oder schrille Anime-Charaktere über die Messe zu wandeln.

Aufgrund des großen Erfolgs der letzten Jahre gibt es auch 2016 wieder einen eigenen Bereich für Cosplayer in der Halle 10.1 – das gamescom cosplay village dient dabei als zentrale Anlaufstelle, um beispielsweise beim cosplay contest (powered by Defcon Unlimited) teilzunehmen oder beschädigte Kostüme

in der cosplay schmiede zu reparieren. Darüber hinaus gibt es ansprechend dekorierte Fotoecken für die Erstellung perfekter Cosplay-Schnappschüsse und im sogenannten Zeichnergarten stehen bekannte Mangaka und Illustratoren aus der deutschen Zeichnerszene zum Fachsimpeln bereit.



Fotos: Koelnmesse





KOSTÜMBESTIMMUNGEN:

Für ein authentisches Erscheinungsbild beinhalten die Kostüme vieler Cosplayer sogenannte Anscheinwaffen oder waffenähnliche Gegenstände. Aus diesem Grund sind einige Regeln auf Basis der Hausordnung erforderlich, damit die Sicherheit aller Besucher gewährleistet werden kann. Interessierte Cosplayer finden eine Auflistung der erlaubten und verbotenen Gegenstände auf www.gamescom.de im Bereich „gamescom cosplay village“ unter dem Menüpunkt „Events und Veranstaltungen 2016“.

ERLAUBTE GEGENSTÄNDE & ACCESSOIRES:

- Waffenimitationen aus Schaumstoff, Gummi, Pappe und Weichplastik
- LARP-Waffen (Live Action Role Play aus Schaumstoff oder Latex mit Stabilisationskern)
- Waffenimitate und Stäbe aus einer Kombination Holz/Pappe/Plastik/Weichmaterial, wenn der Holzanteil nicht überwiegt
- Bogen und Köcher ohne Pfeile
- Reitgerüste unter 1 m Länge





DROPZONE

DIE RTS-REVOLUTION

PvP-Intensität pur von den Machern von Rise of Nations!

Die Entwickler von Sparkypants Studios heben kompetitives
Gameplay auf die nächste Stufe.

15 MINUTEN RUHM

Im 22. Jahrhundert hängt das Überleben der Menschheit von den Cores ab, einer mysteriösen Energieressource, die einzig auf dem Jupitermond Europa zu finden ist. Wagemutige Piloten kämpfen in ihren Rigs – hochgerüstete Mechs – um die wertvolle Ressource. Inmitten der Invasion der Kavash, einer schwarmgesteuerten Alien-Rasse, kontrollieren die Spieler ein Squad aus jeweils drei Piloten.

Die Taktik des Squad bleibt

dabei dem jeweiligen Spieler/Commander überlassen.

Kern jedes Matches ist es, KI-gesteuerte Kavash-Hives zu zerstören und die dadurch erbeuteten Cores in der Mitte der Karte durch einen Upload in Punkte zu verwandeln. Wird ein Rig, welches einen Core trägt, vom Gegner zerstört, bleibt dieser zurück und kann von jedem anderen Piloten aufgesammelt werden. Neben diesem Hauptziel bietet jede Karte drei zufällig generierte, sekundäre Aufgaben, die je nach Schwierigkeit zusätzliche Punkte einbringen. Darunter finden sich klassische Ziele wie „First Blood“, welches den ersten Kill eines gegnerischen Rigs





belohnt. Limitiert auf 15 Minuten, fordern die spannenden Duelle Echtzeitstrategen stets aufs Neue und verlangen vom Spieler die absolute Aufmerksamkeit auf das Geschehen auf dem Schlachtfeld.

UNZÄHLIGE MÖGLICHKEITEN

Neben den adrenalingeladenen Gefechten bietet *Dropzone* ein umfangreiches Meta-Game. Kern jedes erfolgreichen Einsatzes ist die perfekte Zusammenstellung des Squad-Teams und die Bewaffnung der einzelnen Piloten. Im umfassenden Builder stehen unzählige Kombinationen von Ausrüstung zur Verfügung. Die einzelnen Waffen und Fähigkeiten werden dabei



in den Matches durch den Level-Aufstieg des jeweiligen Piloten freigeschaltet. Erfahrung gibt es aber nur für das erfolgreiche Bekämpfen der Kavash, nicht etwa für das Zerstören feindlicher Rigs, und die Squad-Mitglieder teilen sich einen Erfahrungsbalken. Wenn dieser gefüllt ist, obliegt die Entscheidung, welcher Pilot zuerst befördert werden soll und damit seine mächtige Ausrüstung zum Einsatz bringen kann, einzig dem Commander.



>> Halle 6 | Stand B030
>> www.crossout.net



Gaijin und Targem schicken Sie vom historischen Schlachtfeld in die postapokalyptische Einöde.

CROSSOUT

CRAFT. RIDE. DESTROY.

EXPLOSIVE FREE2PLAY-ACTION

Mit spannungsgeladenen Panzer- und Flugzeuggefechten vor historischer Kulisse landete Gaijin Entertainment mit dem Action-MMO *War Thunder* einen echten Überraschungserfolg. Nun steht mit *Crossout* der nächste Hit in den Startlöchern. Das postapokalyptische

Fahrzeugkampf-MMO befindet sich seit April in der geschlossenen Betatestphase und ist ein gemeinsames

Projekt von Gaijin Entertainment und Targem Games. Mit dem Start der Tests wurde eine Vielzahl neuer Inhalte eingeführt, darunter zum Beispiel die Unterstützung von Virtual-Reality-Headsets, was ein völliges Eintauchen in den Prozess des Fahrzeugbaus ermöglicht. Auch im weiteren Verlauf der Beta wird *Crossout* kontinuierlich mit neuen Inhalten und Funktionen erweitert. Unter der Website crossout.net/closedBetaTest finden Sie alle Informationen zur Teilnahme am geschlossenen Betatest.





www.crossout.net

EINIGARTIGE BEWAFFNETE FAHRZEUGE

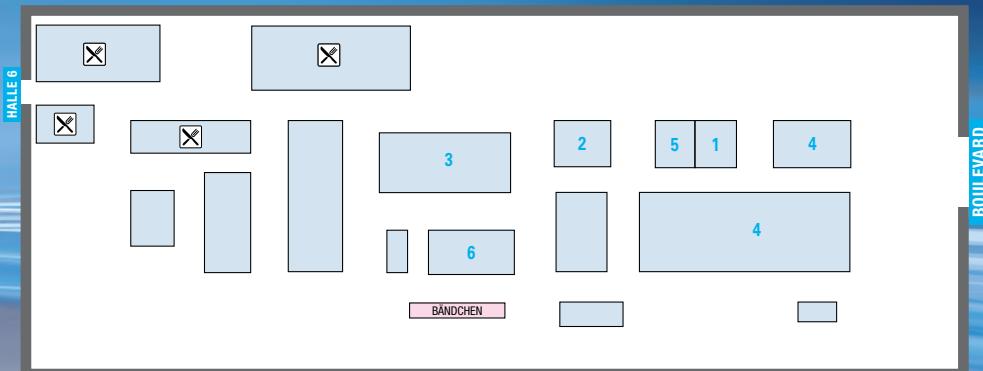
Spieler, die an der Closed Beta teilnehmen, kämpfen am Rand von desolaten Städten, verlassenen Fabriken, in der Wüste und auf einer brandneuen Karte namens Founders Canyon und ziehen mit aus unterschiedlichsten Bauteilen erstellten Kampfmaschinen ins Gefecht. Der Kreativität sind dabei keine Grenzen gesetzt, denn von wendigen Buggys über schwere Kettenfahrzeuge bis hin zu schwebenden Waffenplattformen lässt sich nahezu jede Idee im komfortabel gestalteten Werkstattbereich umsetzen. Außerdem erwartet Sie ein gewaltiges Waffenarsenal, wie beispielsweise Kettensägen, Maschinengewehre, Raketenwerfer, Drohnen oder Tarnfeldgeneratoren, um in *Crossout* die ultimative Kampfmaschine zu erschaffen!



www.crossout.net

Halle 5.1

Die Hallenpläne können sich vor dem Start der gamescom noch ändern
(Stand 01.07.2016)

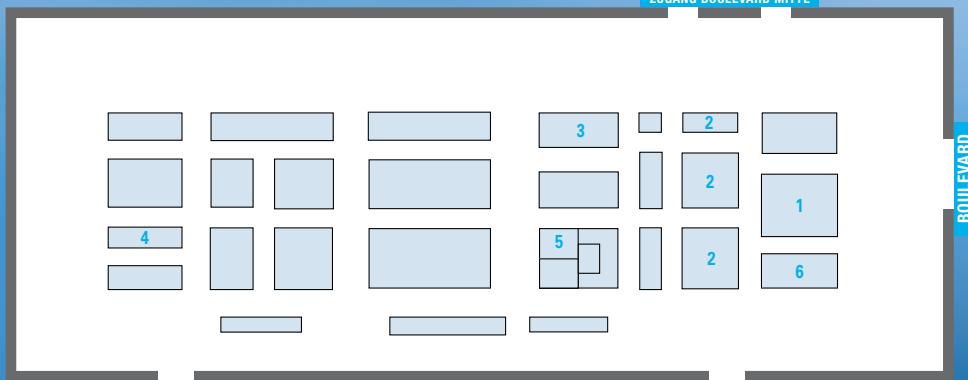


1. Campus 2. ESET Deutschland 3. GIGA-BYTE 4. Mifcom 5. Sennheiser 6. World Cyber Arena

Halle 5.2

fanshop arena

Die Hallenpläne können sich vor dem Start der gamescom noch ändern
(Stand 01.07.2016)



1. Blizzard Entertainment 2. Game Legends 3. Konami 4. Legend Merchandise 5. Panini 6. Square Enix

**LIKE
YOU**
3Dsigner



Deine Motive.
Deine Farbe. Dein Name.
**Jetzt Stift per
App gestalten!**



www.staedtler.de/gc16

Jeder von uns ist einzigartig!
Dieser Stift zeigt die eigene Persönlichkeit – individuell
per App gestaltet und ausgedruckt in 3D.

STAEDTLER 3Dsigner

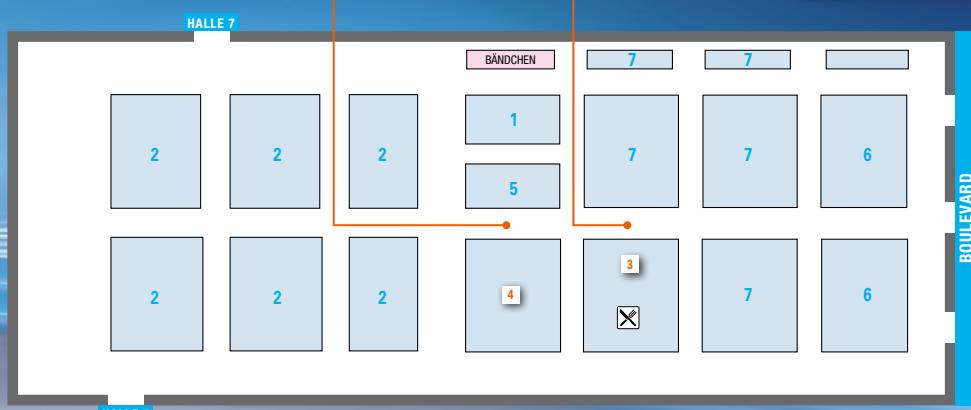
Der Stift so wie du!

 **STAEDTLER®**

Halle 6



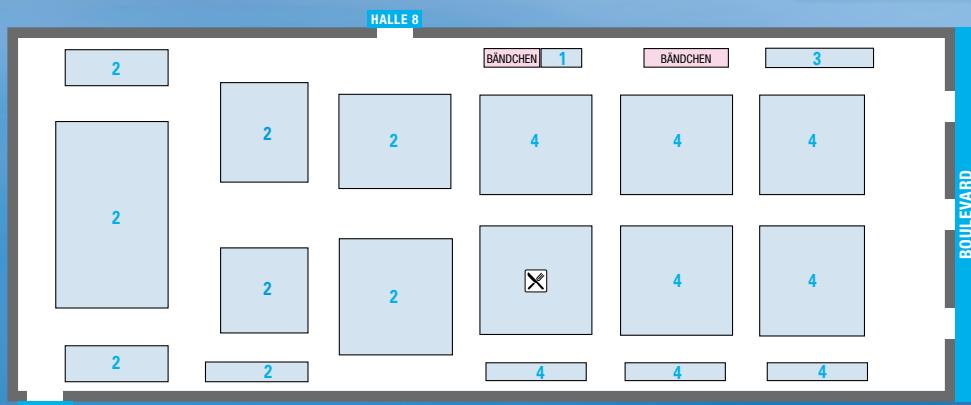
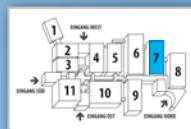
Die Hallenpläne können sich vor dem Start der gamescom noch ändern (Stand 01.07.2016)



1. Crytek 2. Electronic Arts 3. Gajin Network 4. Gameforge 5. Perfect World 6. Take 2 Interactive 7. Ubisoft

Halle 7

Die Hallenpläne können sich vor dem Start der gamescom noch ändern (Stand 01.07.2016)



1. Avanquest 2. Blizzard Entertainment 3. Campus 4. Sony

SanDisk
a Western Digital brand

Pros trust **SanDisk**[®]

denn das Spiel
erfordert volle
Konzentration

*„Ich kann meinen Job
machen, denn die
SanDisk macht ihren.“*

**UNIVERSE,
PROFI-GAMER**

Die besten Gamer benötigen die beste Ausrüstung. Mit Geschwindigkeiten auf Profiniveau von bis zu 850 MB/Sek.*, beschleunigten Ladezeiten und beständiger Leistung über nCache™ Pro-Technologie bieten die SanDisk SSDs die Geschwindigkeit und Zuverlässigkeit, die Profi-Gamer bei der Eroberung der Gaming-Welten benötigen.



Höchstleistung für unterwegs:



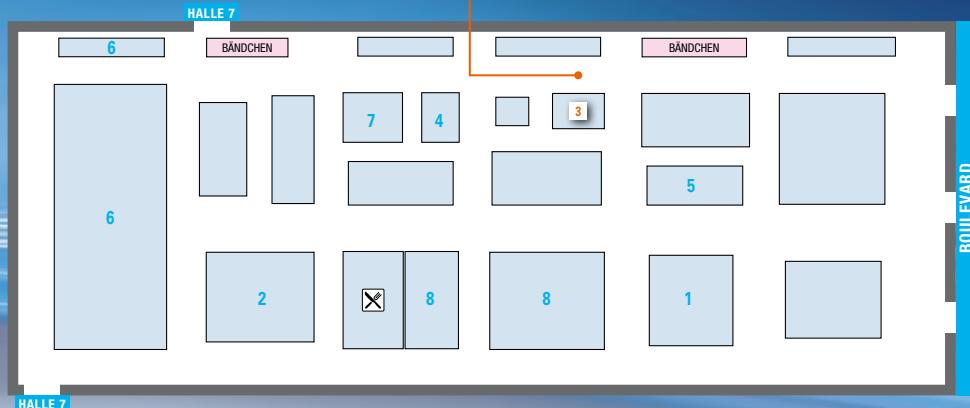
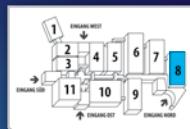
* Bis zur angegebenen Geschwindigkeit; Angaben basieren auf internen Tests; die Leistung kann je nach Laufwerkskapazität, Hostgerät, Betriebssystem und Anwendung variieren. 1 MB = 1.000.000 Byte.

www.SanDisk.de

Halle 8

computec
MEDIA

Die Hallenpläne können sich vor dem Start der gamescom noch ändern
(Stand 01.07.2016)



1. Bandai Namco 2. Bethesda 3. **Computec** 4. Kalypso Media 5. Konami 6. Microsoft 7. Roccat 8. Wargaming Europe S.A.S.

DIE VIDEO-APP FÜR GAMER

GAMES TV 24

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 Videospelfans.:-)«

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

SCHON
ÜBER
100.000
USER!



www.gamestv24.de

Ein Produkt der
computec
MEDIA

BEI UNS HAST DU DIE BRILLE AUF! Versprochen!



Gewinne eine HTC VIVE
online oder am SAE-Stand
auf der Gamescom 2016

HALLE 10.2/E20

Zusätzlich kannst du bei uns ein
Stipendium für einen Fachbereich
deiner Wahl ergattern.
Wie das geht, erfährst du am
SAE-Stand oder unter:

www.sae.edu/gamescom

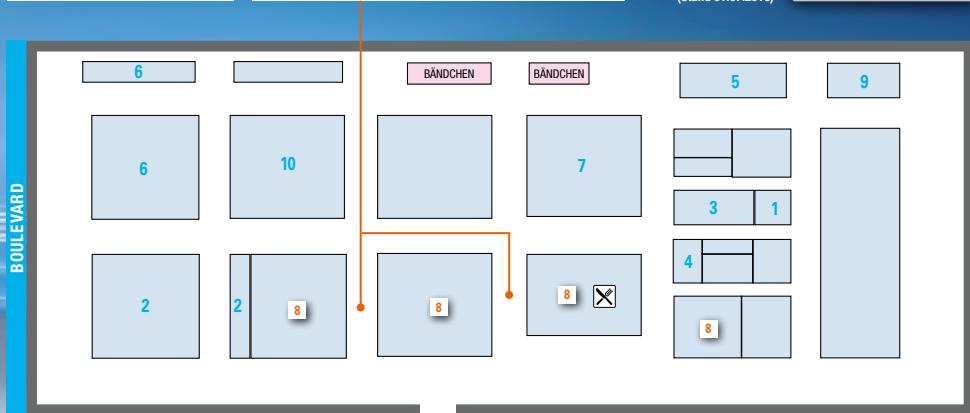
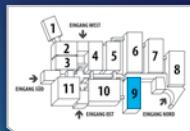
SAE
INSTITUTE

CREATIVE
MEDIA
EDUCATION

Halle 9

SQUARE ENIX®

Die Hallenpläne können sich vor dem Start der gamescom noch ändern
(Stand 01.07.2016)



1. BenQ 2. Deep Silver 3. Intel 4. Logitech 5. Nexon 6. Nintendo 7. Oculus 8. Square Enix 9. Twitch 10. Warner Bros.



Jetzt bequem
online bestellen
oder abonnieren
shop.playvier.de

ESSILOR® | Eyezen™

Entdecke die Innovation für
entspanntes Sehen



HIGHSORE FÜR DEINE AUGEN!

JETZT
GEGEN
eSPORT-PROFI
REKKLES VOM
TEAM FNATIC
ANTRETEN



WWW.EYEZEN.DE

Halle 10.1

Die Hallenpläne können sich vor dem Start der gamescom noch ändern
(Stand 01.07.2016)



1. Alternate
2. Bigpoint
3. Creative Labs
4. gamescom cosplay village
5. HTC
6. Indie Arena
7. Samsung
8. TeamSpeak



RAZER CHROMA™

FULL SPECTRUM GAMING

razerzone.com/chroma

Copyright © 2014 - 2016 Razer Inc. All rights reserved. Actual product may differ from pictures.
Information correct at time of printing.



Halle 10.2

family & friends

Die Hallenpläne können
sich vor dem Start der
gamescom noch ändern
(Stand 01.07.2016)

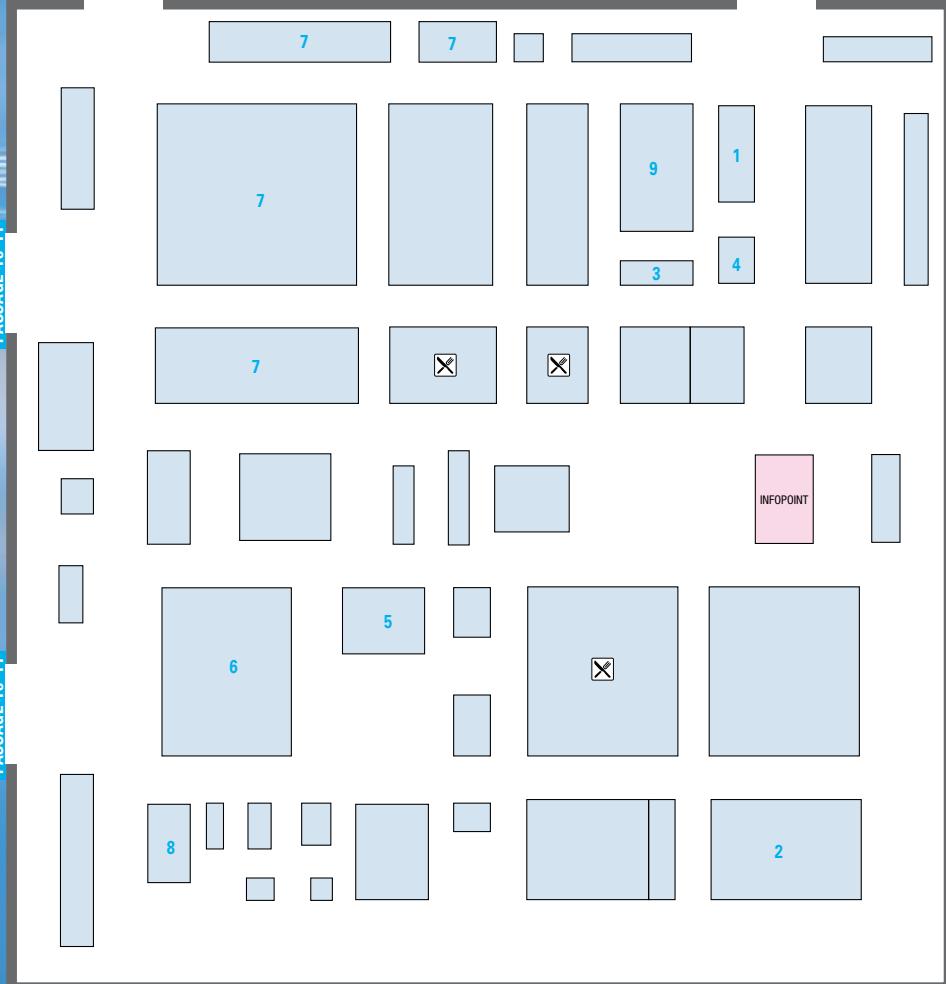


PASSAGE 4-10

PASSAGE 5-10

PASSAGE 10-11

PASSAGE 10-11



1. Activision 2. Casemodding 3. Crytek 4. Electronic Arts 5. Jobs & Karriere 6. Jugendforum NRW 7. Retro 8. SAE Institute 9. Ubisoft

TUXEDO

COMPUTERS

Mehr als Hardware

TUXEDO Computers sind individuell gebaute Computer und Notebooks, die vollständig Linux-tauglich sind.

Windows natürlich auch, das kann ja jeder, wir natürlich auch :) Aber es steckt noch mehr dahinter:

- + Assemblierung und Installation in unserem Haus
- + Eigens programmierte Treiber, Scripte und Addons
- + Individueller Support und eigene Repositories
- + 100% Funktionalität aller Hardware-Bestandteile:
 - Aller Sondertasten
 - Helligkeitseinstellung
 - Stand-By-Modus / Ruhezustand
 - Energiesparfunktionen, usw.
- + Pinguin-Sondertaste :-)
- + Exklusiver Zugang zur *myTUXEDO.de* Cloud
 - Deutsche Server & Verschlüsselung
 - RAID-Systeme & mehrfach Backups
 - Sync-Clients, Browseranwendungen, webdav
 - Kalender, Aufgaben, Kontakte, Media-Player
 - Dokumentenbearbeitung, Mail, Galerie
 - 10GB Speicherplatz kostenlos

Andere Betriebssysteme kann ja jeder, wir natürlich auch...

Aber wir können vor allem Linux!

Und zwar so, dass alles einfach funktioniert, alles!

Und um das "Drumherum" kümmern wir uns auch gleich :-)



TUXEDO Book XC14 | XC15 | XC17

- + 14", 15,6" oder 17,3" Full-HD IPS matt
- + Metallgehäuse; beleuchtete Tastatur
- + Intel Core i7 Quad-Core
- + bis zu 4 HDD/SSD, HDMI + 2x DisplayPort
- + bis zu 64 GB DDR4 Arbeitsspeicher
- + bis zu GeForce GTX 980M

ab 1.249 €*

TUXEDO InfinityBook

- + 13,3" oder 15,6" Full-HD IPS matt
- + Aluminiumgehäuse Unibody Ultrabook
- + bis zu 15 Std. Akkulaufzeit
- + inkl. Intel Core i7-6500U CPU
- + USB3.1 Typ-C, HDMI, USB3.0
- + inkl. beleuchteter Tastatur

ab 899 €*

Mehr Infos unter www.Linux-Onlineshop.de und www.TUXEDOCComputers.com

CROSSOUT

CRAFT • RIDE • DESTROY



PLAY 4 FREE

Exclusive preview at:
Hall 6 Booth: B030



CROSSOUT.NET

