

XBOX ONE GAMES

DEUTSCHLANDS GRÖSSTES XBOX-MAGAZIN

11-12/16 Ausgabe 89

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



DOPPELPOSTER

Zwei coole Motive
zu Dishonored 2



GEARS OF WAR 4

Lancer geölt, Rüstung ange-
zogen: Teil 4 ist endlich da!

FORZA HORIZON 3

Einmal die große Freiheit,
bitte! Der dritte Teil im Test.

MAFIA 3

Die letzten Infos vor Release:
Verbrechen lohnt sich doch!

PREY

Große Vorschau zum Sci-Fi-
Shooter + Serien-Rückblick

Dishonored 2

Endlich angespielt: Alle Infos zu den beiden Charakteren, zu den neuen
Fähigkeiten, zur KI, zur Technik und zum Crafting auf sechs Seiten!

TECHNIK: HEADSETS VON TURTLE BEACH & HYPERX, LIGAWO-SWITCH

DIE VIDEO-APP FÜR GAMER

GAMES



Kostenlos

Tägliche & wöchentliche News-Show!

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

Die besten Kino-Trailer

Über 20.000 Videos in der Datenbank!

Mit eigenem Pokémon-Go-Kanal

DAS SAGEN DIE USER:

»Wunderbar! Habt ihr gut gemacht!«

»Top! Weiter so und danke!«

»Super App für Videospielfans. :-!«

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

SCHON ÜBER 260.000 USER!



Erhältlich im
App Store



Downloaden im
Windows Store



**JETZT BEI
Google Play**



Fragt man die Leute, welche Jahreszeit ihnen am liebsten ist, werden die beiden häufigsten Antworten wohl Sommer oder Winter sein. Logisch, schließlich bieten diese beiden Saisons wohl den größten Unterschied – Sonne, Wärme, kurze Hosen, Badespaß und Urlaub auf der einen Seite, Kälte, Dunkelheit, kuschelige Decken, heiße Getränke und nicht zuletzt Weihnachten auf der anderen. Für passionierte Videospiele kann es jedoch nur eine richtige Antwort geben: der Herbst! In keiner anderen Jahreszeit geben sich potentielle Blockbuster in einer derartigen Häufigkeit die Klinke in die Hand wie in der Zeit von September bis Ende November. Wer nicht gerade mit irgendwelchen (RPG-)Dauerbrennern beschäftigt ist, sehnt diese Zeit geradezu herbei – schließlich hat er gerade die gähnende Leere des Sommerlochs hinter sich, auch wenn Letzteres bei weitem kein so tiefer Abgrund mehr ist wie noch vor einigen Jahren.

Vollgepackt mit tollen Sachen ...

Dementsprechend mussten wir so einige coole Specials, die wir noch in der Hinterhand haben, schweren Herzens auf die nächste Ausgabe verschieben, weil wir uns vor Themen für dieses Heft kaum retten konnten. Allen voran wäre da natürlich unsere Titelstory zu **Dishonored 2: Das Vermächtnis der Maske**. Der erste Teil der Schleichspiel-Reihe gehörte zu den großen Überraschungen des Jahres 2012 und mit dem Nachfolger scheinen die Franzosen der Arkane Studios noch einen draufsetzen zu können. Aber wir haben natürlich auch noch weitere heiße Herbstthemen in petto, etwa unsere Tests zu den drei Microsoft-Exklusivspielen *Gears of War 4*, *Recore* und **Forza Horizon 3** – Letzteres sogar inklusive Serienhistorie –, zu *XCOM 2*, *Deus Ex: Mankind Divided* oder einer ganzen Schar Sportspiele von FIFA und PES über *Madden NFL* und *NHL* bis hin zu *F1* und *NBA 2K*. Und dass es stürmisch weitergeht, beweisen unsere Vorschauen zu *Battlefield 1*, *Mafia 3*, *Titanfall 2* und *Final Fantasy XV*, die diese Ausgabe zum Teil nur um ein paar Tage verfehlen.

(SL)



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

INHALT

Hier findet ihr eine Übersicht zu unseren Tests, Vorschauen und Rubriken.

rubriken

News	6
Gamewatch	8
Out of the Box	11
So testen wir	44
XBG im Abo	45
Leserbriefe	94
Spiele-Index	96
Heftvorschau	106
Impressum	106

preview

Dishonored 2	12
Prey	16
Mafia 3	26
Battlefield 1	30
Final Fantasy XV	34
Titanfall 2	38
For Honor	42

special feature

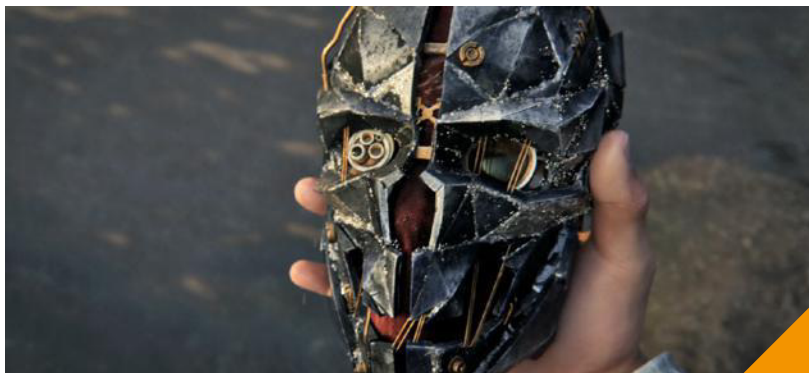
Special: Prey Replay	22
Special: Faszination Forza	50
In unseren Specials blicken wir zurück auf das originale <i>Prey</i> und gewähren euch einen Einblick in die famose Microsoft-exklusive Rennserie <i>Forza</i> .	

poster

Ein schmuckes Doppelposter zu unserer Titel-Story.



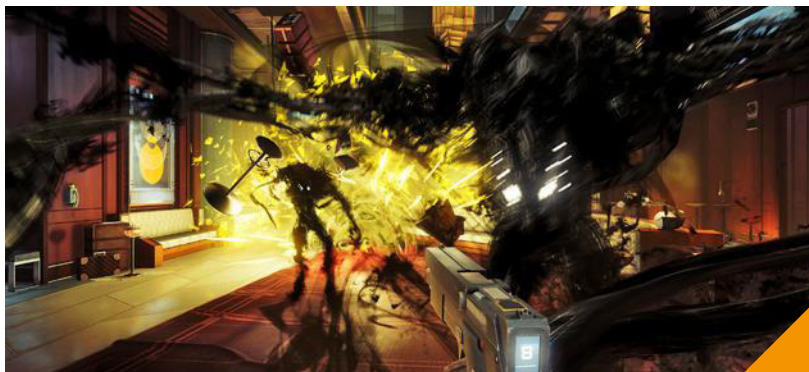
DISHONORED 2



Die Fortsetzung des grandiosen **Schleich-Abenteuers** steht in den Startlöchern. Grund genug, Peter nach Frankfurt zu schicken, wo er den Titel ausgiebig anspielen durfte.

Seite 12

PREY



Angekündigt, begraben, tot, wieder auferstanden ohne Zahl im Titel. In unserer Vorschau mitsamt **Special zum Original** erfahrt ihr alles zum heißerwarteten Shooter.

Seite 16

MAFIA 3



Zum Redaktionsschluss lag uns immer noch keine Testversion vor. Gut also, dass wir kurz zuvor noch nach **New Orleans** flogen, um den Action-Titel in passendem Ambiente zu zocken.

Seite 26

FORZA HORIZON 3



Schön, schnell und unfassbar gut. Wer unsere Liebeserklärung an **Microsofts Arcade-Racer** jetzt noch nicht leid ist, sollte zum Test blättern. Rennspiel-Profi Thomas verbrachte mehrere Tage im virtuellen Cockpit.

Seite 46

test xbox

Forza Horizon 3	46
XCOM 2	64
Deus Ex: Mankind Divided	66
Recore	68
FIFA 17	70
Pro Evolution Soccer 2017	72
Destiny: Das Erw. d. Eisernen Lords	74
Gears of War 4	78
F1 2016	82
Madden NFL 17	84
NHL 17	85
NBA 2K17	86
Grow Up	87

test kurz & knapp

The Bunker	88
Virginia	88
Jotun: Valhalla Edition	89
Oceanhorn	89

test multimedia

The Last King	90
Warcraft: The Beginning	90
Kiki's kleiner Lieferservice	90
The First Avenger: Civil War	90
Killjoys: Space Bounty Hunters	91
10 Cloverfield Lane	91
Suicide Squad: Das Phantom-Kommando	91
Batman: Arkham Knight Genesis	91

test hardware

Ligawo-Switch	92
HyperX CloudX Revolver – GoW Edition	93

GEARS OF WAR 4



Laufen die Zahnräder des Krieges wie geschmiert oder bedeutet die Entwicklung bei einem neuen Studio doch etwas Sand im Getriebe? Diese Frage beantwortet unser Test zur **Brutalo-Ballerei**.

Seite 78

XCOM 2



Schon die PC-Version war super und nun zieht die Streitmacht der fiesen Aliens auch auf die Xbox One. Peter hat die **Invasion** abgewendet und erzählt euch, wie sich die Konsolenfassung schlägt.

Seite 64

NEWS

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

NEWSFLASH

Battleborn [könnte schon bald ein Free-to-Play-Titel werden. Angeblich ist Entwickler Gearbox Software schon früher daran interessiert gewesen, das Spiel als kostenlose Variante anzubieten. Allerdings soll der Publisher 2K Games dagegen gewesen sein und darauf bestanden haben, *Battleborn* als Vollpreisspiel in die Händlerregale zu stellen. Bereits kurz nach Release brachen die Online-Spielerzahlen dramatisch ein: Das Maximum an gleichzeitig zockenden *Battleborn*-Spielern lag nie höher als magere 12.000, derzeit ist das Spiel bereits für knapp 10 bis 20 Euro zu haben. Der wohl offensichtlichste Grund für das Floppen des Spiels ist *Overwatch* aus dem Hause Blizzard, das ebenfalls im Mai veröffentlicht wurde]

Call of Duty: Infinite Warfare [wird auf eurer Konsole insgesamt 130 GB Speicherplatz für sich beanspruchen. Dies teilte Activision in einer offiziellen Pressemitteilung mit. Wer also eine Standardfestplatte in seiner Konsole stecken hat, wird mindestens ein Viertel davon für das neue *Call of Duty* reservieren müssen. Zu erwähnen ist aber noch die Tatsache, dass hier auch das Remake zu *Modern Warfare* mit eingerechnet wird. Um Letzteres spielen zu können, wird außerdem die Disc von *Infinite Warfare* im Laufwerk der Konsole stecken müssen. Ferner gab Activision bekannt, dass auch die High Moon Studios an den Entwicklungsarbeiten der beiden Ego-Shooter beteiligt waren. *Call of Duty: Infinite Warfare* wird am 4. November 2016 erscheinen]

Cyberpunk 2077 [befindet sich nun in Vollproduktion. Wie die Macher von *The Witcher 3: Wilde Jagd* bekannt gegeben haben, sind nun sämtliche Mitarbeiter von CD Projekt in das vor knapp zwei Jahren per Teaser angekündigte Spiel involviert. Zugleich kündigte das Unternehmen an, dass ab sofort Kyle Rowley mit an Bord ist. Rowley zeichnete zuletzt bei *Quantum Break* als Lead Designer verantwortlich und wird bei *Cyberpunk 2077* nun als Lead Gameplay Designer fungieren. Ferner heuerte auch ein ehemaliger Gameplay Producer von Rockstar North eingestellt wurde. Um welche Person es sich genau handelt, wollte CD Projekt aber nicht näher erläutern]

Yusuke Koma [hat das japanische Unternehmen Square Enix nach knapp 24 Jahren verlassen. Dies teilte der Designer höchstpersönlich mit. Naora war zuletzt als Art Director für *Final Fantasy XV* verantwortlich und arbeitete schon am sechsten Teil der Serie mit. Genaue Gründe für seinen Weggang nannte er nicht, beteuerte aber, dass er weiterhin als freiberuflicher Designer für Square Enix arbeiten möchte. Hierzu möchte er seinen ehemaligen Arbeitgeber mit Illustrationen und Designs beliefern. Für welche Spiele genau, sagte er allerdings nicht]

SUNSET OVERDRIVE 2

ONE Immer Ärger im Paradies!

Der Entwickler Insomniac Games hat verlauten lassen, dass man sehr daran interessiert sei, an einer Fortsetzung zu *Sunset Overdrive* zu arbeiten. Das äußerst bunte wie exzentrische Action-Adventure wurde vor rund zwei Jahren exklusiv für die Xbox One veröffentlicht. Da allerdings Microsoft die Rechte an der Marke besitzt, müsste das Unternehmen aus Redmond zunächst einen offiziellen Auftrag erteilen, ehe Insomniac Games mit der Entwicklung beginnen könnte. Von einer Ankündigung ist also noch nicht zu sprechen.



Mutantenjagd der **fröhlichen Art**. *Sunset Overdrive* hat vor allem viel Humor.

Hersteller	Microsoft
Entwickler	Insomniac Games
Genre	Action
Termin	N. n. b.

ASSASSIN'S CREED EMPIRE GELEAKED?

ONE Gehen die Meuchelmörder um?



Viel mehr als dieses **abfotografierte Bild** gibt es von *AC Empire* noch nicht.

Um Ubisofts wohl bekannteste Serie ist es in der letzten Zeit sehr still geworden, da sich das Unternehmen selbst eine künstlerische Zwangspause auferlegt hat. Nun allerdings ist ein Bild aufgetaucht, das eine extrem frühe Version von *Assassin's Creed Empire* zeigen soll. Bereits im Januar wurde auf dem Imageboard 4chan der Titel durch angebliche Leaks erstmals erwähnt, weshalb diese Grüchte nun neuen Auftrieb bekommen. Ubisoft selbst hat sich zu diesem Thema noch nicht geäußert und *Empire* nicht angekündigt.

Hersteller	Ubisoft
Entwickler	Ubisoft
Genre	Action
Termin	N. n. b.

RESIDENT EVIL 7 VR-EXKLUSIV

PS4 Mit der Brille stirbt man besser.

Wie bereits bekannt ist, wird *Resident Evil 7* nicht nur als normale Konsolen-Variante erscheinen, sondern auch in einer VR-Fassung. Diese soll allerdings mindestens ein Jahr exklusiv für Playstation VR erhältlich sein. Dies ging aus einer Anzeige von Capcom auf Facebook hervor. Erst danach soll es wohl Version für anderen Brillengeräte geben. Weder Capcom noch Sony haben sich zu dieser Exklusivität geäußert. Gleiches gilt auch für *Batman Arkham VR*. Hier läuft die VR-Exklusivität für Sony bis zum 31. März 2016.



„Hm, ich glaube ich wähle **Tür Nr. 3**.“ – „Glückwunsch, Sie sind tot!“

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

SCORPIO: ALLE SPIELE LAUFEN AUCH AUF STANDARD-XBO

BIZ Besitzer der Microsoft-Konsole müssen keine Spieleflaute fürchten.

Seit der Vorstellung der PS4 Pro (siehe unten) wissen wir, dass Sony und Microsoft mit ihren angepassten Hardware-Iterationen von PS4 respektive Xbox One leicht unterschiedliche Wege gehen: Während die Pro primär darauf ausgelegt ist, (vorgetäuschte) 4K-Auflösung zu bieten, bastelt Microsoft den bisherigen, offiziellen Informationen nach an einen echten Hardwarepower-Brett. Einmal mehr versicherte der Konzern in Gestalt von Xbox Platform Chief Mike Ybarra jedoch, dass sämtliche kommenden Spiele auch mit der normalen Konsole, respektive der Xbox One S, kompatibel sein werden. Durch

die Erfahrung mit Entwicklungen für PC, so Ybarra, wüssten die Entwickler ganz genau, wie man ein Spiel für Plattformen mit unterschiedlichen Spezifikationen gestalten müsse, ohne finanziell oder personell massiven Zusatzaufwand betreiben zu müssen. Diese Bestätigung kommt jedoch bereits mit einem „Aber“ daher, denn die angekündigte VR-Unterstützung für die Konsole (wahrscheinlich mittels der stark von Microsoft unterstützten Oculus Rift), und somit freilich auch die entsprechenden Spiele, wird es nur auf Scorpio geben. Die Scorpio erscheint voraussichtlich Ende 2017.



Die normale Xbox One soll trotz Project Scorpio auch in Zukunft zu 100 % unterstützt werden.

NINTENDO CLASSIC MINI: NES ANGEEKÜNDIGT

BIZ Für Japaner und Importfreunde wird es auch eine Famicom-Variante geben.



Pass in jede Handfläche: Das Mini-NES lässt sich ganz einfach per HDMI-Kabel verbinden.

Retro galore: Pünktlich zum Weihnachtsgeschäft bringt Nintendo eine neue Konsole in den Handel. Nein, dabei handelt es sich nicht um die NX, sondern um eine neu aufgelegte, extra kleine NES-Neuaufgabe. Diese lässt sich bequem per HDMI an moderne Fernseher anschließen und bietet euch Zugriff auf 30 vorinstallierte Klassiker. Das Aufgebot an Spielen sieht wie folgt aus: *Balloon Fight, Bubble Bobble, Castlevania, Castlevania II: Simon's Quest, Donkey Kong, Donkey Kong Jr., Double Dragon II: The Revenge, Dr. Mario, Excitebike, Final Fantasy, Galaga, Ghost's'n Goblins, Gra-*

dius, Ice Climber, Kid Icarus, Kirby's Adventure, Mario Bros., Mega Man 2, Metroid, Ninja Gaiden, Pac-Man, Punch-Out!!, StarTropics, Super C, Super Mario Bros. 1-3, Tecmo Bowl, The Legend of Zelda 1-2. Alle Spiele verfügen über eigene Speicherstände und bis zu drei verschiedene Auflösungen – vom alten Röhrenfernseher bis zur ultrascharfen Pixelauflösung sollte für jeden was dabei sein. Das Gerät kostet im Verbund mit einem Gamepad 70 Euro, in einer ähnlichen Preiskategorie spielt auch das nur in Japan erhältliche Classic Mini Famicom mit leicht unterschiedlicher Spieleauswahl.

NEUE PLAYSTATION 4 PRO ENTHÜLLT

BIZ Auch die Standardvariante ist nun in einer Slim-Variante erhältlich.

Lange hielten sich die Gerüchte, Anfang September machte Sony auf einem Presse-Event in New York reinen Tisch: Die Familie der Playstation 4 wird um gleich zwei neue Varianten erweitert. Eine davon ist jetzt schon erhältlich. Die Playstation 4 Slim ist im Grunde ein verkleinertes Modell der normalen PS4-Konsole, verfügt nun über abgerundete Ecken und eine vollkommen matte Oberfläche. Zudem hat sich Sony von der dämlichen ersten Version des Power-Buttons nun endgültig verabschiedet und ihn bei der Slim-Variante durch einen richti-

gen Knopf mit Druckpunkt ersetzt. Deutlich interessanter wird allerdings die Playstation 4 Pro, welche am 10. November erscheinen soll und ursprünglich den Codenamen Neo trug. Inhaltlich unterscheidet sie sich vom Vorgängermodell vor allem durch eine leistungsstärkere GPU und die Tatsache, dass sie von Haus aus 4K-Auflösungen unterstützt. Allerdings gibt die Konsole die Auflösung nur noch skaliert wieder, nicht nativ. Zudem kann die PS4 Pro absurderweise keine hauseigenen 4K-Blu-ray-Discs abspielen.



Ab dem 10. November ist sie für rund 400 Euro zu haben: die Playstation 4 Pro.

GAMEWATCH

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

IN ENTWICKLUNG

	Spielname	360/One	Genre	Hersteller	Termin
	Absolver	nein/ja	Rollenspiel	Devolver Digital	2017
	Agents of Mayhem	nein/ja	Action	Deep Silver	2017
	Ark: Survival Evolved	nein/ja	Adventure	Studio Wildcard	4. Quartal 2016
Neu	Batman: The Telltale Series	ja/ja	Adventure	Telltale Games	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.
Update	Bloodstained: Ritual of the Night	nein/ja	Adventure	Inti Creates	1. Quartal 2018
	Call of Cthulhu	nein/ja	Adventure	Focus Home Interactive	n.n.b.
	Call of Duty: Infinite Warfare	nein/ja	Ego-Shooter	Activision	4. November 2016
	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.
Update	Dead Island 2	nein/ja	Action	Deep Silver	2017
	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.
Neu	De-Formers	nein/ja	Beat 'em Up	Ready at Dawn	n.n.b.
	Deponia Doomsday	nein/ja	Adventure	Daedalic	2016
Review	Destiny: Das Erwachen des Eisernen Lords	nein/ja	Ego-Shooter	Activision	20. September 2016
Review	Deus Ex: Mankind Divided	nein/ja	Action	Square Enix	23. August 2016
	Deux Ex (neues Spiel 2)	nein/ja	Action	Square Enix	n.n.b.
Preview	Dishonored 2	nein/ja	Action	Bethesda	11. November 2016
	Dragon Ball Xenoverse 2	nein/ja	Beat 'em Up	Dimps	28. Oktober 2016
Update	Edge of Twilight	ja/nein	Adventure	Fuzzyeyes Limited	29. September 2016
	Elex	nein/ja	Rollenspiel	Piranha Bytes	2017
	Experience 2 (Arbeitstitel)	nein/ja	Rollenspiel	n.n.b.	n.n.b.
Review	F1 2016	nein/ja	Rennspiel	Codemasters	19. August 2016
Review	FIFA 17	ja/ja	Sportspiel	Electronic Arts	29. September 2016
Preview	Final Fantasy XV	nein/ja	Rollenspiel	Square Enix	29. September 2016
Preview	For Honor	nein/ja	Action	Ubisoft	14. Februar 2017
Review	Forza Horizon 3	nein/ja	Rennspiel	Microsoft	27. September 2017
Review	Gears of War 4	n.n.b./ja	Action	Microsoft	11. Oktober 2016

BATMAN: THE TELLTALE SERIES



Batman als **Adventure in Episoden-Form**? Nehmen wir gerne!

BLOODSTAINED: RITUAL OF THE NIGHT



Und, zack – so schnell verschiebt sich ein **Releasetermin** ins Jahr 2018.

DE-FORMERS



Smash Bros. trifft Billard: So in etwa kann man sich **De-Formers** vorstellen.

FOR HONOR



Endlich tut sich mal wieder was bei *For Honor*. Gönnst euch unser **Preview**!

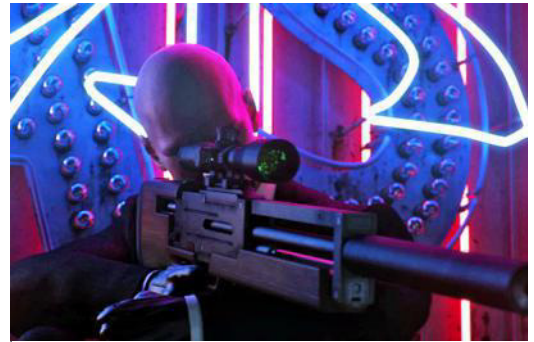
	Spielename	360/One	Genre	Hersteller	Termin
Update	Get Even	nein/ja	Ego-Shooter	n.n.b.	2017
	Gigantic	nein/ja	Action	Microsoft	2016
Review	Grow Up	nein/ja	Jump & Run	Ubisoft	16. August 2016
	Gwent: The Witcher Card Game	nein/ja	Geschicklichkeit	CD Project	n.n.b.
	Half-Life 3	n.n.b./n.n.b.	Ego-Shooter	Valve	n.n.b.
	Halo Wars 2	nein/ja	Strategie	Microsoft	21. Februar 2017
Update	Hellraid	ja/nein	Action	Techland	n.n.b.
Update	Hitman	nein/ja	Action	Square Enix	31. Januar 2017
	Hunt: Horrors of the Gilded Age	nein/ja	Action	Crytek	2016
	Injustice 2	nein/ja	Beat 'em Up	Warner Interactive	2017
	Ion	nein/ja	Simulation	RocketWerkz	n.n.b.
Update	Just Dance 2017	ja/ja	Geschicklichkeit	Ubisoft	27. Oktober 2016
	Kingdom Come: Deliverance	nein/ja	Rollenspiel	n.n.b.	2017
	Kingdom Hearts 3	nein/ja	Rollenspiel	Square Enix	n.n.b.
	Lords of the Fallen 2	nein/ja	Rollenspiel	CI Games	2017
Review	Madden NFL 17	ja/ja	Sportspiel	Electronic Arts	23. August 2016
Preview	Mafia 3	nein/ja	Action	2K Games	7. Oktober 2016
	Marc Ecko's Getting Up 2	nein/ja	Action	n.n.b.	n.n.b.
	Mass Effect: Andromeda	n.n.b./n.n.b.	Rollenspiel	Electronic Arts	1. Quartal 2017
	Mordheim: City of the Damned	nein/ja	Strategie	Focus Home Interactive	2016
Update	Moto Racer 4	nein/ja	Rennspiel	Microids	3. November 2016
Review	NBA 2K17	nein/ja	Sportspiel	2K Sports	20. September 2016
	Necropolis	nein/ja	Action	Bandai Namco	2016
Review	NHL 17	nein/ja	Sportspiel	Electronic Arts	15. September 2016
	Nuclear Throne	nein/n.n.b.	Action	Vlambeer	2016
	Oddworld: Soulstorm	n.n.b./n.n.b.	Jump & Run	Oddworld Inhabitants	2017
Update	Outlast 2	nein/ja	Adventure	Red Barrels	1. Quartal 2017
Update	Phantom Dust	nein/ja	Action	Microsoft	2017
	Pit People	nein/ja	n. n. b.	The Behemoth	n.n.b.
Preview	Prey	nein/ja	Ego-Shooter	Bethesda	2017
Review	Pro Evolution Soccer 2017	ja/ja	Sportspiel	Konami	15. September 2016
Review	Recore	nein/ja	Adventure	Microsoft	16. September 2016
Neu	Red Ash: The Indelible Legend	nein/ja	Rollenspiel	Comcept	Juli 2017
	Resident Evil 2 Remake	nein/ja	Adventure	Capcom	n.n.b.
	Resident Evil 7	nein/ja	Adventure	Capcom	24. Januar 2017
	Sacrilegium	ja/nein	Action	Topware	n.n.b.
	Scalebound	nein/ja	Adventure	Microsoft	2017
	Scivelation	nein/ja	Action	Topware	2016

GET EVEN



Get Even gets a **delay**. Der Release klappt wohl erst im Jahr 2017.

HITMAN



Den Komplett-Release als **Retail-Version** gibt es am 31. Januar 2017.

MOTO RACER 4



Der Name muss zum Glück nicht unbedingt kreativ sein – **nur das Spiel!**

RED ASH: THE INDELIBLE LEGEND



Mighty No. 9 war erst mal nix, vielleicht kann es **Comcept** ja besser?

	Spielname	360/One	Genre	Hersteller	Termin
	Sea of Thieves	nein/ja	Adventure	Microsoft	1. Quartal 2017
Update	Shadow Warrior 2	nein/ja	Ego-Shooter	Devolver Digital	1. Quartal 2017
Update	Shantae: Half-Genie Hero	ja/ja	Jump & Run	WayForward	4. Quartal 2016
	Shaq Fu: A Legend Reborn	ja/ja	Beat 'em Up	Big Deez Productions	n.n.b.
	Skylanders: Imaginators	ja/ja	Adventure	Activision	14. Oktober 2016
	Sniper: Ghost Warrior 3	nein/ja	Action	Koch Media	27. Januar 2017
Update	South Park: Die Rektakuläre Zerreißprobe	nein/ja	Rollenspiel	Ubisoft	1. Quartal 2017
Update	Space Hulk: Deathwing	nein/ja	Ego-Shooter	Focus Home Interactive	November 2016
	Stardew Valley	nein/ja	Simulation	Chucklefish Games	4. Quartal 2016
	State of Decay 2	nein/ja	Simulation	Microsoft	2017
	Steamworld Heist	nein/ja	Jump & Run	Image & Form	2016
Update	Steep	nein/ja	Geschicklichkeit	Ubisoft	2. 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.
	Syberia 3	nein/ja	Adventure	Anuman Interactive	1. Dezember 2016
	System Shock (Remake)	nein/ja	Rollenspiel	Night Dive Studios	Dezember 2017
	System Shock 3	nein/ja	Rollenspiel	n.n.b.	n.n.b.
	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.
	The Chronicles of Riddick	n.n.b./n.n.b.	Action	Tigon Studios	n.n.b.
	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
	The Surge	nein/ja	Rollenspiel	Deck 13	2017
	The Walking Dead	nein/ja	Ego-Shooter	505 Games	2017
	Timesplitters Rewind	n.n.b./n.n.b.	Ego-Shooter	Fan-Projekt	n.n.b.
Preview	Titanfall 2	nein/ja	Action	Electronic Arts	28. Oktober 2016
	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
	Warhammer: The End Times – Vermintide	nein/ja	Ego-Shooter	Fatshark	4. Oktober 2016
	Watch Dogs 2	nein/ja	Action	Ubisoft	15. November 2016
	We Happy Few	nein/ja	Adventure	Compulsion Games	2016
	Wonder Flick	nein/ja	Rollenspiel	Level 5	n.n.b.
Update	WWE 2K17	ja/ja	Sportspiel	2K Sports	11. Oktober 2016
Review	XCOM 2	nein/ja	Strategie	2K Games	9. September 2016
	Yooka-Laylee	nein/ja	Jump & Run	PlayLogic Games	1. Quartal 2017

SHADOW WARRIOR 2



Verzieht sich erst mal wieder in den Schatten und taucht **Anfang 2017** auf.

SOUTH PARK: DIE REKTAKULÄRE ZERREISSPROBE



De **Nosulus-Rift-Produktion** dauert wohl noch ein bisschen ...

STEEP



Open-World-Extremsport? Lläuft bei Ubisoft zum Weihnachtsgeschäft.

XCOM 2



Wir haben **XCOM 2** **frisch getestet** und können es euch wärmstens empfehlen!

OUT OF THE BOX

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

KINDSMORD DES MONATS

HIDEO KOJIMA DISTANZIERT SICH VON METAL GEAR SURVIVE

Begleitet vom jubelnden Applaus von absolut niemandem präsentierte Konami im Rahmen der Gamescom 2016 *Metal Gear Survive* – der Spin-off-/Fortsetzungs-/Add-on-Hybrid zu *Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain*. Darin erleben wir nicht ein Spionage-Abenteuer voller abgedrehter Figuren mit teils plakativen, teils subtilen Motiven im Hintergrund, sondern... ähm... kämpfen im Koop-Modus für bis zu vier Spieler in einer Paralleldimension gegen Zombies mit Kristallköpfen. Jemand, der das genauso bescheuert findet wie wir, ist Hideo Kojima, geschasster Konami-Veteran, Vater der *Metal Gear*-Serie und nun Leiter eines unabhängigen Studios: „Damit habe ich nichts zu tun! Die *Metal Gear*-Spiele drehen sich um politische Fiktion und Spionage. Wie passen da Zombies rein?“, so Kojimas Reaktion auf eine entsprechende Fan-Frage im Rahmen der Tokyo Games Show. Aber hey, wenn *Survive* wirklich nichts wird, kann Konami die Serie ja immer noch als Pachinko-Automat verwursten. Yay, Geld!



GASTAUFTRITT DES MONATS



SHOVEL KNIGHT BRABBELT MIT YOOKA & LAYLEE UM DIE WETTE

Anfang 2017 ist es endlich so weit – dann erlebt das viel zu oft unterschätzte und schon mehrmals totgegebene 3D-Jump&Run-Genre mit *Yooka-Laylee* (hoffentlich) eine glorreiche Rückkehr! Wir sind immerhin guter Dinge, denn das Entwicklerstudio Playtonic setzt sich zu einem sehr großen Teil aus Branchen-Veteranen zusammen, die auf dem N64 mit Titeln wie *Banjo-Kazooie*, *Banjo-Tooie* und *Conker's Bad Fur Day* unter dem Rareware-Logo für Furore sorgten. Auch das 2D-Action-Jump&Run-Genre bekam dank *Shovel Knight* vor einiger Zeit einen neuen Vertreter mit Retro-Charme spendiert – was liegt also näher, als die beiden Serien zu vereinen? Nun, zumindest bis zu einem gewissen Grad, denn der Shovel Knight wird in *Yooka-Laylee* einen prominent platzierten Gastauftritt als nicht spielbare Figur erhalten, die unsere Helden unterstützt. Im ersten Figuren-Trailer erleben wir bereits, wie er im typischen Rare-Gebrabbel mit unseren Helden ein unterhaltsames Gespräch führt. Eine tolle Idee!

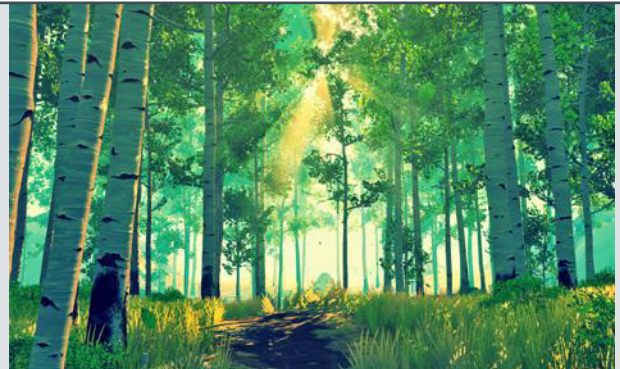
SELF-FULFILLING PROPHECY DES MONATS

KEIJI INAFUNE SETZT SEIN NÄCHSTES PROJEKT IN DEN SAND

Als Microsoft auf der E3 2015 einen ersten Trailer zum mysteriösen neuen Projekt *ReCore* zeigte, war das Echo durchaus positiv – wenngleich das atmosphärische Video noch keinerlei Rückschlüsse auf das Gameplay des Spiels erlaubte. Die meisten Spieler erwarteten, dass hier etwas Großes auf uns zukommen würde, zumal *Mega Man*-Schöpfer Keiji Inafunes Studio Comcept sowie Armature Studios, die sich primär aus ehemaligen Mitarbeitern der *Metroid Prime*-Macher Retro Studios zusammensetzten, dahintersteckten. Dieses scheinbare Qualitäts-Gütesiegel hätte einem aber im Gegenteil zu denken geben müssen, denn Comcepts weiteres Projekt, *Mighty No. 9*, stand schon damals heftig in der Kritik und Armature hatten bereits mit *Batman: Arkham Origins – Blackgate* bewiesen, dass sie es nicht draufhaben. Das alles hätte freilich nix heißen müssen und das Spiel hätte dennoch toll sein können. Nun ist es da und wir wissen: ist es aber nicht. Inafune als Qualitätsmerkmal ist jetzt auf jeden Fall Geschichte.



MACHEN-WIR-GELD-DAMIT DES MONATS



DAS SPIEL, DAS FAST EIN FILM IST, WIRD VERFILMT

Wenn man sie zusammenrechnet, wird klar: Tatsächlich ist die Anzahl an Spiele-Verfilmungen bis dato überraschend gering. Eines haben die Filme zudem fast alle gemeinsam – sie sind bestenfalls Durchschnitt, fast alle sogar großer Mist. In den kommenden Jahren dürfen wir uns nun auf noch deutlich mehr Verfilmungen dieser Art einstellen, denn (unter anderem) mit *Assassin's Creed*, *Splinter Cell*, *Uncharted*, *Halo* (vielleicht irgendwann einmal) und *Tetris* (!) kommt die Spiele-Verfilmungs-Welle nun endgültig und mit Wucht ins Rollen. Ebenfalls verfilmt wird *Firewatch*, der sehr atmosphärische Walking-Simulator des Studios Campo Santo, dessen Mitarbeiter zu einem großen Teil an den Telltale-Adventures beteiligt waren. Auch wenn das definitiv eine bessere Idee ist als *Tetris*, fragen wir uns doch, ob es diesen Film wirklich braucht: Das extrem dialoglastige Spiel ist in seiner Narration einem Film ohnehin schon sehr ähnlich. Warum also verfilmen, wenn wir auch einfach spielen können?

DISHONORED 2

DAS VERMÄCHTNIS DER MASKE

Hervorragende Spielbarkeit und viele tolle Ideen – genau so wünscht man sich den Nachfolger eines Ausnahmespiels.



Im offenen Kampf mit mehreren **Widersachern** ziehen Corvo und Emily schnell den Kürzeren. Lieber intelligent vorgehen oder Gegner schleichend passieren!

Arkane Studios kann den Sekt schon mal kaltstellen: Wenn *Dishonored 2* zum Release am 11. November 2016 (für Vorbesteller schon einen Tag früher) Fans von Schleich- und Actionspielen in aller Welt erfreut, werden beim Entwickler in Lyon die Korken knallen. Zu Recht, so scheint es, denn der Nachfolger zum vier Jahre alten 2012er-Hit *Dishonored* macht einen hervorragenden Eindruck. XBG Games konnte unlängst einen fertigen Level des Spiels mit dem deutschen Untertitel *Das Vermächtnis der Maske* ausprobieren – stundenlang, ohne Einschränkungen. Beim Hands-on mit der PC-Version standen uns die beiden spielbaren Charaktere von *Dishonored 2* zur Auswahl: Altmeister

Corvo, der bekannte Protagonist aus Teil 1, und die mittlerweile erwachsene Kaiserin Emily. *Dishonored 2* spielt nämlich 15 Jahre nach den Ereignissen des Vorgängers. Die Thronerin muss zu Beginn aus der bekannten Metropole Dunwall fliehen, in der Haut von Emily oder Corvo schlägt es den Spieler so in südlichere Gefilde, nach Karnaca. Egal, welche Figur der Spieler als Avatar bestimmt, die grundsätzliche Spielweise bleibt gleich und entspricht stark dem Original. *Dishonored 2* baut auf den Stärken des Vorgängers auf, es erfindet sie nicht neu. So gibt es beim Eindringen in das Haus eines genialen, aber mörderischen Erfinders keinen, linearen Pfad. Stattdessen ermuntert das Spiel einen dazu, eigene

Wege zu finden, sich umzusehen, Probleme wie tödliche Energiebarrieren oder missmutige Wachen kreativ zu umgehen.

Das in der Demo auf- und heimgesuchte Haus dient als perfektes Beispiel für das offene Level-design von *Dishonored 2*, treibt dessen Grundsatz aber auf die Spitze. Denn durch das Betätigen von Hebeln könnt ihr ganze Räume in Sekunden-schnelle ummodelln. Das Anwesen ist ein mechanisches Labyrinth voller im Boden versinkender Barrieren, automatisch ausfahrender Treppen und sich drehender Wände (denkt an die Kamin-szene in *Indiana Jones und der letzte Kreuzzug*!). Wer mitdenkt und flott agiert, gelangt durch sich schnell schließende Spalten in Zwischenräume oder findet andere Abkürzungen. Häufig hilft dabei ein Blick nach oben oder unten, denn genau wie der Vorgänger setzt *Dishonored 2* stark auf mehrere Ebenen und Höhenunterschiede.

Um auf entlegene Simse zu kommen, nutzen wir neben der hohen Standardmobilität der Spielfiguren auch immer wieder Teleport-Fähigkeiten. Emily setzt dabei statt auf das bekannte „Blink“ auf eine Art magischen Greifhaken, mit dem sie alternativ auch Objekte und Gegner zu sich heranzieht. Überhaupt sorgen die magischen Fähigkeiten der beiden Avatare und die Art und Weise, wie kreative Spieler sie aneinanderreihen, für die wohl spektakulärsten Momente in *Dishonored 2*.

Neue und alte Skills

Emilys neue Schattenform erlaubt zum Beispiel nicht nur, lautlos und hautnah an Wachen vorbeiz-



Im Demo-Level patrouillieren gefährliche **Roboter**, die andere Tricks draufhaben als die menschlichen Widersacher.



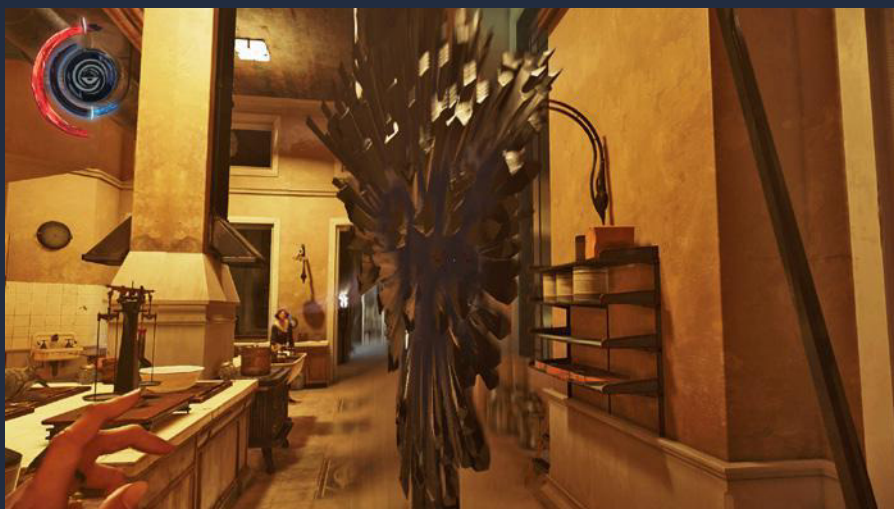
Emilys **Greifarm** eignet sich sowohl für schnelle Positionsveränderung als auch zum Heranholen von Objekten und Personen.



Per **Doppelgänger** verwirrt Emily ihre Feinde.



Die nahezu lautlose **Schattenform** erlaubt brutale Kills.



Mit dem **Void-Totem** lenkt ihr Gegner ab; ihr Blick wird auf magische Weise von dem Kristall angezogen.



Mit der **Spezialsicht** erkennt ihr Gegner und deren Sichtkegel auch durch Wände hindurch.



Mittels **Domino** verbindet ihr bis zu drei Gegner. Was einem passiert, geschieht auch den anderen.



Die Gegner-KI schöpft anders als im Vorgänger Verdacht, wenn der Protagonist **aus der Deckung** hervorlugt.

zuschleichen, sie eignet sich auch für übertrieben brutale Stealth-Kills, bei denen die Opfer regelrecht zerrissen werden. Eine andere Fähigkeit kettet bis zu drei Widersacher aneinander und verbindet deren Schicksal: Was dem einen NPC passiert, widerfährt auch seinen beiden Kumpanen. Das kann der elektrische Schock einer Betäubungsfalle sein, aber auch der schnelle Schnitt von Emilys oder Corvos Schwert durch die Kehle des Wachpostens. Im extremsten Fall fliegen so in schneller Folge drei Köpfe statt einem durch die Luft.

Dieser Skill erschien uns äußerst mächtig, wird im fertigen Spiel aber wohl erst nach einiger Zeit in dieser hohen Ausbaustufe verfügbar sein. Wie im Vorgänger gibt es für erledigte Haupt- und Sekundärziele neben Geld für bessere Ausrüstung und einmalige Upgrades auch wieder Runen, mit denen ihr selbst Schwerpunkte bei der Verbesserung der Fähigkeiten eures Charakters setzt.

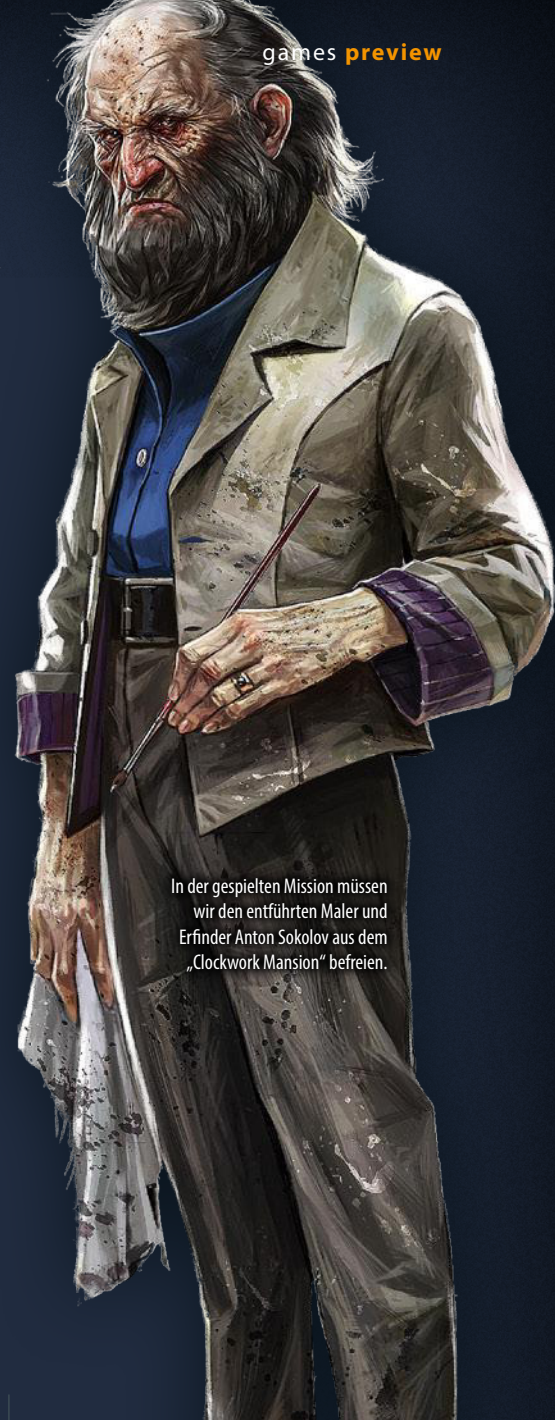
Wird es wieder zu einfach?

In der speziell angepassten Pressedemo gerieten wir aufgrund eines unendlichen Vorrats an

Gesundheits- und Manatränken nie wirklich in die Bredouille. Die Vollversion soll deutlich fordernder ausfallen; ein Extra-Menü erlaubt sogar die Feinjustierung der KI-Routinen. Auch wenn wir aufgrund des unbegrenzten Zugriffs auf die magischen Fähigkeiten des Helden-Duos im Vorführ-Level übermächtig schienen: Die künstliche Intelligenz der Widersacher macht einen grundsätzlich guten Eindruck.

Entscheidende Verbesserung im Vergleich zu Teil 1: In *Dishonored 2* bemerken Wachen den Spieler endlich, wenn er sich aus einer Deckung hervor zur Seite neigt. Zudem reagierten die Feinde sehr allergisch auf Geräusche; der Herr des zu infiltrierenden Anwesens überwacht den Spielerfortschritt sogar durch Audio-Sensoren und Bodenplatten, anschließend kommentiert er eingesetzte Fähigkeiten oder die Lautstärke der Fortbewegung. Wer sich clever anstellt, kann jedoch bis zur Zielperson vordringen, ohne auch nur einmal seine Anwesenheit zu verraten.

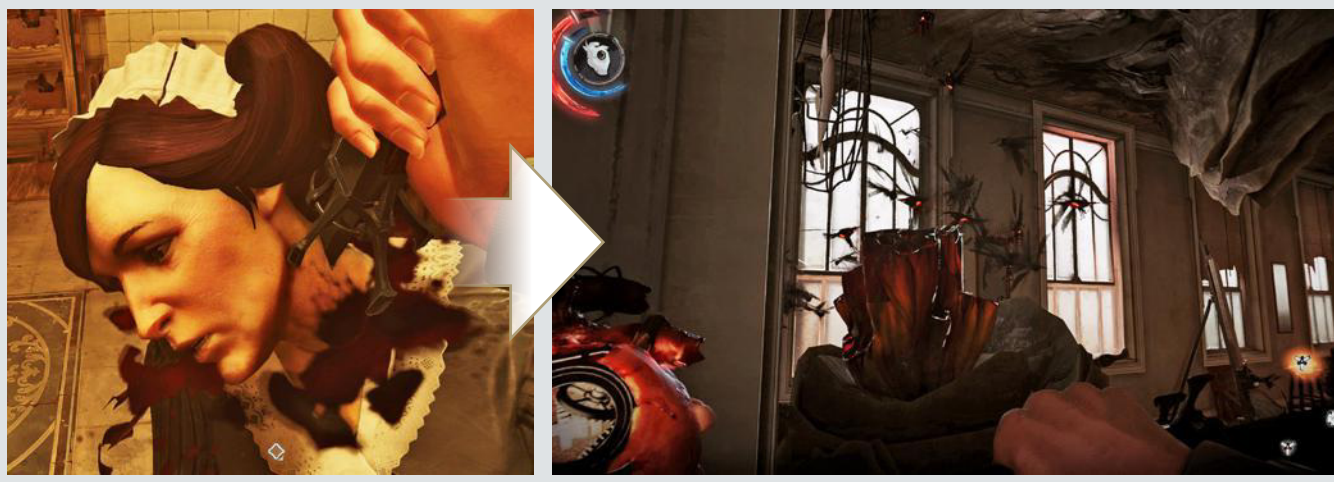
Alternative Routen wie winzige Rattenlöcher, durch die ihr per magischer Gedankenkontrolle



In der gespielten Mission müssen wir den entführten Maler und Erfinder Anton Sokolov aus dem „Clockwork Mansion“ befreien.

DIE RÜCKKEHR DES CHAOS-SYSTEMS: SO WIRKEN SICH ENTSCHEIDUNGEN AUS

Wer viele (unschuldige) Personen kaltblütig ermordet (linkes Bild), fördert die Entstehung von Blutfliegen (rechts). Diese infizieren Obdachlose und machen sie zu Mutanten, die den Spieler angreifen.



NEUES CRAFTING: RUNEN UND TALISMANE HERSTELLEN

Dishonored 2 belohnt erkundungsfreudige Spieler mit versteckten Zutaten, aus denen ihr mächtige magische Helferlein herstellt. Wie schon im Vorgänger gibt es in den Levels nämlich allerlei Geheimnisse zu entdecken. Die wichtigsten davon spürt ihr mit dem magischen Herz von Kaiserin Jessamine auf. Die Pumpe schlägt schneller, wenn ihr euch Runen und Knochenartefakten nähert. Während Runen als Punktwährung beim Verbessern von Emilys und Corvos übernatürlichen Fähigkeiten dienen, verleihen euch Knochenartefakte einzigartige Boni wie zum Beispiel Mana-Regeneration nach jedem Kill. Bis zu zehn dieser Talismane darf der Protagonist tragen, wobei das Freischalten von Slots Geld kostet. Neu in *Dishonored 2*: An entlegenen Orten findet ihr nun auch seltene Walknochen-Fragmente. Mit denen könnt ihr anschließend im Ausrüstungsmenü eigene Talismane und sogar Runen herstellen – mit zufälligen Eigenschaften. Je mehr Boni ein Gegenstand besitzen soll, umso mehr Walknochen sind für die Herstellung nötig. Zudem besteht bei Talismanen die Chance, dass am Ende des Fertigstellungsprozesses ein verfluchter Gegenstand mit negativen Eigenschaften herauskommt. Wer fleißig Runen in den entsprechenden Skill steckt, verringert diese Wahrscheinlichkeit – und erhält zugleich mehr Walknochenfragmente, wenn er im Menü ungewünschte Artefakte in ihre Einzelteile zerlegt.



Überzählige **Knochenartefakte** lassen sich im Crafting-Menü zerlegen. Aus den Bestandteilen baut ihr neue Talismane und Runen.



Die machthungrige Hexe Delilah hatte ihren ersten Auftritt in den beiden *Dishonored*-DLCs. In Teil 2 stürzt sie Emily vom Thron.

eines Nagers reist, ermöglichen einen solchen Spielstil. Ebenso ist es aber möglich, sich durch das Aufgebot an menschlichen und mechanischen Widersachern zu metzeln. Allerdings sind gerade die Maschinenwächter, sogenannte Zahnradsoldaten, ausdauernde Gegner, die Corvo und Emily mit vier Schwertern, Sprungangriff sowie einer Art EMP-Schlag zu Leibe rücken.

KI überlisten, Gewalt vermeiden

Wer sich das Leben einfacher machen oder die Mission gar ungesehen abschließen will, der nutzt am besten die neuen Möglichkeiten von *Dishonored 2* in Sachen interaktive Spielwelt. So stehen auf Schreibtischen und Regalen jetzt deutlich mehr Objekte wie Flaschen und Gläser, die ihr aufnehmen und werfen könnt. Mit dem beim Aufprall verursachen Geräusch lenkt ihr Wächter zuverlässig ab. Oder ihr macht euch

eine der vielen Uhren und Wecker zu Nutzen und aktiviert deren Alarmfunktion. Nach ein paar Sekunden des aufgeregten Tickens ertönt ein lautes Geräusch, dem alarmierte KI-Gegner sofort nachgehen – da seid ihr hoffentlich schon drei Meter weiter und nutzt die Lücke in den Patrouillenrouten aus, um zum Ziel zu gelangen. Auch magische Helferlein wie ein Totem aus der Void-Dimension, das die Blicke gleich mehrerer Feinde anzieht, helfen Schleich-Fans dabei, un-gesehen zu bleiben.

Grundsätzlich scheint *Dishonored 2* deutlich besser ausbalanciert zu sein, was die Anzahl an Optionen für gewaltbereite und pazifistische Spieler angeht. So könnt ihr Gegner jetzt auch bei Angriffen aus der Luft auf Wunsch betäuben, statt ihnen zwangsweise das Messer in den Hals zu treiben. Neue Animationen für schicke Faustschläge und Tritte (etwa als Upgrade für den



Die Void-Engine hat in Sachen **Charakterdetails** im Vergleich zu Teil 1 zugelegt. Trotzdem gibt es so manch schwammige Textur.



In den hektischen Schwertkämpfen **blockt und pariert** ihr gegnerische Schläge mit einem Druck auf den Nahkampf-Button.

Blink-Skill) lassen Corvo und Emily auch dann enorm cool wirken, wenn sie Wachen lediglich K.O. schlagen und nicht dauerhaft aus dem Verkehr ziehen wollen.

Diese Änderung hat freilich einen bedeutsamen Hintergrund, denn das (umstrittene) Chaos-System aus dem Vorgänger feiert eine Rückkehr. In *Dishonored 2* haben eure Entscheidungen wieder Konsequenzen; wie ihr Missionen abschließt und mit Zielpersonen verfährt, hat nicht nur Auswirkungen auf Endsequenz und Dialoge, sondern beeinflusst zum Beispiel die Population der Blutfliegen (siehe Kasten auf Seite 15).

Performance und Technik

Mit großen Neuerungen hält sich das für seine Innovationen bekannte Team von Arkane Studios bei *Dishonored 2* zurück. Gut so, denn der Vorgänger war ja bereits eines unserer Lieblingsspie-

le 2012 und Teil 2 setzt einfach in allen Belangen noch eins drauf, statt sich in riskanten neuen Konzepten zu verzetteln. Zum Beispiel bei der Grafik. Die hat ihren einzigartigen, leicht comichaften Stil mit überzeichneten Charakteren beibehalten. Allerdings bringt die verwendete Void-Engine in *Dishonored 2* ein Plus an Power mit sich; der Detailgrad ist um einiges höher und die zur Schau gestellte Architektur verzückt.

Die Technik hinter den sich neu anordnenden Räumen in der Demo wirkte bereits beeindruckend, auch wenn nicht jede Textur auf allerhöchstem Niveau daherkommt. Sehr schön sind dagegen die Licht- und Spezialeffekte. *Dishonored 2* lief dabei flüssig, der bereitgestellte Monster-PC litt aber beizeiten unter kleineren Nachladerucklern; bis zum Release am 11. November 2016 dürfte die Entwickler noch genau an solchen Problemen werkeln. (PB)

MEINE MEINUNG

PETER BATHGE

Die Unterschiede zwischen Teil 1 und 2 sind marginal. Die Optik ist hübscher, die Levels sind noch ein bisschen vollgepackter mit coolen Ideen, die Fähigkeiten noch ein bisschen besser austariert für Schlitzer und Schleicher gleichermaßen – aber im Grunde bietet Arkane Studios einfach mehr vom Gleichen. Und das ist super! Ich hatte jedenfalls wieder eine Menge Spaß daran, so lange über der perfekten Route zur Zielperson zu grübeln, bis ich diese nicht nur ohne Zeugen meucheln konnte, sondern auch eine alternative, (fast) gewaltlose Art gefunden hatte, um mich ihrer auf ewig zu entledigen. Wenn Teil 2 im fertigen Stadium noch den Schwierigkeitsgrad etwas nach oben schraubt und bei der Technik wie erwartet alles glatt läuft, dann wird *Dishonored 2* ein Fest für Fans von Ego-Schleich-Action.



DISHONORED 2: DAS VERMÄCHTNIS DER MASKE

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

Fertig zu 90 %

PROGNOSE

Evolution statt Revolution: Die Optik ist hübscher als im Vorgänger, die Levels sind größer und spektakulärer, die Fähigkeiten cooler.

Wertungstendenz



Alternative

Deus Ex: Mankind Divided

Wertung: 85%



Keine Lust auf Mord? Per **Elektroschock** lässt sich die Zielperson vergleichsweise gewaltlos ausschalten.

PREY

Bethesda goes *System Shock*: Warum *Prey* zu den spannendsten Titeln des nächsten Jahres zählt!

Bethesda muss sich dieser Tage oft die gleiche Frage anhören: Warum zum Henker heißt das neue *Prey* eigentlich *Prey*? Denn mit dem Original von 2006 (erschien für PC und Xbox 360) hat das neue Spiel der Arkane Studios nichts am Hut. Um es zu verdeutlichen: Das neue *Prey* wird kein Reboot, es hat nicht die geringste Verbindung zum Vorgänger und spielt auch nicht im gleichen Universum! Warum also derselbe Name? Bethesda erklärt es so: In beiden Spielen ist man auf der Flucht vor bösen Aliens – also beschloss man, den gleichen Titel zu verwenden.

Eine Entscheidung, die bislang nicht jeder Spieler begrüßt – manchen Fans des originalen *Prey* (mehr dazu auf Seite 22!) ist eben nicht wohl dabei, wenn der Name einer geliebten Reihe gekapert wird. Letztendlich sollte der Titel aber ohnehin keine große Rolle spielen – entscheidend ist allein, ob es Arkane Studios gelingt, nach *Dishonored* ein weiteres großartiges Spiel auf die Beine zu stellen! Und bislang sieht alles danach aus: Immerhin wird das neue *Prey* nicht ein weiterer x-beliebiger Weltall-Shooter, sondern stapft mutig auf den Pfaden des PC-Meisterwerks *System Shock 2*!

Das neue *Prey*: was wäre, wenn?

Vergessen wir also alles, was wir über die Marke wussten, und lassen uns auf das brandneue Sci-Fi-Setting ein, das sich die Autoren der Arkane Studios ausgedacht haben. Das jüngste *Prey* spielt in einer alternativen Zeitlinie, in der US-Präsident John F. Kennedy das tragische Attentat von 1963 überlebt hat. Während seiner Amtszeit trieb Kennedy das Raumfahrtprogramm straff voran, das

Ergebnis war die Raumstation Talos 1, die seither unseren Erdmond umkreist. Im Laufe der Jahrzehnte wurde sie stetig erweitert, darum finden sich dort verschiedenste Stilrichtungen wieder, vom Retro-Look der 60er, 70er und 80er bis hin zu modernen, futuristischen Modulen, die erst später an der Station angebracht wurden.

Die Handlung setzt im Jahr 2032 auf der Talos 1 ein: Wir schlüpfen in die Haut von Morgan Yu – wahlweise männlich oder weiblich. Das Geschlecht hat jedoch keine spielerische Auswirkung und dient nur dazu, die Identifikation für den Spieler zu verbessern, wie uns Raphael Colantonio (Creative Director der Arkane Studios) erklärt. Doch egal ob Mann oder Frau: Morgan Yu steht im Zentrum eines gefährlichen Experiments, in dem eine mysteriöse Alien-Technologie erforscht werden soll. Natürlich geht dabei etwas gehörig schief und Talos 1 wird von böartigen Aliens überrannt, den sogenannten Typhons. Als einer der wenigen Überlebenden muss Morgan nun herausfinden, was bei dem Experiment vorgefallen ist, welches Geheimnis sich auf Talos 1 verbirgt – und warum er oder sie sich scheinbar selbst unheimliche Nachrichten hinterlassen hat.

Erkundung: Offen und nichtlinear

Anders als etwa in *Bioshock* können wir die Raumstation von Anfang an frei erkunden. Hin und wieder sind die großen Levels zwar durch Ladezeiten unterbrochen, doch grundsätzlich ist Talos 1 ein riesiger zusammenhängender Schauplatz. Teile der Station sind dem Spieler zunächst verschlossen, hier ist es dann nötig, neue Fähigkeiten oder Ausrüstung mitzubringen, mit denen



Prey soll kein übertrieben blutiges Horrorspiel, sondern eher ein packender Sci-Fi-Psychothriller werden.



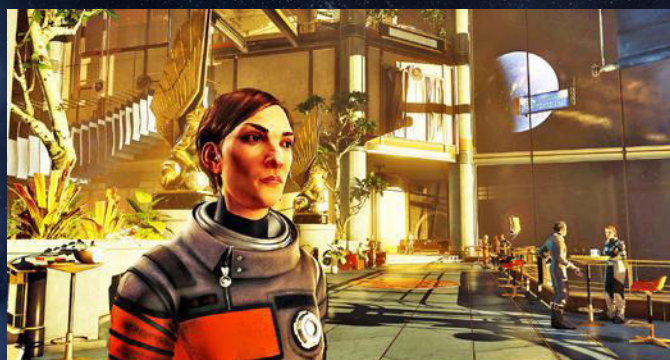
sich Hindernisse überwinden lassen. Wann und wie man etwas entdeckt, ist jedoch meistens dem Spieler überlassen. Warum das freie Erkunden der Raumstation ein echtes Alleinstellungsmerkmal von *Prey* sein soll, erklärt Ricardo Bare, Lead Designer bei Arkane Studios: „Die Spieler werden *Prey* dadurch auf unterschiedliche Arten erfahren. Dein Weg durch die Station kann ganz anders aussehen als meiner, auch wenn wir die gleichen Hauptstory-Elemente erleben. Es bedeutet außerdem, dass du vielleicht in ein Areal der Station kommst, bevor du den Herausforderungen dort gewachsen bist – ein bisschen wie eine Rückbesinnung auf Old-School-Rollenspiele.“

Weltalltrip mit Folgen

Während wir die Station nach Hinweisen und Ausrüstung absuchen, stoßen wir auch auf andere Überlebende, die uns manchmal Nebenquests auftragen. Wie wir mit diesen Charakteren umspringen und welche Entscheidungen wir treffen, will gut überlegt sein! „Wie du mit den anderen Überlebenden umgehst, öffnet oder verschließt dir verschiedene Möglichkeiten und hat einen großen Einfluss darauf, wie das Spiel endet!“, erklärt Ricardo Bare.

Für manche Quests müssen wir auch immer wieder mal in frühere Abschnitte der Station zurückkehren – damit das auf Dauer nicht eintönig wird, schalten wir mithilfe unserer Fähigkeiten und Werkzeuge

neue Abkürzungen und Routen frei. Manche davon führen uns nicht nur durch das Innere von Talos 1, sondern auch hinaus ins Weltall: In *Prey* schlüpfen wir gelegentlich in einen Raumanzug und schweben wie in dem VR-Titel *Adrift* gemächlich um die Außenhülle der Station, um dort Aufgaben zu lösen und neue Luftschleusen zu anderen Levelbereichen zu finden. Diese Szenen sind nicht geskriptet: Wer Talos 1 gerne ausgiebig erkundet und Sidequests erledigen mag, kann beliebig viele Weltallspaziergänge unternehmen. Allerdings muss man nicht nur auf seinen Sauerstoffvorrat, sondern auch auf andere Gefahren achten – denn selbst im Vakuum des Alls sollen Feinde auf Morgan lauern.



Talos 1 vor dem Angriff: Morgan trifft später auf **Überlebende**, die ihm Nebenquests auftragen.



Über das Psychoscope erhält Morgan neue Neuromods – als **schmerzhaft** Injektion ins Auge.

ENORME FREIHEIT: WARUM NICHT MAL ALS TASSE?

Morgan stehen jede Menge Talente und Werkzeuge zur Verfügung, die sich frei kombinieren lassen. Auf diese Weise soll jeder Spieler seinen eigenen Weg durch Talon 1 finden können. Ein Beispiel in vier Bildern.



Verdammt! Der Weg in das Büro ist versperrt, uns fehlt **der nötige Zugangscode**.



Auf dem Schalter entdecken wir einen Spalt und daneben eine **unscheinbare Kaffeetasse**.



Per **Radialmenü** wählen wir die Alien-Fähigkeit „Mimic Matter“ aus ...



... und schon **verwandeln** wir uns in einen identischen Keramikbecher. So rollen wir durch den Spalt in das Büro hinein.

Angriff der Schattenwesen

Bislang haben die Entwickler nur wenige Gegnertypen enthüllt. Die Typhon-Aliens, die an schwarze Schatten mit tentakelartigen Gliedmaßen erinnern, werden jedoch nicht die einzigen Widersacher sein. Raphael Colantonio verrät uns, dass es neben Außerirdischen auch Roboter-Gegner geben wird, außerdem muss sich Yu gegen menschliche Feinde zur Wehr setzen. Wir wollen es genauer wissen: Können die Aliens etwa auch Menschen kontrollieren? Colantonio bestätigt: „Es gibt eine Art von Gegnern, die das kann, ja.“

Von den bislang enthüllten Aliens sind die Mimics sicherlich die interessantesten. Diese kleinen, spinnenartigen Viecher sind nämlich in der Lage, sich in unscheinbare Objekte zu verwandeln – etwa in einen Mülleimer, einen Stuhl oder eine Waffe, die wir gerade aufheben wollen. Auf diese Weise sollen wir uns nie richtig sicher fühlen, denn theoretisch kann überall so ein kleines Biest lauern!

Improvisationstalent ist gefragt

Morgan Yu setzt sich mit allem zur Wehr, was er oder sie auf der Station finden kann. Ein Schraubenschlüssel

kommt für den Nahkampf zum Einsatz, außerdem hat Arkane Studios bereits eine stinknormale Pistole und eine Shotgun enthüllt. *Prey* hat aber auch cooleres Kampfgerät im Angebot, etwa die „GLOO Cannon“. Diese Knarre verschießt eine Art Klebstoff, der Gegner umhüllt und dann blitzartig aushärtet – die Feinde bleiben schutzlos in der Gegend stehen. Nebenbei ist die Klebekanone aber auch ein wichtiges Werkzeug, beispielsweise können wir damit unter Strom stehende Verteilerkästen zupappen oder eine behelfsmäßige Treppe an die Wand schießen, um so eine höher gelegene Ebene zu erreichen. Zusätzlich zu den Waffen erlernt Morgan Yu im Spielverlauf auch eine ganze Reihe von Spezialkräften. Dazu muss man mehrere Aliens des gleichen Typs studieren, außerdem wird es Talentbäume geben, über die wir die Charakterentwicklung steuern. Talente – im Spiel heißen sie Neuromods – erhält Morgan mithilfe des sogenannten Psychoscopes. Das ist ein kleines Gerät, das wie eine altmodische Handkamera aussieht und auf Knopfdruck Injektionsnadeln in Morgans Auge rammt, um ihm oder ihr das Wissen direkt ins Hirn zu spritzen – das erinnert ein wenig an die Plasmide in *Bioshock*.

Zu den bislang enthüllten Fähigkeiten zählt etwa die Flammenfalle, die in einem kleinen Radius sämtliche Gegner zerbröckelt. Es gibt aber auch Skills, die nicht im Kampf, sondern auch für Puzzles zum Einsatz kommen. In einer Gameplay-Szene müssen wir beispielsweise ein kleines Büro betreten, besitzen aber nicht den erforderlichen Zugangscode. Darum verwandeln wir uns per Mimic-Fähigkeit in eine Kaffeetasse! In Gestalt des Keramikbechers können wir ein wenig springen und durch die Gegend rollen – so purzeln wir einfach durch eine Fensterlücke in das Büro hinein und können unser Abenteuer fortsetzen. Aber Vorsicht: Alien-Fähigkeiten bergen nicht nur Vorteile, sondern kommen auch mit negativen Folgen für Morgan Yu daher. Raphael Colantonio gibt sich ausweichend: „Wir wollen noch nicht zu viel verraten, aber ein Beispiel wäre, dass die Sicherheitsgeschütze auf der Station das Feuer eröffnen, wenn du zu viele Alien-Kräfte in dir trägst.“

Alles in Handarbeit

Waffen, Munition und Werkzeuge liegen nicht einfach in der Gegend herum – *Prey* wird kein handelsüblicher Shooter, im Gegenteil: „Das Spiel hat



Morgan Yu (hier die männliche Version) steht im Zentrum der Alien-Experimente.



Im Raumanzug **schweben wir durch das All** und erkunden Talos 1 auch von außen.

einen großen Rollenspiel-Anteil, mit nichtlinearer Erkundung, Talentbäumen, mehrstufigen Upgrades und so weiter“, betont Raphael Colantonio. Anstelle prall gefüllter Waffenschränke und Munitionskisten an jeder Ecke findet man in *Prey* vielmehr Baupläne und Rohstoffe, die in einem robusten Crafting-System zum Einsatz kommen. Dazu muss man Fabrikatoren aufsuchen, hochentwickelte 3D-Drucker, an denen man dann die gewünschten Items und Munitionstypen herstellen kann. Klassische Händler oder Automaten wie in *Bioshock* soll es dafür nicht geben. Und wenn wir mal nicht genug Baustoffe finden? Kein Problem! Morgan verfügt über Antimaterie-Granaten, die kleinere Gegenstände einsaugen und in Rohmaterial verwandeln, das wir dann für das Crafting-System verwenden können.

Die Mischung macht's

Wie man seine Werkzeuge und Fähigkeiten einsetzt und kombiniert, ist dem Spieler überlassen. Und genau diese Freiheit soll einen großen Reiz von *Prey* ausmachen, findet Lead Designer Ricardo Bare: „Wie du verschiedene Werkzeuge und Fähigkeiten kombinieren kannst, ist einer unserer Lieblingsaspekte von *Prey*. Wir sind schon sehr gespannt zu sehen, welche Kombinationen sich die Spieler ausdenken werden, um durch das Spiel zu kommen!“

Die Story: Profis am Werk

Freies Erkunden, Quests, Weltallspaziergänge, Puzzles, Crafting und noch mehr – *Prey* will eindeutig mehr sein als nur ein weiterer Shooter! Doch so viel Potenzial das Gameplay auch birgt, am Ende wird vor allem die Story darüber entscheiden, ob *Prey* die hochgesteckten Erwartungen erfüllen kann. Naturgemäß wollen die Entwickler noch nicht zu viel verraten – der Mix aus Sci-Fi-Horror und Psycho-Thriller soll immerhin mit einigen Überraschungen und starken Charakteren aufwarten! Dazu holte Arkane Studios noch einen Fachmann ins Boot: Chris Avellone, der Rollenspielern vor allem für seine Arbeiten an *Planescape: Torment*, *Fallout: New Vegas* und *Pillars of Eternity* bekannt sein dürfte. Ricardo zeigt sich von Avellone begeistert: „Ich liebe es, mit Chris zu arbeiten, und bin schon seit *Planescape: Torment* ein Fan von ihm. Wir gaben Chris einige wichtige Charaktere, die man beim Erkunden von Talos 1 antrifft. Und ich glaube, er hat tolle Arbeit geleistet, diese Figuren und ihre Storyzweige auszuarbeiten, Dialoge zu schreiben und so weiter.“ Auch Colantonio lobt Avellones Beitrag für *Prey*: „Chris ist ein Kumpel und hier bei Arkane haben wir viele Fans seiner Arbeit. Er stieß erst spät während des Entwicklungsprozesses von *Prey* dazu, gab uns exzellentes Feedback zu verschiedenen Story-Elementen,

baute einige Figuren stärker aus und arbeitete an mehreren Nebenquests. Du wirst seinen Einfluss definitiv in manchen Inhalten von *Prey* spüren!“

Top-Technik unter der Haube

Arkane Studios besteht aus zwei Teams; eines hat seinen Sitz in Lyon und verpasst derzeit *Dishonored 2* den letzten Schliff. Das andere ist in Austin, Texas ansässig und werkelt an *Prey*. So unterschiedlich wie die Standorte sind auch die Grafikmotoren beider Spiele. Während *Dishonored 2* die Void Engine (basiert auf id Tech 5) verwendet, kommt in *Prey* die Cryengine aus dem Hause Crytek zum Einsatz. In ersten Gameplay-Szenen hinterlassen vor allem die schönen Lichteffekte und fein animierten Aliens einen guten Eindruck, auch die Ausflüge ins All machen optisch was her. Dass die Kulisse technisch bislang nur gut, aber nicht übermäßig detailliert wirkt, stört uns nicht weiter: Das prächtige Neo-Deco-Design der Talos 1 scheint auch so gut zur Geltung zu kommen. Hauptsache, die Technik läuft rund und kann all die vielen spielerischen Freiheiten umsetzen, die Arkane Studios sich vorgenommen hat! Denn spätestens seit *System Shock 2* wissen wir: Clevere Ideen, Gameplay mit Tiefgang und eine packende Story zählen doch allemal mehr als wegweisende Grafik. **(FS)**



Die **Typhon**-Außerirdischen erinnern an lebende Schatten und treten in verschiedenen Formen, Größen und Stärken auf.

PREY

Hersteller	Bethesda Softworks
Entwickler	Arkane Studios
Genre	Ego-Shooter / Action-Adventure
Termin	2017

Fertig zu 65 %

PROGNOSE

Ein cooler, offener Schauplatz, spannende Story und viel spielerische Freiheit – das neue Spiel der *Dishonored*-Macher hat Hitpotenzial!

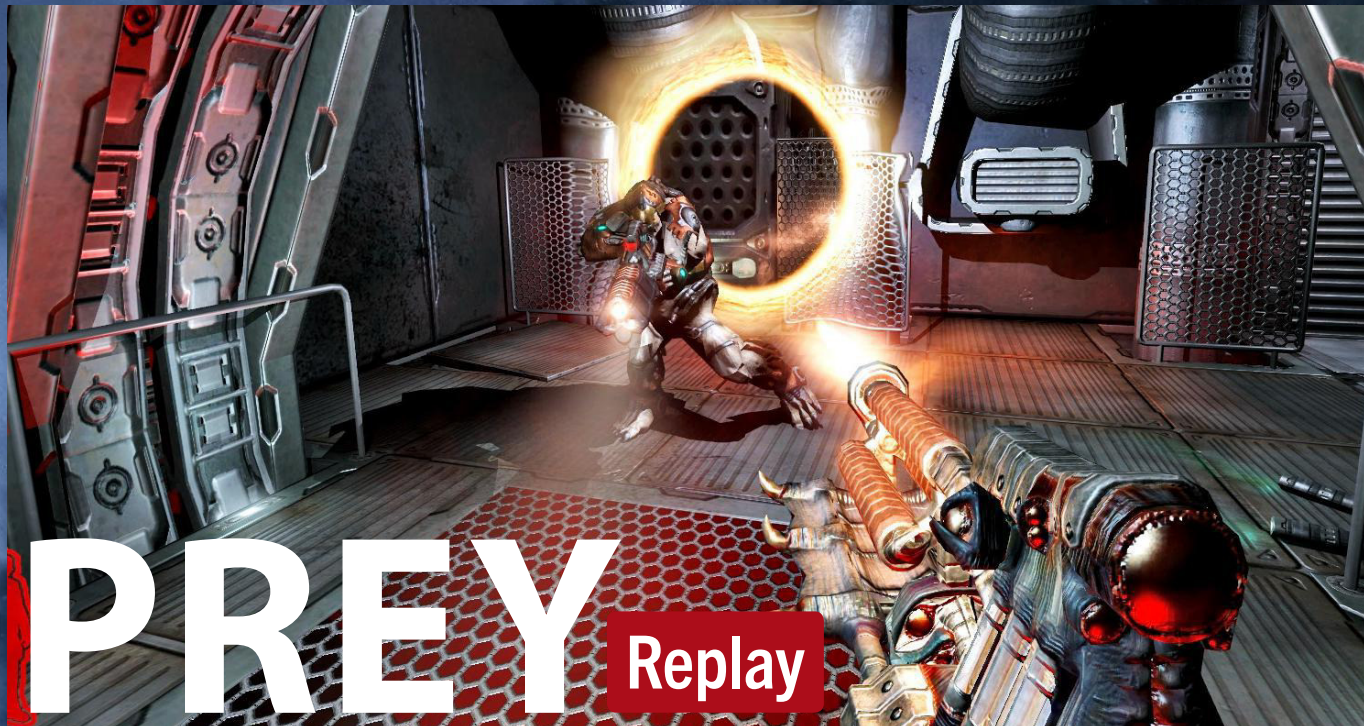
Wertungstendenz



Alternative

Bioshock: The Collection

Wertung: nicht getestet



Die Marke *Prey* existiert schon seit über 20 Jahren – obwohl sie bislang nur einen Erfolg verbuchen kann! Eine vom Pech verfolgte Serie im Rückblick.

Hartnäckig sind sie, diese Sturköpfe von 3D Realms! Immerhin geht nicht nur das legendär verspätete *Duke Nukem Forever* auf die Kappe der ballerfreudigen Texaner. Auch mit dem aufwendigen Shooter *Prey* hatte 3D Realms eine ganze Dekade lang zu kämpfen. Wir blicken zurück auf eine chaotische Entwicklung, die 2006 ihren ersten – und bislang einzigen – Höhepunkt fand.

Die Wirren der 1990er

1995 war die Entwicklerszene für PC-Spiele voll in Fahrt: Videosequenzen galten als der letzte Schrei, 3D-Beschleunigerkarten standen in den Startlöchern, in den CD-Laufwerken surrten Kultspiele wie *Command & Conquer* oder *Wing Commander 3*. Zu dieser wilden Zeit kündigte 3D Realms mit *Prey* einen neuen Ego-Shooter an, der Bahnbrechendes verspricht: Eine eigene Engine, die neben top-moderner Grafik auch zerstörbare Umgebungen und abgefahrenes Leveldesign erlauben sollte, dank brandneuer Portal-Technologie. Im Zentrum der Story sollte der Indianer Talon Brave stehen, der auf ein Raumschiff entführt wird und sich dort gegen skurrile Aliens zur Wehr setzt. Obwohl die Entwicklung turbulent verlief und das Spiel mehrmals umgekrempelt wurde, sorgte *Prey* für Staunen bei der Fachpresse. Doch schließlich häuften sich die Probleme, sodass sich 3D Realms 1999 gezwungen sah, den Shooter auf Eis zu legen (mehr Details dazu auf der nächsten Seite!).

Erst 2001 wagte 3D Realms einen Neubeginn: Diesmal wurde Human Head Studios (Rune: Vi-

king Warlord) beauftragt, das Spiel von Grund auf neu zu entwickeln, 3D Realms überwachte das Projekt. Anstelle einer eigenen Engine lizenzierte man die leistungsstarke id Tech 4, die id Software für *Doom 3* gebastelt hatte. Eine hervorragende Entscheidung! Als *Prey* nämlich im Juli 2006 für PC und Xbox 360 erscheint, ist es nicht nur ein ausgesprochen schickes Spiel. Es enthält auch viele der Ideen von 3D Realms, die sich in den 1990er-Jahren nicht realisieren ließen. Human Head Studios war es jedoch gelungen, der id Tech 4 massenhaft Tricks beizubringen – das Ergebnis war ein enorm atmosphärischer Shooter, der in Ausgabe 09/2006 unserer Schwesterzeitschrift *PC Games* eine Wertung von 87 Punkten abstauben konnte.

Schwerkraft? Einstellungssache!

Prey ist düster, brutal und vor allem: völlig irrel! Wir spielen Tommy, einen modernen Indianer, der zum unfreiwilligen Helden wird. Clever untermalt von Blue Öyster Cults „Don't Fear The Reaper“ erleben wir zu Spielbeginn, wie Tommy mitsamt seiner Freundin Jen in ein Raumschiff gesaugt wird, wo sie der blanke Albtraum erwartet: Verängstigte Menschen werden für grausame Experimente abtransportiert oder kurzerhand durch den Fleischwolf gedreht. Auch Tommy droht das gleiche Schicksal, doch er wird von Indianern, die schon seit Jahrhunderten heimlich an Bord des Schiffs leben, befreit – und so macht er sich auf, um seine Jen zu retten.



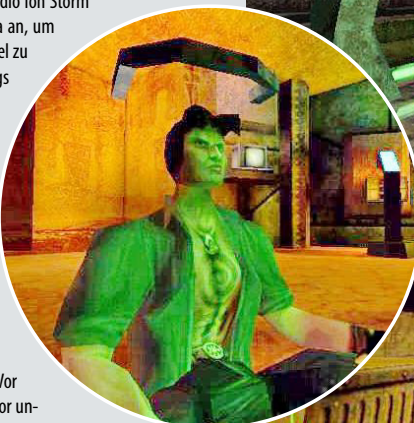
Gegner in *Prey* sind nicht nur eklig, sondern haben stets mehrere **Angriffsmuster** drauf.

PREY: SO INNOVATIV WAR DAS ORIGINAL AUS DEN 90ER-JAHREN!

Verrückte Ideen und eine Bombentechnik sollten *Prey* schon Mitte der 90er-Jahre zu einem ganz besonderen Action-Erlebnis machen. Daraus wurde zwar nichts, doch sein Erbe lebt weiter!

Im Jahr 1995 gab 3D Realms (u. a. *Duke Nukem*-Serie) bekannt, an einem neuen, bahnbrechenden Ego-Shooter namens *Prey* zu arbeiten. Das Projekt stand zunächst unter der Leitung von Tom Hall, einem der Mitbegründer von id Software und Schöpfer von *Doom*. Hall verließ das Entwicklerteam jedoch ein Jahr später, um mit John Romero das neue Studio Ion Storm (*Deus Ex*) zu gründen. 3D Realms heuerte derweil Paul Schuytema an, um die Entwicklung von *Prey* fortzuführen und das Konzept für das Spiel zu erweitern. Man behielt zwar einige Ideen von Tom Hall bei, allerdings war das Raumschiff nun ein gigantisches, lebendes Konstrukt, auf dem gleich mehrere Alien-Spezies lebten, außerdem sollte die Story rund um den Indianer-Protagonisten Talon Brave deutlich aufgewertet werden. Zerstörbare Umgebungen waren weiterhin ebenso geplant wie die Portal-Technologie, die ein ungeahnt komplexes Leveldesign erlauben sollte. In den nächsten zwei Jahren präsentierte ein sichtbar stolzer Schuytema das Spiel auf den E3-Messen in Los Angeles, die Fachpresse war begeistert: Grafisch zeigte *Prey* Jahr für Jahr deutliche Fortschritte, die Portale und das Zerstörungsfeature, dank dem ganze Decken zum Einsturz gebracht werden konnten, wirkten beeindruckend.

Doch hinter den Kulissen machte die Technik große Probleme: Vor allem die Portal-Technologie stellte die Entwickler immer wieder vor unüberwindbare Herausforderungen – bis sich 3D Realms gezwungen sah, das Projekt zu stoppen. Im November 1998 heuerte man zwar noch einen neuen Engine-Entwickler an, um *Prey* mit frischer Technik wiederzubeleben, doch auch dieser Versuch scheiterte. Im Jahr 1999 legte 3D Realms das Projekt auf Eis und belebte es erst zwei Jahre später wieder.



Reflexionen, zerstörbare Umgebungen, aufwendige Figuren – grafisch war *Prey* seiner Zeit voraus!



Markante Features wie etwa **Portale** oder **Schwerkraft-tricks** waren schon für das originale *Prey* geplant.

Im Verlauf der dichten Handlung entdeckt Tommy allerlei Scheußliches: Teile des Raumschiffs sind von pulsierenden Fleischmassen bewachen, manche Türen erinnern gar an riesige menschliche Gebisse. Von den Decken baumeln eklige Rüssel, die Kugeln ausscheiden, aus denen bissige Viecher schlüpfen. Auch die Regeln der Physik scheinen außer Kraft gesetzt: Wie aus dem Nichts entstehen immer wieder Portale, die uns ohne Ladezeit von einem Ort zum nächsten bringen, durch die wir uns sogar selbst beobachten können – ein ganzes Jahr, bevor Valve mit seiner *Portal*-Serie um die Ecke kam! Es gibt sogar Räume, in denen wir kurzerhand die Schwerkraft ändern – sehr zum Leidwesen von Tommy, der sich nach ein paar Versuchen kräftig auskotzt. Und wir stoßen auf Magnetbahnen, die das markanteste Feature des gesamten Spiels erlauben: Dank ihnen marschiert Tommy lässig an Wänden und Decken entlang. Auch die Gegner nutzen diese „Wallwalk“-Mechanik, was für bizarre Kampfsze-

nen sorgt, in denen uns aus jeder Richtung die Kugeln um die Ohren fliegen!

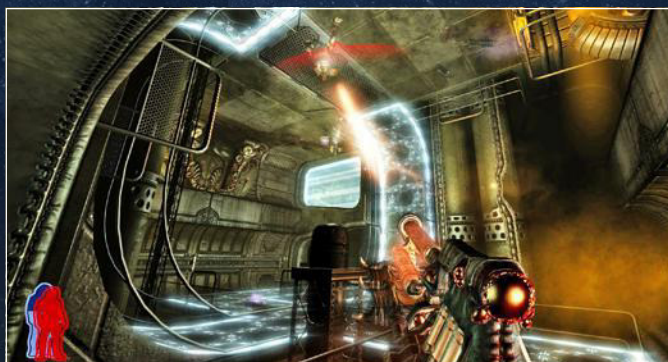
Geistreiche Erfahrung

Nicht minder abgefahren ist Tommys Fähigkeit, seinen Körper zu verlassen und als Indianergeist durch die Levels zu flitzen. Als unsichtbarer Dunst kann Tommy nämlich magische Brücken überqueren, Schalter betätigen und Gegner unbemerkt mit seinem Geisterbogen ausschalten. Ganz nebenbei ist Tommy dadurch unsterblich, denn wenn er ins Gras beißt, müssen wir keinen Checkpoint laden. Stattdessen landet Tommy in einer Geisterebene, wo er nur ein paar blaue und rote Viecher abschießen muss – nach ein paar Sekunden kehrt er dann mit frisch getankter Energie genau an die Stelle zurück, an der er zuvor den Löffel abgab. Eine originelle Idee, die aber auch ein Problem mit sich bringt: *Prey* gerät dadurch zum Kinderspiel, eine Herausforderung bietet das Spiel nie!

Das Gleiche trifft auch auf die vielen Puzzles zu, die wir in *Prey* lösen. Beispielsweise parken wir Tommys Körper einfach kopfüber hängend an einer Magnetplattform, wechseln dann in die Geisteransicht und betätigen einen Schalter, der die Plattform mitsamt Körper ans Ziel bewegt. Rätsel wie diese sind originell und lockern die Action prima auf, richtig knifflig wird's aber leider zu keinem Zeitpunkt.

Lahme Flüge, grandiose Musik

Die schwächsten Abschnitte von *Prey* sind die, in denen Tommy in ein kleines Fluggerät steigt, um damit weitere Teile der kugelrunden Alien-Sphäre zu erkunden. Die Steuerung reagiert zwar einwandfrei, doch auf Dauer werden die langen Erkundungsflüge und simplen Ballerabschnitte einfach zu eintönig. Dabei ist *Prey* abseits der Flugszenen alles andere als öde! Wenn Tommy das Schiff zu Fuß erkundet, überrascht das Spiel nämlich mit aufwendigen Skript-Ereignissen. Etwa



Über leuchtende **Magnetbahnen** können wir an Wänden und Decken entlanglaufen.



Auf Knopfdruck verlässt Tommy seinen Körper und löst in **Geistergestalt** Rätsel.

PREY 2: VERLOREN, ABER NICHT VERGESSEN!

Trotz des Erfolges von *Prey* wurde der Nachfolger offiziell erst im März 2011 angekündigt. *Prey 2* ging neue Wege, sah großartig aus, erntete reichlich Vorschusslorbeeren – und wurde trotzdem eingestellt.

Prey 2 wurde erneut von Human Head Studios entwickelt, diesmal ohne Aufsicht von 3D Realms – denn die Rechte waren bereits 2009 an Bethesda gewandert. *Prey 2* entpuppte sich auch nicht als direkter Nachfolger. Für Tommy war zwar eine wichtige Rolle in der Story vorgesehen, doch spielbar wäre er nicht gewesen. Stattdessen sollte man in die Haut des US-Marshalls Killian Samuels schlüpfen, der zu Beginn von Aliens aus einem Flugzeug entführt wird – die Bruchlandung der Linienmaschine konnte man bereits im ersten *Prey* miterleben. Jahre später hat Killian keine Erinnerungen mehr an das, was nach der Entführung passierte – stattdessen befindet er sich nun auf dem Alien-Planeten Exodus, wo er als Kopfgeldjäger arbeitet.

In ersten Präsentationen hinterlässt *Prey 2* einen tollen Eindruck: Das Design der Alien-Städte mit ihren grellbunten Neonreklamen und vielfältigen NPCs sieht klasse aus! Man merkt dem Spiel kaum an, dass es auf der veralteten id Tech 4 basiert. Auch spielerisch geht *Prey 2* neue Wege und entlässt uns in eine offene Welt, in der wir nicht nur der Story folgen, sondern auch Nebenaufträge annehmen, Händler besuchen und unsere Ausrüstung verbessern. Besonders cool wirkt das Bewegungssystem, wenn wir eine gesuchte Person durch die futuristische Stadt jagen: Wie in *Mirror's Edge* rasen wir durch die Gassen, rutschen unter Hindernissen hindurch, ziehen uns elegant an Kanten herauf – ausgesprochen flüssig!

Doch hinter den Kulissen rumorte es: Der Publisher war mit der Entwicklung unzufrieden, laut Bethesda habe das Projekt einfach nicht die nötige Qualitätsstufe erreicht. 2012 kamen erste Gerüchte auf, die Entwicklung sei eingestellt worden. Im Oktober 2014 folgte dann die Bestätigung – *Prey 2* wird niemals das Licht der Welt erblicken.



Mit **spannenden Verfolgungsjagen** und tollem Bewegungssystem sollte *Prey 2* weit mehr bieten als nur Geballer.

Kaum zu glauben, dass *Prey 2* auf der alten **id Tech 4** basiert! Grafisch wäre es zweifellos eines der schönsten Spiele der letzten Konsolenära geworden.

wenn ein entführtes Flugzeug vor unseren Augen eine Notlandung hinlegt. Oder wenn Tommy nichtsahnend durch ein Portal marschiert und sich plötzlich auf Insektengröße geschrumpft auf einer Gesteinskugel wiederfindet. Ziemlich daneben ist dagegen der Moment, in dem wir erleben müssen, wie Schulkinder vor unseren Augen zerfetzt und aufgespießt werden. Dabei hätte *Prey* solche Grausamkeiten gar nicht nötig – seine besten Momente sind nämlich nicht die, in denen das Blut spritzt, sondern die, in denen sich die ernste Story entfaltet. Momente wie jener, in dem Tommy die Wahrheit über die Aliens und ihren uralten Plan erfährt. Und die Momente, in denen die fantastische Musik voll zum Tragen kommt: Der orchestrale, hochdramatische Soundtrack aus der Feder von Jeremy Soule (unter anderem *The Elder Scrolls 5*:

Skyrim, *Guild Wars*) sorgt regelmäßig für Gänsehaut-Momente und heizt uns vor allem während der knackigen Schießereien kräftig ein!

Abgefahren von A bis Z

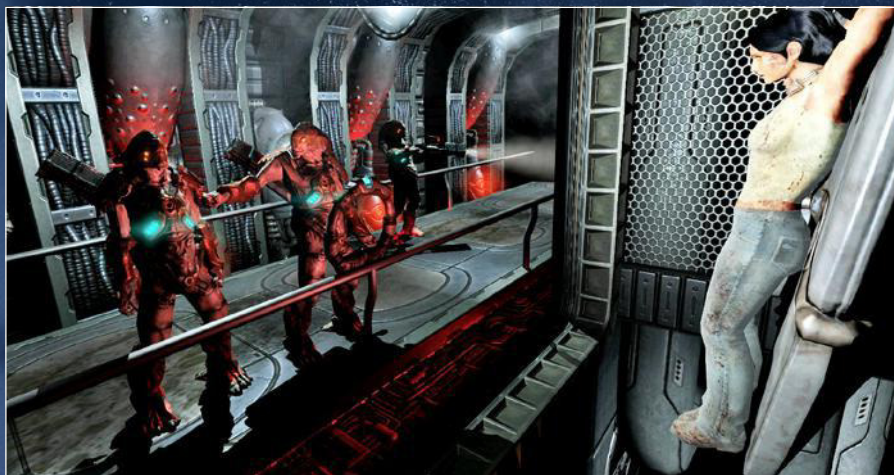
Auch das Gegnerdesign von *Prey* ist alles andere als langweilig: Neben cool umgesetzten Alien-Soldaten bekämpfen wir beispielsweise auch halbmechanische Riesenspinnen, die flink in Fleischtunneln verschwinden und so unbemerkt hinter uns gelangen. Oder wir bekommen es mit einer blitzschnellen Mixtur aus Mensch und Alien-Mutation zu tun, die uns mit einem riesigen Stachel zusetzt, der aus ihrer Schulter wächst. Um den Ekelpaketen einzuheizen, verfügt Tommy über ein kleines, aber umso mächtigeres Waffenarsenal: Schon unsere Standardwumme ist beispielsweise

se ein fleischiges Schnellfeuergewehr mit hoher Reichweite und Scharfschützenmodus. Handgranaten erhalten wir dagegen in Form explosiver Käfer, denen wir einfach ein zappeliges Bein ausreißen, das wir dann auf unsere Gegner werfen. Besonders cool ist aber die Wurmkanone: Die laden wir nämlich an verschiedenen Energiequellen auf und nutzen sie so als Gefrierstrahler, Plasmagewehr, Elektroschocker oder als Beamwaffe.

Das Pech holt Tommy wieder ein

Mit seinen irren Ideen, seinem starken Design und der dichten Story trifft *Prey* einen Nerv: Der Shooter erntet überwiegend positive Kritiken und verkauft innerhalb weniger Monate eine Million Exemplare. Ein Nachfolger ist da nur noch Formsache. Und tatsächlich: Fünf Jahre später kündigt Publisher Bethesda, der 2009 die Markenrechte von 2K Games übernommen hatte, den offiziellen Nachfolger *Prey 2* an. Darin sollen wir einen futuristischen Kopfgeldjäger spielen, der sich in einer offenen Sci-Fi-Stadt seinen Lebensunterhalt verdient. Ein rasantes Bewegungssystem à la *Mirror's Edge* und tolle Grafik macht die Fans neugierig, auch PC Games widmet *Prey 2* eine große Titelseite in Ausgabe 01/2011. Doch die Entwicklung verläuft – typisch *Prey*! – problematisch, Bethesda zeigt sich mit dem Projekt zunehmend unzufrieden. Im Oktober 2014 ist es dann traurige Gewissheit – *Prey 2* wird offiziell eingestellt. Bethesda gibt stattdessen Arkane Studios (*Dishonored*) grünes Licht, um ein brandneues *Prey* zu entwickeln. Das hat bis auf den Namen allerdings nichts mehr mit dem Original gemein – Tommy, der tapfere Weltall-Indianer, hat sein Kriegsbeil wohl endgültig begraben. Wie schade!

(FS)



Die lange, extrem düstere Intro-Sequenz bleibt nicht zuletzt dank des **packenden Soundtracks** im Gedächtnis.

STUDENTEN, AUFGEPASST: JETZT ÜBER 21% RABATT!



ABO-VORTEILE:

ÜBER 21% SPAREN

JEDERZEIT KÜNDBAR

VERSANDKOSTENFREI

KEINE AUSGABE
MEHR VERPASSEN



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

*Gewährung des Vorzugspreises ist nur möglich bei Ausbildungsnachweis durch Einsendung einer entsprechenden Bescheinigung, z. B. Immatrikulationsbescheinigung (Fotokopie). Wir bitten um Verständnis, dass bei Fehlen der Studienbescheinigung der Normalabopreis berechnet wird.

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

XBG ONE GAMES

Bequemer und schneller
online abonnieren:

shop.xbg-games.de

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

JA, ICH MÖCHTE DAS STUDENTENABO DER XBG GAMES.

Senden Sie mir 6 Ausgaben der XBG Games für € 23,00!

Ausland € 30,00/6 Ausg.; Österreich € 29,00/6 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)

Das Abo ist jederzeit kündbar. Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund der Bearbeitungszeiten nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann. Die Immatrikulationsbescheinigung muss jährlich neu vorgelegt werden, damit der Studententarif berechnet werden kann. Andernfalls wird automatisch auf den regulären Abo-Preis umgestellt.

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 EGBG. Zur Wahrung der Frist genügt bereits das rechtzeitige Absenden Ihres eindeutig erklärten Entschlusses, die Bestellung zu widerrufen. Sie können hierzu das Widerrufsformular aus Anlage 2 zu Art. 246a EGBG nutzen. Der Widerruf ist zu richten an: Computec Aboservice, Postfach 20080, Hamburg, Telefon: +49 (0)911-99399098, Telefax: 01805-8618002, E-Mail: computec@dpv.de.

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug

Kontoinhaber: _____

Kreditinstitut: _____

BIC: _____

IBAN: _____

SEPA-Lastschriftmandat: Ich ermächtige die DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Düsternstr. 1-3, 20355 Hamburg, Glaubiger-Identifikationsnummer DE77ZZZ0000004985, wiederkehrende Zahlungen von meinem Konto mittels Lastschrift einzuziehen. Zugleich weise ich mein Kreditinstitut an, die von der DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH auf mein Konto gezogenen Lastschriften einzulösen. Die Mandatsreferenz wird mir separat mitgeteilt.
Hinweis: Ich kann innerhalb von acht Wochen, beginnend mit dem Belastungsdatum, die Erstattung des belasteten Betrages verlangen. Es gelten dabei die mit meinem Kreditinstitut vereinbarten Bedingungen.

☐ Gegen Rechnung

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

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

MAFIA 3

In New Orleans durften wir die Spielwelt von *Mafia 3* in einen Sandkasten verwandeln. Was wir ausgegraben haben, verrät unsere Vorschau.



Liebe, Vertrauen, Anerkennung – wenn einem selbst die leibliche Familie diese Zuneigung verwehrt, bleibt nur noch, sich eine neue Familie zu suchen. Lincoln Clay findet diese in dem afroamerikanischen Bar-Besitzer Sammy und seinem Sohn Ellis. Hier ist Lincolns neue Heimat. Hier fühlt sich der Vietnam-Rückkehrer willkommen und geborgen. Lincoln dankt es Sammy, indem er für ihn Essen in der Armenküche verteilt oder Sammys Bezirk mit Waffengewalt gegen die übermütigen Haitianer verteidigt.

Schnell macht sich Lincoln einen Namen in New Bordeaux und zieht die Aufmerksamkeit von Mafiaboss Sal Marcano auf sich. Als dieser Lincoln ein Angebot macht, entwickeln sich die Geschehnisse schnell in eine neue Richtung – und New Bordeaux wird zum Mekka für Intrigen und Gewalt.

Welcome to Louisiana

Passender hätte der Ort für die ausführliche *Mafia 3*-Spelsession nicht sein können: Publisher 2K Games und Entwickler Hangar 13 luden uns nach Louisiana ins wunderschöne New Orleans. Die als „Wiege des Jazz“ bezeichnete Stadt am Mississippi stand Pate für die *Mafia 3*-Spielwelt New Bordeaux. Im Mittelpunkt der mehrtägigen Veranstal-

tung stand eines der verheißungsvollsten Spiele dieses Jahres. Zwar veröffentlichte das *Mafia*-Team in den vergangenen Wochen jede Menge Videos zu dem Open-World-Abenteuer, doch wie die ersten Spielstunden ablaufen oder wie viel Sandbox-Spaß in dem Spiel steckt, das blieb der Öffentlichkeit bislang verborgen. Umso erfreuter waren wir darüber, dass wir in New Orleans mehrere Stunden lang Hand an *Mafia 3* legen und zahlreiche Geheimnisse lüften konnten.

Aller Anfang ist linear

Wir wollen euch nicht die Spannung nehmen und werden deshalb die ersten Spielstunden nicht im Detail Revue passieren lassen. Für alle Unentschlossenen geben wir aber eine fundierte Einschätzung ab, wie gut den *Mafia 3*-Machern der Einstieg in das in den 1960ern angesiedelte Open-World-Spiel gelungen ist.

Offene Spielwelten können abschreckend wirken, da man sich ob der Größe und unzähligen Möglichkeiten schnell verzetteln kann. Daher hat das neue Entwicklerstudio Hangar 13 den Spieleinstieg absolut linear gestaltet. Wie der Vorgänger beginnt *Mafia 3* cineastisch, mit Rückblicken, vielen Dialog-Szenen und der Einführung wichtiger Charaktere – aber keineswegs ohne Ac-

tion. Es dauert nicht lange, bis Lincoln die ersten Bleikugeln verspritzt und beweist, dass er im Vietnamkrieg gelernt hat, mit Waffen umzugehen.

Für unseren Geschmack ist der Einstieg in *Mafia 3* absolut gelungen. Rasch baut sich Atmosphäre auf und der Spieler entdeckt die Vielfalt von New Bordeaux. Und vor allem lernt man interessante Charaktere kennen, deren Wesen sich in mehr oder minder krassen Szenen offenbart.

Ganz klar, ohne Klischees kommt *Mafia 3* nicht aus. Doch erwartet man dies auch von der damaligen Zeit, ebenso wie Jazz-Musik und Muscle Cars. Die manchmal vorhersehbaren Sprüche haben sich zumindest während unserer Spiel-Session nicht als störend erwiesen.

Sandkastengebuddel

Nach dem Anfangs-Akt begann der spannendere Teil unseres Hands-on. Ein Zeitsprung ins zweite Spieldrittel verschaffte uns die Möglichkeit, uns völlig frei in New Bordeaux zu bewegen und mit der Open World zu interagieren: Was passiert, wenn wir mit dem Motorboot frontal auf einen Felsen zurasen? Wie reagieren Passanten, wenn wir uns vor sie hinstellen und sie anglotzen? Während ihr die Antworten darauf im begleitenden Vorschauvideo in der App-Ausgabe findet, werdet



Lincoln kann sich an Wände lehnen und Gegner **per Pfeifen** anlocken.

ihr dort keine Motorräder sehen. Nicht weil die Zündapp- oder Bayerischen Motorenwerke erst in den 1970ern begannen, Kraftfahrzeuge auf zwei Rädern zu bauen, mitnichten. Sondern weil es die *Mafia 3*-Macher nicht für wichtig genug hielten, Motorräder ins Spiel einzubauen. Sehr schade!

Immerhin macht das Autofahren in *Mafia 3* dank des optionalen Simulationsmodus besonders viel Spaß. Wer diesen einschaltet, hat deutlich mehr Mühe, etwa einen Mustang-Verschnitt – Lizenzautos gibt es in *Mafia 3* nicht – zu zähmen als im Standard-Fahrmodus: Das Auto beschleunigt langsamer, Reifen drehen durch und bei unpräzisen Driftmanövern überholt einen schnell das Heck. Als Rennspiel-Fans haben wir uns sofort in die Simulationssteuerung verliebt. Für die Fahrphysik von *Mafia 3* ist übrigens derselbe Entwickler verantwortlich, der auch bei *Mafia 2* an dieser

Schraube drehte – das alte *Mafia*-Studio 2K Czech ist also nicht ganz außen vor.

Klassische Steuerung

Auch wenn wir in Missionen viel Zeit im Auto verbringen dürfen, erledigt Lincoln doch die meiste Arbeit zu Fuß. Das Deckungssystem ist klassisch: Nähert ihr euch einer Wand, lehnt sich Lincoln an. Im Gegensatz zu modernen Deckungsshootern läuft euer Held jedoch nicht per Knopfdruck automatisch in gebückter Haltung zur nächsten Deckung. Schade, das hätte das Movement vereinfacht und mehr Dynamik in die Gefechte gebracht. Je nach Aufgabe und Schwierigkeitsgrad empfiehlt es sich, Schleichhaltung einzunehmen und Gegner zu separieren – per Knopfdruck werden Gegnerpositionen durch Wände hindurch angezeigt. Lincoln kann Widersacher mittels eines Pfiffs

anlocken; was zuverlässig funktioniert. Unrealistisch ist dabei, dass sich mehrere Gegner nacheinander an dieselbe Stelle locken lassen und der Aufmerksamkeitssradius der Kameraden stets nur wenige Meter abdeckt.

Ohnehin laufen die Widersacher noch zu unbedarfte in den Clayschen Kugelhagel, weshalb manches Gefecht beim Probespielen an eine Kirmes-

Cassandra ist Mitglied des haitianischen Mobs, bis ihr Anführer erledigt wird und sie sich Lincoln anschließt.



In dieser **Mission** steuern wir nur den Wagen. Den Rest übernimmt der Kollege.

INTERVIEW MIT MATTHIAS WORCH – „JEDER SPIELER SCHREIBT SEINE EIGENE GESCHICHTE.“

In New Orleans spielten wir nicht nur den heiß erwarteten Action-Titel an, sondern löchernten die Entwickler natürlich auch mit unseren Fragen.



Matthias Worch, Design Director bei Hangar 13

XBG Games: In jedem Bezirk gibt es eine Menge an Missionen. Spielt es irgendeine Rolle, in welcher Reihenfolge man die absolviert?

Matthias Worch: Nein, da sagen wir klar: „Jeder Spieler schreibt seine eigene Geschichte“. Es gibt neun Bezirke und in jedem Bezirk modellieren wir praktisch die Mafia – also wie deren Ökonomie funktioniert. Man kann sehen, wie im Hinterhof Drogen gedealt werden oder Baubetrug passiert oder solche Geschichten. Was man genau macht, ist dem Spieler überlassen.

XBG Games: Es kann also sein, dass es genügt, die Hälfte der Missionen in einem Bezirk zu erledigen?

Worch: Ja, man muss nicht alles machen. Das wäre mir zu sklavisch, ehrlich gesagt. Da haben wir uns viel Mühe gegeben, um darzustellen, „das macht die Mafia hier – überleg dir mal, wie du da rangehen willst“.

XBG Games: Wie wichtig war euch generell der Sandbox-Faktor, also die Anreize zum Erkunden der Spielwelt?

Worch: Wir wollten die große Spielwelt auf jeden Fall sehr viel besser einbinden als im letzten Teil. Ich glaube, das war einer der berechtigten Kritikpunkte an *Mafia 2*. Das kannst du dann aber so machen, dass es sich immer noch irgendwie ins Spielgeschehen einfügt und die Story wieder vorantreibt. Wenn man zum Beispiel die ganzen Playboy-Hefte sucht, wird man auch auf gewisse Machenschaften in den Hinterhöfen stoßen, wo man sich dann denkt „Okay, jetzt könnte ich ja eigentlich ein bisschen weiter dem Typen das Leben schwer machen oder irgendetwas über den herausfinden.“ Das heißt, wir haben versucht, die Story auf die offene Spielwelt zu verteilen, anstatt die Leute entweder komplett die Story spielen oder irgendwas in der offenen Spielwelt machen zu lassen.

XBG Games: Wir haben keinen Klamottenladen entdeckt. Wäre das gerade in der Zeit nicht interessant gewesen?

Worch: Also, Lincoln hat glaub ich zwölf verschiedene Outfits, die er sich dann aber für die Story speziell anzieht. Ansonsten haben wir noch nicht groß über Klamottenläden oder so geredet. Ich weiß, dass es das in diesem Build nicht gibt.

XBG Games: Die KI offenbart einige Schwächen. Wird daran noch gearbeitet?

Worch: Da gibt es tatsächlich einige Sachen, die nicht aktiviert sind oder noch gefixt werden. Das Pfeifen und Anlocken etwa ist genau eine der Geschichten, die uns aufgefallen sind. Das Ganze ist auf einfach eingestellt, das wird schwieriger werden. Aber es ist uns wichtig, dass Leute, die sonst nicht so viele Schleichspiele zocken, nicht abgeschreckt werden. Für Experten soll es aber herausfordernder werden.

XBG Games: Neben Vito, Cassandra und Burke gibt es noch drei weitere Verbündete – was hat es mit denen auf sich?

Worch: Über die reden wir nicht groß, aber sie sind kein komplettes Geheimnis. Das sind Unterbosse von Cassandra, Burke und Vito – die haben auch Leute, mit denen die ihre Geschäfte machen, und diese haben dann eine Hintergrundgeschichte. Man kann zum Beispiel neben der eigentlichen Story auch Unterbossen Gefallen tun – Vito will zum Beispiel rausfinden, was mit Joe passiert ist. Es gibt verschiedene Verbrecheraktivitäten, also bestimmte Geschäfte, bei denen man ihnen hilft. Da fährt man dann beispielsweise zum Sumpf und da kommt dann ein Flugzeug aus Kuba, wirft Haschisch ab und das muss man einsammeln.

XBG Games: Die Simulationssteuerung beim Autofahren ist eine klasse Idee, weil es sich einfach noch ein bisschen realistischer anfühlt. Aber was ist mit Motorrädern, fehlen die komplett?

Worch: Es gibt keine Motorräder im Spiel. Bei den Autos ist es genau derselbe Designer, der auch bei *Mafia 2* die Autos gemacht hat. Der hat auch einen Hintergrund in irgendeinem Engineering, kennt sich mit Autos perfekt aus.

XBG Games: Gibt es verschiedene Enden?

Worch: Ja. Wir wollen sichergehen, dass man sich durch Entscheidungen, die man trifft, auch irgendwie im Spiel wiederfindet. *Mafia 3* ist als Dokumentation aufgebaut. Es spielt eigentlich heutzutage und blickt auf die 1960er zurück. Man sieht, wie Lincoln Clay die ganze Stadt damals geschaffen oder gestaltet hat. Verschiedene Möglichkeiten oder Entscheidungen, die man getroffen hat, haben Auswirkungen auf den Spielverlauf und auf das Ende.

XBG Games: Vielen Dank für das Interview!

Schießbude erinnerte. Dessen sind sich die Macher aber bewusst, sie wollen bis zum Release noch an der künstlichen Intelligenz feilen – viel Zeit bleibt Hangar 13 jedoch nicht mehr.

Wer den Schaden hat ...

Neun Bezirke gilt es im Verlauf des Spiels zu übernehmen. Dazu holt man sich bei Mittelsmännern verschiedene Aufträge und korrumpiert so die Geschäfte des im jeweiligen Bezirk von Sal Marcano abgesandten Vertrauten. Sieht dieser seine

Felle davonschwimmen, traut er sich aus dem Untergrund hervor und stellt sich Lincoln zum Showdown. In New Bordeaux halten sich überdies einige Informanten versteckt, die illegalen Geschäften nachgehen. Indem ihr sie dingfest macht und verhört, verraten die Informanten, wo sich weitere Ziele befinden, die ihr erledigen und dadurch der Mafia schaden könnt. Durch erfüllte Missionen schaltet ihr nicht nur neue Waffen frei, sondern könnt auf verschiedene Gefallen zugreifen, die euch die Verbündeten bei Bedarf

tun. Zum Beispiel werden für einige Minuten die Telefone lahmgelegt, sodass Feinde keine Verstärkung rufen können. Oder ihr erhaltet ein Wurfgeschoss, um Gegner ablenken zu können. Über das Waffenrad wählt ihr einen der Gefallen aus.

Die *Mafia 3*-Macher haben sich sogar etwas bei Capcoms *Dark Souls*-Reihe abgeschaut: Beißt ihr bei einem Gefecht ins Gras, verliert ihr einen Großteil der Kohle, die sich in eurer Brieftasche befindet. Es gilt also in einem der Verstecke vorbeizuschauen, um seine verdienten Dollars sicher zu bunkern.

Genretypisch finden sich in der großen Spielwelt auch diverse Sammelgegenstände, etwa Musikalben, Playboy-Hefte oder Hot Rods. Wer also auf heiße Kurven steht, hat die gewisse Extraportion Spaß mit *Mafia 3*.

Stimmungskanone

Wie viel von der Atmosphäre flöten geht, wenn die Musik fehlt, mussten wir beim New-Orleans-Event schmerzlich erfahren – aus Lizenzgründen durfte keine Musik in unseren Videoaufnahmen erklingen. Der brillante *Mafia 3*-Soundtrack enthält Stücke aus den Bereichen Jazz, Rock 'n' Roll sowie Rhythm and Blues. Nicht nur während der Missionen, sondern auch in Cut-Scenes transportieren die Klänge stets auf perfekte Weise die jeweilige Stimmung. Grafisch erzeugte die ausprobierte PS4-Fassung nicht ganz so viele Glücksgefüh-



Einige Widersacher müssen für eine Befragung am Leben bleiben.



Die Hauptmissionen sind teilweise **filmreif inszeniert**.

le. Der Detailgrad schwankt zwischen gut und durchschnittlich, ebenso wie die Texturqualität. Überzeugen können dafür die Cut-Scenes und die dynamischen Tageszeitwechsel mit herrlichen Lichteffekten. Leider litt die Vorabversion noch unter unschönem Pop-up von Objektetails und Schatten.

Wohl keine Gefahr für GTA 5

Hangar 13 wollte traditionsbewusste *Mafia*-Fans bewusst nicht vergrätzen und hat den neuen Teil wieder mit jeder Menge Storyinhalten und vielen, teilweise geheimnisvollen Charakteren ausgestattet. Dagegen fehlen uns bislang abgedrehte Missionen, wie sie *GTA 5* zuhauf bot. Gut inszeniert sind vor allem die Hauptaufträge aber allemal, beispielsweise muss man mit dem Mo-

torboot durch einen Kanal unterhalb einer Bank flüchten. Das ist richtig spannend und obendrein top inszeniert.

In puncto Sandboxing hat *Mafia 3* zwar deutlich mehr zu bieten als sein unter anderem dafür kritisierte Vorgänger, mit Platzhirsch *GTA 5* kann das neue *Mafia*-Abenteuer aber nicht mithalten, dafür findet man in New Bordeaux einfach zu wenige Betätigungsfelder, zum Beispiel Klamottenläden, Friseure oder dergleichen.

Auf einen Onlinemodus wie ihn der Rockstar-Titel bietet, muss man in *Mafia 3* ebenfalls verzichten. Umso erwartungsfroher sind wir auf die angekündigten alternativen Enden, die laut Design Director Matthias Worch einen hohen Wiederspielwert bieten sollen – mehr dazu im Interview. (AS)

MEINE MEINUNG **ANDREAS SZEDLAK**

Ich war im Vorfeld höchst neugierig auf die besondere 1960er-Atmosphäre und generell auf New Bordeaux. Die *Mafia 3*-Stadt ist vielfältig und erzeugt schnell eine Stimmung, wie sie nicht viele Spiele zu bieten haben. Wenn das ganze Spiel diese Fülle an Story und interessanten Charakteren bietet wie die ersten Stunden, dürfte es auch nicht an der Langzeitmotivation hapern. Vom Sandboxing habe ich mir allerdings mehr versprochen, ebenso von den Missionen und Gefechten. Zumeist mähnt man alles nieder, was „zufällig“ gerade vergessen hat, in Deckung zu gehen, oder überrascht Schnarchnasen hinter einer Wand. Super finde ich dagegen den optionalen Simulationsmodus beim Fahren – der ist wie für mich gemacht.



MAFIA 3

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

Fertig zu **95 %**

PROGNOSE

Atmosphärischer Action-Blockbuster, der in unserer Vorschau-Version noch an KI-Schwächen kranke.

Wertungstendenz



Alternative
GTA 5

Wertung: 95%



Natürlich regnet es auch gelegentlich in **New Bordeaux**.

BATTLEFIELD 1

Nach der Beta ist kurz vor dem Release: Wie gut wird *Battlefield 1*?

Rund eine Woche hatten Ego-Shooter-Fans überall auf der Welt und auf jeder Plattform die Möglichkeit, den Mehrspielermodus eines der wohl am meisten erwarteten Spiele des Jahres auszuprobieren. Inhalt der Beta-Version war eine Multiplayer-Karte namens „Sinai Desert“, auf der mit Rush und Conquest in zwei für *Battlefield*-Veteranen bekannten Modi um die Wette gekämpft wurde.

Zwar fehlte in der Probefassung noch mehr als die Hälfte der für die Vollversion vorgesehenen Waffen, jedoch waren so gut wie alle Fahrzeuge inklusive der Pferde (die im Spiel als Fahrzeuge bezeichnet werden) mit von der Partie.

Wir haben rund 20 Stunden auf der Sinai-Map verbracht und so viele tolle, aber ebenso einige frustrierende Momente erlebt. In unserer letzten Vorschau vor dem Test wollen wir unsere Hoffnun-

gen, aber auch Befürchtungen festhalten. Schlussendlich können wir natürlich anhand einer Mehrspielerkarte und obendrein vor dem Release keine hundertprozentige Prognose dazu abgeben, wie gut der Mehrspielermodus von *Battlefield 1* tatsächlich wird. Jedoch wissen wir nun, wohin die Reise gehen soll, wo es aktuell noch Probleme gibt und für welche Spielertypen die Gefechte schlussendlich am meisten Spaß machen werden. (MS)

DAS FANDEN WIR GUT

GRAFIK, SOUND UND PERFORMANCE

Mit *Battlefield 1* wird Dice ein wahres Grafikfeuerwerk abbrennen und sehr wahrscheinlich den schönsten Shooter des Jahres 2016 abliefern. Die Optik wirkte unserer Meinung nach sogar noch ein Stück detaillierter und atmosphärischer als in *Star Wars: Battlefront*. So sehen die Texturen sogar in den Gebäuden scharf aus, die Fahrzeug- und Soldatenmodelle wirken realistisch und die Licht- und Schatten-Effekte runden das Gesamtbild passend ab. Ebenso zufrieden waren wir mit den Animationen der Kämpfer und den Explosionen. Ein wenig schade war aber, dass das von den Entwicklern so sehr angepriesene Schadensmodell der Gebäude eher selten eine Auswirkung auf die Gefechte hatte. Auf der Sinai-Map gab es zwar einige Häuser in der Mitte der Karte und diese ließen sich in der Theorie bis auf wenige Mauern niederschießen, jedoch passierte das in den von uns gespielten Partien so gut wie nie, da die taktischen Vorteile der zerstörten Gebäude relativ gering waren. Wir gehen aber davon aus,

dass das Zerstörungsmodell auf den anderen Maps von *Battlefield 1* eine prominenter Rolle einnehmen wird. Bei den anderen beiden Punkten, sprich Sound und Performance, haben wir hingegen kaum etwas zu beanstanden. Zwar muss man sich als Xbox-Spieler mit einer Auflösung von etwa 720p abfinden, dafür laufen die Gefechte aber fast konstant mit 60 Frames in der Sekunde. Die im Vergleich zur PS4-Version niedrigere Auflösung dürfte unserer Meinung nach nur Spieler stören, die einen UHD-TV jenseits der 65-Zoll-Marke besitzen. Der brachial gute Sound von *Battlefield 1* dürfte Serien-Veteranen hingegen bekannt sein. Man merkt wieder mal, dass die Entwickler die Geräusche der echten Waffen aufgenommen haben und so kann man zum Beispiel ein französisches Maschinengewehr leicht von einem deutschen 08/15-Modell unterscheiden – und das sogar aus einer guten Entfernung! Kurz zusammengefasst: Eine glaubwürdigere Schlachtfeld-Atmosphäre kennen wir aus keinem anderen Spiel!



TEAMPLAY

Bei der *Battlefield*-Reihe kommt es seit jeher darauf an, dass man als Team gut zusammenarbeitet. Das fängt bei der passenden Auswahl der vier unterschiedlichen Fußsoldatenklassen an, geht über den gemeinsamen Einsatz von Flug- sowie Fahrzeugen bis hin zu abgesprochenen Offensiven gegen bestimmte Punkte im Conquest-Modus. Genau das bietet *Battlefield 1* ebenso wie seine Vorgänger. Jedoch wurde auf der Sinai-Desert-Map unserer Meinung nach noch ein wenig mehr Teamplay als gewohnt von den Spielern verlangt. Das lag vor allem daran, dass Fahrzeuge wie die schweren Tanks oder Panzerwagen von einem einzelnen Soldaten kaum ausgeschaltet werden können. Um einen so schweren Stahlkoloss effektiv zu bekämpfen, müssen unserer Erfahrung nach zumindest zwei Assault-Soldaten ihre Anti-Panzer-Granaten auf den Feind werfen oder wahlweise auch herumstehende Geschütze für die Abwehr verwenden. Wir gehen davon aus, dass es auf den anderen Karten ähnlich zugehen wird – wer folglich *Battlefield 1* mit seinen Freunden in einem Squad spielt, hat definitiv große Vorteile.



KEINE NETCODE-PROBLEME

Klar, es ist schon etwas merkwürdig, alleine das Fehlen von Problemen als etwas Positives darzustellen. Wer aber das zweifelhafte Vergnügen mit *Battlefield 4* und seinen argen Netcode-Schwierigkeiten in den ersten Monaten hatte, weiß, was wir meinen. In der Beta hatten wir nicht das Gefühl, dass

die Server zu langsam auf unsere Schüsse reagiert haben oder unsere Position auf der Karte falsch wiedergegeben wurde. Dass das nach dem Release von *Battlefield 1* im Oktober auch so bleiben wird, wollen wir aber nicht beschwören – mehr Spieler könnten auch mehr Probleme bedeuten.



LUFTKÄMPFE

Die Dogfights in den Vorgängern kamen so manchem Spieler etwas zu rasant vor – kein Wunder, kämpfte man in *Battlefield 3* und 4 schließlich mit modernen Kampffjets um die Lufthoheit. In *Battlefield 1* sitzt man dagegen in den Cockpits von gemächlichen Doppeldeckern und hat jede Menge Zeit, um auf den Feind

zu schießen oder auch mal mit einem Immelman-Manöver die Feinde zu überraschen – fast wie anno dazumal in PC-Flugsimulatoren der Neunzigerjahre. Nach der Beta haben wir das Gefühl, dass die Luftkämpfe ein echtes Highlight werden und ein Modus ausschließlich mit Flugzeugen gar nicht mal so schlecht wäre.



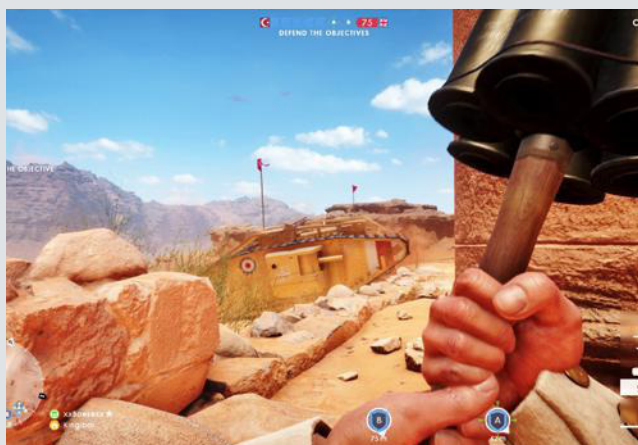
WAFFEN- UND FAHRZEUGAUSWAHL

Als *Battlefield 1* angekündigt wurde, machten wir uns ein wenig Sorgen über ein zu kleines Arsenal an unterschiedlichen Fahrzeugen und Waffen. Doch da haben wir uns wirklich getäuscht: Trotz des Settings im Ersten Weltkrieg verfügen alle vier Infanterie-Klassen über eine große Auswahl an Shotguns, Scharfschützengewehren, Maschinenpistolen und Karabinern. Dabei wird für fast jeden Spielertyp ein passendes Schießbeisen geboten, denn die Knarren unterscheiden sich in ihrer Feuergeschwindigkeit und Zielgenauigkeit stark. Da es für die Waffen- und Fahrzeugauswahl keine Rolle spielt, für welche Nation man kämpft, ist man zudem stets gut bedient. Das Gleiche kann man über Vehikel und Flugzeuge sagen: Es gibt alleine drei verschiedene Panzermodelle, die man zudem unterschiedlich bewaffnen kann. Bei den Flugzeugen stehen ebenso drei Typen zur Verfügung, von leichten Jägern bis zu schweren Bombern. Bis man sich mit den Stärken und Nachteilen der einzelnen Vehikel auskennt, wird wohl eine Weile vergehen. Uns hat es jedenfalls sehr gut gefallen: Vor allem wegen des großen Arsentials wurde uns trotz der ausgedehnten 20-Stunden-Visite selten langweilig.



DAS HAT UNS NICHT SO GUT GEFALLEN

BALANCING



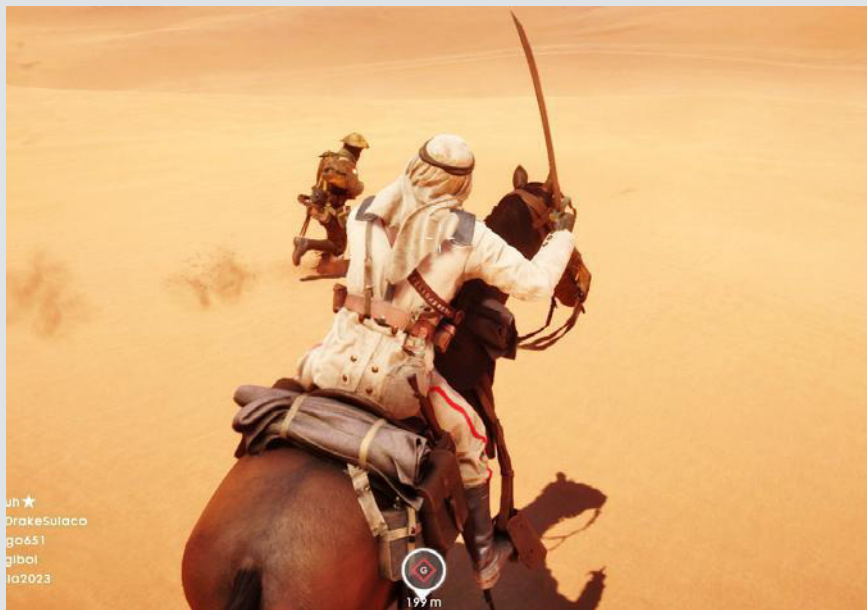
Die große Auswahl an Fahrzeugen und Waffen ist auf jeden etwas Positives, doch kann das riesige Arsenal auch zu Balancing-Problemen führen. Wir empfanden zum Beispiel einige Scharfschützengewehre wegen ihrer unglaublichen Genauigkeit und Schussgeschwindigkeit als etwas zu stark. Ebenso hatten wir das Gefühl, dass man als Angreifer im Rush-Modus arge Schwierigkeiten hat, die Verteidiger zu schla-

gen. Viel mehr hat es uns aber gestört, dass man in der Beta als Fußsoldat kaum etwas gegen Panzer anrichten konnte. Das ist offensichtlich auch anderen Spielern aufgefallen und so wurden die Gefechte im Conquest-Modus zumeist von den fast unbesiegbaren Stahlkolossen dominiert. Da Dice die Testphase dazu verwendet, das Balancing zu optimieren, machen wir uns auch hier aber keine allzu großen Sorgen.

NICHT SO ANDERS ALS DIE VORGÄNGER

Eigentlich ist es nichts Negatives, wenn ein Ableger einer renommierten Serie nicht großartig anders als seine Vorgänger wird. Jedoch finden wir es ein wenig schade, dass *Battlefield 1* ein Erster-Weltkriegs-Shooter sein möchte, die Mehrspielergefechte sich aber kaum von denen aus *Battlefield 3* oder *4* unterscheiden. Das liegt zum einen an den flinken Panzern in den Gefechten, andererseits an der „modernen“ Waffenauswahl aus Maschinenpistolen und Automatikgewehren. Wir können Dice hier aber auch gut verstehen, denn wenn man einen Erster-Weltkriegs-Shooter mit dem damals üblichen Arsenal gemacht und zudem noch auf Infanterietaktiken der Zeit gesetzt hätte, wäre das Spielerleb-

nis mehr als dröge geworden – entweder würde man durch Artillerieschläge seinen Tod finden oder bei einem sinnlosen Ansturm mit Hunderten anderen sein virtuelles Leben opfern. Schlussendlich bedeutet die Entscheidung der Entwickler aber, dass man mit dem neuen Spiel keine komplett neue Zielgruppe bedienen wird. Ergo: Wem die Vorgänger gut gefallen haben, der wird auch mit *Battlefield 1* seinen Spaß haben. Neulinge werden sich hingegen an altbekannten Schwächen wie eben der ziemlich hohen Einstiegshürde stoßen – Dice möchte offensichtlich nicht wieder einen casualistischen Shooter wie *Star Wars: Battlefront* auf den Markt bringen.



ZU VIELE SNIPER



Eingeschworene Camper und Scharfschützen gehören wohl zu der Art von Spielern, die Online-Shooter vielen Neulingen madig machen. In der Beta von *Battlefield* waren oft mehr als zehn Sniper pro Seite unterwegs – und da die Sinai-Desert-Karte relativ weitläufig und offen ist, war es sozusagen ein wahrhaftes Schützenfest für die Spielverderber. Da hat es auch nicht geholfen, dass Sniper bereits aus einer großen Entfernung wegen Visier-Reflexionen zu sehen sind oder sie durch den Ein-

satz von Gasgranaten am Zielen gehindert werden. Am Ende wäre wohl die einzig vernünftige Maßnahme, dass die Anzahl der Scharfschützen pro Team eingeschränkt wird. PC-Spieler kennen solche Restriktionen von vielen Privat-Servern. Ob Dice aber Ähnliches für die Konsolen-Fassungen geplant hat, wissen wir leider noch nicht.

MEINE MEINUNG MATTI SANDQVIST

Dass ich wieder einmal Hunderte Stunden mit dem neuen *Battlefield* verbringen werde, ist so gut wie beschlossene Sache. Die Beta-Map hat mit ihrem Wüsten-Setting einen sehr guten Eindruck hinterlassen. Ich merkte auch kaum, dass ich tatsächlich über 20



Stunden auf einer einzigen Karte verbracht habe! Ebenso bin ich von der technischen Seite einfach beeindruckt. Klar, Dice muss bis zum Release noch ein wenig am Balancing feilen und außerdem das Problem um die zu vielen Sniper lösen. Ein großes Fragezeichen ist zudem die Kampagne von *Battlefield 1*. Obwohl das Spiel bereits in wenigen Wochen erscheint, haben die Entwickler sehr wenige handfeste Infos dazu veröffentlicht. Ob das ein gutes Zeichen ist? Wovon ich aber nach der Beta überzeugt bin: Der Mehrspielermodus wird wieder ähnlich grandios wie der seiner Vorgänger.

BATTLEFIELD 1

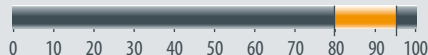
Hersteller	Electronic Arts
Entwickler	Dice
Genre	Ego-Shooter
Termin	21. Oktober 2016

Fertig zu 95 %

PROGNOSE

Battlefield 1 wird ein Fest für alle Online-Shooter-Fans. Ob die Kampagne auch überzeugt, lässt sich aber leider erst nach dem Release sagen.

Wertungstendenz



Alternative

Battlefield 4

Wertung: 84 %

EDLE BOOKAZINES im Premium-Format

computec
MEDIA
EDITION

SOWAS WIRKLICH

Die spannenden Geschichten hinter 50 bekannten Videospielen auf mehr als 200 Seiten – alle Genres, alle Systeme!

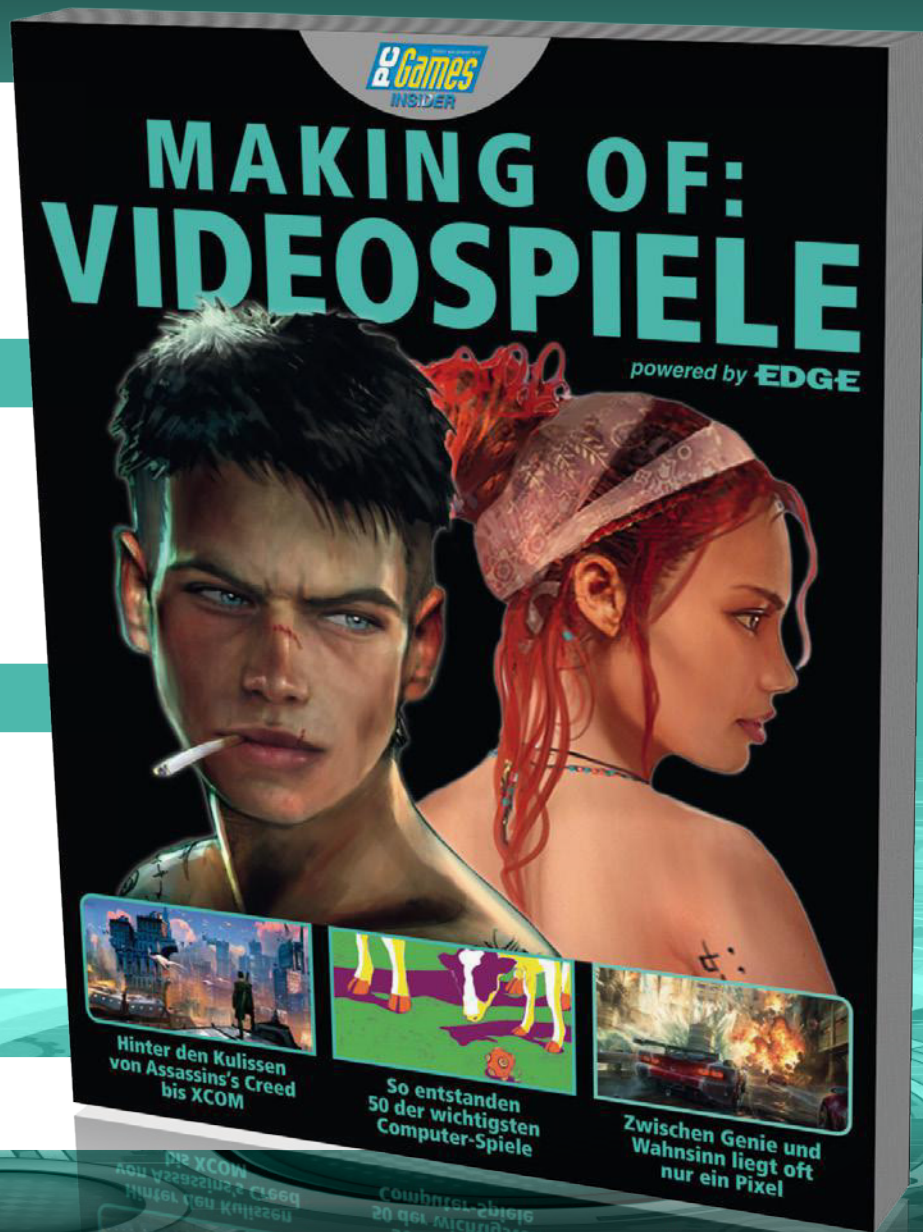
VOLLE PACKUNG

Interessante Interviews, unglaubliche Geschichten und Geheimnisse, Skizzen, Konzeptzeichnungen und Artworks.

VON A BIS Z

Erfahren Sie alles Wissenswerte über die Entstehung von 50 der wichtigsten Spiele unserer Zeit.

... auf 212 Seiten!



Hinter den Kulissen von Assassin's Creed bis XCOM



Mit Smartphone
fotografieren und
hinsurfen!

Das Bookazine „Making of: Videospiele“ ist jetzt überall am Kiosk erhältlich oder einfach online bestellbar unter: shop.computec.de/edition



FINAL FANTASY XV

Größer, schöner, düsterer – aber auch besser? Nach vier Stunden Hands-on offenbart *FF XV* enormes Potenzial, aber auch etliche Baustellen.

Mehr bedeutet nicht zwangsläufig besser. Diese Erfahrung musste auch Square Enix mit *Final Fantasy* machen: Die einstmals so traditionsreiche Rollenspielserie wurde in den vergangenen Jahren ausgeschlachtet wie eine Weihnachtsgans, nach *Final Fantasy X-2*, *Type-0* und unzähligen Neuauflagen für verschiedenste Plattformen verlor die Marke den Reiz des Besonderen. Damit soll jetzt Schluss sein, kündigte Game Director Hajime Tabata an – und versprach für *Final Fantasy XV* ein düsteres und gleichermaßen emotionales Abenteuer. Schließlich war *Final Fantasy* schon immer Schau-

platz ganz großer Geschichten und Emotionen. Kein Wunder, dass die in der deutschen Square-Enix-Niederlassung in Hamburg spielbare Vorschau-Version gleich mit einem echten Paukenschlag beginnt. Wir erleben mit, wie der sichtlich gealterte Held Noctis gegen einen Feuertämon kämpft. Inmitten der Flammen erkennen wir keine Gesichter. Es ist aber nicht zu übersehen, dass Noctis und seine Freunde offenbar in großen Schwierigkeiten stecken und keine Chance gegen den übermächtigen Feind haben. Nach 40 Sekunden endet „Chapter 0“ und die Geschichte führt uns in der Zeit zurück in bessere Tage.

Geplatzte Märchenhochzeit

In der Gegenwart beobachten wir, wie sich Prinz Noctis im Thronsaal von Insomnia von seinem Vater Regis Lucis Caelum CXIII verabschiedet. Der Monarch entsendet seinen Sohn in das ferne Reich Tennebrae, wo dieser Prinzessin Lunafreya ehelichen soll. Eigentlich ist eine Hochzeit ja eine erfreuliche Angelegenheit, doch hier liegt eine gewisse Schwere in der Luft. Gemeinsam mit seinen drei Kumpels Ignis, Gladio und Prompto besteigt Noctis seinen Regalia-Luxusschlitten und macht sich auf eine ungewisse Reise. Zugegeben, der Start von *Final Fantasy XV* strotzt vor Pathos



In einer verlassenen Mine entdeckt Noctis neben einer Königswaffe auch eine Riesenspinne.



Echtes Open-World-Feeling will aufgrund der eingeschränkten Fahrzeugphysik nicht aufkommen.



Die Menüs sind **ehrer zweckdienlich** als übersichtlich. Noctis kann als Einziger vier Waffen nutzen.



An Magiesteinen zapft Noctis die **elementare Energie** ab und kann sie für Zaubere einsetzen.

und die vierköpfige Crew könnte kaum klischeehaft dargestellt sein.

Noctis ist der rebellische Thronfolger – in sich gekehrt und zugleich aufbrausend. Gladio überragt seine Kollegen um einen Kopf, spricht mit markanter tiefer Stimme und mutet mit seinen Tribal-Tattoos wie ein Action-Held aus den Neunzigern an. Ignis ist das Hirn und der Koch der Truppe. Das genaue Gegenteil zu ihm stellt Prompto dar, der mit seiner lauten und quetschigen Art bisweilen an unseren Nerven zerrt. Kurz gesagt: Wir hatten es schon mit sympathischen Helden zu tun. Allerdings bleibt abzuwarten, wie sich die Figuren mit fortlaufender Spielzeit entwickeln. Schließlich kommt mit dem Alter die Weisheit und gute japanische Rollenspiele gehen bekanntlich erst nach 60 Stunden so richtig los.

Wer rastet, der rostet

Final Fantasy XV fühlt sich in den ersten zwei Stunden ein bisschen wie die Filmkomödie *Hangover* an: Kaum unterwegs, geht den vier Knalltuten das Benzin aus und sie müssen den Regalia bis zur nächsten Tankstelle schieben. Ortschaften sind zentrale Punkte in der Spielwelt des Rollenspiels. Dort ansässige Restaurantbesitzer verteilen nicht nur Jagdaufträge, sondern versorgen uns auch

mit nützlichen Umgebungsinfos. Von ihnen erfährt die Reisegruppe, wo sich Ressourcen, Parkplätze oder Refugien zum Rasten befinden. In *Final Fantasy XV* spielt nämlich das leibliche Wohl eine wichtige Rolle: Über Nahrungsmittel erhalten wir Charakterverbesserungen, die für einen Spieltag andauern. Damit die Helden aber nicht jede Nacht irgendwo kostenpflichtig einkehren müssen, können sie auch ein eigenes Lager aufschlagen. Dies als „Camping“ zu bezeichnen wäre sicherlich ein wenig untertrieben, schließlich genießen die Aristokraten einen gewissen Luxus und stellen neben einem Zelt auch eine großflächige Kochstelle auf. Mit eingekauften oder erbeuteten Zutaten kocht Ignis Mahlzeiten, die der Gruppe wiederum einen Buff beschern. Der Gemüseintopf etwa verbessert die Angriffskraft um +20 und erhöht die maximalen Lebenspunkte um +150. Der „Stramme Max“ – zubereitet aus Gighee-Schinken und Aepyornis-Ei – liefert dagegen nur +30 Angriffskraft. Gerade bei der Großwildjagd auf speziell markierte Biester lohnt sich daher das Rasten.

Ähnlich wie in *Dark Souls 3* dient das Sitzen am Lagerfeuer zum Aufwerten der Helden. Zum Ende des Tages werden die gesammelten Erfahrungspunkte umgerechnet und in Fähigkeitspunkte verwandelt. Die vier Helden teilen sich

also Skill-Punkte, besitzen aber jeweils einen individuellen Fertigkeitenbaum, bei dem wir neue Aktionen oder Verbesserungen einkaufen. Auf diese Weise stärken wir beispielsweise Gladios Breitschwertattacken, schalten zusätzliche Accessoire-Slots frei oder sorgen für mehr Lebens- und Magiepunkte. Zumindest auf den ersten Blick ist das System vergleichsweise simpel und erlaubt das schnelle Verbessern der Charaktere. Allerdings vermissen wir ein wenig die Tiefe, die beispielsweise Rollenspiel-Konkurrenten wie *The Witcher 3: Wild Hunt* bieten. Die Entwickler verzichten in *Final Fantasy XV* zudem auf üppige Inventaroptionen und Mikromanagement. Zusätzliche Outfits oder Rüstungen? Fehlanzeige. Besagte Accessoires beschränken sich auf Armbänder und Ringe, die den Charakter noch ein wenig aufwerten.

Zu den Waffen!

Stattdessen legt Square Enix den Fokus auf das Kampfsystem. Da wir im Gefecht ausschließlich Noctis kontrollieren, darf er als einziges Gruppenmitglied vier Waffen benutzen. Über das Digitalkreuz wechseln wir das Kriegsgerät ohne Unterbrechung und können sogar innerhalb einer Kombo von Breitschwert auf die Lanze schalten. Die übrigen drei Figuren besitzen ihre eigene Ausrüstung: Gladio bevorzugt den Bihänder, Ignis greift zum Dolch und Prompto setzt auf Handfeuerwaffen. Zusätzlich besitzt jede Figur eine Nebenwaffe. Jede Aktion kann wiederum mit Elementarzaubern versehen werden. Feuer, Eis und Blitz entdecken wir an Sammelstellen und absorbieren sie auf Tastendruck. Im Anschluss verteilen wir die Energie und können sie obendrein mit gefundenen Gegenständen kombinieren. So sind nicht nur Blitz-Eis-Zauber möglich, sondern auch vergiftete Feuerattacken. Diese Funktion wurde in den ersten Stunden allerdings nur wenig beleuchtet und könnte somit im späteren Spielverlauf noch mehr an Bedeutung gewinnen.

Noctis auf der anderen Seite schwingt nur zu Beginn die 08/15-Prügel. Ab dem zweiten Kapitel gehen er und seine Freunde auf die Suche nach den sogenannten Königswaffen, die nur von



Das **riesige Bluthorn** treibt in der Wüste sein Unwesen. Nach schweren Attacken stürzt die Bestie und ist am Boden liegend angreifbar.



Wie vom Genre gewohnt, fragen euch NPCs hin und wieder um Unterstützung. Die Dialoge werden in *Final Fantasy XV* übrigens **erstmalig auch in deutscher Sprachausgabe** umgesetzt.

wenigen Auserwählten seines Hauses benutzt werden dürfen. In der Anspielrunde entdecken wir das „Schwert des Weisen“ und die „Klinge des Eroberers“. Sämtliche Königswaffen richten bedeutend mehr Schaden an als normale Gerätschaften, verbrauchen aber auch Magiepunkte. Gehen Noctis diese aus, kann er weder kämpfen noch Attacken ausweichen. Hantieren wir also allzu unbedacht mit den Königswaffen, schaden wir nicht nur unserem Feind, sondern auch unserem Helden. Diese taktische Komponente kommt gerade bei längeren Gefechten ins Spiel, in denen wir immer wieder in Deckung gehen und Magiepunkte regenerieren müssen.

Zwischen Taktik und Chaos

Grundsätzlich laufen sämtliche Kämpfe in Echtzeit ab, der bereits angekündigte Pausenmodus war in der in Hamburg vorgestellten Version noch

nicht implementiert. Wir steuern ausschließlich Noctis, während Prompto, Ignis und Gladio selbstständig agieren. Die KI macht dabei einen durchaus guten Eindruck – die drei Kameraden richten nahezu gleichwertigen Schaden an und unterstützen uns zwischendurch auch mit Heilzaubern. Sehr schön: In der Hitze des Gefechts kommt es sogar zu Kombo-Manövern und einer hübsch dargestellten Interaktion zwischen den Protagonisten. Beispielsweise stellen sich dann Noctis und Prompto Seite an Seite und attackieren ihre Widersacher synchron. Wir können unsere Freunde dank Kommandopunkten ferner direkt befehlen: Sobald die grüne Leiste am linken Bildschirmrand aufgeladen ist, motivieren wir beispielsweise Ignis zum Markieren eines Gegners oder lassen Prompto zum Durchschuss ansetzen. In diesem Augenblick fährt die Kamera herum und zeigt den entsprechenden KI-

Mitstreiter in der Nahaufnahme. Ein Quick-Time-Event schließt letztlich die Kommandoattacken ab und bringt Noctis wieder zurück ins Spiel.

Überhaupt setzt *Final Fantasy XV* überraschend häufig auf Reaktionstests. Wer nach dem erfolgreichen Block etwa noch zu einer Parade ansetzen möchte, muss dies ebenfalls nach der Bildschirmeinblendung erledigen. Reißt ein Monster Noctis gar zu Boden, fordert uns das Action-Rollenspiel zum munteren Tastenhämmern auf. Das Kampfgefühl unterscheidet sich stark – abhängig davon, gegen wen wir antreten. Speziell Gefechte mit kleinen oder mittleren Monsterherden arten mitunter in pures Chaos aus. Wenn vier Helden und dazu auch noch sechs bis acht Kreaturen über den Bildschirm wuseln, fällt koordiniertes Vorgehen schwer und die Kamera kommt nicht mehr mit. Nervig: In der Hands-on-Session versperrten immer wieder Ob-



Neben Waffen verkaufen die Shops in *FF XV* auch **schicke Klamotten samt Stats** für die Jungs.



Bro Bro Bro Bro **Bro Bro Bro Bro Bro Bro** Bro Bro Bro Bro Bro Bro Bro Bro. HIGH FIVE!

jekte wie Hecken oder Steine die Sicht. In einem der Königsgräber mussten wir im Dunkeln gegen Goblins antreten. Eine gute Taktik ist hier meist nicht vonnöten, oftmals reicht stumpfes Button-Mashing.

Richtig spannend wird *Final Fantasy XV* dagegen in Bosskämpfen. In den gespielten Kapiteln nahmen wir es etwa mit einem gewaltigen Bluthorn-Monstrum und einem Kampfroboter auf. Diese dicken Brocken besitzen mehr als ausreichend Lebensenergie, um die gesamte Gruppe über Minuten zu beschäftigen. Durch die Einschränkung der Magiepunkte zwingt uns das Spiel, eine Pause einzulegen. Zu diesem Zweck warpen wir uns an Ankerpunkte und kommandieren die Kameraden von Aussichtspunkten aus. Je höher und weiter weg Noctis vom Kampfgeschehen ist, desto schneller regeneriert er seine Kräfte. Das ist auch bitter notwendig, denn die Bosse haben häufig schwere Spezialattacken auf Lager, die einem fast die komplette Lebensenergie rauben. Geht einer unserer Kollegen drauf, können wir ihn in alter *Final Fantasy*-Tradition mit einer Phönixfeder wiederbeleben, ansonsten stößt er nach dem Kampf wieder zur Gruppe. Allerdings kosten „Nahtoderfahrungen“ langfristig Lebens- und Magiepunkte und verkürzen deren Leisten bis zur nächsten Pause.

Große, weite Welt

Pausen sind ein gutes Stichwort. Denn *Final Fantasy XV* gelingt es in der Anfangsphase ausgezeichnet, zwischen schnellen Schlachten und ruhigen, persönlichen Momenten zu wechseln. Dabei steht ganz klar die Beziehung der vier Freunde und ihre gemeinsamen Erfahrungen im Vordergrund. Nach einer Nacht in der Wildnis etwa nimmt Ignis den jüngeren Noctis zur Seite. Während er sich nach dem Wohlbefinden des Prinzen erkundigt, müssen wir das virtuelle Essen umrühren. Interaktionen zwischen den



Das Spiel beginnt mit der **Jagd auf Riesenskorpione** außerhalb der Stadt Hammerhead – mit Noctis' Breitschwert gar kein Problem.

Charakteren werden oftmals sogar mit Fähigkeitenpunkten belohnt. Die Nebenquests wiederum mäandern zwischen klassischen Rollenspielaufgaben wie dem besagten Jagen von Tieren oder Botengängen und liebevollen Momenten. Zum Beispiel treffen wir an einem Steg auf ein hungriges Kätzchen. Mit Noctis' Angeltalent fangen wir eine Makrele, doch darüber freut sich der Vierbeiner nicht. Erst als wir den Fisch von einer Köchin zubereiten lassen, macht sich die Mieze über den Schmaus her.

So schön und weitläufig die Spielwelt von *Final Fantasy XV* zu sein scheint, die Navigation fällt etwas schwer. Kontrollieren wir den Regalia, fährt dieser wie auf Schienen: Querfeldeinfahrten sind nicht möglich, zum Einparken und Wenden drücken wir eine Taste. Übernimmt Ignis das Steuer, werden wir gar zum Zuschauen verdammt. Während der teils mehrminütigen Fahrten können wir nichts tun, außer die Landschaft zu genießen und Musik zu hören. Da bekommt der Begriff „Zeitkiller“ eine ganz neue Bedeutung

(OB/BPF/SL)

MEINE MEINUNG **SASCHA LOHMÜLLER**

In den letzten Jahren hatte mich die *Final Fantasy*-Reihe so ein wenig verloren. Mit den beiden Online-Ablegern konnte ich nur wenig anfangen, trotz MMORPG-Affinität, *FF XII* ging irgendwie völlig an mir vorbei und die *Lightning-Trilogie* war zwar nett, aber irgendwie nicht so wirklich mein Fall. Der letzte Teil der Reihe, der mich wirklich begeistern konnte, war *FF X*, von den Meisterwerken *FF VII* und *FF IX* ganz zu schweigen. Ob das jetzt mit dem fünfzehnten Ausflug besser wird? Ich weiß es nicht. Allerdings hat der Open-World-Roadtrip durchaus das Zeug dazu. Das Kampfsystem gefällt mir bisher ganz gut, der Ansatz mit der offenen Welt und der Autoreise ist mal was anderes und auch die Mischung aus Sci-Fi und High Fantasy funktioniert – wie von einigen Serienteilen bereits gewohnt – klasse. Lediglich das Protagonisten-Quartett sagt mir noch nicht so ganz zu, wirkt noch zu klischeehaft. Nichtsdestotrotz: Mittlerweile freue ich mich fast mehr auf *Final Fantasy XV* als auf das Remake meines heißgeliebten *Final Fantasy VII*. Und das will schon was heißen ...



Reaktionstests zum **Blocken und Parieren** gehören in *Final Fantasy XV* zum Alltag. Mal abwarten, ob sie auf Dauer nerven.

FINAL FANTASY XV

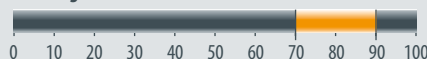
Hersteller	Square Enix
Entwickler	Square Enix
Genre	Action-Rollenspiel
Termin	29. November 2016

Fertig zu **85 %**

PROGNOSE

Vielversprechender Ableger der Reihe, Genaueres kann uns aber erst die Testversion im nächsten Heft verraten.

Wertungstendenz



Alternative

The Witcher 3: Wild Hunt

Wertung: 90%



TITANFALL 2

Ausführlich gespielt: Erste Infos zum neuen Singleplayer- und zum spürbar überarbeiteten Mehrspieler-Modus!

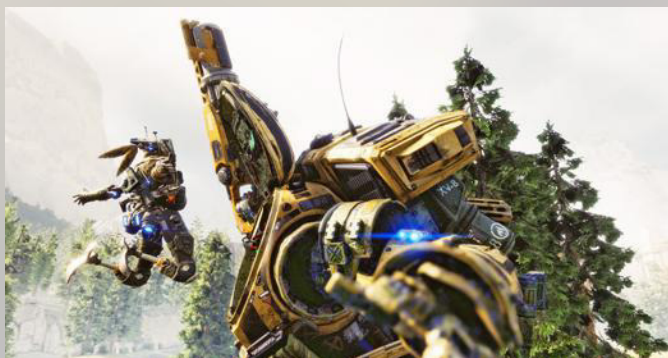
Die Erwartungen waren hoch, als *Titanfall* im Frühjahr 2014 für PC und Xbox veröffentlicht wurde. Ganz konnte der innovative Shooter mit den Parkour- und Mech-Elementen diesen aber nie gerecht werden – lag es am nahezu nicht existenten Singleplayer-Modus, den nicht mehr zeitgemäßen Online-Features, dem oftmals unübersichtlichen und als nicht perfekt ausbalanciert bekannten Gameplay oder der „nur“ guten Optik? Wie immer sollen in einem ambitionierten – und im Falle von *Titanfall 2* von EA stark unterstützten – Nachfolger all diese Kritikpunkte behoben sein. So viel zu den nicht

unbedingt überraschenden Ankündigungen des Entwicklers Respawn Entertainment. Wir haben die Strapazen einer langen Reise ins sonnige Kalifornien nicht gescheut und uns vor Ort ein Bild gemacht, inwiefern im zweiten Anlauf wirklich alles besser wird. Singleplayer, Multiplayer, Technik – wir liefern brandaktuelle Spieleindrücke zu einem der vielversprechendsten Action-Titel dieses Jahres.

Eine besondere Beziehung

Nach wenigen Minuten der Präsentation der Einzelspielerkampagne können wir bestätigen,

dass diese sich den Namen im zweiten Teil auch verdient hat: Story und Charaktere sind durchdacht, charismatisch und ansehnlich inszeniert. Wie zuvor bekriegen sich die beiden Parteien Frontier und IMC. Der Spieler schlüpft dabei in die Rolle von Jack Cooper, einem einfachen Fußsoldaten, der auf der Seite des Frontier-Bündnisses auf unterster Ebene kämpft. Normalerweise würde Jack die Ausbildung zum Piloten – so werden die Elitesoldaten hinterm Steuer der Titans genannt – verwehrt bleiben, doch sein Vorgesetzter Captain Lastimosa weist ihn dennoch in die Kampffertigkeiten der Piloten und ihrer



Die **Bewegungsmöglichkeiten** der Piloten wurden im Vergleich zum Vorgänger erweitert.



Inszenierung und Atmosphäre der Kampagne machen einen rundum guten Eindruck.



Das Verhältnis zwischen dem Piloten Jack und seinem Titan BT soll **eine tragende Rolle im Story-Modus spielen**. Uns hat das ungleiche Duo auf dem Event sehr gut gefallen.

Kampfroboter ein. An dieser Stelle übernimmt der Spieler und wird in den Bewegungen sowie im Umgang mit Waffen geschult und erfährt währenddessen vom Captain Hintergründe zum Geschehen. In dessen weiterem Verlauf gerät das Gespann samt Titan in einen Hinterhalt und strandet auf einem ziemlich feindseligen Planeten. Dort rettet der Captain zuerst Jack mittels einer Injektion das Leben, bevor er von einem echsenartigen Angreifer selbst schwer verwundet wird. Mit den letzten Atemzügen überreicht Lastimosa Jack seinen Helm und übergibt ihm dadurch das Kommando über seinen Titan BT. An dieser Stelle übernimmt wieder der Spieler, darf sich aber zuerst einmal auf die

Suche nach einer Batterie für BT machen, bevor er im Inneren des Giganten Platz nehmen kann. Auf der Suche danach werden mithilfe von Hologramm-Markierungen an den Wänden die Parkour-Fähigkeiten der Spielfigur geschult und man erkundet sogleich die sehr nett gestaltete Umgebung mit ihren schroffen Felswänden und dem abwechslungsreichen Pflanzenbewuchs. Man klettert an Felsen hoch, rennt daran entlang, springt über tiefe Abgründe und schaltet auch erste Gegner in klassischer Sam-Fisher-Manier aus. Die Atmosphäre dabei ist zumeist ruhig, die Stille der urwaldähnlichen Spielwelt wird anfangs nur durch die Funksprüche zwischen Jack und BT gestört.

Allroundtalent(e)

Neben den Erkundungspassagen geht's auch immer wieder ordentlich zur Sache: Nachdem man es anfangs noch mit primitiven Echsenmonstern zu tun hatte, muss man sich recht schnell mit den gut trainierten und bestens ausgerüsteten Einheiten des IMC messen. Hierbei wird mit verschiedensten Waffen geballert, mit spektakulären Nahkampfatacken geprügelt und der Gegner mittels des überragenden Bewegungsrepertoires von Jack sowie netter Gadgets wie Hologrammen oder einem Unsichtbarkeitsanzug überrumpelt.

Nachdem Jack die Batterie für BT gefunden und angeschlossen hat, geht's für das ungleiche Gespann auch schon los mit ihrer ersten gemeinsamen Aufgabe, nämlich der Suche nach einem gewissen Major Anderson. Nach einem Schleichabschnitt durch ein von Maschinen bewachtes Kraftwerk, in dem Wallrides, Sprunggeschick und sogar etwas Hirnschmalz zum Einsatz kommen, erlernt der Spieler, wie wunderbar das Teamwork zwischen Pilot und Titan funktionieren kann: Der Pilot macht den Weg für den Titan frei, indem er etwa Tore für ihn öffnet, der Titan bietet dem Piloten in Gefechten Schutz oder hilft diesem, an kaum zu erreichende Stellen zu gelangen. Beispielsweise, indem er einen Kran mit einem Wandstück am Haken so ausrichtet, dass der Pilot einen Abgrund via Wallride überwinden kann. Kurze Zeit später bricht die Hölle los und Jack erwehrt sich an Bord von BT zahlreichen Angreifern – anfangs handelt es sich hier nur um schwache Gegner wie Fußsoldaten, nach einiger



Neben der Singleplayer-Kampagne konnten wir auch **drei unterschiedliche Mehrspielermodi** auf dem Event ausprobieren.



Im neuen Rodeo-System kann man mit etwas Geschick die Batterien gegnerischer Titans klauen.

Zeit mischen plötzlich auch gegnerische Titans mit. Action vom Feinsten, die sogar noch gekrönt wird durch einen klassischen Bossfight, dessen Beginn einfach fantastisch inszeniert war. Der Gegner: Richter, ein brutaler Titan-Pilot, dessen martialische deutsche Sprachsamples uns sofort zum Lächeln brachten. Das Lächeln verging uns leider umgehend, denn bevor es gegen Richter zur Sache ging, endete die Präsentation. Perfekt getimt – jetzt wollen wir mehr!

Ein Mann und seine Maschine

Bereits in den anfänglichen Spielabschnitten wird schnell deutlich, dass das Verhältnis zwischen Pilot und Titan eine tragende Rolle in der Geschichte einnimmt. Jack und BT lernen sich im Spielverlauf langsam kennen – und schätzen! Dadurch kommt stellenweise eine Prise feiner Humor ins eher traurige Gesamtgeschehen. Etwa

wenn BT Jack seine Überlebenschancen und die Wahrscheinlichkeit bestimmter Knochenbrüche oder Verluste von Gliedmaßen vorrechnet, bevor er ihn über einen Abgrund wirft.

War der nur rudimentär vorhandene Single-player-Modus in Form von aneinandergereihten Mehrspieler-Matches noch einer der großen Kritikpunkte beim ersten *Titanfall*, gibt Respawn hier bei der Fortsetzung richtig Gas. Wir sind gespannt, wie sich das Verhältnis zwischen Jack und BT weiterentwickelt. Wir wollen Richter in den Allerwertesten treten und auch ein klein wenig die Spielwelt zu einer besseren machen. Inszenierung und Atmosphäre sind stimmig, das Gameplay angenehm abwechslungsreich.

Frischer Wind im Multiplayer!

Im Multiplayer-Hands-on haben wir die Spielmodi Pilot-vs-Pilot, Amped Hardpoint sowie den

neuen Spielmodus Bounty Hunt ausgiebig auf verschiedenen Maps gespielt, einen Blick auf das neue Lobbysystem namens Networks geworfen und unseren Piloten und Titan ein paar Stufen hochgelevelt. Im Allgemeinen wird der Mehrspielermodus laut den Entwicklern im zweiten *Titanfall* vorhersehbarer und berechenbarer sein, was durch das Leveldesign, Fähigkeiten, Waffen und vor allem die verschiedenen Spielmodi umgesetzt werden soll. Um dies zu belegen, ging's auch gleich mit dem neuen Modus Bounty Hunt los, wo sich die Spieler in drei Angriffswellen gegen KI-Fußsoldaten behaupten müssen. Für gute Leistungen gibt's Boni, die zwischen den Runden ganz im Sinne der Teamscore abgegeben werden. Am Ende jeder Welle bekommt man es mit einem Titan zu tun, wodurch ebenfalls ordentlich Punkte aufs Konto kommen. Bounty Hunt hat sich unglaublich schnell und kurzweilig gespielt – es macht einfach Laune, sich im Team gegen KI-Bots warm zu ballern, bevor man es gegen Piloten und Titans krachen lässt. In Pilot-vs-Pilot treten bis zu 16 Piloten ohne Mechs gegeneinander an, wodurch die vielseitigen Bewegungs- und Angriffsmöglichkeiten der Piloten voll zum Tragen kommen. Neu bei der Fortbewegung ist der Kletterhaken, mit dem sich der Pilot blitzschnell durch die Levels befördern und so in bester Spider-Man-Manier hoch gelegene Bereiche erklimmen kann. Dies hat in den von uns gespielten Maps hervorragend geklappt, in den engen Straßen der städtischen Map Boomtown, der weitläufigeren, offenen Karte Homestead und Forward Base Kodai. In Letzterer bekämpfen sich Piloten im Inneren eines Gebäudes, während sich auf dessen Dach und in dessen Umgebung die Titans fetzen. Im darauf von uns gespielten Spielmodus Amped Hardpoint werden ganz klas-

WIR STELLEN VOR: DIE TITANS SCORCH UND ION

Wir haben uns mit zwei der sechs neuen Titans aus *Titanfall 2* intensiv in verschiedenen Mehrspielermodi ausgetobt – hier unsere Eindrücke:

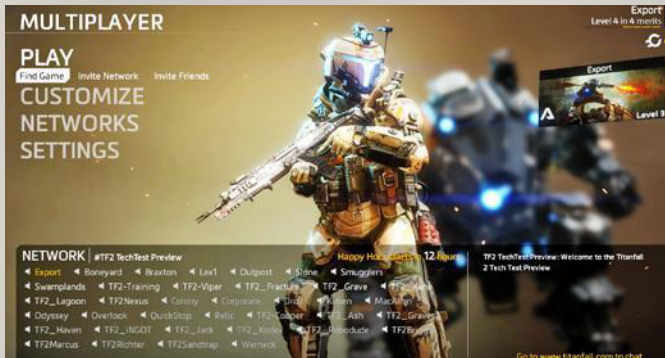
Die beiden im Rahmen des Hands-on spielbaren Titans, Scorch und Ion, wirkten trotz ihrer unterschiedlichen Ausrüstung und Bewaffnung insgesamt recht ausgewogen. Die Ungetüme sollen sich generell mehr als noch im Vorgänger voneinander unterscheiden und über einzigartige Features verfügen. Allerdings sind die neuen Titans dadurch an ihre Bewaffnung und Ausrüstung gebunden.



Ion verfügt über sehr starke Waffen, mit denen er großen Schaden anrichtet.



Scorch ist mit seinen Flammenattacken hervorragend zur Verteidigung geeignet.



Die **neue Lobby** soll keine Wünsche bei der Kommunikation und beim Matchmaking offenlassen.



Mit **Finesse und der richtigen Knarre** lassen sich Titans auch von Piloten ausschalten.

sisch Bereiche eingenommen und gehalten, was nur wenig spannend klingen mag, aber in Aktion ebenso wie die beiden anderen Spielmodi ordentlich Laune gemacht hat.

Auch das Equipment und die Fähigkeiten der Piloten machten sich sehr gut in Aktion – das neue Schnellfeuergewehr und die Schwerkraftgranate haben es uns ganz besonders angetan. Die stets wachsende Auswahl an Ausrüstung, Fähigkeiten und Waffen hat im Einsatz auf den Schlachtfeldern einen durchdachten Eindruck gemacht.

Networks: der Name ist Programm

Zudem hatten wir die Gelegenheit, die neue Lobby des Spiels namens Networks auszuprobieren. Darin versammeln sich die Spieler in vielen nutzergenerierten Gruppen, wobei es möglich ist, in mehreren gleichzeitig vertreten zu sein. In diesen Gruppen können Nachrichten an andere Spieler, Chatnachrichten an die Gruppe, Sprachnachrichten und Einladungen versendet werden – ein idealer Kommunikations-Hub, um unkompliziert die passenden oder gewünschten Spielpartner zu finden und seine *Titanfall*-Kontakte zu pflegen. In der nur auf Konsolen stattfindenden offenen Beta-Phase werden sicher noch weitere Erkenntnisse für das Feintuning gesammelt,



Die von uns auf dem Event gespielten Maps waren sowohl **ideal für Piloten- als auch Titankämpfe** ausgelegt.

doch bislang sieht es ganz so aus, als ob die Entwickler ihr Vorhaben, das Spiel berechenbarer und somit taktischer zu machen, in die Tat umsetzen können.

Abschließend noch ein paar Worte zur Technik: Die von uns gespielte Playstation-4-Fassung lief stets flüssig, bot zahlreiche schicke Effekte

und Details und wirkte insgesamt bereits sehr fortgeschritten, obwohl die Kollegen von Respawn Entertainment betonten, dass es sich beim vorliegenden Build noch um keine finale Fassung handelt und Bugs auftreten könnten. Schöner wird's also auch noch – das klingt wunderbar vielversprechend. **(TE)**



Die Titans sind sehr unterschiedlich und verfügen über **festgelegte Bewaffnung und Equipment**.

TITANFALL 2

Hersteller	Electronic Arts
Entwickler	Respawn Entertainment
Genre	Ego-Shooter
Termin	28. Oktober 2016

Fertig zu **95 %**

PROGNOSE

Wie der Vorgänger, nur in allen Belangen noch besser und endlich auch mit einer ausgewachsenen Einzelspielerkampagne!

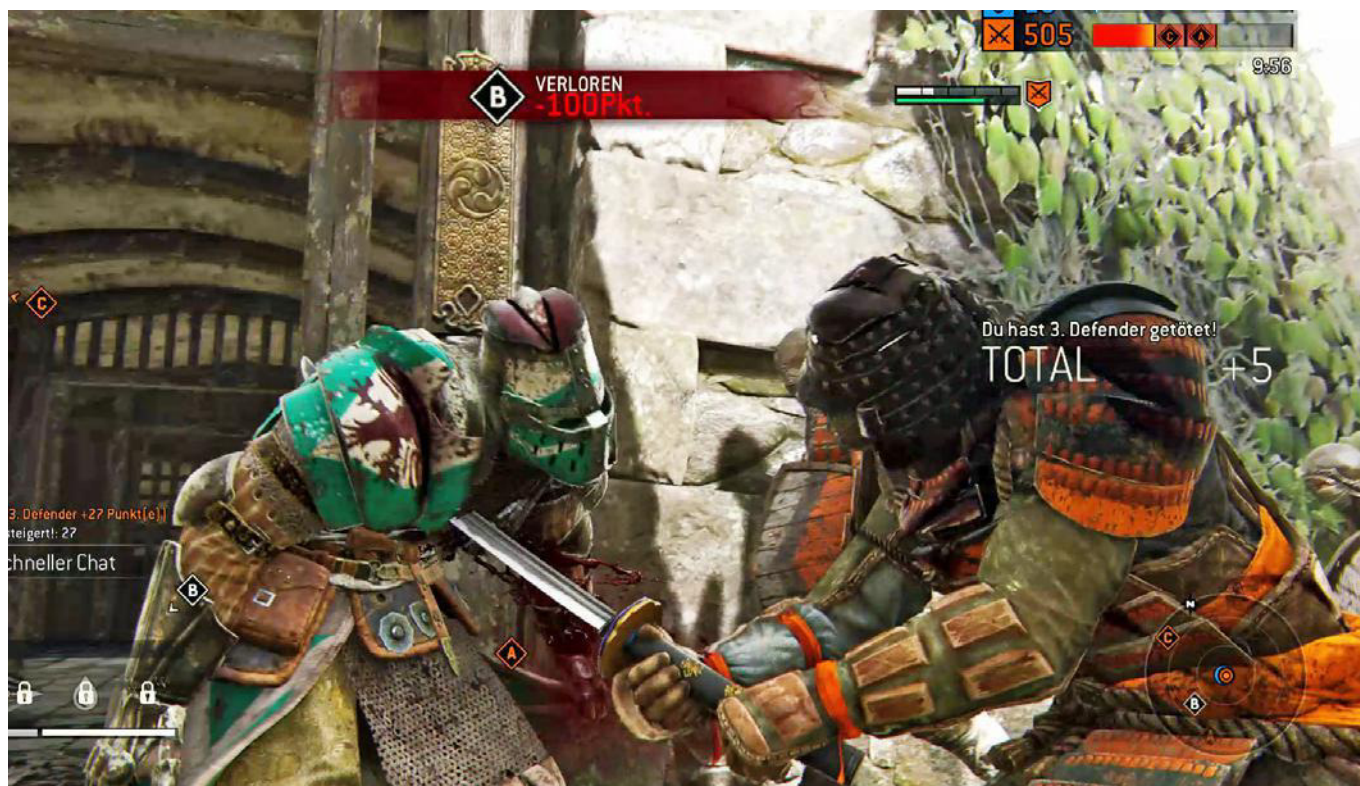
Wertungstendenz



Alternative

Call of Duty: Black Ops 3

Wertung: 88%



FOR HONOR

Bereits Mitte August durften wir einen neuen Multiplayer-Modus mit vier Klassen ausprobieren.

Zu Beginn der Veranstaltung stellten uns die Entwickler verschiedene Modi vor. So ist es etwa möglich, seine Krieger selbst umzugestalten, damit sich nicht immer dieselben Hünen auf dem Schlachtfeld gegenüberstehen. Dafür darf man aus einer Vielzahl an Brustplatten, Schulterstücken und Helmen wählen und diese sowie auch die Kleider mit bestimmten Mustern verzieren. Außerdem sammelt man in den Schlachten automatisch Loot, den man auf die eigene Spielweise hin abstimmen soll. Zockt man beispielsweise gerne mit der Assassinenklasse,

möchte aber lieber besser blocken können, rüstet man eine Waffe aus, die diesen Wert erhöht. Allerdings wird diese Waffe auch zulasten der Beweglichkeit eures Kämpfers gehen und könnte so die Klasse eines Trumpfes berauben. Es ist auch möglich, zwei gesammelte Waffen miteinander zu verbinden und so dafür zu sorgen, dass alle Werte ein wenig ansteigen.

Taktisches Schnetzeln

Danach erklärt man uns die verschiedenen Mehrspieler-Modi von *For Honor*. So wird es mit Skir-

mish eine Art klassisches Team-Deathmatch geben, bei dem zwei Vierer-Teams gegeneinander antreten und auch einige KI-Soldaten auf der Map kämpfen. Bei Elimination hingegen treten in drei Runden alle gegeneinander an – das Ziel ist es, schlichtweg der letzte Überlebende zu sein. Zudem wird es den selbsterklärenden Duell-Modus geben, bei dem sich zwei Spieler im (wer hätte es gedacht) Duell auf Leben und Tod gegenüberstehen. Wir hingegen dürfen uns nun in den Dominion-Modus stürzen. Hier treten zwei Vierer-Teams gegeneinander an, um drei Punkte auf der

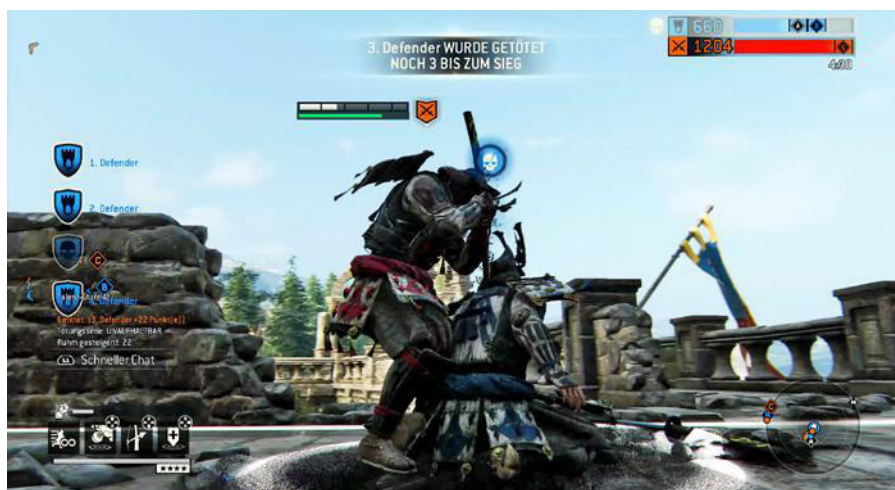


Wer es gleich mit mehreren Gegnern aufnimmt, hat meist das Nachsehen. **Teamwork** ist Pflicht.



Wenn zwei Helden aufeinandertreffen, ist das immer **episch, motivierend und aufregend**.

Karte einzunehmen. Je länger man eine Zone hält, desto mehr Punkte gibt es. Wer 1.000 Punkte einsackt, gewinnt die Runde. Wir beginnen unsere Metzerei mit der Raider-Klasse der Wikinger. Unser bärtiger Unhold mit dem grimmigen Blick ist bärenstark, kann einiges einstecken und besitzt mit seiner Axt eine enorme Reichweite. Allerdings ist der Kollege auch nicht sonderlich beweglich und besitzt nur eine niedrige Ausdauer. Button-Mashing wie in *Dynasty Warriors* kann man aber ohnehin vergessen. Nur wer geschickt blockt und auf die Ausrichtung des Gegners achtet, hat eine Chance. Der erste Feind, der uns aus dem gegnerischen Vierer-Team entgegentritt, ist ein gut gepanzerter Ritter. Per gedrückter L2-Taste des PS4-Controllers gehen wir in Kampfstellung und achten auf dessen Bewegungen. Dieser versucht immer wieder zur Attacke überzugehen, vergisst dabei aber, seine Angriffe zu variieren. Wir fangen die wilden Schläge ab, warten, bis dessen Ausdauer etwas sinkt, und durchbrechen anschließend im richtigen Moment seine Verteidigung. Mit der R1-Taste führen wir schnell drei flinke Attacken aus. Der Ritter taumelt. Das Spielchen wiederholen wir, holen beim nächsten Mal jedoch zu einem schweren Angriff mit der R2-Taste aus und bringen den Gegner auf die Knie. Im richtigen Moment lösen wir per Viereck einen Finisher aus und der Kopf des Ritters kullert über den Boden. So kann es doch weitergehen. Mit zunehmender Spielzeit lernen wir immer neue Kniffe und können uns schließlich auf die verschiedenen Attacken der unterschiedlichen Heldenklassen einstellen. Auch die anfangs ungewohnte Steuerung geht immer mehr in Fleisch und Blut über und uns gelingen tolle Angriffsserien. Den gleichen Lernprozess hat aber auch das gegnerische Team und die Kämpfe werden immer aufregender. Hat man die Steuerung verinnerlicht und eine Klasse gefunden, mit der man sich wohlfühlt, sind Skill, Konzentration und Übersicht gefragt. Auch das Teamwork spielt mit



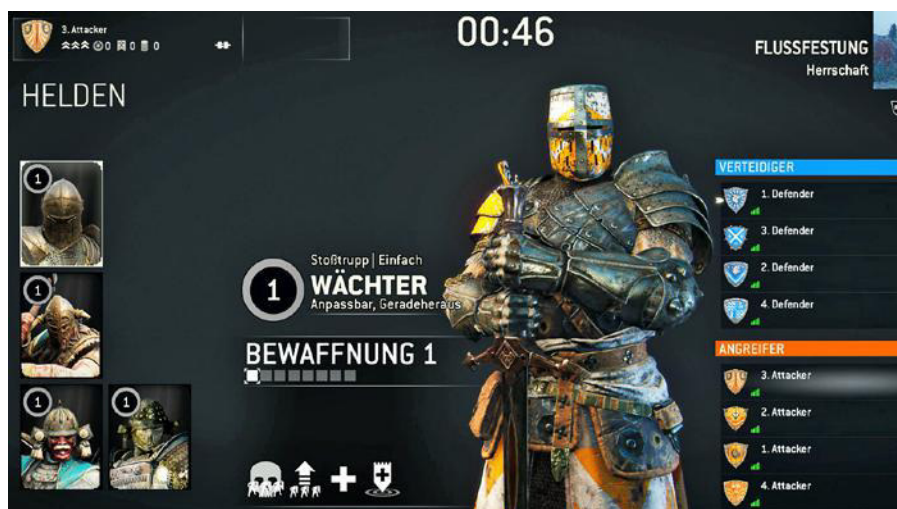
Euren Gegnern dürft ihr mit brutalen **Finishing Moves** den Rest geben. *For Honor* ist definitiv nichts für Zartbesaitete.

fortlaufender Spielzeit eine immer größere Rolle. Wer als einsamer Wolf in die Schlacht zieht, wird schon bald von drei Gegnern auf einmal abgemurkst. Nur wer sich abspricht und gegenseitig hilft, hat Siegchancen. Die Klassen selbst sind so gut ausbalanciert, dass jeder jeden besiegen kann. Wer in Unterzahl gerät, hat aber so gut wie immer das Nachsehen. Hier müssen wir dann auch mal einen Kritikpunkt anbringen: Bislang ist der Zielwechsel per schnellen Doppeldruck auf L2 nämlich ein wenig langsam und ungenau. Trotz des taktischen Kämpfens ist das Spieltempo von *For Honor* im Mehrspielermodus recht hoch. Gerade noch hat man einen Gegner gefällt, um Punkt B zu sichern, da muss man auch schon wieder losspurten, weil einer vom gegnerischen Team gerade in unserem Rücken Punkt C eingenommen hat. Ein motivierendes Hin und Her mit stets fordernden Keilereien. Technisch macht der Titel von Ubisoft ebenfalls einen starken Eindruck. Die PS4-Version lief absolut flüssig ohne erkennbare Framedrops und die Optik ist gestochen scharf. Wenn man bedenkt, dass neben den

acht Spielern auch noch KI-Soldaten aufeinander eindreschen, im Hintergrund Katapulte abgefeuert werden und teilweise Pfeile vom Himmel regnen, ist das durchaus beeindruckend. Wir freuen uns auf den Release am Valentinstag. (CD)

MEINE MEINUNG **CHRISTIAN DÖRRE**

Eigentlich bin ich ein ziemlicher Multiplayer-Muffel und hatte *For Honor* deshalb bislang nur wegen der Singleplayer-Kampagne auf dem Zettel, aber die Mehrspieler-Schlachten machen so viel Spaß, dass auch ich ab Februar 2017 öfters auf den Online-Servern herumschnitzeln werde. Die Action ist flott, taktisch und immer motivierend. Trotz des eher simplen Kampfsystems sind die Duelle immer fordernd und komplex. Kein Aufeinandertreffen spielt sich wie das vorherige. Wer ein simples Haudrauf-Spiel sucht, ist bei *For Honor* definitiv falsch. Wer jedoch knackige Action sucht, bei der man voll konzentriert sein muss und die Wucht eines jeden Schlages spürt, ist hier genau richtig. *For Honor* ist so spaßig und motivierend, dass ich mich mittlerweile richtig drauf freue.



Wikinger, Samurai und Ritter bieten jeweils vier unterschiedliche **Heldenklassen** zur Wahl. Zwischen den Runden darf man die Klasse wechseln.

FOR HONOR

Hersteller	Ubisoft
Entwickler	Ubisoft Montréal
Genre	Action
Termin	14. Februar 2017

Fertig zu **70 %**

PROGNOSE

Krachende Action mit frischem und herrlich durchgeknalltem Szenario. Wir sind uns sicher: Das wird was!

Wertungstendenz



Alternative

Dynasty Warriors 7

Wertung: 72%

SO TESTEN WIR

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

SASCHA LOHMÜLLER



SPIELE TOP 3

- ① WoW: Legion (PC)
- ② PES 2017 und FIFA 17 im Wechsel
- ③ Overwatch

LIEST: Star Wars – Blutlinie
HÖRT: Elder – Lore; Insomnium – Winter's Gate; Crobot – Welcome to Fat City
UND SONST? Legte sich zwangsweise (altes platt!) ein neues Auto zu – bockt!

MARCO CABIBBO



SPIELE TOP 3

- ① Mafia 3
- ② Deus Ex: Mankind Divided
- ③ Etrian Odyssey V (3DS-Import)

LIEST: Durpaire – Die Präsidentin
SIEHT: Gerade die zehnte Welle vom X-Wing-Miniaturenspiel
UND SONST? Hat immer noch nicht sein Kühlfach abgetaut ...

LUKAS SCHMID



SPIELE TOP 3

- ① Forza Horizon 3
- ② Deus Ex: Mankind Divided
- ③ Activity. Yay!

LIEST: Martin Horváth – Mohr im Hemd oder wie ich auszog, die Welt zu retten
SIEHT: Grimm: Season 5
UND SONST? Ich stimme der Meinung von Herrn Bienert vollumfänglich zu!

CHRISTIAN DÖRRE



SPIELE TOP 3

- ① PES 2017
- ② Madden NFL 17
- ③ Forza Horizon 3

LIEST: Stephen King – Salem's Lot
SIEHT: Ash vs Evil Dead, Luke Cage
HÖRT: Every Time I Die – Low Teens
UND SONST? Der Spieleherbst ist da: viel Arbeit, viel Stress, kaum Freizeit. Yay!

BENJAMIN KEGEL



SPIELE TOP 3

- ① Deus Ex: Mankind Divided
- ② Die Siedler von Catan (Android)
- ③ Civilization VI Beta (PC)

LIEST: Saulangweilige Steuerwälder
SIEHT: Die WCPW auf Youtube
HÖRT: Den Doom-OST! Klasse Zeug!
UND SONST? Mir geht's wie Chris: verdammte viel Arbeit, zu wenig Zeit.

KATHARINA REUSS



SPIELE TOP 3

- ① The Binding of Isaac: Afterbirth
- ② Deus Ex: Mankind Divided
- ③ Dark Souls 3

LIEST: Bukowski – Das Schlimmste kommt noch
HÖRT: Gost und Motor Mammoth
UND SONST? Trotz Oktober: immer noch Erdbeeren auf dem Balkon

SEBASTIAN BIENERT



SPIELE TOP 3

- ① WoW: Legion
- ② Overwatch
- ③ Heroes of the Storm

LIEST: Wer bin ich und wenn ja, wie viele?
SIEHT: Dexter Staffel 5–6
UND SONST? Herr Schmid, wir müssen mal wieder zum Bouldern gehen!

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

90% oder mehr (Ausgezeichnet)

Für diese Knaller gibt's den



85%-89% (Sehr gut)

Fast perfekt. Darf blind gekauft werden.

75%-84% (Gut)

Keine absolute Spitze, aber doch empfehlenswert

60%-74% (Befriedigend)

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

50%-59% (Ausreichend)

Keine neuen Ideen und/oder schlechte Umsetzung

20%-49% (Mangelhaft)

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



0-19% (Ungenügend)

Hier erübrigt sich wohl jede Erklärung.

SPIELENAME			
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	<div> <div>+</div> Exquisite, stark verbesserte Fahrphysik <div>+</div> Drivatars sorgen für spannende Rennen. <div>+</div> Grafisch an einigen Stellen überragend <div>+</div> Tolle Auswahl an Traumautos, ... </div> <div> <div>-</div> ... die leider stark begrenzt ist <div>-</div> Keine Tageszeiten- oder Wetterwechsel <div>-</div> Hallo? Spoiler-Alarm?? Und dann noch auf dem Cover? <div>-</div> Ich kann leider kein Italienisch. Cretino! </div>		
10 Grafik			
11 Sound			
12 Gameplay			
13 Dauerspaß			
14 Multiplayer			
15 FAZIT	Dank authentisch fahrender Gegner und grandios verbesserter 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.		
16 »SEHR GUT	87%		
17 Alternative	Need for Speed: Rivals		Wertung: 86%

- 1 USK: Welche Alterseinstufung hat das Spiel erhalten?
- 2 Termin: Wann kommt das Spiel in den Handel?
- 3 Preis: Wie hoch ist der aktuelle Verkaufspreis ca.?
- 4 Genre: Zu welcher Spielesparte gehört der Titel?
- 5 Hersteller: Wer bringt das Spiel in den Handel?
- 6 Entwickler: Wer hat das Spiel entworfen und programmiert?
- 7 Spieler: Wie viele Menschen können miteinander 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!



ÜBERPÜNTLICH IM BRIEFKASTEN

VERSANDKOSTENFREI

KEINE AUSGABE VERPASSEN

JEDERZEIT KÜNDBAR



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

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

XBG ONE GAMES

Bequemer und schneller
online abonnieren:

shop.xbg-games.de

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

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

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

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

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

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

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

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug

Kontoinhaber:

Kreditinstitut:

BIC:

IBAN:

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

☐ Gegen Rechnung

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

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



Mehr Autos, eine deutlich größere Spielwelt, neue Spielmodi und mehr – der neueste Ableger der *Horizon*-Reihe lässt seine Vorgänger alt aussehen.

Nach Colorado und Europa verschlägt es Autoverrückte aus der ganzen Welt diesmal ins ferne Australien, um dort das Horizon-Festival zu zelebrieren. In den Vorgängern hat der Spieler dabei die typische Laufbahn vom blutigen Anfänger hin zum Champion durchlaufen, doch in *Horizon 3* schlüpft ihr in die Rolle des Veranstalters und legt quer durch Down Under neue Festival-Areale an beziehungsweise baut diese aus. So viel zur nicht unbedingt spannenden Story, doch irgendeinen hauchdünnen roten Faden muss es ja geben, um das irrwitzige Treiben in *Horizon* zu erklären. Belassen wir es besser hierbei, denn der neueste Ableger der *Forza*-Reihe hat ganz andere Stärken – und davon sehr viele!

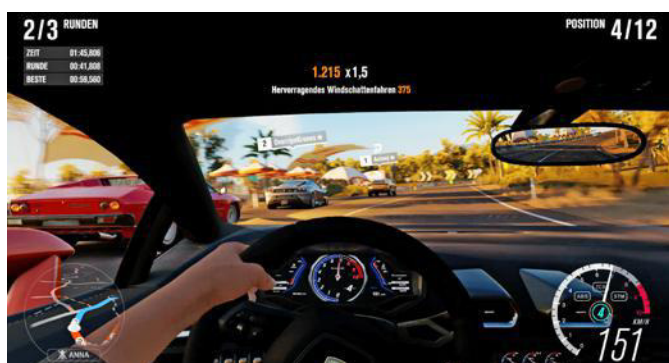
Motorsport mal anders

Das neue *Horizon* baut auf denselben Prinzipien wie die beiden Vorgänger auf: die Fahrphysik der *Forza Motorsport*-Spiele in einer offenen Spielwelt voller vielfältiger Aufgaben und anderer Fahrer. Zentrale Anlaufstellen sind Festivals, die ihr mit der steigenden Anzahl an Fans nach und nach durch Erfolge in den Herausforderungen freischaltet und ausbaut. Ebenso werdet ihr mit Erfahrungspunkten und Credits belohnt – Erstere sind für neue Aufgaben nötig, mit den Credits erwerbt ihr Autos, Upgrades und Designs.

Die Action steht im Fokus, daher ist die Fahrphysik der *Motorsport*-Reihe etwas entschärft, vor allem bei Fahrten abseits befestigter Stra-

ßen verhalten sich die Fahrzeuge angenehm gutmütig. Die Schwierigkeit lässt sich wie geläufig durch eine zuschaltbare Ideallinie, Fahrhilfen wie Traktionskontrolle, ABS und Stabilitätssystem, die Stärke der Gegner und das Schadenssystem an das eigene Können anpassen – hier werden Fun-Racer wie auch ambitionierte Fahrer glücklich, sofern Letztere zugunsten des Fahrspaßes bei der Realitätsstreue ein Auge zudrücken. Stattdessen dürfen sie sich darüber freuen, die über 350 Autos wie in der realistischen *Forza Motorsport*-Reihe auf jede erdenkliche Weise aufrüsten und einstellen zu können.

Eine spektakuläre Fahrweise – egal ob in Veranstaltungen oder bei der freien Fahrt durch die Gegend – wird belohnt: Ständig werden Fähig-



In den Rennen treten ihr gegen relativ gleichwertige Gegner beziehungsweise **Drivatare** an.



Das **Geschwindigkeitsgefühl** ist trotz der 30 Bilder pro Sekunde jederzeit sehr gut.

AUS LIEBE ZUM AUTOMOBIL

Die über 350 Wagen zählende Fahrzeugauswahl umfasst nahezu alles, was man sich als Autonarr vorstellen kann, und das in zig unterschiedlichen Klassen – vom Retro-Supersportwagen der 70er-Jahre über den hochmotorisierten Allrad-Biturbo-Familienbomber bis hin zum abgefahrenen Offroad-Monster, gegen das selbst ein Hummer harmlos wirkt. Von den großen Marken sind nahezu alle mit an Bord, lediglich Porsche-Boliden vermischen wir noch, die in der *Motorsport*-Reihe via DLC angeboten wurden. Ferrari, Lamborghini, Aston Martin, Pagani, Königsegg, BMW, Mercedes, Audi, Ford, Jaguar, Exoten, halb Japan und die düstersten Ausgeburten amerikanische Allrad-Fantasien – die Auswahl an Fahrzeugen ist fantastisch und spielt die der Konkurrenz auf der aktuellen Konsolengeneration und erst recht auf dem PC locker an die Wand.

Damit nicht genug: Abgesehen von der erstklassigen Optik der Fahrzeuge hat die *Forza*-Reihe seit jeher viel fürs Herz zu bieten, etwa den Forzavista-Modus. Darin könnt ihr euer Fahrzeug rundum aus jedem Winkel begutachten, verschiedene Infos abrufen, Optikteile wie Felgen und Spoiler ändern, Motorhaube und Türen öffnen, im Auto Platz nehmen, es anlassen, Probe fahren oder euch einfach nur einen maßgeschneiderten Sound für die Hupe aussuchen. Dazu gibt's teils tiefgehende, bei einigen weniger populären Modellen nur kurze Erläuterungen, die von Moderatoren erzählt werden.

Der Foto-Modus, der während des Spielens oder in den Aufzeichnungen gestartet werden kann, bietet die von anderen Rennspielen gewohnten Features, sodass sich unkompliziert beeindruckende Bilder von Fahrzeugen und Umgebungen schießen und mit der Community teilen lassen.

Ein Schmankerl sind die Scheunenfunde – 15 über die Karte in Schuppen versteckte Autos, die nach und nach in vorgegebenen Gebieten gefunden werden können. Hierbei kommt die Drohne zum Einsatz, dank der sich das markierte Areal flotter als mit dem Auto erkunden lässt. Spielerisch nett, aber dennoch eine

Herzensangelegenheit: die Freude, einen coolen Klassiker entdeckt zu haben und wieder herrichten zu lassen. Entsprechend des Settings in Australien erwartet euch diesmal das ein oder andere Schätzchen, das die automobile Kultur in Down Under mitgeprägt hat.



Zur **gelungenen Autoauswahl** zählen auch klassische Offroad-Gefährte wie dieser alte Toyota, ein Ford Bronco oder Hummer.

keits- und Erfahrungspunkte für Drifts, Beinahe-Kollisionen, Fahren im Windschatten, Sprünge und Zerstörungen vergeben, die ihr in bester *Tony Hawk's Pro Skater*-Manier zu langen Kombos mit Multiplikatoren ausbaut. Zudem wird euer Fahrstil analysiert und taucht dann bei anderen Spielern als Drivatar auf – so werden die anderen Fahrer in der Spielwelt genannt, die auf den Fahrdaten anderer Spieler basieren. Ziellooses Cruisen und Erkunden der Umgebung sowie das Hin-und-her-Fahren zwischen den Veranstaltungen und diverse Aufgaben machen so auch nach Stunden einfach Laune und man vergisst aus reinem Spaß am Fahren schnell die Zeit und das eigentliche Ziel.

Ein großer Spielplatz

Das *Horizon*-Australien ist dabei in vier grobe Bereiche mit je einer eigenen Festival-Zentrale unterteilt und kann von Beginn an komplett frei befahren werden. Ausgangspunkt ist die Stadt Byron Bay samt Umland im Südosten der Map, eine abwechslungsreiche Gegend mit Sandstränden, Klippen, dichtem Regenwald und charmanter Siedlungen. In der Touri-Hochburg Surfer's Paradise im Norden hingegen blitzen die vielen Wolkenkratzer entlang des Traumstrandes im Licht der Sonne, während das Outback sämtliche Australien-Klischees erfüllt und die Gegend ums zentral gelegene Yarra Valley mit ihren vielen Plantagen und Hügeln eine passende Abwechs-

lung zu den bereits genannten Orten bietet. Bei der Orientierung hilft euch neben der übersichtlichen und durchdachten Karte im Menü zudem euer intelligentes Navi namens Anna. Die Gute lässt sich unkompliziert mittels Steuerkreuz bedienen und lotst euch zumeist zuverlässig ans Ziel – oft ist jedoch der Weg durch die Pampa direkt auf den Zielpunkt die kürzere, wenn auch weniger elegante Variante. Die Credits kostende Schnellreisefunktion beamt euch direkt zu den Festivals, wo ihr auf euren Fuhrpark zugreifen, Fahrzeuge bearbeiten, kaufen und verkaufen könnt. Die restlichen Ziele müssen mittels Kraftfahrzeug angesteuert werden, weswegen man seine Aufgaben und Routen clever aussuchen sollte, wenn man nicht die meiste Zeit mit der Fahrt dorthin verbringen möchte. Das Kartenbeziehungsweise Streckendesign ist angenehm durchdacht und bietet optische und fahrerische Abwechslung.

Nix zu tun? Gibt's nicht!

Wie erwähnt ist *Horizon 3* vollgestopft mit verschiedensten Aufgaben, die quer durch das virtuelle Australien verstreut sind. In den vielen Rennveranstaltungen erwarten euch Rundenrennen auf vorgegebenen Kursen, Straßenrennen mit und ohne Verkehr, Meisterschaften, Duelle gegen Rivalen und fünf spektakuläre Schaurenrennen, in denen ihr in einem ungewöhnlichen Rennen gegen Gegner wie Rennboote oder Kampffjets antretet. Damit euch aber beim Hin-und-her-Fahren zwischen den Rennen nicht langweilig wird, haben die Entwickler von Playground Games Blitzer-Zonen, Drift-Zonen, ver-



Mit dem **Fotomodus** lassen sich tolle Schnappschüsse knipsen – hier ein Lambo mit der Skyline von Surfer's Paradise im Hintergrund.

schiedene versteckte und zu zerstörende Tafeln und Gefahrenschilder für waghalsige Sprünge in der Umgebung platziert. Zudem können Scheunenfunde, Straßen, Wahrzeichen der jeweiligen Gegend und Aussichtspunkte entdeckt werden. Hinzu kommt die Löffelliste, die ihren Namen vermutlich der nicht immer geschickten Übersetzung des Spiels zu verdanken hat. Diese besteht aus einer Reihe Herausforderungen, die sich in der Regel etwas von den alltäglichen Rennen unterscheiden – beispielsweise das Zerstören einer Baustelle, das Erzielen von Höchstgeschwindigkeiten und Drift- beziehungsweise Fähigkeiten-Scores oder Rennen gegen die Zeit in vorgegebenen Fahrzeugen und unter bestimmten Bedingungen. Motivierend: Die Ergebnisse werden mit Freunden geteilt, die euch

in den Löffellisten-Aufgaben herausfordern können. Erfreulich: In den sogenannten Löffellisten-Blaupausen können Aufgaben zu eigenen Bedingungen erstellt und geteilt werden.

Bei den Rennen stehen in der Regel sehr viele Veranstaltungen zur Auswahl, sodass ihr meist mit einem Fahrzeug eurer Wahl antreten könnt und nicht auf vorgegebene Klassen zurückgreifen müsst. Ihr fahrt dann gegen ähnliche Fahrzeuge mit einer vergleichbaren Leistung, die mittels Leistungspunkten gemessen wird. In der Summe bieten die Aufgaben die nötige Abwechslung für den mehr als ordentlichen Umfang, der fürs einfache Durchspielen der Solo-Kampagne circa 15 bis 20 Stunden in Anspruch nimmt, fürs Erfüllen aller Aufgaben kommen etliche weitere Stunden hinzu. Ein Dreh am Glücksrad mit Autos und Geld als Gewinn sowie ein Fähigkeitspunkte-System mit käuflichen Vorteilen und Perks sorgen für zusätzlichen Ansporn. Spielt man online oder fängt man erst einmal richtig damit an, die Fahrzeuge technisch zu optimieren und eigene Designs zu entwerfen, hat *Horizon 3* das Potential dazu, auch auf sehr lange Sicht zu motivieren.

Niemals einsam

Das bereits erwähnte Drivatar-System vermittelt in der Solo-Kampagne das Gefühl, nie allein unterwegs zu sein, wobei die virtuellen Abbilder anderer Spieler in der Praxis sich dann nicht so individuell verhalten, wie man es glauben möchte oder soll. Meistens benehmen sich die Avatare normal – soll heißen, sie fallen meist weder positiv noch negativ auf. Sie kommen nicht quer durch Kurven gedriftet und sparen sich hirnrissige Aktionen, wobei eine gewisse Aggressivität und Rücksichtslosigkeit (vor allem in den Rennen) nicht von der Hand zu weisen sind. In den Wettbewerben sieht es nicht selten nach Gummiband-KI aus, wenn man trotz Fehlern den Anschluss zum Feld nicht verliert. Erstmals rekrutiert und managt ihr ein vierköpfiges Team aus Drivataren und profitiert von deren Fähigkeiten und erreichtem Status.

Im nahezu nahtlos eingebundenen Online-Modus stehen zig weitere Veranstaltungen zur Auswahl, an denen ihr solo im Koop-Modus mit

Freunden teilnehmen könnt und für die ihr ebenfalls mit Belohnungen aller Art überhäuft werdet. Im Online-Abenteuer fahrt ihr gegen die Uhr und andere Online-Spieler von einer Veranstaltung zur nächsten, in privaten Rennen geht ihr nur mit Mitspielern eurer Wahl an den Start. In den Online-Abenteuern erwarten euch zahlreiche spaßige Mehrspielermodi, etwa das Spiel König, in dem ein Spieler der König ist und gerammt werden muss, damit man selbst zum König wird. Wer zuletzt am meisten Zeit in der Rolle des Königs verbracht hat, gewinnt die Runde. Oder ein Spiel, in dem man Flaggen aufsammelt und zu einem Zielpunkt bringt, ohne dass der Gegner die Flagge stibitzt. Der Online-Modus funktionierte meist sehr gut, allerdings liefen die Server zum Zeitpunkt der Erstellung dieses Tests noch nicht unter normalen Bedingungen, also mit Tausenden von Spielern und vollen Gruppen.

Der Community werden auch in *Horizon* beachtliche Möglichkeiten gegeben: Selbst erstellte Fahrzeugdesigns können geteilt und sogar gehandelt werden, im Auktionshaus kauft und verkauft man Gebrauchtwagen und zig Daten und Ergebnisse wie beispielsweise die der Löffelliste können untereinander verglichen werden. Im sogenannten Forzathon, der zum Testzeitpunkt noch nicht zur Verfügung stand, reichen die Entwickler zudem weiterhin Rennen und Herausforderungen nach, zusätzliche DLCs werden folgen.

Technik wie geleicht

Das kurzweilige Vergnügen in *Down Under* wird von der herausragenden Optik perfekt abgerundet: *Horizon* sieht einfach fantastisch aus. Das liegt an den tollen Effekten der Tageszeiten- und Wetterwechsel, von denen die Spielwelt inklusive der Hintergründe in ein tolles Licht gehüllt wird. Beim Sonnenunter- und -aufgang erstrahlt der Himmel in den verschiedensten Farbtönen, bei Regen beeindruckt vor allem die Spiegelungen und die Wassereffekte auf der Scheibe beziehungsweise der Kamera. Der Detailgrad der Fahrzeuge ist hoch, noch beeindruckender ist aber der Detailgrad der auch optisch abwechslungsreichen Umgebungen. Nur selten fallen detailarme Texturen aus der Nähe auf – meistens hat

GEMAULT WIRD TROTZDEM!

Es gibt tatsächlich noch eine Reihe von Kleinigkeiten, die zwar nicht wirklich entscheidend sind, aber dennoch nerven können. Stichpunktartig und kommentiert – das fiel uns auf Dauer beim Spielen noch so auf:

- Autowechsel: nur vor Rennstart möglich, im freien Spiel nur im Festival oder gegen Bares (10.000 Cr.)
- Tiefflug-Drohne: nur ein paar Meter höher bitte ...
- Lokalisierung: Score zerstören, ins Festival einsteigen und Löffelliste? Ah ja.
- Verhältnis Fahrzeit zu Spielzeit: fahren statt Zwischensequenzen und Ladezeiten!
- Nix mehr Alternativ-Porsche: keine Fahrzeuge des Porsche-Veredlers RUF mehr



Autos können (außer vor den Rennen) nur auf den Festivals oder gegen Bares (10.000 Cr.) gewechselt werden, die ihr jedoch per Schnellreisefunktion ansteuern könnt.



Die Streckenumgebungen in *Horizon 3* sehen klasse aus und bieten viel Abwechslung.



Die Stadt Surfer's Paradise bietet eine angenehme Abwechslung zu den ländlichen Gebieten.



Insgesamt stehen **fünf Schauern** zur Auswahl, in denen ihr Rennen gegen einen Kampffjet, Zug oder Helikopter fahrt.

man in der Action keine Zeit, auf so etwas überhaupt zu achten. Das Geschwindigkeitsgefühl beim Spielen ist auf der Xbox hervorragend, so dass man kaum glauben möchte, dass das Spiel nicht mit 60, sondern nur mit 30, dafür superkonstanten Bildern pro Sekunde läuft. Besonders toll gelungen ist die Grafik abseits der Straßen – vor allem wenn man mit hohem Tempo durch Gewässer, hohes Gras und Plantagen brettet.

Akustisch setzt sich das gute Gesamtbild fort: Ein alter V8 tönt auch so, Turbos pfeifen, Rennauspuffe brollen und Tunings lassen ein Auto anders klingen. Insgesamt wirken die Fahrzeugsounds- und -effekte realistisch und tragen so zum guten Fahrgefühl bei. Bei der Musik scheiden sich die Geister, wobei *Horizon* ordentlich Abwechslung bietet: Klassischer Rock, Rap, Electro, Sounds lokaler Musikgrößen, Drum 'n Bass oder gar Klassik können im Radio wiedergegeben werden, darunter immer wieder bekannte und richtig gute Tracks. Die Stationen schaltet ihr im Spielverlauf frei, ebenso wie die Groove-Musikfunktion, dank der man Zugriff auf den Microsoft Musiks-service Groove hat. Die professionelle Synchronisation

des Spiels gibt abgesehen von viel dummem Geschwätz und einigen Schwächen bei der Lokalisierung wenig Grund zu Beanstandungen.

Resümee

Das Gesamtpaket von *Horizon 3* ist beeindruckend – auf der Strecke, neben der Strecke, on- und offline. Die Fahrphysik ist ein perfekt aufs Gameplay zugeschnittener Mix aus Action und Realismus, der im Vergleich zur *Motorsport*-Reihe sinnvoll angepasst wurde. Der Umfang der Fahrzeugauswahl, der Spielwelt und der vielen Spielmodi und Aufgaben sucht seinesgleichen, die Technik liegt auf höchstem Niveau und eine stets präsente Liebe zum Detail und zum Automobil machen dieses Spiel zum Must-have für jeden, der es virtuell gern hinterm Steuer krachen lässt. *Horizon* macht vieles, das bei Simulationsfans verpönt ist: Arcade-Einschlag bei der Fahrphysik, leichte Gummiband-KI, 30 Bilder pro Sekunde und knallige Präsentation. Aber selbst all das liefert *Horizon 3* dermaßen gut, dass man sich nur schwer dem Charme dieses gelungenen Racing-Spektakels erwehren kann. (TE)



Die **Offroad-Rennen** sind größtenteils sehr spektakulär inszeniert und fühlen sich dabei auch noch richtig gut an.

MEINE MEINUNG

THOMAS EDER



Die nicht unbedingt fürs Spielen wichtige Story und deren Inszenierung sind für meinen Geschmack etwas zu cool (mit anderen Worten: affig), aber damit kann ich in Hinsicht auf das Gebotene unterm Strich bestens leben. Das freie Befahren und Erkunden des liebevoll gestalteten Abbaus des 5. Kontinents hat im Handumdrehen zig Stunden verschlungen, die vielen Veranstaltungen und Aufgaben haben meinen seltenen Ehrgeiz beim Spielen wecken können und die liebevolle Autoauswahl samt Designs und Anbauteilen haben mein kleines V8-förmiges Herz viele Male höherschlagen lassen. Es ist eine Weile her, dass mich ein Fun-Racer so in seinen Bann ziehen konnte – vor allem weil ich im Rennspielgerne normalerweise in realistischeren Rennspielen wie *Assetto Corsa* und *Project Cars* unterwegs bin. Zumindest im Normalfall, aber bevor ich damit weitermache, habe ich noch eine ganze Menge Aufgaben in Down Under zu erledigen und muss noch ein paar fragwürdige Tunings vornehmen.

FORZA HORIZON 3

USK Ab 6 Jahren
Termin 27. September 2016
Preis ca. € 60,-
Genre Rennspiel



Hersteller Microsoft
Entwickler Playground Games
Spieler 1-16
Sprache Deutsch

- ✚ Fantastisches Fahrgefühl
- ✚ Tolle Fahrzeugauswahl
- ✚ Wunderschöne, abwechslungsreiche Spielwelt
- ✚ Gewaltiger Umfang
- ✚ Facettenreiche Aufgaben
- ✚ Klasse inszenierte Tageszeiten und Wetter
- ✚ Tuning- und Upgrade-System
- ✚ Editor für eigene Designs und Muster
- ✚ Angenehm belebte Spielwelt dank Privataren
- ✖ Schwache Story und übertriebene coole Zwischensequenzen

Grafik	90%
Sound	88%
Gameplay	91%
Dauerspaß	90%
Multiplayer	90%

FAZIT

Spektakulär inszeniert, beeindruckend groß, richtig gut spielbar und dazu auch noch grafisch wunderschön: *Forza Horizon 3* offenbart keine wirklichen Schwächen und ist in verschiedenster Hinsicht der beste Fun-Racer des Jahres!

➤ **AUSGEZEICHNET**

90%

Alternative

The Crew

Wertung: 76%

DIE RACING-IKONE IM WANDEL DER ZEIT

FASZINATION FORZA



In den Rennen gehen die verschiedensten Fahrzeuge an den Start, hier etwa ein Lancia, ein **Mercedes Benz** und ein **legendärer Ford Capri**.

Forza Motorsport 6, Xbox One

Vom Start an auf der Überholspur: Darum fährt die Forza-Reihe seit Jahren ganz vorne im Rennspiel-Genre mit!

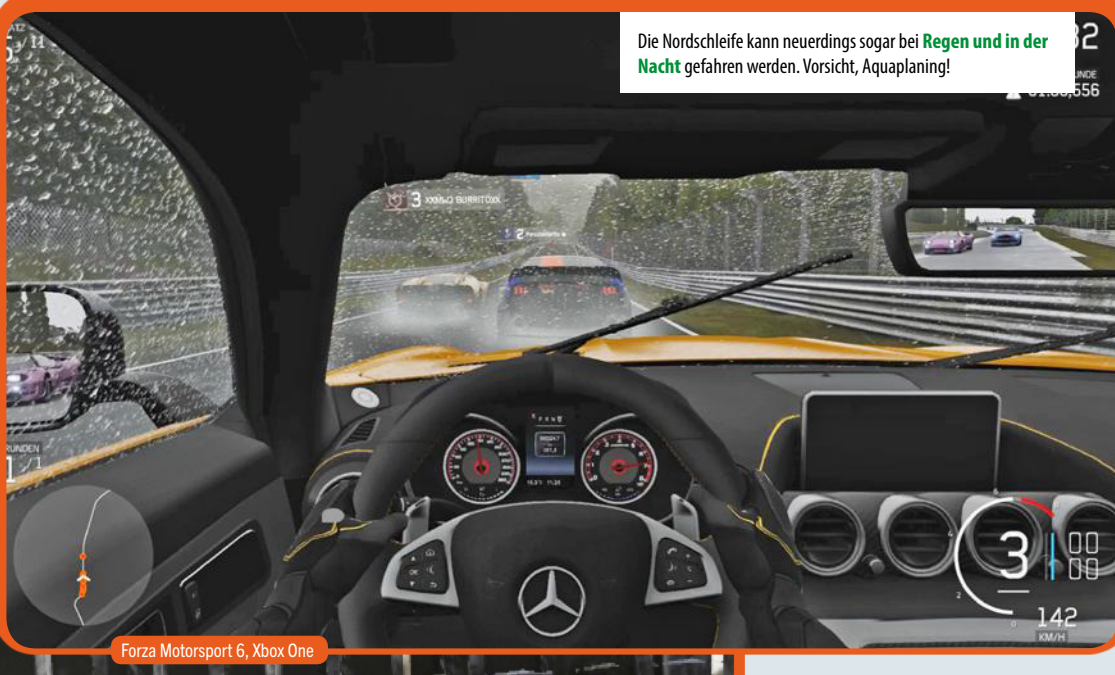
2001, im Jahr der Veröffentlichung der Ur-Xbox, gründete man bei Microsoft direkt vor der Haustür in Redmond das Spielestudio Turn 10. Dort sollte ein realistisches Rennspiel entstehen, um das mit *Project Gotham Racing* bereits sehr gut besetzte Rennspielportfolio der neuen Konsole weiter abzurunden. *PGR* hatte als Launch-Titel bereits eine klasse Optik, abwechslungsreiche Strecken und lizenzierte Autos samt ansprechendem Fahrverhalten, aber das neue Spiel sollte mehr bieten: Mehr Autos,

mehr Tuning- und Setup-Möglichkeiten, echte Rennstrecken und vor allem sollte sich das Fahren glaubhaft anfühlen. Vier Jahre dauerte es, bis das ambitionierte Projekt im Jahre 2005 abgeschlossen war und im Mai weltweit unter dem Titel *Forza Motorsport* veröffentlicht wurde. Die Kritiken und Verkaufszahlen sprachen für sich und über zehn Jahre später ist die Marke *Forza* für jeden Gamer mit Benzin im Blut ein fester Begriff. Für viele Rennsportfreunde war die Reihe lange Zeit ein Kaufgrund für die Microsoft-Konsole, seit

Forza Motorsport 6: Apex darf auch auf Windows-PCs der Leidenschaft fürs Auto und fürs Fahren gefrönt werden.

Forza Motorsport – Aus dem Nichts an die Pole Position

Als *Forza Motorsport* 2005 für die erste Xbox veröffentlicht wurde, war das Genre auf der Plattform mittlerweile bestens besetzt – selbst eine Reihe guter Rennspiele mit realistischem Ansatz waren neben Hits wie *Project Gotham Racing 2*



Forza Motorsport 6, Xbox One



Forza Motorsport 6, Xbox One

und *Rallisport Challenge 2* bereits erhältlich. Dennoch schaffte es *Forza Motorsport*, sich zu etablieren und die Lust der Fans auf einen Nachfolger für die 2005 auf den Markt gebrachte Xbox 360 zu wecken. Zwei Jahre später war's mit *Forza Motorsport 2* so weit, das mit zahlreichen neuen Features und edler Technik den guten Ruf der Reihe weiter festigte. Und so ging es weiter – neue, stets verbesserte und umfangreichere *Forza*-Titel wurden veröffentlicht, die realistische Motorsport-Reihe wurde durch die spaßorientierten *Horizon*-Ableger spektakulär erweitert. Doch was ist es, das die Faszination der *Forza*-Spiele ausmacht? Die Autos oder Strecken? Der Umfang oder die Liebe zum Detail? Die Spieltiefe und Einsteigerfreundlichkeit? Es ist die fein abgeschmeckte Mischung all dieser Faktoren, die zudem seit jeher mit

edelster Technik serviert wird. Auf den folgenden Seiten werfen wir einen Blick auf das Rezept und vor allem dessen Zutaten, mit denen uns Microsoft und Turn 10 seit über elf Jahren virtuellen Fahrspaß auf höchstem Niveau erleben lässt.

Die Stars in Forza: Autos, Autos und noch mehr Autos

Vom ersten Teil an hatte die *Forza*-Serie ein bestechendes und umfangreiches Angebot an Fahrzeugen und Modellen verschiedenster Marken zu bieten. Dies wuchs im Lauf der Jahre auf jeder Konsolengeneration stets an: Im aktuellen *Forza Motorsport 6* sind es derzeit circa 460 Vehikel – Anzahl dank steter DLCs steigend. Auf die Qualität wurde seit jeher geachtet, unter den Wagen

HISTORIA FORZA

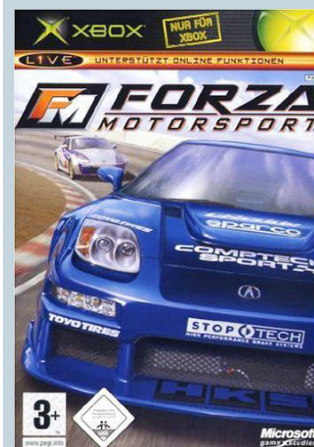
Die Chronologie der *Motorsport*- und *Horizon*-Reihen.

Mittlerweile sind sieben *Forza*-Teile veröffentlicht worden, zuletzt *Forza Horizon 3* am 27. September 2016.

FORZA MOTORSPORT

2005

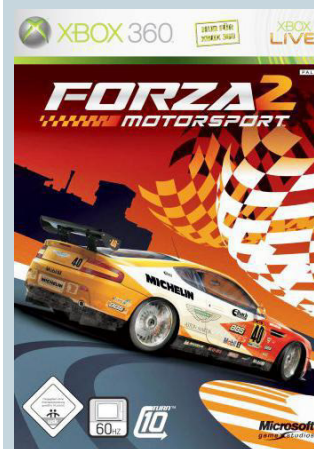
Xbox



FORZA MOTORSPORT 2

2007

Xbox 360



FORZA MOTORSPORT 3

2009

Xbox 360



FORZA HORIZON – DAS ANDERE GESICHT DER FORZA-REIHE

Spektakuläre Open-World-Action und eine fetzige Präsentation? *Forza* kann auch das! Seit 2012 erschienen neben der *Forza Motorsport*-Reihe auch regelmäßig Vertreter der *Horizon*-Serie, die bewährte Technik in einem anderen Ansatz präsentieren. Mit *Forza Horizon* wurde im Jahr 2012 für die Xbox 360 ein *Forza*-Ableger mit völlig neuem Ansatz veröffentlicht. Dieser wurde vom Londoner Entwicklerstudio Playground Games in Zusammenarbeit mit – vielmehr unter Aufsicht von – Turn 10, den Machern der *Forza*-Reihe entwickelt, unter der Führung von Creative Director Dan Greenawalt. Statt Rennstrecken konnte erstmals eine zusammenhängende offene Spielwelt inklusive vieler Racing-Herausforderungen erkundet werden: Drift- und Showevents, irre Querfeldeinrennen, Duelle gegen Rivalen, das Sammeln von Prestige-Punkten, eine abzuarbeitende Fahrspaßliste und Scheunenfunde aufzustöbern ist nur ein kleiner Teil der Aufgaben, die den Spieler in der *Horizon*-Reihe erwarten. Enthalten sind viele der beliebtesten Fahrzeuge aus der *Motorsport*-Serie, die ebenso modifiziert und justiert werden können. Zudem gibt es in der offenen Spielwelt, in der seit dem zweiten *Horizon* auch Gebiete abseits der Straßen befahren werden können, zahlreiche potenzielle Gegner für Rennen sowie normalen Verkehr, der allzu unachtsamer Raserei oft ein jähes Ende setzt. Die beiden neuen *Horizon*-Teile nutzen das Drivatar-System, das in *Forza Motorsport 5* eingeführt wurde und eine komplexe KI darstellt, die das Fahrverhalten echter Spieler analysiert und für andere Spieler weltweit zur Verfügung stellt. Der Drivatar eines besonnenen Piloten tritt folglich häufiger auf die Bremse als der eines Draufgängers, der konstant mit durchgedrücktem Bleifuß fährt.

Das Fahrverhalten wurde für die *Horizon*-Serie für die Offroad-Abschnitte angepasst, Hilfen können wie von den anderen Teilen der Serie gewohnt zugeschaltet werden. Die erste Spielwelt von *Horizon* stellte ein verkleinertes Abbild des Bundesstaates Colorado dar, in der Fortsetzung ließ man den Spieler auf ein drei Mal so großes Gebiet los, das viele markante Ecken Europas verkleinert darstellt. Im dritten *Forza Horizon*, das im September 2016 für die Xbox One und Windows-PCs veröffentlicht wurde und über 350 Fahrzeuge enthalten wird, schlägt es den Spieler wieder an einen exotischen Schauplatz für die vielen Rennen und anderen Herausforderungen: Australien. Bewährte Technik mit einem neuen Ansatz – damit landete man bei Microsoft mit *Forza Horizon* einen Volltreffer und konnte neue Fans für die Marke *Forza* hinzugewinnen, denen Action und Spaß wichtiger als Bestzeiten und Fahrwerkeinstellungen sind.



Forza Horizon 2, Xbox One



Forza Horizon 3, Xbox One

findet sich alles, was man sich als Autoliebhaver so wünschen kann: Sportwagen, Kompaktflitzer, Klassiker, SUVs und Geländefahrzeuge, Rennwagen verschiedenster Klassen von der legendären Gruppe B bis hin zur Formel 1,

abgefahrte Showfahrzeuge sowie ausreichend viele Vertreter aus dem alltäglichen Straßenbild. Ferrari, Lamborghini, Porsche (als DLC-Paket mit eigener Kampagne), McLaren, Aston Martin, Pagani, BMW, Mercedes, Audi, VW,

Opel, Ford, Nissan, Toyota, Dodge und Volvo sind nur ein Bruchteil der Hersteller, deren Fahrzeuge in *Forza Motorsport* gefahren, getunt und dank des Schadensmodells auch lädiert werden können. Die Autos sehen ihren realen Vorbildern dabei nicht nur sehr ähnlich, sie klingen auch so und sie fühlen sich auf der Strecke so an. Der Spieler kann sich nach Herzenslust an seinen Schätzchen austoben – sowohl technisch als auch optisch. Im Upgrade-Shop stehen verschiedenste Tuning-Teile zur Auswahl: von Reifen und Felgen über Ansaugbrücken und Ladeluftkühler bis hin zu alternativen Verspoilerungen oder gar komplett neuen Motorisierungen und Antriebsarten. Seit *Forza Motorsport 2* kann man auch erstmals seinen Wagen eigene Dekors verpassen, was



Forza Horizon 2, Xbox One

Die Fahrphysik der *Horizon*-Reihe nimmt es dem Spieler nicht übel, wenn er von der Strecke abkommt. Im Gegenteil: **Das Gerase über Stock und Stein** macht richtig Laune!



Die legendäre **Korkenzieherkurve** von Laguna Seca fordert Streckenkenntnis und fahrerisches Können.

Forza Motorsport 6, Xbox One

seit damals ein von vielen Fans geliebtes Feature der Microsoft-Rennspielreihe ist.

Damit nicht genug: *Forza Motorsport 4* enthielt den Autovista-Modus, in dem man 25 ausgewählte Fahrzeuge im Detail von außen und innen betrachten konnte und mit zahlreichen Infos zu den Autos versorgt wurde, nachdem man diverse Challenges absolviert hatte. Seit *Forza 5* heißt dieser Modus Forzavista und ist im aktuellen Teil für über 450 Fahrzeuge verfügbar – ganz ohne dafür erst fahrerische Herausforderungen bestehen zu müssen. Der seit dem zweiten Teil enthaltene Foto-Modus, dank dem sich mit nur wenig Geschick beeindruckende Aufnahmen von Fahrzeugen in besonderen Umgebungen oder auch direkt aus der Action heraus machen lassen, ist ein fester Bestandteil der Serie.

Seit jeher waren besondere, auch abgedrehte Fahrzeuge in der *Forza*-Reihe mit am Start, die zum Teil in thematisch gebündelten Auto-Paketen wie etwa von *Fast & Furious* oder *Hot Wheels* verfügbar sind. Das aktuelle *Forza Motorsport* enthält wie die Vorgänger einige Fahrzeuge, die man nicht auf der Rennstrecke vermutet, darunter ein Willys Jeep, ein VW Bully mit seitlichen Dachfenstern, eine Stretchlimo und ein Hummer. In *Forza Horizon 3* wird sogar der Warthog aus der beliebten *Halo*-Reihe spielbar sein.

Die Qualität der Fahrzeugauswahl ging bei den *Forza*-Spielen schon immer mit Quantität einher – es werden nicht zahlreiche nur leicht unterschiedliche Modelle eines Fahrzeugs angeboten, um die Gesamtzahl an Fahrzeugen in die Höhe zu treiben. Stattdessen bietet *Forza* eine beachtliche Auswahl für jede Ausprägung automobilen Geschmacks und darüber hinaus noch beeindruckende Individualisierungsmöglichkeiten.

Real oder fiktiv – immer auf dem richtigen Kurs

Wie die Fahrzeuge sind auch die Strecken der Serie liebevoll ausgewählt und bieten für jeden Geschmack etwas. Die *Forza Motorsport*-Reihe enthält dabei seit jeher reale Strecken wie Laguna Seca, Spa und die legendäre Nordschleife sowie Fantasiestrecken wie die Stadtkurse von New York, Rio oder die Piste in den Berner Alpen. Hinzu kommen die vielen Straßen der offenen Spielwelt von *Forza Horizon*, die verkleinerte Abbilder von Colorado, Europa und Australien darstellen.

In der *Forza Motorsport*-Reihe findet sich mittlerweile alles, wonach es einen Rennspielfan gelüsten könnte. Der Nürburgring ist beispielsweise in der langen und kurzen Version mit und ohne GP-Kurs spielbar – erstmals wie viele weitere Kurse in *Forza Motorsport 6* auch bei Regen (inklusive Aquaplaning) oder bei Nacht!

Entsprechend dem Simulationsansatz der *Motorsport*-Titel sind auch die Strecken sehr realistisch ins Spiel übertragen worden – sie gleichen den realen Vorbildern nicht nur im Verlauf sowie der Bodenbeschaffenheit, auch die Streckenumgebungen sind detailliert dargestellt und oft wunderschön inszeniert. Beispielsweise der neue Stadtkurs in Prag mit dem Kopfsteinpflaster, der Karlsbrücke und der wunderbaren Aussicht auf Prag, bevor man weiter unten den Hall der Hauswände bei Vollgas genießt. Die Fantasiestrecken bieten optisch sehr viel, fahrerisch sind sie ebenfalls erstklassig designt – etwa die langgezogenen Kurven der Gebirgsstrecke, die vor traumhafter Alpenkulisse zum Hochgeschwindigkeitsdrift einladen, und die Stadtkurse mit den langen Geraden und engen Kurven inmitten von Häuserschluchten.

HISTORIA FORZA

Fortsetzung

FORZA MOTORSPORT 4

2011

Xbox 360



FORZA MOTORSPORT 5

2013

Xbox One/Xbox 360



FORZA MOTORSPORT 6

2015

Xbox One/PC





Forza Motorsport 6, Xbox One

Die berühmteste Kurve der belgischen Rennstrecke in Spa, die **Eau Rouge**, ist im neuesten *Motorsport*-Titel enthalten.

Einsam oder gemeinsam?

Vom ersten *Forza Motorsport* an bietet die Reihe einen Karriere-Modus, in dem man sich durch verschiedene Rennen und Serien von frontgetriebenen Kleinwagen über den spritzigen Sportwagen bis hin zur hochklassigen Rennsemmel hocharbeitet. Und das im wahrsten Sinne des Wortes, denn seit dem ersten *Forza* verdient man in den Rennen Bares, mit dem man sich neue Fahrzeuge kauft, diese tut und dann auch wieder verkaufen kann. Ansonsten hat sich viel getan seit dem ersten Teil: Es wurde ein Erfahrungspunkte-System eingeführt sowie Mod-Pakete, mit denen sich einige Parameter in den Rennen beeinflussen lassen, auch die Auswahlmöglichkeiten und die Freiheit bei den Rennen wurden verbessert. Der Umfang des Karrieremodus wuchs im Laufe der Jahre stets an und bietet im aktuellen *Forza Motorsport* zahlreiche Rennserien und Events, die für Solo-Spieler große Abwechslung und Fahrspaß auf lange Sicht bieten. Ganz ähnlich verhält es sich bei der *Horizon*-Reihe: Mit zunehmendem Fortschritt eröffnen sich dem Spieler höherklassige Rennen und Events, die dann auf der Karte des Spiels verzeichnet und ansteuerbar werden.

Im freien Spiel lassen sich Rennen à la carte erstellen, in der Testfahrt kann jedes Auto des Spiels auf einer beliebigen Strecke ausprobiert werden. Somit kommen Solisten garantiert auf ihre Kosten, wobei auch die Mehrspieler-Parts

von *Forza Motorsport* und *Horizon* eine Menge zu bieten haben – und das seit dem Erstling von 2005, für den die Server erst im Jahr 2010 abgestellt wurden. Frei konfigurierbare Renn-Events gegen Freunde und Spieler aus aller Welt, Ligen, besondere Veranstaltungen, Rivalen und zahlreiche Spielmodi lassen kaum Wünsche in den neuen Ablegern der Reihe offen. Vor allem *Horizon* hat eine Menge kurzweilige und abwechslungsreiche Wettbewerbe wie Wettrennen gegen Flugzeuge und Züge oder aberwitzige Querfeldeinrennen im Angebot. Über die große Community werden zudem Designs und Setups für Fahrzeuge unkompliziert ausgetauscht und selbst im Singleplayer-Modus fahren dank der Drivatare „echte Menschen“ mit über die Piste oder durch die Pampa. Die Möglichkeiten des Mehrspielerteils von *Forza* sind beeindruckend und bieten Spielern weit mehr als nur die Gelegenheit, Rennen gegeneinander zu fahren.

Hardcore oder light? Die Forza-Fahrphysik

Der Ansatz der *Forza*-Reihe war von Beginn an realistisch mit einem Hauch Arcade, was sich im Fahrgefühl niederschlägt. Die Vehikel sollen sich möglichst wie ihre realen Vorbilder steuern lassen und anfühlen, Tunings und geänderte Einstellungen am Fahrzeug wirken sich auf das Fahrverhalten aus. Dies gelang seit jeher glaubhaft und wurde im Laufe der Jahre auch stets weiter

verbessert. Hinzu kommen zig weitere Faktoren wie Streckenbeschaffenheit, Reifenabnutzung/-temperatur und Windschatten, die dem Spieler einen hohen Realitätsgrad vermitteln. Dieser ist durch eine Vielzahl an Fahrhilfen und weiteren Parametern einstellbar, damit auch Genre-Neulinge schnell Erfolgserlebnisse haben. Die Lernkurve steigt während des Spiels konstant an, sodass im Lauf der Zeit Hilfen abgeschaltet werden können, wovon man dann auch durch höhere Preisgelder und mehr Erfahrungspunkte profitiert – das motiviert! Die Physik-Engine erlaubt es, tief in die Welt des Fahrens einzusteigen – vor allem mit Simulationseinstellungen und mit einem Lenkrad.

Ein Fest für alle Sinne

Auto- und Streckenauswahl lassen das Herz eines jeden Rennspielers höher schlagen, doch wichtig ist hierbei auch die Präsentation, die bei der *Forza*-Reihe seit jeher überdurchschnittlich bis hervorragend ist. Bereits das erste *Forza* auf der alten Xbox sah gut aus, ab *Forza Motorsport 2* wurde das Geschehen in 60 Bildern pro Sekunde dargestellt, was zum guten Geschwindigkeitsgefühl der Motorsport-Reihe beiträgt. Auf der Xbox One liegt die Auflösung von *Forza Motorsport 6* und *Forza Horizon 2* bei 1080p. Hinzu kommen schicke Effekte bei Licht und Schatten, Lens Flares, Raucheffekte, Hitzeblimmern sowie tolle Spiegelungen und Lack-

effekte bei den Fahrzeugen, die in der Summe dafür sorgten, dass die *Forza*-Spiele auch stets das grafische Maß der Dinge im Genre auf der jeweiligen Konsolengeneration waren.

Auf ähnlich hohem Niveau sind die Soundeffekte des Spiels: Ob 4-Zylinder, Reihensechszylinder, V8 oder gar V12 lässt sich am Sound der Fahrzeuge erkennen, ebenso die Luftzufuhr oder einige Tuningteile wie etwa ein Sport- oder gar ein Rennauspuff. Die Motorengeräusche klingen glaubhaft, ebenso die Soundeffekte bei Rempelen, den unterschiedlichen Bodenbelägen, Wettereffekten und Echos von Haus- und Tunnelwänden. Der Soundtrack ist seit jeher fein abgestimmt – in den *Horizon*-Ablegern entsprechend der gesamten Aufmachung etwas druckvoller – und bietet Tracks verschiedener Genres. Sollte nichts Passendes dabei sein, lässt sich eigene Musik ins Spiel integrieren.

Bei der Steuerung zeigt sich die Reihe flexibel und auf jeden Wunsch hin anpassbar. Alle Teile lassen sich mit dem Controller sehr gut spielen, können aber auch mittels Lenkrad gesteuert werden, was dem Spieler noch mehr Realitätsnähe und Feingefühl hinterm Steuer vermittelt. In *Forza 4*, *5* und *Horizon 2* wurde zudem Microsofts Bewegungs- und Spracherkennung Kinect unterstützt.

Mehr als nur Serie!

Freude am Fahren und Liebe zum Detail ziehen sich wie ein roter Faden durch sämtliche Serienvertreter. Die Autoauswahl, die kaum Wünsche offen lässt, deren digitale Abbilder und enorme Tuning- und Personalisierungsmöglichkeiten sind an sich beeindruckend, Forzavista, der Fotomodus und die Community-Features geben den Spielern zudem die Möglichkeit, ihre Ideen und Erfahrungen unkompliziert auszutauschen. In *Motorsport 4*, *5* und *6* steht zudem

die alte Besetzung von *Top Gear* als Testimonial zur Verfügung – als Sprecher liefern Clarkson (nicht mehr in Teil 6), May und Hammond Infos zu Rennserien und Events sowie zu den Fahrzeugen des ersten Autovista-Modus. Auch die Teststrecke der (einst) beliebtesten Autosendung der Welt kann in verschiedenen Rennen befahren werden. So geht es weiter – *Forza* hat viel über die Serienausstattung hinaus zu bieten, auch die teils kostenpflichtigen DLCs sprechen den Geschmack vieler Autonarren an. So kann neben vielen weiteren Inhalten etwa ein Porsche-Pack mit vielen legendären Flitzern aus Zuffenhausen zugekauft werden, ein DLC passend zur aktuellen NASCAR-Saison oder ein Bundle mit *Fast & Furious*- oder *Hot Wheels*-Fahrzeugen. Der stets wachsende Umfang, die im Laufe der Jahre stets zunehmende Detailtreue und die vielseitigen Möglichkeiten, seine Fahrzeuge zu inszenieren und zu teilen, gehen über die Standardausstattung aktueller Rennspiele hinaus und tragen zum mittlerweile ein Jahrzehnt anhaltenden Erfolg der Reihe bei.

Weiterhin faszinierend

Mit *Forza Horizon 3* steht derzeit bereits ein neues *Forza* am Start, doch gerade angesichts der verbesserten Xbox One und des aktuellen Trends hin zu Virtual Reality träumt man derzeit schon von der Zukunft. Noch mehr Umfang, noch schönere Fahrzeuge, 4K-Auflösung, VR-Support, frische Features, atemberaubende Technik und interessante Inhalte und Kooperationen – beispielsweise mit BBC (*Top Gear*) oder Amazon (*The Grand Tour*). Verständlicherweise liegt der Fokus der Spieler und Medien aktuell auf dem brandneuen *Forza Horizon 3*, doch wird all dies in der Zukunft der *Forza*-Reihe eine Rolle spielen, damit man bei Turn 10 auch weiterhin ganz vorne im hart umkämpften Genre mitfährt. Und bei dieser beeindruckenden Historie der *Forza*-Rennspiele ist davon wohl auszugehen. (TE)

Neben zahlreichen Renn- und Sportwagen sind auch viele Klassiker wie der **unbezahlbare Ferrari 250 California** im Spiel enthalten.

Forza Motorsport 6, Xbox One

HISTORIA FORZA

Fortsetzung

FORZA HORIZON

2012

Xbox 360



FORZA HORIZON 2

2014

Xbox One/Xbox 360



FORZA HORIZON 3

2016

Xbox One/PC





XCOM 2

Technische Probleme der Konsolenadaption schaffen es nicht, die einmalige Sogwirkung des Anti-Aliens-Feldzugs zu zerstören.

Vor diesem Test hatten wir – das müssen wir zugeben – ein bisschen Bammel. Denn *XCOM 2* kennen wir auswendig. Die PC-Version des Taktik-Knallers lief bei uns seit Februar dieses Jahres rauf und runter. Wie sollten wir uns angesichts solch einer Übersättigung mit actionreich inszenierter Zug-um-Zug-Action noch motivieren, einen weiteren Anlauf mit der Xbox-One-Version zu wagen? Doch alle Ängste waren unbegründet: *XCOM 2* fühlt sich auch beim vierten Mal noch wunderbar frisch an und hat uns schnell wieder gefesselt. Auch wenn Auftragsentwickler The Workshop dem exzellenten Taktikspiel beim Sprung auf die Konsole so einige neue Macken mit auf den Weg gegeben hat.

Haken und Ösen

Obwohl The Workshop die Qualität der Texturen im Vergleich zur sieben Monate alten PC-Fassung zurückgeschraubt hat, sind die üblichen 30 Fps im Spielverlauf keineswegs garantiert. Immer wieder kommt es zu Slowdowns, etwa wenn das zerstörbare Terrain durch eine heftige Explosion umgemodelt wird. Darüber hinaus geraten die Ladezeiten im späteren Spielverlauf zur Geduldsprobe. Anfangs noch erträglich, können sie später mehrere Minuten dauern, während der wir tatenlos unseren Soldaten im Transportflugzeug beim Abspulen ih-

rer ewig gleichen Animationen zuschauen müssen. Zudem kam es während des Tests zu teils sekundenlangen Aussetzern im Missionsablauf, während der Soldaten die Ausführung eines Befehls aus unbekannten Gründen verzögerten. Spielerische Auswirkungen hat das nicht, doch die Wartezeiten belasten das Nervenkostüm des Spielers. Tipp: Verwendet die Option „Schnellmodus aktivieren“ im Menü, das sorgt für Linderung.

Starker Suchtfaktor

Alle Technik-Tücken sind schnell wieder vergessen, wenn *XCOM 2* nach einer packenden Einführungsmission so richtig loslegt und eine scheinbar nicht enden wollende Folge von fordernden Einsätzen entfesselt. Wie rundenbasierte Gefechte auf zufallsgenerierten Karten und strategische Planung auf einer Weltkarte und in der fliegenden Basis Avenger ineinandergreifen, das ist ganz



Bei Explosionen geht die Framerate gerne mal in die Knie.



Zum Release gibt es drei DLC-Pakete zu kaufen. **Shens letztes Geschenk** ist das beste Add-on und präsentiert euch einen Robo-Helfer.

große Klasse. Stets warten neue Forschungsprojekte, ein ums andere Mal lockt das Spiel mit Belohnungen und droht Strafen an, wenn wir zu langsam agieren oder Einsätze auslassen. Unsere Soldaten werden mit der Zeit immer mächtiger und die Avenger rüsten wir mit verdienten Credits weiter auf. Schließlich stehen gut gepanzerte Krieger mit Laser- und Plasmaknarren auf dem Feld; es sind die Überlebenden einer teils brutalen Feuerprobe, bei der *XCOM 2* einen besonders zu Beginn mit einem gewaltigen Hindernis nach dem anderen konfrontiert. Die unterschiedlichen, abwechslungsreichen Alien-Typen fordern dabei auch gewiefte Taktiker und das zeitlose Rundenprinzip macht langfristig Spaß, selbst wenn man während der rund 40 Stunden langen Kampagnen so manchen Missionstyp zu oft vorgesetzt bekommt.

Rundenlimits verschärfen den Schwierigkeitsgrad auf allen vier Stufen noch – im Ironman-Modus mit nur einem Spielstand will jeder einzelne Schritt wohlüberlegt sein. Als frustrierend oder stressig empfanden wir diese Zeitlimits nicht – stattdessen passen sie zur Rebellen-

thematik des Spiels. Achtung: Mit Trefferchancen und einem neuen Ausweichwert für Soldaten wie Gegner setzt *XCOM 2* auf den Zufallsfaktor, um seinen taktischen Schlachten mehr Würze zu verleihen. Das mag so manch einen aufregen, der von sogenannten „Random Number Generators“ (RNG) die Schnauze voll hat. Beim Test empfanden wir die Ungewissheit, ob ein Schuss mit 82%iger Wahrscheinlichkeit ins Ziel trifft oder doch danebengeht, aber stets als willkommenen Nervenkitzel. Unser Rat: Nicht ärgern, sondern sich auch mal mit den (nahezu unvermeidlichen) Toden der eigenen Soldaten arrangieren, statt die komplette Kampagne perfekt abschließen zu wollen! Dank der sehr guten Steuerung gibt es zumindest bei der Kontrolle eurer Spezialkräfte keinen Anlass zu Frust, denn The Workshop hat das Gamepad-Layout des Vorgängers *XCOM: Enemy Unknown* nahezu unverändert übernommen. Dadurch lässt sich der Kampf gegen außerirdische Invasoren sehr angenehm steuern. Wahlweise auch im Mehrspielermodus, der mit kurzen 1vs1-Gefechten aber mehr ein Anhängsel für die Solo-Kampagne ist. (PB)



Die **Weltkarte** ist grafisch schön, hier wählt ihr den nächsten Einsatzort aus oder sammelt Ressourcen ein.

MEINE MEINUNG

PETER BATHGE



Kollege Kegel ist – das muss man in aller Deutlichkeit sagen – ein *XCOM*-Junkie. Ben hat auch *XCOM 2* schon sieben (oder waren es acht?) Mal durchgespielt – am PC. Da dürften in Kürze noch ein paar Durchläufe dazukommen, jetzt wo es das aktuell beste Taktikspiel mit Rundenkämpfen endlich auch für die Xbox One gibt. Das unverwundliche Spielprinzip macht am Fernseher jede Menge Spaß, die präzise Steuerung und die durch feine Kamerafahrten eingefangene Gefechtsatmosphäre halten mich für Stunden am Stück bei der Stange. In Verbindung mit dem brillanten Aufbau-part an Bord der Avenger ein nahezu perfektes Spiel! Nur zwei Makel hat die Konsolenfassung. Erstens gibt es anders als am PC keine nützlichen Mods aus der Community. Und zweitens hat die B-Mannschaft von The Workshop Schindluder mit der Technik getrieben. Dass Original-Entwickler Firaxis mit dem Port offenbar wenig am Hut hatte, macht mir aber paradoxerweise Hoffnung. Darauf, dass bald wie beim Vorgänger ein großes Add-on erscheint. Kollege Kegel würde es freuen.

XCOM 2

USK Ab 16 Jahren
Termin 30. September 2016
Preis ca. € 50,-
Genre Runden-Taktik



Hersteller 2K Games
Entwickler Firaxis/The Workshop
Spieler 1-2
Sprache Deutsch

- Sensationell eingängige, hervorragend präsentierte Rundengefechte
- Hoher Anspruch mit vier Schwierigkeitsgraden
- Extrem motivierender Basis-Part
- Viele Detail-Verbesserungen gegenüber Teil 1
- Tolle Science-Fiction-Atmosphäre
- Gute Gamepad-Steuerung
- Sehr lange Ladezeiten
- Technik mit Stockfehlern
- Einige Systeme (RNG-Faktor, Zuglimits) können Anfänger frustrieren.

Grafik	77%
Sound	86%
Gameplay	94%
Dauerspaß	91%
Multiplayer	65%

FAZIT

Gnadenlos gute Gefechte, motivierende Suchtspirale: Firaxis neue Alien-Hatz ist schlichtweg das beste Taktikspiel, das es momentan für Geld zu kaufen gibt. Nur die Abstriche bei der Technik hätten nicht sein müssen. Wer hat diese elendig langen Ladezeiten bewilligt?

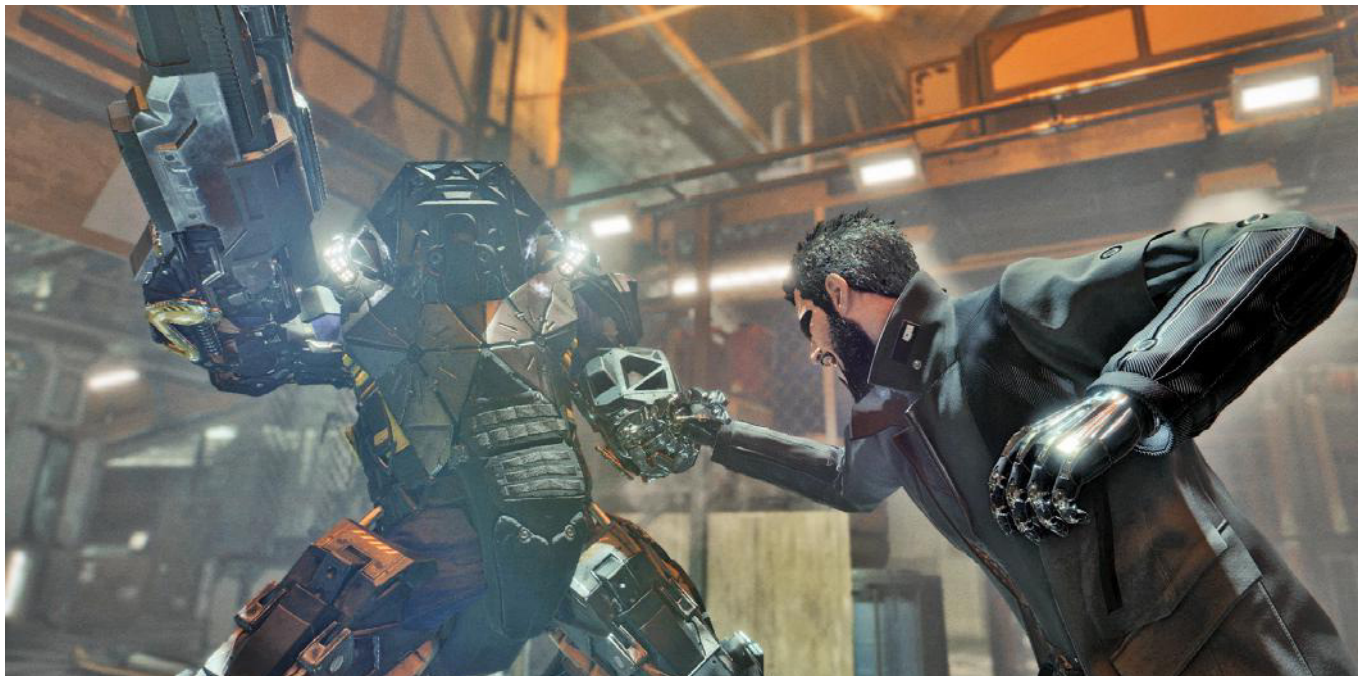
➤ **SEHR GUT**

88%

Alternative

Skulls of the Shogun

Wertung: 83%



DEUS EX: MANKIND DIVIDED

Adam Jensens neues Abenteuer bietet 30 Stunden feinste Unterhaltung – doch das dicke Ende kommt zum Schluss.

Den eigenen Weg zum Ziel finden – das ist seit jeher eine Kerndisziplin der *Deus Ex*-Serie. *Mankind Divided* bietet so viele Pfade wie kaum ein zweites Spiel. Im Wortsinn: Die Levels sind riesig. Prag, die einzige Metropole im Spiel, ist in zwei Areale, sogenannte Hubs aufgeteilt. Sie bestehen aus gut zwei Dutzend Straßenzügen. Mobilität wird großgeschrieben. Stets führt mehr als ein Weg zum Ziel, um unterschiedliche Ausbauvarianten eures Rollenspiel-typisch verbesserten Charakters zu unterstützen.

Schleichen, schießen? Egal!

Mit seinem Fokus auf Charakterausbau, Erkundung und Gespräche ist *Mankind Divided* weiterhin tief im Rollenspiel-Genre verwurzelt. Wer will, kann Adam Jensens Reise jedoch wie einen Ego-Shooter spielen. Die Waffen fühlen sich glaubwürdiger an als im Vorgänger, das Treffer-Feedback passt dank realistisch zusammensackender Soldaten. Hierbei macht auch die Gegner-KI einen sehr guten Eindruck; Feinde verchanzen sich, umkreisen den Spieler und werfen Granaten. Als Schleicher habt ihr dagegen deutlich leichteres Spiel und könnt die treudoof um die Ecken tapsenden Widersacher einen nach dem anderen ausschalten. Indes: Das in *Human Revolution* zugunsten von Schleichern und Pazifisten ausgelegte Balancing belohnt dieses Mal auch rabiate Rambo-Spieler mit einer vergleichbaren Menge an Erfahrungspunkten.

Die komplette Kampagne lässt sich jedoch beenden, ohne auch nur einen Polygon-Menschen zu töten. Selbst der einzige Bossgegner muss nicht über den Jordan befördert werden. Dabei helfen nicht-tödliche Knarren wie das Betäubungsgewehr, aber auch neue Augmentierungen. Die dafür nötigen Praxispunkte gibt es in schöner Regelmäßigkeit, das Erfüllen von Haupt- und Nebenquests häuft ebenso Erfahrung an wie das Entdecken versteckter Orte. Nervig: Obwohl ihr das Inventar in mehreren Aufbaustufen erweitern könnt, platzt das chronisch zu kleine

Inventar bald aus allen Nähten. Wer alles erkunden will, ist mindestens 30 Stunden beschäftigt. Wollt ihr wie ein Geist durch die Levels gleiten, ohne jemals den Alarm auszulösen, dürft ihr darauf noch einige Stunden draufschlagen. Wer dagegen nur der Hauptgeschichte folgt, sieht das Ende in etwa der Hälfte der Zeit. Zumindest auf dem mittleren der drei Schwierigkeitsgrade. Nach dem erstmaligen Durchspielen kommt noch ein vierter Modus mit Permadeath und ohne Neu-Laden-Option dazu. Außerdem wird dann das New Game+ freigeschaltet.



Ziemlich verschlossen dieser Adam – in der deutschen Übersetzung hapert es stellenweise an **realistischen Lippenbewegungen**.



Mit der **Tesla-Augmentierung** markiert ihr bis zu vier Ziele, die danach unter Strom gesetzt werden.



Lass uns Freunde sein: Mit der richtigen Augmentierung überzeugt ihr **Gesprächspartner** vom eigenen Standpunkt.

Der optionale Breach-Modus bietet außerdem separate Mini-Levels an, bei dem ihr ohne Story und Dialoge kurze Schleich- und Kampfeinsätze im virtuellen Cyberspace absolviert. Das ist kurzzeitig amüsant, doch auf Dauer fehlt das gewisse Etwas. Zudem gibt's einen prominent platzierten Item-Shop, mit dem ihr euch Vorteile gegenüber der KI erkaufen könnt. Doppelt ärgerlich: Auch für die Kampagne stehen Echtgeld-Transaktionen zur Verfügung, gegen eure Euros wandern Credits und Praxispunkte auf Adam Jensens Konto. Immerhin: Diese Erleichterungen haben wir beim Spielen nie benötigt.

Unvermutete Schwäche

Die Hintergrundgeschichte fängt spannend an: Doppelagent Jensen misstraut seinen eigenen Kollegen und muss gleichzeitig mit der Anti-Augmentierung-Stimmung in Prag zurechtkommen. Als dann auch noch Fragen zur Natur von Jensens eigenen Augs auftauchen, scheint die Geschichte so richtig loszulegen. Doch es kommt anders. Charaktere werden eingeführt, die einem zum größten Teil genau wie der distanzierte Jensen nie recht ans Herz wachsen. Ihre Motive werden unzureichend erklärt, die Auflösung

mancher Handlungsstränge ist ungenügend. Der Bösewicht besitzt kaum Charisma und das letzte Gefecht fühlt sich eher wie der Auftakt zum dritten Akt an als wie ein Schlusspunkt. Kein Wunder: Wie eine Szene nach den Credits verrät, ist *Mankind Divided* der Mittelteil einer Trilogie. Eidos Montreal hat das Ende auch zugunsten möglicher DLCs bewusst offen gestaltet, musste dafür aber allem Anschein nach Teile der Erzählung auslagern. So sind wir am Ende genauso schlau wie zu Beginn. Das ist uns nach fünf Jahren Wartezeit viel zu wenig!

Was bleibt, ist ein mechanisch ausgereifter Nachfolger zu einem der Action-Rollenspiel-Hits 2011. Technische Verbesserungen sind offensichtlich, auf der Xbox One läuft *Mankind Divided* flüssig und sieht nur unwesentlich schlechter aus als die PC-Version. Prag wirkt teils spektakulär, besonders nachts. Die Gesichter mancher sekundärer Figuren und Lippenanimationen weisen aber weiterhin große Mängel auf. Das fantastische Leveldesign dürfte Fans der *Deus Ex*-Serie dagegen nicht enttäuschen. Schade nur, dass die hohe spielerische Qualität nicht auch mit einer durchgängig grandiosen Story garniert wurde. **(PB)**

MEINE MEINUNG

PETER BATHGE



Es ist schon eine Krux mit diesem *Deus Ex: Mankind Divided*! Eidos Montreal hat dank neuer Engine und vielen Verbesserungen ein ungemein unterhaltsames Spiel veröffentlicht, welches grundsätzlich das Zeug zu einem modernen Klassiker hat. Das Leveldesign gehört für mich zum Besten überhaupt. Es ist einfach irre, wie oft ich in meinen 30 Stunden mit dem Spiel im Nachgang noch auf eine versteckte Route oder einen zuerst übersehenen Pfad zu einem geheimen Gegenstandslager gestoßen bin. Als kybernetischer Superschleicher durch die Levels hasten, das macht sogar mehr Spaß als im Vorgänger. Auch dass man *Deus Ex: Mankind Divided* auf Wunsch wie einen Ego-Shooter spielen kann, ohne dass einem reihenweise XP durch die Lappen gehen, trägt zur hohen Qualität bei. Umso mehr schmerzt, dass die Konsequenzen meiner Entscheidungen vernachlässigbar sind und mich die Entwickler für die wirklich spannenden Fragen auf DLCs und *Deus Ex 5* verströmen. Ohne befriedigende Auflösung bleibt ein übler Nachgeschmack.

DEUS EX: MANKIND DIVIDED

USK Ab 18 Jahren
Termin 23. August 2016
Preis ca. € 60,-
Genre Action-Rollenspiel



Hersteller Square Enix
Entwickler Eidos Montreal
Spieler 1
Sprache Deutsch

- Wahnsinnig detaillierte, große Levels
- Nahezu perfekter Mix aus Schleichen, Schießen und Erkunden
- Etliche Routen zum Ziel
- Sehr dichte Atmosphäre
- Coole (neue) Augmentierungen
- Stark verbesserte Schießereien
- Kaum sympathische Figuren
- Item-Shop für Kampagne und Breach-Modus
- Entscheidungen ohne große Folgen
- Story-Finale ohne Auflösung

Grafik	80%
Sound	86%
Gameplay	90%
Dauerspaß	85%
Multiplayer	n.v.

FAZIT

Das neue *Deus Ex* ist ein (fast) perfekter Trip in eine stimmungsvolle Cyberpunk-Zukunft – wenn da nur nicht die Sache mit dem schwachen Story-Ende wäre. So bleibt nur das Warten auf den schon beschlossenen Nachfolger.

➤ **SEHR GUT**

85%

Alternative

Dishonored: Die Maske des Zorns

Wertung: 88%



RECORE

Im Kern von *Recore* finden sich ein paar gute Ideen, aber auch viele Teile, die man lieber hätte austauschen sollen.

Der Look erinnert an *Wall-E*, gemischt mit einem Schuss *Star Wars*, dazu kommt viel 90er-Jahre-Platformer-Flair: *Recore* fühlt sich an, als stamme es aus einer anderen Zeit, und das liegt nicht nur an der angestaubten Optik. In Metroidvania-Manier erweitert man die in Gebiete eingeteilte Spielwelt, indem man im Verlauf des Abenteuers erlernte Fähigkeiten einsetzt; wo zuvor ein Felsen den Weg versperrte, tut sich nach dem Zerschmettern ein Höhleneingang auf. Dort findet man wiederum Erweiterungen für die Lebensenergie der Heldin, neue Teile für die Corebot genannten Begleiter und die seltenen prismatischen Kerne, die als Schlüssel dienen. Die glitzernden Kugeln werden ungeniert genutzt, um das Spiel in die Länge zu ziehen: An mehreren

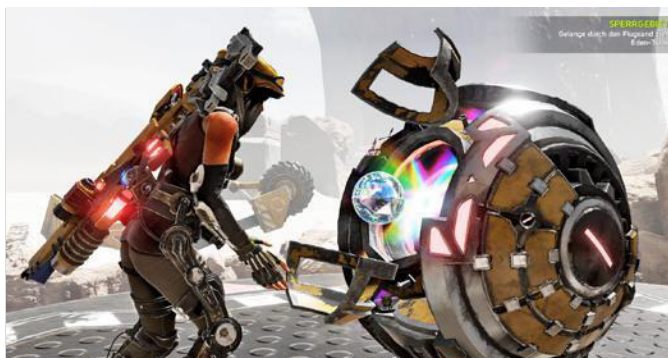
Stellen der Story setzt *Recore* willkürliche Schranken, zwingt euch zur Umkehr und Kernsammelerei, bevor ihr weitermachen dürft. Das nimmt der ohnehin wenig mitreißenden Geschichte den Wind aus den Segeln.

Dabei klingt die Prämisse gar nicht so uninteressant – auf der Suche nach einer neuen Heimat haben die Menschen den Planeten Neu Eden entdeckt. Durch Terraforming soll dieser von einer lebensfeindlichen, verstrahlten Wüste in ein Paradies verwandelt werden. Bis es so weit ist, schlummert die Raumflotte im Orbit, während ausgewählte Abgesandte die Maschinen auf Neu Eden warten. Heldin Joule ist auf dem Planeten stationiert, als treuer Begleiter fungiert Corebot Mack. Doch aus irgendeinem Grund arbeiten die Terraformer nicht mehr, als die junge Heldin aus dem geplanten Kälteschlaf erwacht – und wieso kommen keine Signale mehr aus der Umlaufbahn? Wegen der zerstückelten Erzählweise anhand von in der Umwelt versteckter Audiodateien, den Vollbremsungen beim Storyverlauf und dem Fokus auf einem lang-

weiligen Bösewicht kann *Recore* das Potenzial dieser vielleicht nicht einzigartigen, aber doch interessanten Hintergrundgeschichte nicht ausschöpfen.

Hund, Spinne, Affe

Heldin Joule ist zwar dank Gewehr und Schubdüsen an den Sohlen wehrhaft und flink, aber ohne ihre Roboterbegleiter wäre sie in der gefährlichen Umgebung aufgeschmissen. Hund Mack ist der erste von drei Corebots, zwei weitere lernt sie im Verlauf des Abenteuers auf Neu Eden kennen. Die mechanischen Gefährten helfen beim Kampf und der Erkundung der Landschaft, Spinnenbot Seth etwa krabbelt mit Joule im Schlepptau Schienen entlang, Kampfbot Duncan aktiviert Schalter. Später darf Joule die Kerne ihrer Freunde in neue Hüllen setzen, etwa in die eines fliegenden Bots, mit dessen Hilfe sie sodann über Abgründe gleitet. Blöd nur, wenn man an eine Stelle gelangt, für deren Bewältigung man einen speziellen Begleiter benötigt. Maximal zwei Roboter kann man gleichzeitig mitnehmen, tatsächlich anwesend ist aber nur ein Exemplar. Getauscht wird per Tastendruck. Um die Kerne in andere Hüllen zu setzen, muss man zwangsweise in Joules Basis zurückkehren. Dort erforscht man an der Werkbank Verbesserungen für Seth, Duncan und Mack und optimiert deren Werte. Dazu nutzt man die von besiegten Bots gestohlenen Kerne. Wirklich nötig ist das nicht, keiner



Die glitzernden prismatischen Kerne sind **wichtige Sammelobjekte**.

MEINE MEINUNG KATHARINA REUSS

Was anfangs motiviert, wird rasch zu Arbeit. Wahnsinn, das „echte“ Ende des Abenteuers hinter einem Grind- und Sammelmarathon sowie einem Turm voller Herausforderungen zu verstecken, der im Vergleich zum Schwierigkeitsgrad der zahmen restlichen Dungeons wie eine Folterkammer wirkt. Der Drang, die Spielzeit irgendwie strecken zu wollen, scheint bei den Entwicklern groß gewesen zu sein. Die anscheinend überhastete Fertigstellung von *Recore* geht aber nicht nur auf Kosten des reinen Spielspaßes, auch die Story bekommt nicht die Aufmerksamkeit, die sie verdient, und wenn sich dazu auch noch Bugs und Abstürze gesellen, kann man den Titel höchstens denen empfehlen, die sich extrem nach einem Vertreter des einst so beliebten 3D-Platformer-Genres sehnen. Übrigens ist zu beachten: Wer *Recore* herunterlädt, kann mit dem Code auch auf dem Rechner spielen – Windows 10 vorausgesetzt. Spielstände und Fortschritte werden einfach übertragen. Mit den Disc-Versionen des Spiels funktioniert das jedoch nicht.



Die freundlich-fröhliche Joule ist sympathisch, auch **die Bots haben viel Persönlichkeit.**

der Roboter lernt jemals neue Fertigkeiten hinzu und die leichte Erhöhung der Werte wie Stärke und Energie wirkt sich nicht spürbar in Auseinandersetzungen aus.

Blau, gelb, rot, weiß

Abgerundet wird die Mischung aus Geschicklichkeits- und Rätselpassagen durch Schießereien. Für einen Hauch Taktik sorgt die Farbcodierung der Bots. Joules Gewehr verschießt, wenn man alle Erweiterungen der Knarre gefunden hat, vier Arten von Munition: gelb, rot, blau und weiß. Wenn Munitions- und Gegnerfarbe übereinstimmen, verursacht Joule Bonusschaden und das Ziel wird eventuell betäubt. Bei den Begleiter-Corebots entscheidet die Hüllenfarbe über die Angriffsart. Vertieft wird diese Idee jedoch nie, Farbmischungen sind nicht möglich und durch die mittelmäßige Gegnervielfalt und -KI verlieren die Gefechte rasch ihren Reiz. Nach den Kämpfen macht sich zudem ein weiterer, nerviger Designfehler bemerkbar: Besiegte Gegner lassen Crafting-Gegenstände fallen, die man benötigt, um die Hüllen der eigenen Corebots zu verbessern.

Statt dass die Ersatzteile automatisch am Ende der Auseinandersetzung in Joules Inventar wandern, muss man zum Einsammeln über jedes einzelne Objekt drüberlaufen – und meistens wird der Kram durch explodierende Feinde auch noch in der Gegend verstreut.

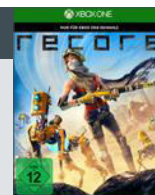
Recore hat mit den Corebots, dem Farbgewehr und dem Setting durchaus interessante Komponenten zu bieten, deren Potenzial wird jedoch nie ausgeschöpft. Es entsteht der Eindruck, dass dem Spiel mindestens ein halbes Jahr Entwicklungszeit fehlt. Dieses hätte man nutzen können, um kreativere Dungeons einzubinden. In allen Verlieren gibt es die gleichen drei Bonusziele: Erreicht den Ausgang vor Ablauf des Zeitlimits, bedient alle Schalter und findet den Schlüssel. Das unsägliche letzte Dungeon, bei dem sich Gegnerwellen in kahlen Arenen mit Platforming-Einlagen in einem riesigen, leeren Raum abwechseln, ist ein denkbar schlechtes Ende für ein Spiel, das so verheißungsvoll und unterhaltsam begonnen hat. Zu all dem kommt die schlichte Optik mit schwachen Texturen und leichter Unschärfe sowie lange Ladezeiten. (KR)



Die **Panoramen auf dem Wüstenplaneten** sind teilweise sehr schön anzusehen.

RECORE

USK Ab 12 Jahren
Termin 16. September 2016
Preis ca. € 40,-
Genre Action-Adventure



Hersteller Microsoft
Entwickler Comcept/Armature Studios
Spieler 1
Sprache Deutsch

- Interessante Prämisse und sympathische Heldin
- Unterhaltsames Platforming
- Metroidvania-Prinzip motiviert
- Shooterabschnitte mit einem Hauch Taktik
- Gute Mischung
- Eingängige Musikuntermalung
- Angestaubte Optik
- Story wird mies präsentiert
- Zwang zum Sammeln der prismatischen Kerne nervt
- Zu wenige Gegnerarten
- Umständliches Bot-Wechsels

Grafik	70%
Sound	75%
Gameplay	60%
Dauerspaß	60%
Multiplayer	n.v.

FAZIT

Recore bietet nette Ideen, eine sympathische Heldengruppe und eine interessante Prämisse. Die Ausführung des Wüstenabenteuers lässt jedoch zu wünschen übrig, auch wenn das Metroidvania-Prinzip motiviert.

► **BEFRIEDIGEND**

64%

Alternative

Mirror's Edge: Catalyst

Wertung: 85%



FIFA 17

Europa League statt Königsklasse – EAs Gelddruckmaschine leistet sich einige ungewohnte Schwächen in der Offensivabteilung.

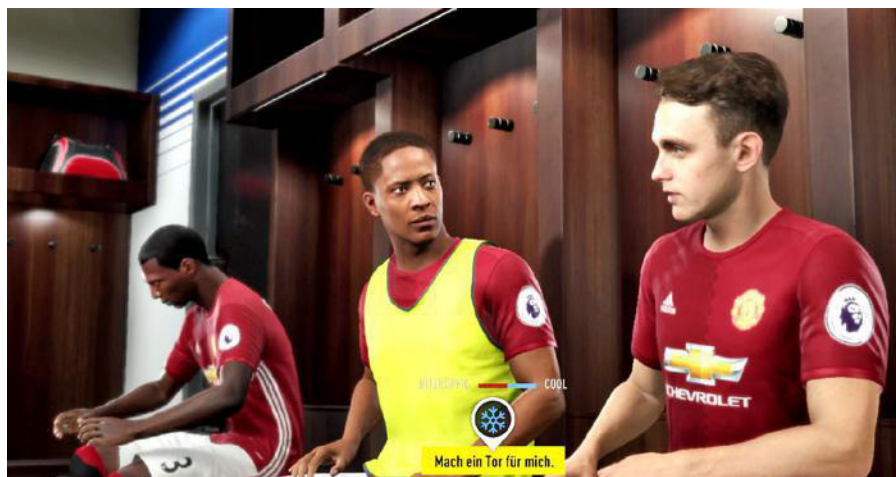
Während der große Konkurrent *Pro Evolution Soccer* sich dieses Jahr mal wieder auf Verbesserungen am Gameplay konzentrierte, befeuerte EA die Werbemaschinerie hauptsächlich mit den Stichpunkten Story-Modus und Frostbite-Engine. Vor allem die neue Grafik-Engine, die auch bei der *Battlefield*-Serie zum Einsatz kommt und dort für eine Prachtoptik sorgt, ließ Fans vorab das Wasser im Mund zusammenlaufen. Nach weit über 30 Stunden mit *FIFA 17* lässt sich jedoch sagen, dass sich die Entwickler von EA Canada doch besser auf das Wesentliche konzentriert hätten, denn was zählt, ist schließlich aufm Platz und hier lässt der Titel Federn.

Mehr Details, mehr Kitsch

Doch widmen wir uns zunächst den beiden großen Neuerungen. Die Frostbite-Engine steht *FIFA 17* wirklich gut und sorgt für mehr Details und einfach mehr Feinheiten an den Spielermodellen. Ein technisches Wunderwerk sollte man sich dennoch nicht erwarten. Während Stars wie Ronaldo oder Griezmann richtig toll aussehen, sind Normalo-Kicker wie Stindl oder Dahoud immer noch recht grobschlächtig modelliert. Auch der Story-Modus namens *The Journey* ist mehr netter Bonus als heiliger Gral des Sportspiel-Genres.

Hier übernehmen wir die Rolle des 17-jährigen Alex Hunter, der zusammen mit seinem Kumpel Gaz von einem Premier-League-Club unter Vertrag genommen wird. In der Geschichte durchlaufen wir alle Höhen und Tiefen eines Jungprofis, die Zwischensequenzen sind super vertont und von den engagierten Schauspielern auch gut gespielt. Die Story trägt aber teilweise zu dick auf, sodass es manchmal ein wenig kitschig wird.

Unterhaltsam ist die Story von Hunter aber allemal. Nervig ist allerdings, dass oftmals das Tempo arg herausgenommen wird und man Training an Training und Spiel an Spiel reiht, bis endlich wieder eine Cutscene kommt, welche die Geschichte weitererzählt. Schön ist allerdings, dass wir ganz nach Vorliebe vor jedem Spiel auswählen dürfen, ob wir mit Hunter alleine oder mit der gesamten Mannschaft spielen. Die angekündigten Neue-



Im Story-Modus *The Journey* spielen wir den Jungprofis Alex Hunter. Die Geschichte ist ein wenig kitschig, aber unterhaltsam.



Das **Spiel über die Flügel** ist im Vergleich zum Vorgänger schlechter geworden. Flanken sind meist zu lasch oder zu unpräzise.



Eckball- und Strafstoß-Steuerung wurden überarbeitet und sorgen mit kleinen Kniffen für **mehr Varianz** bei den Standards.

rungen im Karrieremodus sind allerdings eine Farce. Man darf jetzt zwar einen Avatar für seinen Trainer auswählen und muss spezielle Vorgaben des Vorstandes erfüllen, ansonsten hat sich aber gar nichts geändert.

„Warum lauft ihr nicht mit?!“

Auf dem Platz selbst macht *FIFA 17* zwei Schritte nach vorn und drei zurück. Positiv sind auf jeden Fall die angepassten Standardsituationen. Bei Eckbällen darf man nun präziser die Richtung sowie die Stärke des getretenen Balles bestimmen. Zusammen mit den immer noch anwählbaren Optionen aus dem Vorgänger ergibt sich so ein nie dagewesener Variantenreichtum. Auch bei den Strafstoßen kann man nun Anlauf, Richtung und Schussstärke besser bestimmen. Zunächst ist die Steuerung etwas ungewohnt, da ihr mit dem linken Stick anlauft und die Richtung des Balles steuert, aber bald schon will man diese Möglichkeit nicht mehr missen. Zudem darf man während des Spiels nun den Ball per gedrückter L2-Taste abschirmen. Eine gute Neuerung. Ansonsten wurden aber einige Gameplay-Elemente

geradezu verschlimmbessert. Das Spiel über die Flügel ist beispielsweise noch unpräziser und schwächer als im Vorgänger, wodurch man bald schon von Flanken absieht und sich *FIFA 17* eines wichtigen Spielelementes beraubt. Auch die Torraumsszenen ähneln sich oftmals wie ein Ei dem anderen. Hier hat *PES* klar die Nase vorn. Zudem hat die KI immer wieder nervige Aussetzer. Zwar wurde die Raumaufteilung verbessert, sodass sich die Spieler cleverer positionieren, aber es herrscht einfach zu wenig Bewegung. Gerade im Angriffsspiel versuchen sich die Kollegen oftmals gar nicht freizulaufen, nutzen keine Schnittstellen, bleiben gar stehen oder verstecken sich quasi hinter dem Gegenspieler. Viel zu oft starteten wir einen Konter, der dann im Sande verlief, weil keiner unserer Kollegen mitlief. Während bei *PES* immer Bewegung und Positionskampf zu sehen ist, erinnert *FIFA 17* in manchen Momenten beinahe an Tipp-Kick. Das gilt aber auch für die KI-Mannschaften, wo die ballführenden Spieler hin- und her dribbeln, weil sie keine Anspielstation haben. Hier muss dringend nachgepatcht werden. (CD)

MEINE MEINUNG **CHRISTIAN DÖRRE**

FIFA 17 ist sicherlich immer noch ein gutes Spiel, aber trotzdem für mich eine kleine Enttäuschung. Statt sich wie die Konkurrenz kontinuierlich auf dem Platz zu verbessern, preist man lieber die neue Engine und den Story-Modus an. Die können einige grobe Gameplay-Fehler aber eben nicht ausbügeln, denn was nützen neue Features, wenn die Spielbarkeit sich verschlechtert? Letztes Jahr war man spielerisch auf einem sehr guten Weg. Statt diesen weiterzugehen, wurden Zweikämpfe, Flügelspiel und KI aber klar verschlechtert. Das ist mir unbegreiflich. Das Flügelspiel war seit jeher eine Schwäche der Serie. Statt daran richtig zu arbeiten, wurde es regelrecht verschlimmbessert. Und auch die sehr guten Laufwege aus dem Vorjahr hat man irgendwie kaputtgemacht. Trotz der ganzen Lizenzen, der neuen Engine, dem Story-Modus und der guten Präsentation hechtelt *FIFA* in diesem Jahr *PES* hinterher. Schade, ich hätte mir eigentlich einen ausgeglichenen Zweikampf an der Spitze gewünscht.



FIFA 17

USK Ab 0 Jahren
Termin 29. September 2016
Preis ca. € 60,-
Genre Sportspiel



Hersteller Electronic Arts
Entwickler EA Canada
Spieler 1-22
Sprache Deutsch

- Detailreiche Optik dank Frostbite Engine
- Tolle Präsentation, Unmenge an Lizenzen
- Gutes Stellungsspiel der Defensive
- Gelungene Neuerungen bei Eck- und Strafstoßen
- Gedrosseltes Tempo beim Spielablauf
- Toll inszenierter, unterhaltsamer Story-Modus, ...
- ... der teilweise aber etwas zu kitschig ist
- Aufgesetzte Neuerungen im Karrieremodus
- Schwaches Flügelspiel
- Teils katastrophale Torwartfehler
- Grobe KI-Aussetzer in der Offensivbewegung

Grafik	87%
Sound	88%
Gameplay	78%
Dauerspaß	86%
Multiplayer	86%

FAZIT

Toll präsentierte Fußballsimulation mit unterhaltsamem Story-Modus und jeder Menge Lizenzen, aber auch sehr holpriger KI und weiteren nervigen kleinen Gameplay-Schwächen, die hoffentlich per Patch verbessert werden.

»GUT

83%

Alternative

Pro Evolution Soccer 2017

Wertung: 89%



PES 2017

Das Konami-Motto lautet diesmal: Die Wahrheit liegt auf'm Platz.

So paradox das klingen mag, aber es sind die unsauberen Aktionen, die unpräzisen Pässe oder die misslungenen Schüsse, die *PES 2017* besser machen als den Vorgänger. Weil es realistisch ist, wenn man unter Bedrängnis, bei mäßigem Timing und/oder mit überschaubaren Skills keine perfekte Aktion ausführt. Viele Faktoren spielen eine Rolle, doch dank der tollen, verzögerungsfreien Steuerung hat man es buchstäblich selbst in der Hand, es nach und nach besser zu machen. Übersteiger, Sidesteps oder andere Tricks mit dem rechten Stick sind keine Kabinnettstückchen für die Galerie, sondern lassen sich flüssig und sinnvoll ins Angriffsspiel integrieren.

Die gegnerische Verteidigung agiert kompakter als im Vorjahr, die Viererkette steht eng vor dem Strafraum und verschiebt gut. Wirkliche KI-Bugs haben wir nicht erlebt, gegen den Computer fällt es aber etwas zu leicht, eine Führung zu verteidigen – in der Realität würde eine knapp in Rückstand liegende Mannschaft offensiver spielen, als sie es in *PES 2017* macht.

Taktikfuchs Guardiola lässt grüßen

Man hat jetzt – wie es im modernen Fußball nun mal an der Tagesordnung ist – viele Möglichkeiten, auf veränderte Spielsituationen zu reagieren oder für Überraschungsmomente zu sorgen. Per Knopfdruck könnt ihr die Offensiv/Defensiv-Ausrichtung verändern, zwischen drei vorher festgelegten Taktiken (4-5-1, 3-5-2 etc.) wechseln sowie festlegen, wie tief oder hoch eure Abwehr stehen soll.

Neu sind die sogenannten erweiterten Anweisungen, von denen ihr vier auf die Steuerkreuz-Tasten

legen und jederzeit – auch in Kombination – aktivieren könnt. Bringt das was? Auf jeden Fall! Wenn die gegnerische Abwehr wie ein Bollwerk steht, dann aktiviert „Offensive Außenverteidiger“ und knackt die Verteidigung über die Flügel. Bringen euch die präzisen, langen Bälle des Gegners zur Weißglut? Dann wählt „Druck auf die Aufbauspieler“ und sogleich werden diese automatisch von euren KI-Kameraden angelaufen, wenn sie den Ball bekommen. Das sind nur einige von zahlreichen Beispielen dafür, wie vielfältig eure taktischen Möglichkeiten sind. Natürlich hat alles auch eine Kehrseite, aber dass offensive Außenverteidiger bei schnellen Kontern hinten fehlen und dass ständiges Rauf- und Runtergerenne an der Linie müde Beine macht, versteht sich von selbst.

Schick mit Schönheitsfehlern

Grafisch macht *PES 2017* im Vergleich zum Vorgänger einen Sprung und sieht sehr gut aus. Buchstäblich jeder Grashalm wurde neu gerendert, Hunderte neue Animationen hinzugefügt. Vor allem Zweikämpfe und Torwart-Aktionen wirken authentischer als im letzten Jahr. Klasse sehen auch die Spieler aus, wobei die Haut nicht ganz so natürlich wirkt wie beim Konkurrenten **FIFA 17**. Das Licht-und-Schatten-Spiel bewegt sich auf hohem, aber ebenfalls nicht auf höch-



Borussia Dortmund ist eine von acht besonders originalgetreuen Mannschaften.



Gut zu sehen, wie die Verteidigung mit **dicht gestaffelter Viererkette** und den zwei Sechsern das Zentrum dicht macht.

tem Niveau wie beim EA-Sports-Titel. Und es gibt für unseren Geschmack immer noch zu viele Spieler, die man nur erkennt, wenn der Name da besteht.

Gewollt, aber nicht gekonnt

Im letzten Jahr gab es einen Wechsel auf dem Kommentatoren-Stuhl, Wolff Fuss (jetzt bei FIFA) wurde durch Marco Hagemann (bekannt von RTL und Eurosport) abgelöst, was leider ein großer Rückschritt war.

In PES 2017 klingt Hagemann zwar etwas natürlicher und engagierter, der Kommentar ist aber immer noch ein Schuss in den Ofen. Viel zu oft passen die Sprüche nicht zum Geschehen und wenn Co-Kommentator Hansi Küpper zu seinen Taktik-Analysen ausholt, dann erkennt man zwar den ambitionierten Ansatz der Entwickler, aber auch die schlechte Umsetzung. Das platte Geschwurbel ist zu ausschweifend und oft weiß man gar nicht, über welche der Mannschaften Küpper gerade referiert, da der Vereinsname selten genannt wird – sind doch die meisten Vereinsnamen im Spiel verfremdet.

Auch beim Zuschauer-Sound müsste Konami den nächsten Schritt machen. Klar freut man sich über bekannte Schlachtgesänge, aber der Ekstasegrad passt oft nicht. Ein 1:5-Ehrentreffer wird eben in der Realität nicht so laut bejubelt wie ein 2:1-Siegtreffer in der Nachspielzeit.

Mit Premium-Partnerschaften geht Konami neue Lizenz-Wege, rangiert aber trotzdem weit hinter FIFA. Acht Mannschaften sind in besonderem Maße vertreten, mit aktuellen Trikots und Symbolen, Gesichts-Scans der wichtigsten Spieler und einer besonders originalgetreuen Spielweise. Dazu zählen neben südamerikanischen Teams auch der FC Barcelona, der Liverpool FC sowie Borussia Dortmund. Ansonsten fehlen trotz Lizenzen der Champions League und der Europa League die meisten Teilnehmer-Mannschaften. Aus Deutschland sind neben dem BVB noch Schalke 04 und Bayer Leverkusen im Spiel. Abhilfe schafft der Editor, was aber natürlich viel Mühe und Zeit kostet. Leider erlaubt Microsoft auch in diesem Jahr keinen Import von Daten, die von Communitys wie „PESGalaxy“ oder „PES-gaming“ erstellt werden. (TS)



Zack-Bumm-Tor! Dank der lagfreien Steuerung gelingt das Direktspiel noch besser als beim Vorgänger.

MEINE MEINUNG THOMAS SZEDLAK



Konami hat sich auf das Wesentliche konzentriert, dafür ein großes Lob! Realistischer und strategischer war PES noch nie. Mir macht es riesigen Spaß, die taktischen Spielarten auszutesten, und wenn ich mir an der gegnerischen Abwehr die Zähne ausbeiß, bin ich nicht frustriert, sondern fühle mich herausgefordert. Aber nicht nur für Trainerfische ist PES 2017 großartig. Das Spielgefühl ist super, nichts laggt, nichts hakt, alles ist flüssig – diese Dynamik hätte ich mir auch von FIFA 17 gewünscht. Beim Konamikick ist einfach klar: Wenn was schiefeht, liegt es an mir, nicht an der Steuerung. Schade, dass das Drumherum trotz neuer Lizenzen nicht vollends mit der spielerischen Qualität mithalten kann. Klar, die Starkicker sehen klasse aus, ebenso die Spieleranimationen, aber es gibt zu viele 08/15-Gesichter, dazu kommen ruckelige Schwenks über die Zuschauer und der Kommentar ist wieder richtig schwach. Aber wenn ich mitten im aufregenden Match bin und tierisch Spaß habe, ist der Rest nebensächlich!

PES 2017

USK Ab 0 Jahren
Termin 15. September 2016
Preis ca. € 65,-
Genre Sportspiel



Hersteller Konami
Entwickler Konami
Spieler 1-22
Sprache Deutsch/Deutsch

- Extrem realistischer Spielablauf
- Steuert sich unglaublich gut
- Keine Torwart-Aussetzer und KI-Bugs
- Viele taktische Live-Optionen
- Stark verbesserte Schiedsrichter
- Aufmerksame Verteidigung
- Grätschen jetzt präziser
- Knackigere Zweikämpfe
- Kommentare oft unpassend
- Keine Bundesliga und nur drei deutsche Clubs
- Zu viele Spieler sehen unecht aus.

Grafik	85%
Sound	71%
Gameplay	87%
Dauerspaß	90%
Multiplayer	91%

FAZIT

Konami stemmt sich gegen das typische „Es gibt FIFA, wozu brauch ich PES?“-Vorurteil und liefert eine grandios spielbare Fußball-Simulation ab, bei der das Gameplay ganz klar im Vordergrund steht. Bei Grafik und Lizenzpaket ist PES 2017 aber – wie immer – zweiter Sieger.

»SEHR GUT

89%

Alternative
FIFA 17

Wertung: 83%

DESTINY: DAS ERWACHEN DER EISERNEN LORDS

Keine großen Sprünge: *Das Erwachen der Eisernen Lords* entpuppt sich im Test als solide, aber ideenarme Erweiterung.

Was für eine bewegende Entwicklungsgeschichte *Destiny* doch hinter sich hat: Das im September 2014 erschienene Hauptspiel konnte die hohen Erwartungen nicht erfüllen. Doch ein Jahr und zwei DLCs später gelang es Bungie mit der großen Erweiterung *König der Besessenen*, den Online-Shooter zu rehabilitieren. Ob Story, Missionsdesign oder Endgame-Aktivitäten: In allen Belangen legte *Destiny* eine Schippe drauf, was wir seinerzeit mit einer entsprechend hohen Testwertung honorierten. Nun schiebt Bungie mit *Destiny: Rise of Iron* (deutscher Titel: *Das Erwachen der Eisernen Lords*) not-

dürftig das nunmehr zweite Add-on an. Notdürftig deshalb, weil in diesem Jahr eigentlich *Destiny 2* hätte erscheinen sollen. Dass *Rise of Iron* die undankbare Aufgabe eines Lückenfüllers übernimmt, ist dem Spiel anzumerken. Die *Destiny*-Erweiterung macht zwar jede Menge Spaß, weshalb gerade Fans am Kauf nicht vorbeikommen, doch die allgemeine Ideenarmut lässt sich kaum von der Hand weisen.

Drama, Baby!

Zunächst vorweg: Bungie hat seine Hausaufgaben gemacht und inszeniert die Story von

Destiny: Das Erwachen der Eisernen Lords ähnlich bravourös wie in der vorherigen Erweiterung. Lord Saladin, der *Destiny*-Veteranen vertraut sein dürfte, bittet uns um Hilfe. Die Gefallenen haben die uralte und gefährliche Nanotechnologie namens SIVA entdeckt, die die Eisernen Lords einst unter großen Menschenopfern tief unter der Erde versiegelten. Vor diesem Hintergrund werden wir auf den Berg Felwinter Gipfel entsandt, wo wir zunächst den altherwürdigen Tempel von Saladin und dessen gefallenen Kameraden zurückerobern sollen.

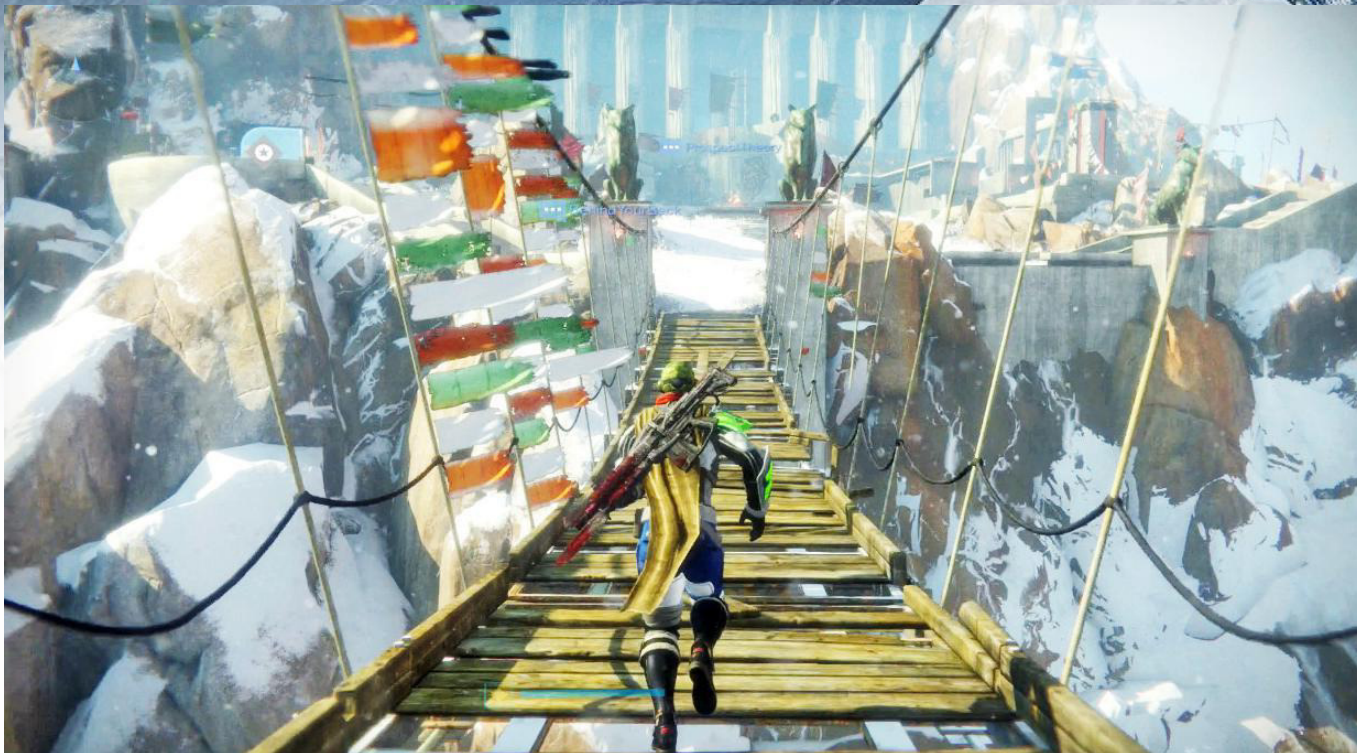
Die Einführung mit einer missglückten Gon-



Die neuen Artefakte bringen sinnvolle Talente wie etwa den unbegrenzten Sprint ins Spiel.



Zwischensequenzen setzen die Story um Lord Saladin und seine große Mission in Szene.



Der **Eisentempel** ist der nunmehr dritte Social Hub im Destiny-Universum. Hier treffen wir neben anderen Spielern auch Händler an.

delfahrt auf die Bergspitze, die in einem Hinterhalt und unserer Absprung in letzter Minute mündet, ist gelungen. Und der Kampf um den Tempel hat sogar Folgen: Denn die Anlage wird nach unserem Sieg in einen sicheren Zufluchtsort umwandelt, wo wir Quest-Geber und Händler antreffen. Das Niveau in puncto Dramaturgie und Missionsdesign kann Bungie bis auf wenige Ausnahmen halten. Gerade der epochal inszenierte Schlussakt inklusive Zeremonie dürfte Fans länger im Gedächtnis haften bleiben. Leider wirkt die Erzählung mitunter gehetzt, kein Wunder bei einer Spielzeit von knapp anderthalb bis zwei Stunden!

Alt-Russland im Chaos

Destiny-Kenner wissen aber ohnehin, dass mit dem Abschluss der Kampagne das eigentliche Spiel erst beginnt. Die maximale Charakterstufe bleibt in *Das Erwachen der Eisernen Lords* weiterhin bei 40. Dafür erhöht Bungie die Lichtgrenze auf 400 und integriert dazu gleich das Urkundenbuch direkt ins Spiel-Interface, das das Erreichen bestimmter Meilensteine belohnt. Die Jagd nach neuer und immer besserer Ausrüstung wird damit nicht nur reine Kosmetik. Spezielle Quests nach Ende der Story locken zusätzlich zum Erforschen der Verseuchten Lande.

Der in Alt-Russland gelegene Schauplatz stellt größtenteils eine in Schnee und Eis gehüllte Kopie des Kosmodroms dar, wenngleich wir durch einige komplett neue Regionen kommen. Viel Zeit floss augenscheinlich in die Umgestaltung altbekannter Schauplätze. In der vergessenen Küs-

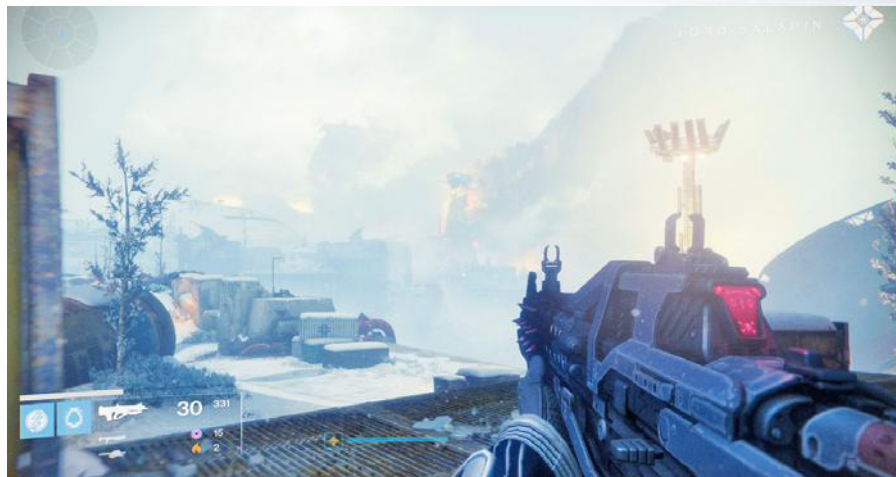
te nahe der Himmelswacht ist etwa der Boden aufgebrochen, dampfende Krater und reißende Lavaströme prägen dort das Landschaftsbild. Bei aller Liebe zum Detail bleibt das Gefühl, alles schon mal gesehen zu haben, trotzdem nicht aus. Eine mysteriöse Atmosphäre, wie sie das Grabschiff von *König der Besessenen* versprühte, kam allenfalls in der Szene auf, in der wir tief in den Untergrund zum SIVA-Labor hinabstiegen.

Dafür sind die Orte in Alt-Russland gezeichnet von Verwüstung. Überall finden sich Spuren der organisch anmutenden Nano-Technologie, die die Gefallenen entfesselt haben. Die Aliens haben durch den Kontakt mit der Materie neue Waffen und Kräfte erlangt, werfen etwa spezielle

Granaten und agieren allgemein etwas aggressiver als ihre unberührten Artgenossen. Wesentlich anders oder anspruchsvoller fallen die Gefechte gegen die Mutanten jedoch nicht aus. Wir können uns deshalb des Eindrucks nicht erwehren, dass hier offenbar der Einfachheit halber bekannte Feindtypen ein Reskin erhielten und sich überspitzt formuliert lediglich in einem anders texturierten Look in die Schlacht werfen.

Strikes mit Déjà-vu-Momenten

Mehr Mut zu Neuem hätten wir uns auch bei einigen Strikes gewünscht. *Das Erwachen der Eisernen Lords* bringt drei Strikes ins *Destiny*-Universum, wovon lediglich der Koop-Einsatz



Der neue Schauplatz der *Destiny*-Erweiterung bietet herrliche Panoramen. Dennoch bleiben **Déjà-vu-Momente** nicht aus.



Mit der neuen **Kampfaxt** schnetzeln wir uns durch Gegnerhorden. Leider ist der Einsatz dieser mächtigen Nahkampfwaffe zeitlich begrenzt.

„Das Elende Auge“ von Grund auf neu entworfen wurde. Der spielt sich im Vergleich mit bisherigen Strikes erfrischend abwechslungsreich. So bremsen uns auf dem Weg zu einer Bunkeranlage Fallen aus, die uns aus dem Sitz unserer pfeilschnellen Sparrows zerren. Umdenken müssen wir auch im Bosskampf am Ende gegen einen Gefallenen-Priester. In der zweiten Phase befreit sich ein wütender Oger von seinen Fesseln, den wir jedoch nicht besiegen können. Also muss einer aus der Gruppe den Lockvogel spielen und die Kreatur ablenken, während die verbliebenen zwei das Feuer auf den verwundbaren Priester konzentrieren.

Das hohe Niveau können die anderen beiden Strikes nur teilweise halten. „Sepiks perfektioniert“ und „Die Monstrositätenjagd“ bilden Neuauflagen der ersten beiden Koop-Einsätze auf der Erde beziehungsweise dem Mond. Bis auf leichte Variationen bei der Levelarchitektur, den Feindbegegnungen und Bossen spielen sich beide Strikes nahezu identisch. Das scheint selbst Bungie einzuleuchten. Die Autoren gingen offenkundig nicht ohne Selbstironie an die neue Erweiterung heran und lassen den Geist-Begleiter im Spiel die ständigen Déjà-vu-Erlebnisse kommentieren. Im überarbeiteten Strike auf dem Mond lobt er die Beharrlichkeit, mit der die Gegner ein bestimmtes Tor immer und immer wieder auf die gleiche Art versiegeln. Spaß machen die Einsätze trotzdem, was nicht zuletzt am nach wie vor überragenden Gunplay und den neuen Schatztruhen liegt, die ihren wertvollen Inhalt nur Trägern eines speziellen Schlüssels überlassen.

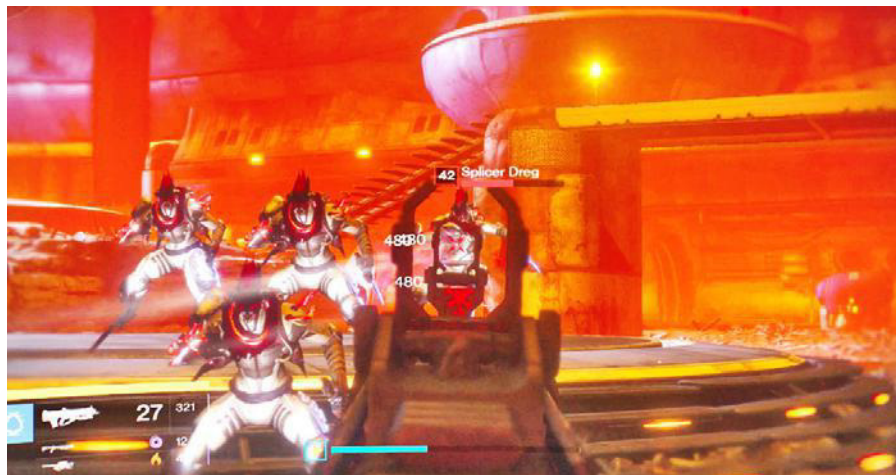
Archons Langeweile

Zu den Strikes gesellen sich mit Archons Schmiede und dem neuen Raid „Zorn der Maschine“ zwei weitere Endgame-Aktivitäten. Ersteres stellt eine öffentlich zugängliche Arena dar, die nach einem ähnlichen Prinzip wie der Hof von Oryx aus *König der Besessenen* funktioniert. Bevor Wellen von Gegnern über uns hereinbrechen, müssen wir eine von drei bestimmten Opfergaben bringen. Diese wiederum beeinflussen den Schwierigkeitsgrad der Gefechte. Im Anschluss fallen aus allen Himmelsrichtungen Gefallene über uns her. Erledigen wir die Meute vor Ablauf eines Countdowns, lässt sich ein Boss blicken. Nach drei bis vier Minuten ist die Show schon wieder vorbei. Nennenswerte Überraschungen gibt es nicht,

denn anders als im Gefängnis der Alten bleibt das Arena-Layout immer gleich. Über die mangelnde Abwechslung kann die coole Kampfaxt, die kurz vor dem Boss erscheint und im Schwung enormen Schaden anrichtet, nur bedingt hinwegtrösten.

Jäger und Sammler

Dass sich in Archons Schmiede dennoch Hüter einfinden werden, gilt angesichts exklusiver Ausrüstung als sehr wahrscheinlich. Die Aussicht auf spezifische Sets für die Arena, den neuen Raid, die Schmelztiegel-Partien, die Prüfungen von Osiris und mehr dürften die Motivation über viele Stunden aufrecht erhalten. Auch die sonst eher langweiligen Patrouillen bekommen eine



Gefechte mit den **augmentierten Teufels-Spleißern** spielen sich nicht grundsätzlich anders als gegen normale Gefallene.

MEINE MEINUNG **MAX FALKENSTERN**

Ich spiele gerne *Destiny*. Das Gunplay gehört mit zum besten im Shooter-Genre und die Item-Hatz motiviert trotz repetitiver Grind-Mechaniken ungemein. Deshalb freue ich mich auch über die zweite Erweiterung, die meinen Appetit nach nach Abenteuern stillt. Doch allmählich wird der Geschmack fade. Denn bei nüchterner Betrachtung tischt Bungie nur aufgewärmte Ideen und Spielelemente auf, die wir schon von *König der Besessenen* her kennen. Zwei leicht überarbeitete Neuauflagen bekannter Strikes, eine klassische Arena mit Horde-Modus und ein Schauplatz, der einem trotz winterlichem Anstrich sehr vertraut erscheint, wirken einfach uninspiriert. Darüber kann auch der unterm Strich gelungene Raid „Zorn der Maschine“ kaum hinwegtrösten – vor allem, weil der Weg dorthin mit stundenlangem Grind verbunden ist. Das heißt nicht, dass *Das Erwachen der Eisernen Lords* keinen Spaß macht – im Gegenteil! Doch für mich sticht die Ideenarmut klar heraus. Deshalb ist es Zeit für etwas Neues, Bungie. Zeit für *Destiny 2*!



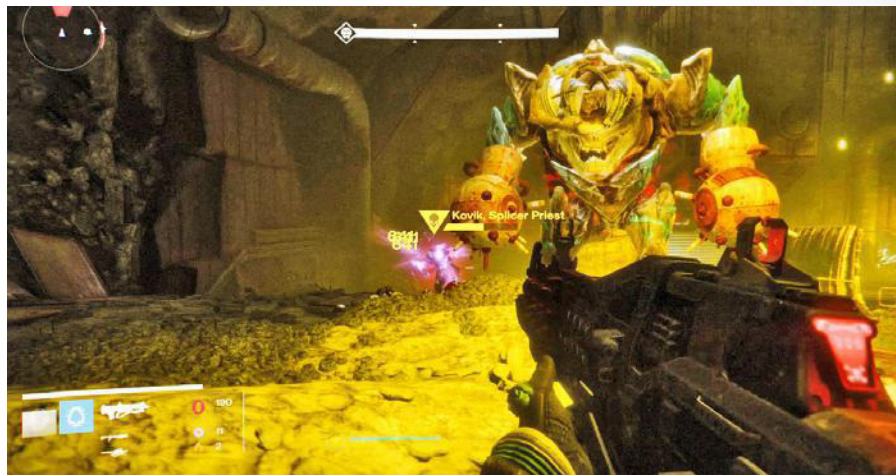
Patrouillen durch Verseuchte Lande zahlen sich aus. So stoßen wir auf **versteckte Quest-Reihen**, die zu exotischen Waffen führen!

Aufwertung. Wer fleißig Beutezüge abschließt, kann sich besondere Artefakte der Eisernen Lords von Händlerin Tyra Karn verdienen. Diese verleihen Hüttern einzigartige Talente. So zum Beispiel die Möglichkeit, unbegrenzt sprinten zu können oder mit dem Schwert gegnerische Energieprojekte auf Feinde zurückzulenken.

Neugier wird in *Destiny: Das Erwachen der Eisernen Lords* belohnt. Wer jeden Winkel im neuen Schauplatz erforscht, stößt wie schon einst auf dem Grabschiff auf versteckte Quest-Reihen, die zu exotischen Waffen führen. Ein Beispiel: Von einer Hexe erbeuten wir recht früh einen mysteriösen Schlüssel, den Verwendungsort müssen wir jedoch selbst herausfinden. Die Suche führt uns schließlich zur Blaupause des legendären Khvostov-Gewehrs. Leider haben es nur vier solcher Quests ins Spiel geschafft. Gerne hätten wir mehr davon gesehen. Immerhin gibt uns *Destiny* mehr Optionen zur Individualisierung an die Hand: Mit den neuen Ornamenten ändern wir das Erscheinungsbild der Ausrüstung teils radikal. Jäger und Sammler kommen in der neuen Erweiterung zweifellos auf ihre Kosten.

Macht euer eigenes Spiel

PvP-Spielern macht Bungie mit *Destiny: Das Erwachen der Eisernen Lords* ein besonderes Geschenk. Endlich können Spieler ihre Partien gemäß eigener Wünsche und Vorlieben frei konfigurieren. Von Karten über Spielmodi bis hin zum Zeit- und Punktelimit lässt sich alles an die persönlichen Bedürfnisse anpassen. Dann heißt es nur noch Freunde in den Einsatztrupp einladen und rein in die Gefechte. Die Belohnungen fallen im Vergleich zu über das Matchmaking-System arrangierten Partien jedoch deutlich geringer aus. Immerhin stehen private Matches auch Spielern zur Verfügung, die die Erweiterung nicht kaufen – ein bereits erschienenes Gratis-Update für das Hauptspiel macht's möglich! Neben diesem Feature bringt die zweite *Destiny*-Erweiterung den neuen PvP-Modus Supremacy. Um in dieser Deathmatch-Variante zu punkten, reicht der Abschuss eines Gegners nicht aus. Hier müssen wir zusätzlich ein am Sterbeort hinterlassenes Symbol aufsammeln. Sonderlich innovativ ist das Ganze natürlich nicht, Aber für einige spaßige Runden reicht's allemal. (MF)



Der brandneue „Das Elende Auge“-Strike in *Das Erwachen der Eisernen Lords* fordert unserer Gruppe **taktisches Geschick** ab.

DESTINY: RISE OF IRON

USK Ab 16 Jahren
Termin 20. September 2016
Preis ca. € 29,99
Genre Ego-Shooter



Hersteller Activision
Entwickler Bungie
Spieler 1-12
Sprache deutsch/deutsch

- Cooles, nordisch angehauchtes Setting
- Neue Beute für PvE- wie auch PvP-Spieler
- Gunplay noch immer überragend
- Neue Artefakte von größerem Nutzen
- Mehr Personalisierung durch Ornamente
- Private Matches konfigurierbar
- Sehr kurze Story-Kampagne
- Teils Recycling vorhandener Spielelemente
- Keine neuen Klassen und Talente
- Keine nennenswerten Neuerungen
- Weiterhin kein Matchmaking für Raids

Grafik	82%
Sound	85%
Gameplay	76%
Dauerspaß	70%
Multiplayer	81%

FAZIT

Allmählich ist die Luft raus – und das liegt nicht nur am Recycling bekannter Schauplätze und Quests. Neue Ideen müssen her! Dass *Destiny: Das Erwachen der Eisernen Lords* dennoch unterhält, liegt am nach wie vor starken Gunplay und dem motivierenden Beutesystem.

➤ **BEFRIEDIGEND**

76%

Alternative
Warframe

Wertung: ohne Wertung



GEARS OF WAR 4

Gears of War spielte immer in einer Liga mit Microsoft-Topmarken wie *Forza* oder *Halo*. Kann Entwickler The Coalition diesen Status halten?

Herzhaft gewürzte Filetstücke nach Ketensägen-Art. Gulasch aus der Schnellkoch-Schrotflinte. Als gelernter *Gears*-Koch versteht man es, ein schmackhaftes Menü zuzubereiten und sich genüsslich satt zu essen. Inzwischen stammen die Zutaten jedoch nicht mehr vom epischen Bauernhof um die Ecke, sondern von den Kanadiern The Coalition. Ob man den Unterschied schmeckt? Wir haben das frische *Gears*-Rezept ausprobiert und das Mahl verschlungen. Lest in unserer Kritik, wie es gemundet hat.

Auf eigene Faust

Hauptdarsteller JD Fenix und seine Kameraden Kait und Del haben sich von der Koalition ordentlicher Regierungen (KOR) abgewandt, verfolgen nun eigene Ziele. Während die KOR gerade den 25. Jahrestag des Sieges gegen die Locust feiert, sind JD und seine Kameraden kurz davor, in eine Fabrikanlage einzubrechen, um einen Fabrikator zu stehlen – eine Maschine, mit der sich Waffen und Verteidigungsanlagen errichten lassen. Gerade als sie das Gelände betreten wollen, zieht ein heftiger Sturm auf. Automatisch schließt sich der riesige, ringförmige Schutzwall um die gesamte Anlage.

Das Wettersystem ist eine der wesentlichen Besonderheiten von *Gears of War 4*. Immer wenn

sich der Horizont verdunkelt, vom rot gefärbten Himmel im Sekundentakt Blitze gen Boden schießen und der stürmische Wind tonnen-schwere Objekte wie Papierkugeln durch die Gegend bläst, präsentiert sich die Unreal Engine 4 von ihrer allerbesten Seite. Optisch absolut beeindruckend – und spielerisch?

Die Blitze lösen sich nach dem Einschlag nicht auf, sondern wandern einige Meter umher. Ein wenig erinnert dieses Phänomen an die Waf-

fe „Hammer der Morgenröte“ aus früheren *Gears*-Teilen. Erwischt uns ein Blitz, verwandeln wir uns in einen Haufen Hackfleisch. Um das zu verhindern, müssen wir blitzschnell von Deckung zu Deckung sprinten, um die Lücken zwischen den Blitzen zu erwischen und zum Zielpunkt zu gelangen. Drei, vier Male im Spiel fordern Stürme auf diese Weise unser Geschick heraus.

Auch in vorgegebenen Gefechten spielt das Wetter eine Rolle. Zum Beispiel können wir die



Die Unterlauf-Kettensäge ist eines der **Aushängeschilder** der Reihe. In *Judgment* hat sie uns gefehlt, diesmal ist sie wieder dabei.



Kait, JD und Del (v. links) werden von den deutschen Sprechern **hervorragend synchronisiert**.



Zu Beginn des Spiels kämpft ihr gegen **mäßig intelligente KOD-Roboter**.



Dieser Zeitgenosse mit den vielen Kauleisten gehört zu den **ekligsten Schwarmmonstern**.



Einige der Widersacher agieren clever und setzen zu einem **Überraschungsangriff** an.

Abgesandten der mysteriösen Schwarm-Rasse von riesigen Rohren erschlagen lassen, indem wir deren Halteseile abschießen. Auf ähnliche Art lassen sich Durchgänge öffnen. Im letzten Spieldrittel müssen wir ein MG-Nest per Katalpultgeschoss zerstören und haben dabei den Seitenwind in die Flugbahn mit einzubeziehen.

Während sich unsere Augen an den brillanten Wettereffekten kaum sattsehen können, hätten wir uns gewünscht, dass die Stürme noch viel häufiger ins Gameplay einbezogen werden.

Irreführendes Tutorial

Gears of War-Erfinder Cliff Bleszinski ist als Perfektionist bekannt. Seit dem Entwicklerwechsel zum kanadischen Studio The Coalition hat er mit der *Gears*-Reihe jedoch nichts mehr zu tun. Wir wagen mal zu behaupten, dass „Cliffy B“ folgender Fauxpas nicht passiert wäre: Während des Einbruchs in die Fabrikanlage, der als eine Art Tutorial dient, zeigt das Spiel, wie wir uns an einen Gegner heranschleichen, ihn über eine Mauer ziehen und ihn mit stichhaltigen Argumenten vom Ende seines Daseins überzeugen können. Im weiteren Spielverlauf kam uns jedoch keine einzige Szene unter, in der wir uns an einen Widersacher hätten heranschleichen können. Stattdessen stürmt das feindliche Schwarm-Gesocks aus Erdlöchern oder durch

plötzlich aufspringende Tore auf uns zu. Nix mit Stealth-Gameplay.

Der beschriebene Kill aus der Deckung funktioniert im Spiel auf eine andere Weise: Kniet einer der ekligen Widersacher hinter einem Mäuerchen, sprintet ihr an die gegenüberliegende Seite, greift per Knopfdruck hinüber und zieht den Gegner zu euch rüber, um ihn auszuschalten. Eigentlich gibt es aber nur einen Grund, diesen Move auszuführen: Er schaut cool aus. An-

sonsten ist es ratsamer, Widersacher aus sicherem Abstand niederzumähen. Denn uns ist es häufiger passiert, dass ein Feind genau in dem Moment seine Deckung verließ, als wir in seine Richtung gesprintet sind und er uns mit Ketten-säge oder Schrotflinte zu Tode erschreckt hat.

Ganz viel Altbekanntes

Wesentliche Neuerungen gegenüber den erfolgreichen ersten drei *Gears*-Teilen (*Gears of*



In der dritten Wellenangriffs-Passage kommen **ganz schwere Kaliber** auf uns zu. Gut, dass wir hier ein Geschütz aufgestellt haben.



Der spektakulär inszenierte Motorrad-Abschnitt gehört zu den **absoluten Highlights** des Shooters.

War: Judgment vom Entwicklerstudio People Can Fly kam bei Spielern wie Kritikern nicht so gut an) muss man mit der Lupe suchen. Klar, es gibt ein paar frische Waffen, etwa das schwere Sägeblatt-Gewehr Buzzkill oder die vierläufige Schrotflinte Overkill. Doch ansonsten orientiert sich *Gears of War 4* arg an der bewährten Erfolgsformel.

Dass sich das Shooter-Genre in den fünf Jahren seit *Gears of War 3* weiterentwickelt hat und viele Spiele etwa ein Erfahrungspunkte- oder Währungssystem bieten, wodurch sich Waffen und Ausrüstung aufmotzen lassen, blieb den Kanadiern offenbar verborgen. Warum belohnt man den Spieler zum Beispiel nicht für Finishing

Moves, also für das explizit dargestellte Ausschalten von am Boden liegenden Gegnern oder für die beschriebenen Kills aus der Deckung? Dies wäre ein zusätzlicher Motivationsfaktor gewesen. Uns hätte es beispielsweise gefallen, der Lancer-Kettensäge mehr Drehmoment zu verpassen, um auch größeren Schwarm-Geschöpfen eine einschneidende Erfahrung zu ermöglichen.

Mit der erwähnten Fabrikator-Box liefern die *Gears*-Macher das geeignete Tool für ein Upgrade-Feature sogar schon mit. Allerdings könnt ihr hier Standardwaffen bauen, was vollkommen überflüssig ist, denn auf den Schlachtfeldern liegen mehr als genug Tötungswerkzeuge.

ge herum. Einzig die drei anstehenden Tower-Defense-Aufgaben legitimieren den Einsatz des Fabrikators.

Du kommst hier nicht rein!

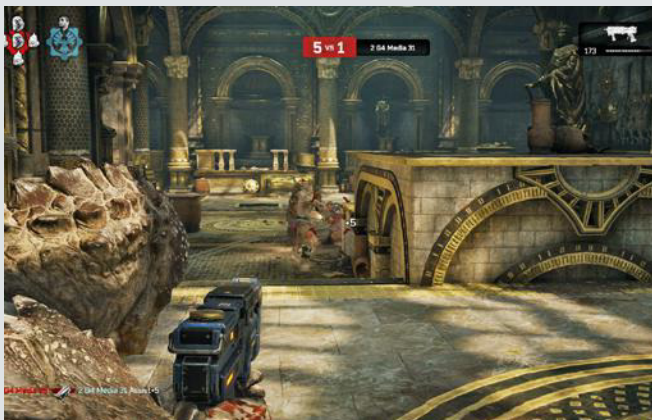
Dreimal im Spiel müsst ihr ein bestimmtes Areal über mehrere Angriffswellen hinweg verteidigen – vergleichbar mit dem Horde-Modus. Zu Beginn und nach jeder Runde habt ihr eine bestimmte Geldsumme zur Verfügung, mit der ihr Absperungen, automatische Geschütze oder Verlangsamungs-Stationen bauen und an geeigneten Stellen platzieren könnt. Praktisch: Nicht nur zwischen den Runden dürft ihr die Anlagen neu platzieren, sondern auch während einer Welle. Reparieren lassen sich die Einrichtungen aber nicht. Speziell die dritte Tower-Defense-Aufgabe hat uns mächtig viel Spaß bereitet, versuchen uns hier doch besonders große Schwarm-Kaliber die Laune zu vermiesen.

Die Gegnerriege bewegt sich bestenfalls auf dem Niveau der Vorgänger, bietet neben viel Fußvolk, das teilweise clever aus der Deckung heraus agiert und teilweise selbstmörderisch stürmt, auch einige große bis übergroße Bosse. Zu Begeisterungstürmen reißt das Gegner-Arsenal uns *Gears of War*-Veteranen allerdings nicht hin. Ausnahme: Das mehrzüngige Monster aus dem Ankündigungstrailer. Es ist in der Lage, uns mit Haut und Haaren zu verschlucken und in seinem Bauch herumzutragen, bis uns ein Kamerad freischießt – klasse Idee! Dennoch war die Locust-Mannschaft insgesamt bedrohlicher, Boomer und Co. auszuschalten empfanden wir seinerzeit als befriedigender.

MEHRSPIELER-MODUS: ES GIBT EINIGES ZU SÄGEN

Der Multiplayer-Part im neuen *Gears*-Teil ist umfangreicher denn je. Wir geben euch einen Überblick über Modi und Spielvarianten.

Mehrspieler-Freunde wählen zwischen Versus-Gefechten und dem kooperativen Horde-Modus. In Versus stehen euch sechs Kernmodi und zwei Wettbewerbsvarianten bereit. Die Kernmodi bieten Standards wie Team Deathmatch, Dodgeball (erledigt das gegnerische Team, jeder Kill belebt einen toten Kameraden wieder), König des Hügels (erobert und hält Zieldringe, um Punkte zu sammeln) und Kriegsgebiet (jeder Spieler hat nur ein Leben) sowie kreativere Modi wie Wettabrüsten (alle drei Kills ändert sich die Waffe eures Teams) und Beschützer (richtet den gegnerischen Anführer hin, um Resawns zu verhindern).



In den Multiplayer-Gefechten liegt die **Framerate bei 60 fps**, dafür sind Texturen unschärfer.

Die beiden Wettbewerbsmodi Aufstieg (Zieldringe erobern; wer alle drei Ringe hält, gewinnt sofort) und Hinrichtung (Gegner per Hinrichtung eliminieren, jeder hat nur ein Leben) lassen im Vergleich zu den Kernmodi ein verändertes Waffentuning zu. Das Matchmaking richtet sich nach eurem Spielisten-Rang. Dieser wird nach dem Absolvieren von fünf Platzierungsspielen festgelegt. Überprüfen konnten wir das Matchmaking und die Online-Modi zum Testzeitpunkt leider noch nicht, da Microsofts Serverfarm noch nicht bereitstand. Ebenso wie beim Wellenangriffs-Modus Horde lassen sich auch beim Versus-Modus verschiedene Klassenfähigkeiten freischalten und vor dem Match aktivieren. Zum Beispiel könnt ihr den Schadensboost für das aktive Nachladen erhöhen oder die Munitionskapazität verschiedener Waffengattungen steigern.



Der beliebte Horde-Modus ist zurück und **verspricht ganz viel Koop-Spaß**.



Im Splitscreen-Modus werden Detailgrad und Auflösung **nur leicht heruntergeschraubt**, so dass viel Koop-Spaß aufkommt.

Der Kürze fehlt's an Würze

Vielleicht habt ihr bisher den Eindruck gewonnen, *Gears of War 4* sei eine große Enttäuschung. Dem ist nicht so, die *Gears 4*-Kampagne bietet gute Shooter-Unterhaltung für sechs bis acht Stunden, ist aber eben keines dieser Over-the-top-Spiele, wie es die ersten drei Teile waren. Dazu hätten die kanadischen Entwickler mehr Mut beweisen und eine neue, eigene Erfolgsformel entwerfen müssen.

„Was, eine so kurze Spielzeit?“ Wenn euch gerade diese Frage durch den Kopf ging, reichen wir euch die Hand. Das zugegebenermaßen spektakuläre Ende kam auch für unseren Geschmack viel zu früh. Bis dahin haben wir zwar eine durchaus interessante Geschichte erlebt, die sich im Gegensatz zu früher in einem viel kleineren Rahmen abspielt, da unser Trupp dem Geheimnis um den Schwarm alleine auf die Schliche kommt, also ohne globales KOR-Einsatzkommando. Doch die Highlight-Dichte ist diesmal nicht auf dem Niveau der Vorgänger.

Einmal fahren wir mit dem Motorrad Slalom und weichen den von einem Flugzeug abgeworfenen Geschossen aus – eine der spektakulärsten Passagen des Spiels. Ein anderes Mal müssen wir Reaktorkerne zerstören, um mit der entweichenden Ladung einen mächtigen Obermott zu schocken. Später besteigen wir noch riesige Mechs und stapfen damit durch feindliches Gebiet. Der Rest ist weitestgehend Deckungs-Shooter-Standard, begleitet von einer brillanten Optik, die aber heutzutage nicht mehr derart überragt, wie es noch zu Zeiten der Xbox 360 der Fall war. Lobend möchten wir allerdings erwähnen, dass *Gears of War 4* extrem sauber läuft. Nur ein einziges Mal ist uns beim Test ein ins Bild springender Schatten aufgefallen – so soll es sein!

Das Leveldesign ist gewohnt schlauchförmig und verwinkelt, wodurch es der Xbox One leichter fällt, stets die vollen Grafikdetails im Speicher

zu haben. Viele der Schlachtfelder bieten Flankiermöglichkeiten, auf die unsere hilfsbereiten KI-Kameraden gerne mal mit dem Zaunpfahl hinweisen.

Duett statt Quartett

Nicht nur bei Spielzeit oder Highlightfülle stellt *Gears 4* einen Rückschritt dar. Aus dem Vier-Spieler-Koop von Teil 3 hat The Coalition kurzerhand einen Zwei-Spieler-Modus gemacht, was viele Koop-Fans verstimmt – uns ebenfalls. Immerhin darf man auch im Splitscreen-Modus miteinander kämpfen. Übrigens agieren stets ein bis zwei weitere Kameraden an eurer Seite. Das ist gut, denn die KI-Kollegen sind höchst aufmerksam, wenn es darum geht, uns wiederzubeleben.

Es scheint, als hätten sich die Verantwortlichen Serien wie *Call of Duty* zum Vorbild genommen, die ihre Gewichtung im Laufe der Zeit immer mehr in Richtung Multiplayer-Modus verlagert haben. Die Mehrspieler-Varianten konnten wir mangels Serververfügbarkeit bislang noch nicht testen. Welche Multiplayer-Modi und Möglichkeiten euch diesmal erwarten, lest ihr im Kasten.

Als große Fans der *Gears of War*-Serie hatten wir riesige Hoffnungen und Erwartungen an die *Gears 4*-Kampagne. Diese wurden letztlich nur zum Teil erfüllt. Wer die Shooter-Serie schon immer gut fand, wird sicher auch Gefallen am neuen Teil finden. Doch das Gefühl, einen Meilenstein der Shooter-Geschichte erlebt zu haben, wie wir es bei den Xbox-360-Teilen verspürt hatten, stellt sich diesmal leider nicht ein. Ob es daran liegt, dass *Gears of War*-Erfinder „Cliffy B“ inzwischen nicht mehr involviert ist? Möglich. Aber diese Erklärung wäre uns zu billig. Mit mehr Inspiration und Anspruch an sich selbst hätte das kanadische Entwickler-Team um Bleszinskis rechte Hand Rod Fergusson unseren Geschmackssinn noch deutlich besser befriedi-

MEINE MEINUNG ANDREAS SZEDLAK

Vielleicht gehöre ich ja zu einer aussterbenden Gattung, aber mir bleiben vor allem Szenen aus Story-Kampagnen im Gedächtnis und kaum etwas aus Mehrspielergefechten. Ich erinnere mich da an so einige unvergessliche Momente aus den ersten *Gears of War*-Teilen.



Demzufolge hatte ich große Erwartungen an die *Gears 4*-Kampagne. Keine Frage, auch diesmal durfte ich einige Highlights erleben, doch sind diese seltener und zudem weniger beeindruckend als in den Schnitzern von Serienerfinder Epic Games. Am heftigsten haben mich noch die Wettereffekte geflasht, daran muss sich die Videospiel-Konkurrenz von jetzt an messen lassen. Spielerisch habe ich dafür das Gefühl, dass sich das neue Entwicklerstudio zu sehr an den Vorgängern orientiert hat und nicht in eine innovative, noch nie dagewesene Richtung gedacht hat. Und genau dies war immer die Stärke des Epic-Teams um Cliff Bleszinski. Ich hoffe innig, dass das neue *Gears*-Studio beim nächsten Teil einen ganz eigenen Weg findet.

GEARS OF WAR 4

USK Ab 18 Jahren
Termin 7. Oktober 2016
Preis ca. € 70,-
Genre Action



Hersteller Microsoft
Entwickler The Coalition
Spieler 1-10
Sprache Deutsch

- ✚ Fantastische Grafik
- ✚ Bombastische Wettereffekte
- ✚ Stürme haben Einfluss auf Gameplay
- ✚ Einige spektakulär inszenierte Passagen
- ✚ Umfangreicher Multiplayer-Part
- ✚ Sehr gute deutsche Synchronisation
- ✖ Kurze Kampagne, nur 6 bis 8 Stunden
- ✖ Weniger Highlights als in den Vorgängern
- ✖ Kaum wesentliche Neuerungen
- ✖ Enttäuschendes Ende
- ✖ Sinnloses Waffen-Kauf-Feature

Grafik	92%
Sound	90%
Gameplay	85%
Dauerspaß	81%
Multiplayer	n.v.

FAZIT

Gewohnte *Gears of War*-Kost, die den erwarteten Fortschritt in der erfolgsverwöhnten Shooter-Serie allerdings vermissen lässt – in der Kampagne ein überraschender Rückschritt gegenüber *Gears of War 3*. Der Mehrspieler-Part war zu Redaktionsschluss noch nicht verfügbar.

»GUT

83%

Alternative

Doom

Wertung: 82%



F1 2016

Reicht's dank großem, neuem Karrieremodus und enormer Detailverliebtheit jetzt wieder fürs Siegerpodest?

Das vorherige *F1* musste bei Kritikern und Fans ordentlich Federn lassen – der späte Sprung auf die neue (Konsolen-) Hardwaregeneration war nicht ganz nach Plan gelungen: keine Karriere, KI-Schwächen, weitere fehlende Features der Vorgänger sowie ein spärlicher und zudem auch nicht makelloser Online-Modus. Die To-do-Liste der Rennspielveteranen von Codemasters für die letzten zwölf Monate dürfte also ziemlich lang gewesen sein, doch was davon konnte in der Kürze der Zeit im diesjährigen Ableger umgesetzt werden? Wir waren gegen Vettel, Rosberg und die gesamte aktuelle Formel-1-Prominenz auf der Piste.

Wie gewohnt

Eines vorab: Auch der diesjährige Serienableger erfindet das Rad nicht neu – *F1 2016* bietet genau das, wofür die Reihe seit Jahren bekannt, beliebt und erfolgreich ist. Dazu zählen ein sauberes Gameplay, überdurchschnittlich gute Technik, Original-Lizenzen, abartig viele Konfigurationseinstellungen und natürlich die enorme Liebe zum Detail und vor allem zum Motorsport. Auf dieser sehr gesunden Basis baut das 2016er *F1* auf und bringt beim Generationswechsel eingekürzte Features wieder zurück ins Rennen. Etwa den Karrieremodus, in dem ihr diesmal sogar

über mehrere Saisons hinweg euren Weg zur Rennsport-Legende beschreiten könnt. Die Rennen und das Drumherum bieten dabei wieder das volle Programm an Trainings, verschiedenen Arten von Qualifyings, umfassende Berichterstattung und Statistiken. Via virtuellem Laptop und Smartphone koordiniert ihr eure Rennspielkarriere von den Lounges der Rennsportschauplätze aus – ein nettes Feature, das nach der 127. Ani-

mation des Öffnens und Schließens des Laptops etwas an „Zauber“ verlieren kann.

Karrieregeil!

Zu Beginn erstellt ihr euren eigenen Fahrer, findet ein passendes Team und erarbeitet euch auf der Piste neben ersten Karrierepunkten, die eine Art Erfahrungspunkte für euren Fortschritt und euer Können abbilden, auch sogenannte Ressourcen-



Das Schadensmodell ist wie zuvor recht ordentlich und kann **zum Glück für Anfänger** abgeschaltet werden.



Die Regenrennen in Ego-Perspektive **sehen nicht nur spektakulär aus**, sondern fahren sich auch sehr interessant.

Punkte. Damit könnt ihr die verschiedenen Komponenten eures Boliden weiterentwickeln und verbessern, um dann auf der Strecke konkurrenzfähiger an den Start zu gehen. Wie viele Punkte ihr erhaltet, hängt vom Schwierigkeitsgrad ab – mit aktivierter Ideallinie, Lenk- und Bremshilfen, Traktionskontrolle, Rückspulfunktion und Automatik-Schaltung springen deutlich weniger Punkte raus, als wenn ihr sämtliche Fahr- und Spielhilfen abgestellt habt und jeder noch so kleine Remppler das Ende des Rennens bedeuten kann. Im Laufe eures Aufstiegs zur Rennsportlegende trifft ihr dabei auf Mitwirkende und Persönlichkeiten aus dem F1-Zirkus, die euch digital oder persönlich in der Lounge heimsuchen. Bis zu zehn Saisons kann die Karriere dauern, die ihr auch als herausfordernde Profi-Karriere mit Hardcore-Einstellungen bestreiten könnt. Selbst ohne Trainings und mit minimaler Rundenanzahl pro Rennen werdet ihr auch solo über Wochen beschäftigt sein.

Noch detailverliebter

Neben dem Karrieremodus kehren einige neue (und teils alte) Features ins Spiel zurück, etwa das Safety Car (jetzt auch virtuell), die Einführungsrunde, das Upgrade-System und wieder eine neue Strecke. Der Stadtkurs Baku in Aserbaidschan ist sowohl in fahrerischer als auch in technischer Hinsicht sehr gelungen: Die Strecke ist anspruchsvoll, bietet schnelle sowie sehr enge Kurven und sieht dabei mit den vielen schön umgesetzten Gebäuden und den Höhenunterschieden sehr schick aus. Der Hauch Monaco im tiefen Osten ist eine Bereicherung für den umfangreichen Rennkalender mit allen Schauplätzen der aktuellen Saison, einige der anderen Features sind eher für eingefleischte Fans der Königsklasse des Motorsports interessant. Das manuelle Starten ist zum Beispiel ganz nett, mehr aber nicht. Drei Trainingssessions? Funksprüche, Fahrzeugeinstellungen während der Rennen verändern und Boxenstrategien? Wer Spieltiefe und Realitätsnähe sucht, findet diese in *F1 2016*. Doch zum Glück lässt

sich am Spiel selbst wie auch an den Fahrzeugen wahnsinnig viel ein-, an- bzw. abstellen, sodass man auch flott und unkompliziert mal eine Runde zwischenwischen drehen kann.

Der Online-Modus lief problemloser als im Vorjahr, ist aber kaum der Rede wert. Die KI in den Offline-Rennen fährt besser als im Vorjahr – wir hatten uns deutlich seltener über rücksichts- beziehungsweise hirnlose Fahrmanöver der Gegner zu wundern als in den Rennen des Vorgängers. Der eine oder andere Remppler von KI-Gegnern hätte nicht sein müssen, aber im Großen und Ganzen sind hier Verbesserungen erkennbar.

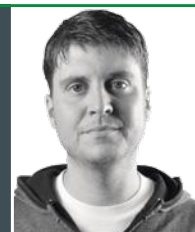
Auch diesmal eignet sich *F1* dank der vielseitig verstellbaren Einstellungen für Einsteiger und fortgeschrittene Spieler, die Wert auf ein realistisches Fahrerlebnis legen. Simulationsfanatikern kann man eine Proberunde aufgrund der Lizenzen und des Umfangs sowie der technisch schicken Präsentation ans Herz legen, auch wenn die dennoch beachtliche Realitätsnähe beim Fahrgefühl wie zuvor nicht an die von Hardcore-Simulationen wie etwa *Assetto Corsa* heranreichen mag.

Offene Wünsche

Was die Technik anbelangt, präsentiert sich das aktuelle *F1* wie sein Vorgänger hervorragend und begeistert mit seinen schönen Effekten, den vielen Details sowie dem ordentlichen Geschwindigkeitsgefühl und der meist stabilen Framerate. Zudem klingen die Fahrzeuge realistisch und auch die musikalische Untermalung des Spiels ist passend stimmig und dezent – ganz im Stile der Vorgänger. Mit Splitscreen schaut's auch 2016 schlecht aus – genauso wie mit einer Koop-Karriere. Und falls es Leser gibt, die noch immer von einem Comeback des genialen Classic-Modus einiger der älteren Serienableger träumen, müssen wir diese einmal mehr enttäuschen. Es bleibt Raum für weitere Verbesserungen und Ergänzungen für 2017, wobei man mit dem diesjährigen Serienableger den richtigen Weg zurück in die erste Startreihe eingeschlagen hat. (TE)

MEINE MEINUNG

THOMAS EDER



Nach dem Tief der Reihe im letzten Jahr geht es 2016 nun wieder deutlich aufwärts – der Karrieremodus sowie sicht- und spürbarer Feinschliff rundum tragen viel zum Spielspaß bei, zumal sehr viele Features in diesem Jahr wieder dabei sind, die im Vorjahr noch ersatzlos gestrichen wurden. Was mich jedes Mal besonders freut, ist die Vielfalt an Optionen, dank derer man sein Formel-1-Erlebnis ganz an die eigenen Wünsche und Fähigkeiten anpassen kann. Die Rückkehr des Karriere-Modus ist ein Segen – das Renn- und Ressourcenpunktesystem motiviert dazu, im Spielverlauf immer tiefer in das Spiel einzutauchen. Auf das tausendfache Öffnen des virtuellen Laptops hätte ich aber aller Immersion zum Trotz gerne verzichtet. In Verbindung mit der sauberen Technik bleibt unterm Strich aber ein tolles Formel-1-Spiel, das viele Fehler des Vorgängers wiedergutmacht. Wenn man jetzt noch die kleinen KI-Probleme in den Griff kriegt und den Online-Part ausbaut, reicht es im nächsten Jahr vielleicht auch fürs Rennspiel-Podest.

F1 2016

USK Ab 0 Jahren
Termin 19. August 2016
Preis ca. € 60,-
Genre Rennspiel



Hersteller Codemasters
Entwickler Codemasters
Spieler 1-22
Sprache Deutsch/Deutsch

- Gelungener Karrieremodus
- Fahrzeug-Entwicklungssystem
- Gewaltiger Umfang
- Große Detailverliebtheit
- Umfangreiche Einstellungsmöglichkeiten
- Für Anfänger und Profis gleichermaßen geeignet
- Formationsrunde, Safety Car
- Online-Modus endlich störungs- und lagfrei, ...
- ... aber immer noch reichlich unspektakulär
- Kein Splitscreen-, Koop-Modus
- KI nicht perfekt und teils aggressiv

Grafik	76%
Sound	83%
Gameplay	84%
Dauerspaß	86%
Multiplayer	73%

FAZIT

Detailverliebtes Comeback der F1-Rennspielreihe mit großem Umfang, Original-Lizenzen und vielen endlich wiederkehrenden Modi, aber auch nach wie vor kleineren KI-Problemen und lahmem Online-Modus.

»GUT

82%

Alternative

Forza Motorsport 6

Wertung: 89%

MEINE MEINUNG **SASCHA LOHMÜLLER**

Allzu viel ist in diesem Jahr bei *Madden NFL* im Vergleich zum Vorgänger nicht neu. Aber wenn man sich ein wenig mit dem Spiel beschäftigt, merkt man, an welchen Stellschrauben die Entwickler gedreht haben. Die Engine funktioniert noch etwas besser, die KI hat weniger Aussetzer, die Kollisionen sehen realistischer aus, die unterschiedlichen Teams verhalten sich natürlicher, taktisch ausgereifter und die neuen Defense- und Offense-Möglichkeiten machen das Spielgeschehen noch mal ein paar Yards variabler. Als alter Karrieremodus-Stüchling freut es mich außerdem, dass in diesem Jahr der Fokus auf den Franchise-Part gelenkt wurde, denn erfahrungsgemäß wird der den Großteil meiner Spielzeit fressen – ich werde nicht ruhen, bis die Vikings für jeden Finger einen Super-Bowl-Ring haben! Wer daher auch nur ansatzweise Interesse am American Football hat, wird mit diesem Modus monatelang blendend unterhalten. Wer *Madden 16* besitzt, kann sich den Kauf allerdings auch (auf)sparen.



So kurz vor der Endzone kann selbst ein Rudel Tiger unseren Runningback nicht von einem eingehüpften Touchdown abhalten.

MADDEN NFL 17

In jedem verdammten Spätsommer ...

Nach dem eher durchwachsenen Jubiläumsauftritt von *Madden NFL 25* schlug die Reihe mit den beiden letzten Ablegern ja bereits einen sehr guten Weg ein. So ist es dann auch wenig verwunderlich, dass sich *Madden NFL 17* eher mit der Evolution der Reihe beschäftigt, statt eine Revolution vom Zaun zu brechen. Oder anders ausgedrückt: Statt Veränderungen um der Veränderung willen einzubauen, verfeinert EA Tiburon lieber das bereits vorhandene Gameplay.

Rush, little baby, don't say a word

Eine bereits im ersten Match auffällige Neuerung: Die Unterschiede zwischen den Teams sind in diesem Jahr viel deutlicher. Wie im realen Football zeichnen sich die Mannschaften nun durch individuelle Stärken und Schwächen aus, die auch auf dem Field klar erkennbar sind. Sprich: Defensivstarke Teams wie die Broncos oder die Seahawks gehen die Partien ganz anders an als Offensiv-Monster wie die Patriots oder die Steelers. Dasselbe gilt auch für die bevorzugte Taktik. Man merkt direkt, ob man gegen eine Pass-Maschine wie die Chargers spielt oder gegen ein Rush-Team wie die Titans – eine tolle Neuerung, da man sich nun taktisch viel mehr an die Gegebenheiten und den jeweiligen Gegner anpassen muss und nicht mehr mit einer Standard-Vorgehensweise durch die Saison marschiert. Apropos Rush: Durch ein paar neue Optionen im Ground Game wandert der Fokus des Spiels weg vom teils übermächtigen Passen der Vorgänger – eine variable Taktik ist in *Madden 17* eher der Schlüssel zum Sieg. Gleichzeitig gibt es aber auch in der Defensive ein paar neue

praktische Tools, um die Angriffe der Gegner zu unterbinden, verbesserte Zuordnungen etwa. Auch bei den Special Teams gibt es ein paar frische Optionen wie Tricks und ein überarbeitetes Kick Meter, um Stärke, Richtung und Höhe des Kicks zu bestimmen, was den Standardsituationen ein wenig mehr Abwechslung verpasst. Sonderlich schwer sind Field Goals, Punts und Co. aber auch nach dieser Änderung nicht.

Bei den Modi hat man sich in diesem Jahr ganz auf den Ausbau des Franchise-Modus konzentriert. Ultimate Team bekam lediglich ein paar kleine Neuerungen wie eine verbesserte Team-Chemie verpasst, bei Draft Champions, in dem ihr eine Fantasie-Mannschaft aus alten und neuen Stars baut, hat sich sogar überhaupt nichts getan. Die Änderungen am Franchise-Modus trösten darüber jedoch hinweg. Hier betreut ihr nach wie vor ein NFL-Team eurer Wahl, entweder als Coach, als Owner oder als einzelner Spieler. Besonders die Entwicklung der Athleten wirkt nun viel realistischer und geradliniger, neben dem wöchentlichen Training hagelt es auch für gute Spielzüge Erfahrungspunkte, die ihr neuerdings direkt nach dem Match in Status-Updates investiert, statt erst umständlich in der Wochenübersicht durch Menüs zu manövrieren. Ebenfalls sehr schön: Statt Matches komplett zu simulieren oder zu spielen, könnt ihr euch nun rein auf Defense oder Offense beschränken oder im „Play the Moments“-Modus nur in wichtigen Situationen wie kritischen 3rd Downs eingreifen – top! Abgerundet wird das Franchise-Paket durch schön gemachte, realistische Drafts, wovon die KI-Teams nun spürbar mehr profitieren. (SL)

MADDEN NFL 17

USK Ab 0 Jahren
Termin 25. August 2016
Preis ca. € 60,-
Genre Sportspiel



Hersteller Electronic Arts
Entwickler EA Tiburon
Spieler 1-4
Sprache Englisch/Englisch

- Taktisches, toll umgesetztes Gameplay
- Grandioser Franchise-Modus
- Tolle Optik, vor allem bei den Athleten
- Neue Features fügen sich gut ein.
- Top-Stadionatmosphäre
- Teams unterscheiden sich stärker
- Überarbeitetes Kick-Meter für Field Goals und Co.
- Minimale KI-Aussetzer
- Seltene Lags im Online-Part
- Umständliche Menüführung
- Trotz Trainings-Modus wenig Tutorials

Grafik	88%
Sound	80%
Gameplay	89%
Dauerspaß	90%
Multiplayer	81%

FAZIT

Keine Genre-Revolution, aber mit vielen kleinen Verbesserungen, vor allem was den Franchise-Modus und die Taktik-Varianz angeht. Nach wie vor aber mit kleineren KI-Problemen und viel zu umständlicher Menüführung.

»SEHR GUT

89%

Alternative
Madden NFL 16

Wertung: 89%



Die NHL-Reihe zeigt sich in diesem Jahr **spielerisch klar verbessert**. Vor allem die KI glänzt mit realistischer Raumaufteilung.

Kufen poliert und ab aufs Eis – NHL zeigt sich in diesem Jahr wieder stark verbessert.

Im letzten Jahr konnte die renommierte Eishockey-Reihe aus dem Hause EA Sports nicht ganz überzeugen. Zu viele kleine Ungereimtheiten und mangelhaftes Balancing hatten sich in das Spiel geschlichen. Für die diesjährige Version schlifften die Entwickler von EA Canada deshalb einige Ecken und Kanten ab, ohne die gelungene Basis anzutasten. Herausgekommen ist dabei ein Sportspiel, das gar nicht so viel anders macht als sein Vorgänger, aber aufgrund seiner vielen Einstellungsmöglichkeiten mit tollem Gameplay überzeugt.

Arcade oder Sim?

Ließ das Balancing im Vorgänger noch zu wünschen übrig, sodass einige Spieler zwischen zwei Schwierigkeitsgraden festhingen, präsentiert sich *NHL 17* in dieser Hinsicht stark verbessert. Die Standard-Schwierigkeitsgrade sind gut ausbalanciert und es gibt jede Menge weitere Optionen, um das Spiel ganz nach jeweiligem Gusto anzupassen. Neben Reglern für die KI lässt sich so beispielsweise einstellen, ob ihr lieber mehr Simulations- oder Arcade-Gameplay bevorzugt. Zudem lassen sich wieder adaptive Hilfen einschalten, die einem Passlinien sowie gute Abschlusspositionen anzeigen und fortwährend Tipps zum Gameplay geben, ohne vom Geschehen abzulenken. Die Einstellungsmöglichkeiten sind so vielfältig, dass sowohl

Rookies als auch absolute Kufencracks auf ihre Kosten kommen.

Größer und besser

Doch auch an der KI wurde ordentlich herumgeschraubt. Mitspieler und Gegner bewegen sich nun besser in den Räumen und reagieren gut auf die eigenen Laufwege. So ergeben sich immer wieder schöne und abwechslungsreiche Spielzüge. Die Goalies sind auch etwas cleverer, haben aber ab und zu immer noch Aussetzer. Der alte NHL-Trick, bei dem man von außen schnell vors Tor zieht, funktioniert leider immer noch zu oft. Dafür ist *NHL 17* aber unfassbar umfangreich. Neben Shootouts, Ultimate Team, Seasons oder Play-offs darf man den World Cup of Hockey nachspielen und auch der aus Madden bekannte Modus Draft Champions hat es ins Spiel geschafft. Besonders gefallen hat uns der brandneue Franchise-Modus, bei dem man nun die eigene Arena ausbauen, Werbeaktionen festlegen und sogar in eine andere Stadt umziehen darf. (CD)



Alles eine Sache der Einstellung. Rookies dürfen sogar eine **Schusslinie** einblenden.

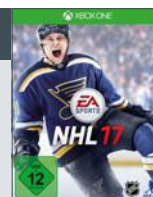
MEINE MEINUNG **CHRISTIAN DÖRRE**



Im letzten Jahr bin ich irgendwie nicht so richtig warm geworden mit *NHL*. Das Balancing war so unausgeglichen, dass es mich teilweise extrem genervt hat, und auch spielerisch wirkte das Geschehen manchmal ein wenig unrund. Für *NHL 17* haben sich die Entwickler die Kritik am Vorgänger aber wohl zu Herzen genommen und präsentieren nun wieder ein richtig schönes Eishockeyspiel mit jeder Menge Einstellungsmöglichkeiten, um das eigene Spielerlebnis zu schaffen. Besonders den neuen Franchise-Modus muss ich loben. Hier darf ich mich endlich um alle Belange des Clubs kümmern. Wer das nicht möchte, darf aber natürlich auch einstellen, dass man sich nur um den sportlichen Teil kümmert. Ich kann aber jedem empfehlen, sich ein bisschen in die Rolle des Mädchens für alles reinzufuchsen. Wer einmal den Dreh raus hat, bekommt einen riesigen Mehrwert geboten. Diesen Manager-Aspekt würde ich mir sehr für *FIFA* wünschen. Und jetzt entschuldigt mich bitte, die Toiletten im Stadion meiner Las Vegas Luden sind verstopft.

NHL 17

USK Ab 12 Jahren
Termin 15. September 2016
Preis ca. € 60,-
Genre Sportspiel



Hersteller EA Sports
Entwickler EA Canada
Spieler 1-15
Sprache Deutsch/Englisch

- Viele Gameplay-Optionen
- Sehr große Spielmodi-Auswahl
- Grandiose Soundkulisse
- Tolles Spielgefühl
- Gute englische Kommentatoren
- Aufmerksame KI-Spieler, die jederzeit mit gelungener Raumaufteilung überzeugen
- Langzeitmotivation dank riesigem Franchise-Modus
- Teils schwächelnde Goalies
- Vereinzelte Clipping-Fehler
- Der alte NHL-Trick geht immer noch.

Grafik	84%
Sound	92%
Gameplay	87%
Dauerspaß	90%
Multiplayer	85%

FAZIT

Sehr gutes Eishockeyspiel, das dank des sehr guten Franchise-Modus und etlichen anderen Spielmodi mit Langzeitmotivation glänzt und bei dem viele Kleinigkeiten verbessert wurden. Hin und wieder trüben Defensiv-KI-Schwächen die Stimmung.

»SEHR GUT

86%

Alternative
Madden NFL 17

Wertung: 89%

MEINE MEINUNG **SASCHA LOHMÜLLER**

Jedes Jahr frage ich mich, was 2K Games im nächsten Jahr bei ihrer NBA-Reihe eigentlich noch besser machen will, und jedes Mal finden die Herrschaften noch irgendwelche Kleinigkeiten. Die neuen, aufgeräumten Menüs etwa will ich nicht mehr missen, denn das Manövrieren durch die alte Benutzeroberfläche war bei aller Liebe eine echte Qual, und auch die verbesserten Spieler-Kollisionen sorgen für einen Tick mehr Authentizität – Selbiges gilt auch für die realistischeren Steals und Tip-Pässe. Am besten gefällt mir aber der neue Karrieremodus, der die guten Ideen des Vorjahres ausbaut, dabei aber die übertriebenen Spike-Lee-Ghetto-Klischees weglässt, die im Nachhinein doch etwas aufgesetzt wirkten. Dadurch seid ihr auch wieder etwas freier, was die Erstellung eures virtuellen Athleten anbelangt. Schade ist einzig, dass lediglich Vorbesteller das 92er-Dream-Team gratis erhalten, während der Rest im DLC-Shop löhnen muss. Aber auch das ist mittlerweile bei 2K ja nicht unüblich.



Wenn MVP **Steph Curry** zum **Distanzwurf** ansetzt, kann auch Nationalspieler Dennis Schröder von den Miami Heat nur zugucken.



NBA 2K17

Lust auf ein wenig supercoolen Korbball? Groovy!

Um direkt die wichtigste Frage zu beantworten: Braucht ihr den diesjährigen Basketball-Ableger aus dem Hause 2K, wenn ihr den Vorgänger bereits euer Eigen nennt? Klare Antwort: nein, nicht wirklich. Warum *NBA 2K17* trotzdem die neue Referenz am Sportspiel-Himmel ist, verraten wir euch natürlich hier.

Heute auf dem Menü: Politur

Man könnte es ganz simpel formulieren: 2K hat das virtuelle Parkett einfach noch etwas poliert, sodass ein an vielen Stellen runderes Produkt dabei herausgekommen ist. Das fällt direkt beim ersten Spielstart auf, denn die verschachtelten, unübersichtlichen und extrem lahmar-schigen Menüs des Vorgängers sind einer modernen, flotten, aber auch etwas nüchternen Benutzeroberfläche gewichen. War das Manövrieren zwischen den Modi in *NBA 2K16* noch eine richtige Qual, geht diesmal alles ohne Probleme vonstatten. Auch die ewigen Ladezeiten des Vorgängers gehören der Vergangenheit an – wirklich schnell ist aber auch der neueste 2K-Spross nicht.

Eine weitere gute Nachricht: Der im Vorjahr ausgesetzte All-Star-Modus feiert sein Comeback. Ihr dürft also wieder bunt zusammengewürfelte Truppen aus aktuellen Stars und NBA-Legenden in witzige 5vs5-Online-Matches schicken. Ansonsten ist alles beim Alten geblieben: Mit Mein Team ist das beliebte Sammelkarten-System wieder dabei, im GM-, Liga-, Saison-, oder Play-off-Modus führt ihr ein Team eurer Wahl zu höheren Ehren, Mein Park lockt die Hinterhof- und Straßen-Basketballer auf die

Online-Server und in Meine Karriere erlebt ihr zum mittlerweile dritten Mal eine richtig inszenierte Story für einen selbst erschaffenen Basketball-Profi. Auf große Regie-Namen wie Spike Lee muss in diesem Jahr allerdings verzichtet werden, aber immerhin trifft die Geschichte so wenigstens nicht vor schmalzigem Ghetto-Klischee. Eure Karriere beginnt stattdessen wieder am College und ihr versucht, euch für die NBA-Draft-Runde zu empfehlen. Dabei dürft ihr sogar als College-Rookie ein wenig Team-USA-Luft schnuppern – sehr atmosphärisch! Was natürlich auch wieder für den Rest des Karriere-Parts gilt: Durch die ständigen, teils sogar wirklich banalen Einschübe, wenn euch etwa eure Mutter anruft oder ihr mit eurer College-Freundin ausgeht, hat euer virtueller Pro einfach viel mehr Tiefe und einen richtigen Hintergrund im Gegensatz zu einfach nur im Editor entworfenen Athleten. Einen bekannten Namen konnte man dann aber doch noch für die Story verpflichten: Michael B. Jordan, bekannt aus *Creed: Rocky's Legacy*, nicht zu verwechseln mit seinem legendären Namensvetter aus der NBA, mimt euren Draft-Kollegen, mit dem ihr um einen Platz im Team konkurriert.

Spielerisch fallen vor allem die wuchtigen Kollisionen im wahrsten Sinne des Wortes ins Gewicht. Es ist nicht mehr so einfach wie im Vorgänger, durch eine dicht gestaffelte Defense zu brechen. Außerdem setzen die KI-gesteuerten Mit- und Gegenspieler ihre Arme viel effektiver ein, sodass Steals seltener, Tip-Pässe oder geblockte Würfe aber viel öfter vorkommen – was in der Praxis für noch einmal mehr Realismus sorgt. (SL)

NBA 2K17

USK Ab 0 Jahren
Termin 16. September 2016
Preis ca. € 60,-
Genre Sportspiel



Hersteller 2K Games
Entwickler Visual Concepts
Spieler 1-10
Sprache Deutsch/Englisch

- Erneut toll umgesetzte Karriere-Story
- Sehr viele Modi (GM, Liga, Mein Team ...)
- Neue Kollisions-Engine (= mehr Realismus)
- Viele Lizenzen (NBA, Europa, zwei National-Teams)
- Tolle Grafik, vor allem bei den Spielermodellen
- Super umgesetzte Hallenatmosphäre
- Verbesserte Menüführung
- Verkürzte Ladezeiten, ...
- ... schnell ist aber trotzdem was anderes.
- Erneut nur wenige Tutorial-Funktionen
- Training in der Karriere etwas mühselig

Grafik	91%
Sound	87%
Gameplay	93%
Dauerspaß	94%
Multiplayer	85%

FAZIT

Wurde in diesem Jahr an einigen Ecken dezent verbessert und löst somit den Vorgänger auf dem Sport-Thron ab; das Highlight des Spiels ist einmal mehr die diesmal etwas weniger klischeetriefende Story im Karrieremodus.

➤ AUSGEZEICHNET

91%

Alternative
NBA 2K16

Wertung: 91%



GROW UP

Wall-E trifft eine Duplo-Klötzchenkiste ...

Putzig ist er schon, der kleine Roboter B.U.D.! Zusammen mit seinem Mutterschiff M.O.M. jettet der schlaksige Blechkamerad durch eine unbekannte Ecke des Universums, bis die beiden Gesellen Schnauze voran in ein Asteroidenfeld steuern. Das Ergebnis ist ein zerlegtes Raumschiff und ein kleiner B.U.D., der auf einem nahe gelegenen Planeten strandet. Die gute Nachricht: M.O.M. liegt zwar in Einzelteilen verstreut auf besagtem Himmelskörper, wenn man die Raumschiffstückchen aber zusammenklaut, kann M.O.M. wieder repariert werden. Die schlechte Nachricht: Als B.U.D. auf dem neuen Planeten aufwacht, kann er außer Rennen und Klettern praktisch gar nichts. Im Laufe der Zeit erlernt unser Robo-Kumpel aber stets neue Fähigkeiten, dank derer er sich effizienter durch die außerirdische Welt bewegen kann. Zu den frischen Features, die auf eine Integration in B.U.D.s Schaltkreise warten, gehören zum Beispiel eine Einroll-Funktion, die euch in Kugelform über den Planeten katapultiert, oder auch ein enorm nützlicher Fluggleiter. Am umfangreichsten ausgefallen ist aber das Pflanzen-Samensystem.

Mit ihm könnt ihr einmal entdecktes und gesammeltes Grünzeug überall auf der Spielwelt aussäen und euch damit neue Lauf- und Kletterwege erschließen. So herrlich drollig *Grow Up* von seiner Prämisse über seinen Planeten bis hin zu seinem Protagonisten auch ist – ganz problemfrei kommt B.U.D.s Comeback nach *Grow Home* nicht daher. Die simpel, aber wunderschön gestaltete Welt gehört nicht zu den Schwächen des Spiels; sie lädt jederzeit zum Forschen, Entdecken und Staunen ein. Die Musik und die Soundeffekte sind ebenfalls fein – entspannt, fröhlich und verspielt, perfekt passend zur Materie. Nein, die Krux liegt beim Gameplay. B.U.D. lässt sich leider nur schwer kontrollieren. Frust und Zeitverschwendung sind die Folge. Die knifflige Steuerung dürfte so wohl beabsichtigt sein, um eine echte Herausforderung zu bieten – das Ergebnis fühlt sich aber oft überzogen streng an. So wird das Handling schnell chaotisch, was in Kombination mit den stark auf Präzision getrimmten Sprüngen nicht nur einen Freiflug für B.U.D. verspricht, sondern auch für euren Controller. Die störrische Kamera und leichte Framerate-Einbrüche verschlimmern dieses Problem leider noch. Außerdem sabotiert *Grow Up* so seinen Langzeitspaß-Plan. Den sucht der in fünf bis sechs Stunden durchgezockte Titel nämlich darin, euch alle Herausforderungen auf dem Planeten abschließen und sämtliche Items einkassieren zu lassen. Die meisten Spieler dürften *Grow Up* nach dem Abspann aber lieber als erledigt betrachten – denn B.U.D. und M.O.M. gewinnen ihren klar vorhandenen Reiz eher über Charme und spannende neue Ideen als über rein spielerische Qualität. (BK)



Die Navigation ist generell schon knifflig, in *Ballform* wird's komplett chaotisch.

MEINE MEINUNG

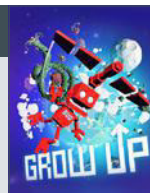
BENJAMIN KEGEL



B.U.D.s neues Abenteuer ist schon eher ein Geschicklichkeitsspiel als ein Jump & Run, bedient sich aber klassischer Hüpfspiel-Ansätze. Das bedeutet, man muss als Robo-Dompteur seine Bewegungen taktisch-entspannt vorbereiten, statt aus reinem Spaß am Sprung hektisch über den nächsten Abgrund zu hechten. Auch wenn man dann das Objekt seiner Begierde tatsächlich im Griff hat, sollte man die nächsten Kletterbewegungen ganz genau überdenken, sonst geht es mitunter weit, wooooeeeit in den Abgrund. An dieses komplizierte Spiel mit der Physik-Engine muss man sich erst gewöhnen – und nicht allen Spielern wird das frustfrei gelingen. Vor allem jüngere und ungeduldige Weltraum-Abenteurer könnten hier schnell an ihre Grenzen stoßen. Empfehlen kann ich *Grow Up* insgesamt aber auf jeden Fall, denn Spaß und vor allem Staunen stecken hier für kleines Geld reichlich drin! Man muss sich lediglich darüber klar sein, dass man zu seinem Glück neben einem grünen auch einen ruhigen Daumen braucht.

GROW UP

USK Ab 0 Jahren
Termin 16. August 2016
Preis € 9,99
Genre Geschicklichkeit



Hersteller Ubisoft
Entwickler Reflections
Spieler 1
Sprache deutsch

- Drollige, sehr charmante Charaktere
- Jede Menge neue Fähigkeiten zu erlernen
- Markanter, stilischer Look. Passt super!
- Fordern des Leveldesigns
- Ein abwechslungsreich gestalteter Planet
- Anspruchsvolle Hüpfspiel-Mechanik ...
- ... die schnell frustrieren kann
- Auch kleine Fehler werden oft hart bestraft.
- Bereits nach knapp fünf Stunden durch
- Dauerspaß fast nur über Sammelreiz
- Schwache deutsche Lokalisierung

Grafik	73%
Sound	76%
Gameplay	73%
Dauerspaß	61%
Multiplayer	n. v.

FAZIT

Ein herrlich eigenwilliges Hüpfspiel-Abenteuer, das am liebsten mit seiner Physik-Engine spielt. Wer eine gewisse Frustrationsresistenz mitbringt, bekommt ein außergewöhnliches, wenn auch insgesamt eher kurzes Abenteuer im All spendiert.

»BEFRIEDIGEND

72%

Alternative

Skylanders: Superchargers

Wertung: 82%

KURZ & KNAPP

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

THE BUNKER

Von Vault 111 bis hin zum Bunker ist es kein sehr weiter Weg.

FMV-Spiele waren in den 90ern nichts Ungewöhnliches und machten die Vorzüge des CD-Mediums in einer Spielekonsole sehr deutlich. Allerdings hatten sie spielerisch dermaßen wenig Fleisch auf den Knochen, dass es mit den interaktiven Filmen auch schnell wieder vorbei war. So wie die Welt aber die virtuelle Realität wieder neu für sich entdeckt hat, kehrt auch dieses totgeglaubte Genre wieder ans Tageslicht zurück. Letzteres bekommt ihr in *The Bunker* aber nicht zu sehen, denn das gesamte Spiel findet innerhalb der sicheren Mauern des Schutzbunkers statt. Ein trostloses Dasein, möchte man hinzufügen, denn eure Spielfigur

ist der letzte Überlebende dieser Anlage. Wie an jedem Tag geht ihr dabei eurer Routine nach, bis ein plötzlicher Systemcheck von euch verlangt, tiefer in die Anlage vorzustoßen. Dabei werdet ihr immer wieder mit Ereignissen aus der Vergangenheit konfrontiert, welche ihr dann nachspielen müsst. *The Bunker* überzeugt visuell und von der schauspielerischen Leistung her auf ganzer Linie und könnte in der Form auch definitiv als Serie taugen. Die sehr kurze Spieldauer von nicht einmal drei Stunden und die insgesamt extrem überschaubare Anzahl an Interaktionsmöglichkeiten reißen *The Bunker* aber arg in die Tiefe. Es gibt kein Inventar, keine Kombi-



Fast könnte man annehmen, im **Raccoon City Police Department** zu stehen.

nationsrätsel und keine wirklichen Kopfnüsse – meistens klappert ihr nur alle Örtlichkeiten ab und sucht nach Möglichkeiten, die Story voranzutreiben. Wäre *The Bunker* ein vollwertiger Spielfilm, könnte man damit selbstverständlich leben. Als Videospiel ist der Titel mit 16 Euro aber ein wenig zu teuer. (MC)

THE BUNKER

Preis	15,99 Euro
Termin	23. September 2016
Online-Multiplayer	Nein
System	Xbox One
Dateigröße	ca. 5,1 GB

»BEFRIEDIGEND **62%**

VIRGINIA



Farbenfroher als *The Bunker*, spielerisch noch unterirdischer.

Des einen Freud, des anderen Leid: Filmische Inszenierung ist vielen Spielern entweder ein Dorn im Auge oder für sie der notwendige Schritt, um das Medium in die richtige Richtung zu lenken. *Virginia* schafft das schier Udenkbare und bringt gleich beides in einem Spiel unter. Der spielbare Thriller könnte in seiner Inszenierung auch aus der Feder von David Lynch stammen, woran besonders der toll gemachte Einstieg ins Spiel seinen Anteil hat. Euer Alter Ego Anne Tarver schminkt sich vor dem Spiegel, nimmt im nächsten Augenblick ihren CIA-Pass feierlich auf der Bühne entgegen. Plötzlich ist da ein Tonbandgerät, das sich wie das Atmen

einer Person anhört. Anne schreckt hoch und liegt in ihrem Bett, zu hören ist nur noch der alarmierende Klang ihres Weckers. Die fließend ineinander übergehenden Kamera- und Szenenschnitte sind das große Plus von *Virginia*, das man in dieser Form selten in einem Adventure zu sehen bekommt. Doch schnell stellt sich das nur als traurige Fassade eines spielerisch viel zu dünnen Titels heraus, in dem man nicht viel mehr macht als ab und zu nach vorne zu laufen, um Events in Gang zu setzen. Der Spieler verkommt zu nicht viel mehr als einer Art Fernbedienung, die hin und wieder vonnöten ist, um das Programm am Laufen zu halten. Ganz am Ende



Erzählerisch sehr **ambitioniert**, versinkt *Virginia* ansonsten leider in langweiligen Gefilden.

verspielt *Virginia* auch noch sein letztes Ass und verläuft sich in einer überfrachteten Auflösung, welche viel eleganter hätte abgeschlossen werden müssen. *Virginia* vereint all das in sich, was man an einem Walking Simulator so kritikwürdig ist, und dürfte einen neuen Tiefpunkt definieren. (MC)

VIRGINIA

Preis	9,99 Euro
Termin	22. September 2016
Online-Multiplayer	Nein
System	Xbox One
Dateigröße	ca. 4,3 GB

»MANGELHAFT **47%**

JOTUN: VALHALLA EDITION

Wenn der Boss-Rush-Modus ein Gemälde wäre.

Für den PC ist das Indie-Action-RPG *Jotun* bereits seit einiger Zeit erhältlich, nun dürfen auch Konsolenbarbaren mit der *Valhalla Edition* die Axt wetzen. Der Weg ins nordische Himmelreich ist dabei aber noch genauso beschwerlich wie eh und je. In Form der ruhmlos gefallenen

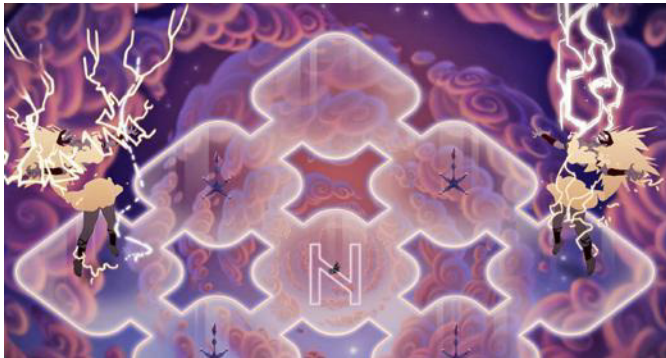
Kriegerin Thora müsst ihr euch aus den höllischen Gefilden von Ginnungagap einen Weg freikämpfen und verschiedenste Prüfungen meistern. Die Standardkämpfe gegen monotone Steinriesen und Zwegehorden öden durch ihre Monotonie dabei schnell an, deut-

lich gefälliger hingegen sind die toll in Szene gesetzten Duelle gegen die Götterbosse selbst. Schade, dass die mystisch angehauchte Story bis zum Schluss auf der Strecke bleibt und nicht ansatzweise an das äußerst hübsche Design des Spiels herankommt. (MC)

JOTUN: VALHALLA EDITION

Preis	14,99 Euro
Termin	9. September 2016
Online-Multiplayer	Nein
System	Xbox One
Dateigröße	ca. 4,2 GB

»BEFRIEDIGEND **61%**



Die Valhalla-Edition bietet euch einen **gleichnamigen Modus**, der sich klar an Profis richtet.



Neben coolen Bosskämpfen wartet Jotun auch noch mit einem schönen **Art design** auf.

OCEANHORN

„Link! Hey! Listen! ...ach, das ist ja gar nicht Link ...“

Es darf davon ausgegangen werden, dass *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* nicht für die Xbox One erscheinen wird. Macht aber nix, denn schon immer haben findige Entwickler bei ihrem Spiel keinen Hehl draus gemacht, wenn die Quelle der Inspiration mehr als offensichtlich war. *Oceanhorn: Monster of Uncharted Seas* geht hier besonders dreist vor. Nahezu alles, was frühere *Zelda*-Games populär gemacht hat, findet sich

auch in diesem Action-Adventure wieder. Sei es nun das Erwachen des Helden zu Beginn des Spiels oder die Bootsfahrten auf dem offenen Meer: Hier waren Menschen am Werk, die garantiert eine Tracht von *Zelda* im Schrank hängen haben. Hinzu kommt noch ein recht blockiges, grünes Inseldesign, das nur ganz, ganz entfernt an den Dauerbrenner *Minecraft* erinnert. Natürlich kann man *Oceanhorn* dies ankreiden, im

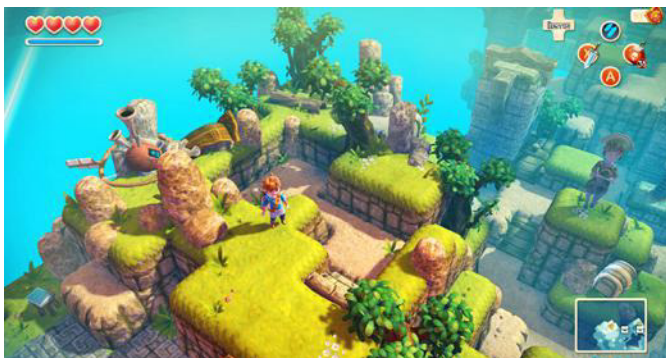
Kern macht das Spiel aber vieles richtig und hat sich nicht nur optisch am großen Vorbild orientiert. Zwar reichen Leveldesign, Technik und Inszenierung nicht an *The Legend of Zelda* heran, doch wer einmal eintaucht, wird sich der Faszination nicht so schnell wieder entziehen können. Nachschub ist ebenfalls schon in Aussicht: *Oceanhorn 2: Knights of the Lost Realm* soll im kommenden Jahr auf noch nicht näher erläuterten Sys-

temen erscheinen. Vielleicht dann auch mit Okarina. (MC)

OCEANHORN: MONSTER OF U. S.

Preis	14,99 Euro
Termin	7. September 2016
Online-Multiplayer	Nein
System	Xbox One
Dateigröße	741,4 MB

»GUT **73%**



Kristalle sammeln, Bomben legen, Pfeile verschießen: **Wo genau** hat man das schon mal gesehen?



Auf eurem Boot seid ihr vorrangig als **Kanonier** zuständig. Schade für die forschenden Spieler.

MULTIMEDIA

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

THE LAST KING

Nils Gaup, Regisseur des oscarnominierten *Pathfinder* (1988) besinnt sich auf sein in Würde gealtertes Meisterwerk und widmet sich wieder den verschneiten Ebenen seines Heimatlandes. Von denen gibt es in *The Last King – Der Erbe des Königs* viele zu sehen. Ebenso weist der Film wieder einmal reale Wurzeln auf. Im Jahr 1206 müssen eine Handvoll Birkebeiner, Rebellen des damaligen Bürgerkrieges von Norwegen, den illegitimen, aber rechtmäßigen Thronerben sicher in die Obhut seiner Familie bringen. Der kirchenpolitischen Partei Bagler passt das aber gar nicht ... *The Last King* erlaubt es sich, einige historische Stellen abzuändern, bleibt der Geschichte aber ansonsten treu. Das nicht allzu hohe Budget kann der Film trotz aufwendiger Kostüme nicht ganz verbergen, zudem überzeugt nicht jede Figur, etwa Prinzessin Kristin. (MC)

THE LAST KING – DER ERBE DES KÖNIGS	(BLU-RAY)
FSK: Ab 12 Jahren	Termin: 22. September 2016
Regie: Nils Gaup	Genre: Historienfilm
Darsteller: Michael Aasen, Anders Dahlberg, Jonathan Oskar Dalgren u.a.	
ca. 139 Minuten	Bild: 16:9 - 2.40:1 Ton: DTS HD 5.1
FAZIT Entfaltet seine ganze Wirkung bei einer heißen Tasse Tee in den kalten Wintermonaten, die Extras enttäuschen aber.	
»BEFRIEDIGEND 72%	

WARCRAFT: THE BEGINNING

Im Vorfeld waren wir ja etwas skeptisch, da das CGI in den ersten Trailern doch arg billig wirkte. Zu Unrecht, denn die Technik ist im fertigen Film gut gelungen, auch wenn er sich dadurch zeitweise ein wenig zu sehr nach Animationsstreifen anfühlt. Zudem wirken einige wenige Sprecher unmotiviert und die eine oder andere Requisite schaut doch arg nach Plastik aus. Damit jedoch genug der Kritik, denn *Warcraft: The Beginning* weiß wirklich gut zu unterhalten und erzählt eine spannende Story. Die basiert lose auf dem ersten Strategiespiel der Reihe, tiefe *WoW*-Kenntnisse sind also nicht vonnöten. Allerdings nimmt sich der Film hier und da einige erzählerische Freiheiten – logisch beim ausufernden Lore der Reihe. So taugt der Film vor allem als kurzweiliger Einstieg ins *Warcraft*-Universum – Fortsetzung folgt sicher. (SL)

WARCRAFT: THE BEGINNING	(BLU-RAY)
FSK: Ab 12 Jahren	Termin: 29. September 2016
Regie: Duncan Jones	Genre: Fantasy
Darsteller: Travis Fimmel, Paula Patton, Toby Kebbell, Dominic Cooper u.a.	
ca. 122 Minuten	Bild: 16:9 - 2.40:1 Ton: Dolby Dig. 5.1
FAZIT Sehr unterhaltsam und aufwendig produziert, aber etwas zwischen den Stühlen: für Neulinge zu nerdig, für Beinhardt-Fans mit zu vielen Änderungen.	
»GUT 81%	

KIKI'S KLEINER LIEFERSERVICE

Ja, neu ist *Kiki's kleiner Lieferservice* (nur echt mit Deppen-Apostroph) natürlich nicht. Viel mehr erschien der Studio-Ghibli-Film bereits 1989, auch wenn deutsche Zuschauer bis 2005 auf eine lokalisierte Version warten mussten. Warum wir euch den Film trotzdem an dieser Stelle kurz in Erinnerung rufen? Weil Ende September eine limitierte Steelbook-Fassung des Klassikers auf den Markt kam, die neben der schicken Verpackung und einer Sammelmünze auch noch zahlreiche filmische Extras wie Storyboards, Trailer und Behind-the-Scenes-Material mit an Bord hat – das lohnt sich! Für den Film selbst gilt das natürlich auch, hält doch die Story um die Hexe Kiki, die einen Laden eröffnet und mit den Problemen der Berufswelt konfrontiert wird, locker das Niveau der anderen Miyazaki-Filme. (SL)

KIKI'S KLEINER LIEFERSERVICE	(BLU-RAY)
FSK: Ab 0 Jahren	Termin: 23. September 2016
Regie: Hayao Miyazaki	Genre: Anime
Sprecher: Jochen Bendel, Max Felder, Astrid Polak, Maren Rainer u.a.	
ca. 103 Minuten	Bild: 16:9 - 1.77:1 Ton: DTS HD 2.0
FAZIT Der wohl kindgerechteste und humorvollste aller Miyazaki-Filme – was ihn aber definitiv nicht weniger sehenswert macht!	
»SEHR GUT 87%	

THE FIRST AVENGER: CIVIL WAR

Dem Trend der vergangenen Jahre gemäß müssen sich die Avengers (zumindest die, welche man für diesen Film verpflichtet konnte) in *Civil War* erstmals mit den Konsequenzen ihrer Heldentaten – zerstörte Metropolen und reihenweise zivile Opfer – auseinandersetzen. Über die Frage, ob die Heroen größerer Überwachung bedürfen, entbricht der titelgebende Bürgerkrieg zwischen den von Tony Stark (Robert Downey, Jr.) und Steve Rogers (Chris Evans) angeführten Fronten. Die Thematik ist düsterer, als man das von Marvel bisher gewohnt war, doch kommt auch der Humor – allen voran in der grandios inszenierten Flughafen-Schlacht – nicht zu kurz. Vor allem sind es aber die toll geschriebenen und von nachvollziehbaren Emotionen getriebenen Figuren, welche den Film tragen. Großes (Popcorn-)Kino! (LS)

THE FIRST AVENGER: CIVIL WAR	(BLU-RAY)
FSK: Ab 12 Jahren	Termin: 6. Oktober 2016
Regie: Anthony & Joe Russo	Genre: Action
Darsteller: Chris Evans, Robert Downey Jr., Scarlett Johansson, Daniel Brühl	
ca. 148 Minuten	Bild: 16:9 - 2.39:1 Ton: DTS HD 5.1
FAZIT Düsterer als die meisten anderen Marvel-Filme, aber im Gegensatz zu den beiden aktuellen DC-Filmen stimmig und von glaubwürdigen Figuren getragen.	
»SEHR GUT 87%	

KILLJOYS: SPACE BOUNTY HUNTERS

Während in den USA bereits die zweite Staffel lief und eine dritte in Produktion ist, gucken wir hierzulande bezüglich *Killjoys* in die Röhre. Erst Ende September, zeitgleich zum DVD-Start, fing der Spartensender SyFy an, die kanadische Science-Fiction-Serie auszustrahlen. In der Heimat wird die Geschichte rund um eine Gruppe Kopfgeldjäger bereits mit der Kultreihe *Firefly* verglichen – so weit würden wir jetzt allerdings nicht gehen. Unterhaltsam ist die Weltraum-Mär allemal, bedient sie sich doch munter bei *Mad Max*, *Farscape* und eben *Firefly*, bietet ordentliche oder zumindest nicht nervige Charaktere und punktet auch mit durchaus guten Effekten und Drehbüchern, was man anhand des etwas billigen DVD-Covers so gar nicht vermuten mag. (SL)

KILLJOYS: SPACE BOUNTY HUNTERS	(BLU-RAY)
FSK: Ab 16 Jahren	Termin: 23. September 2016
Regie: Diverse	Genre: Science Fiction
Darsteller: Hannah John-Kamen, Aaron Ashmore, Luke MacFarlane u.a.	
ca. 425 Minuten	Bild: 16:9 - 2.35:1 Ton: DTS HD 5.1

FAZIT
Kurzweilige Endzeit-Sci-Fi-Mär rund um eine Gruppe Kopfgeldjäger – kein neues *Firefly*, aber zum Glück auch kein neues *Andromeda*.

»BEFRIEDIGEND **71%**

DIE NEUE SUICIDE SQUAD: DAS PHANTOM KOMMANDO

Pünktlich zum ersten Suicide-Squad-Film schießen auch die Comic-Sammelbände zur Superschurken-Truppe aus dem Boden. In *Die neue Suicide Squad: Das Phantom Kommando* sind acht Parts einer zweiteiligen Miniserie zusammengefasst, die 2014/2015 erschien, also noch relativ frisch ist. Eine wirklich kohärente Story wird dabei jedoch kaum erzählt. In den ersten vier Kapiteln zieht es die Squad nach Russland, in den letzten vier nach China, Spionage und Boykott sind in beiden Fällen der Auftrag. Auch was die Zusammensetzung des Squads anbelangt, sucht der Leser vergeblich den roten Faden. Mal ist Deadshot der Chef, dann Deathstroke, dann Manta. Schade eigentlich, denn neben der allgegenwärtigen und toll charakterisierten Harley Quinn ist Deathstroke einer der Lichtblicke. Am anderen Ende der Skala: Jokers Tochter, deren einzige Charakterzüge manisches Gelächter und die Haut ihres Vaters sind. Trotz dieser Schwächen bietet der Band aber wenigstens genug Action, um einigermaßen zu unterhalten. (SL)

DIE NEUE SUICIDE SQUAD: DAS PHANTOM KOMMANDO	(COMIC)
Verlag: Panini / DC	Termin: 28. Juni 2016
Autor: Sean Ryan	
Zeichner: Jeremy Roberts, Thomas Derenick, Vicente Cifuentes	
188 Seiten	Preis: 16,99 Euro

FAZIT
Actionreicher, kurzweiliger Sammelband mit zwei abgeschlossenen Storys, aber auch vielen langweiligen und unausgearbeiteten Charakteren.

»BEFRIEDIGEND **67%**

10 CLOVERFIELD LANE

Nach dem erfolgreichen Found-Footage-Horrorstreifen *Cloverfield* beharkten die Fans jahrelang die Macher rund um *Lost-Mastermind* J.J. Abrams wegen einer Fortsetzung. Dann tauchte im Januar wie aus dem Nichts ein Trailer auf und knapp zwei Monate später lief *10 Cloverfield Lane* auch schon in den Kinos. Bis auf den Namen hat der Film aber erst einmal nichts mit dem „Vorgänger“ zu tun, denn überraschenderweise erwartet den Zuschauer hier statt Monster-Horror eher ein Kammerspiel-Thriller. Die junge Michelle (Mary Elizabeth Winstead, *Scott Pilgrim gegen den Rest der Welt*) wacht nach einem Autounfall in der Pampa angekettet im Schutzbunker des paranoiden Howard (grandios: John Goodman) auf. Der erklärt ihr, dass er sie gerettet habe und die Luft außerhalb des Bunkers aufgrund eines Angriffs verseucht sei. Der junge Emmett, der freiwillig in den Bunker kam, schenkt dem jähzornigen Howard auch Glauben ... Mehr zu verraten wäre schon zu viel, denn bis zum recht offenen Ende von *10 Cloverfield Lane* überraschen noch einige gelungene Wendungen. (SL)

10 CLOVERFIELD LANE	(BLU-RAY)
FSK: Ab 16 Jahren	Termin: 11. August 2016
Regie: Dan Trachtenberg	Genre: Sci-Fi-Thriller
Darsteller: John Goodman, Mary Elizabeth Winstead, John Jr. Gallagher u.a.	
ca. 103 Minuten	Bild: 16:9 - 2.40:1 Ton: Dolby Dig. 5.1

FAZIT
Äußerst spannendes Kammerspiel, das später eine unerwartete Wendung nimmt – hat mit dem „Vorgänger“ aber erst einmal herzlich wenig zu tun.

»GUT **79%**

BATMAN: ARKHAM KNIGHT – GENESIS

Die bisherigen Comic-Bücher zu den Arkham-Spielen waren ja eher durchschnittlich bis mau, doch *Arkham Knight: Genesis* ist eine mehr als interessante Charakterstudie von Batmans neuem Feind. Autor Peter J. Tomasi erzählt dabei nicht nur die Vorgeschichte des Bösewichts und warum dieser überhaupt so einen Groll gegen Gothams Fledermaus hegt, sondern geht auch auf viele verschiedene Elemente ein, die zur Story aus *Arkham Knight* führen. So erfahren wir beispielsweise, in welcher Beziehung der *Arkham Knight* zum Söldner Deathstroke steht und was der Joker mit all dem zu tun hat. Der Stil ist dabei wunderbar düster und brutal gehalten und passt somit perfekt zur Videospiel-Vorlage. Der Charakter ist schöner geschrieben und dessen Motivation wird greifbarer gemacht, als es im Spiel der Fall ist. Eine mehr als gelungene Ergänzung zum Videospiel *Batman: Arkham Knight*. (CD)

BATMAN: ARKHAM KNIGHT – GENESIS	(COMIC)
Verlag: Panini / DC	Termin: 12. Juli 2016
Autor: Peter J. Tomasi	
Zeichner: Alisson Borges, Dexter Soy	
140 Seiten	Preis: 16,99 Euro

FAZIT
Überraschend spannende und toll geschriebene Comic-Story zum aktuellen *Arkham*-Spiel, welche die Motivation des *Arkham Knights* greifbar macht.

»SEHR GUT **85%**

HARDWARE

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

LIGAWO HDR-SWITCH 3090064

Falls ihr euch wundern solltet: Das extra verpackte, kleine Kunststoffplättchen im Ligawo-Lieferumfang beinhaltet vier noch nicht ausgestanzte Gummi-Standfüße für das Gehäuse. Was auf den ersten Blick nach Kostenersparnis seitens des Herstellers aussieht, ist eigentlich ziemlich clever – denn so wird neben dem üblichen Nutzer, der seinen Switch gerne rutschfest und

leicht erhoben ins Regal stellt, auch der Hardwarefreak glücklich, der seine 182 Schaltkästen gerne mit doppelseitigem Klebeband lückenlos übereinanderstapelt. Überhaupt fällt uns bei Ligawo schon länger ein angenehmer Trend zum „Have it your way“ auf, indem man dem Konsumenten selbst Befestigungsentscheidungen nicht von Haus aus abnimmt. Daumen hoch gibt es auch für den Stromverbrauch: Im Stand-by-Zustand genehmigt sich der HDR-Switch knapp 0,4

Watt, im Betrieb sind es bei laufendem Eingangs- und Ausgangsgerät dann etwa 2 Watt. Selbst wenn man den Switch also niemals abschaltet, macht er sich im Jahr mit höchstens fünf Euro auf der Stromrechnung bemerkbar. Exzellent ist zudem die Verarbeitungsqualität: Die Strom- und Kanalwechsel-Knöpfe sitzen knackstramm im hochwertigen Metallgehäuse, die sechs HDMI-Anschlüsse auf der Rückseite (5x Eingang, 1x Ausgang) kommen mit perfektem Spaltmaß daher, die Lüftungsschlitze an beiden Geräte-seiten sind sauber ausgefräst. Am meisten überzeugt aber die unterstützte Signalbandbreite. Alle gängigen HDMI-Formate? Laufen selbstverständlich tadellos. Ultra HD/4K/60Hz? Yep! HDR?! Oh ja! 3D-Unterstützung? Aber sicher! DTS:X, LPCM 7.1, DTHD,

DD+, Dolby True HD, Dolby Atmos? Schafft er ebenfalls. HDCP-2.2-Chip-satz? Natürlich mit an Bord. Wenn dann noch hochqualitative HDMI-Kabel verwendet werden, kitzelt der integrierte Verstärker selbst das letzte bisschen Qualität aus den Signalen raus. Kurzum: Für deutlich unter 50 Euro sind wir mit dem Ligawo nicht nur wunschlos glücklich, uns fällt auch kaum noch etwas ein, was wir verbessern würden. Vielleicht eine Fernbedienung mit AAA-Batterie statt nerviger Knopfzelle? (BK)



LIGAWO HDR 3090064

Hersteller Ligawo
Preis ca. € 50,-

- Technisch auf dem neuesten Stand
- Unterstützung für etliche Formate
- Sehr genügsam, super verarbeitet

FAZIT

Für diesen Preis einer der wohl besten aktuell verfügbaren Multiformat-Switches überhaupt.

»AUSGEZEICHNET 90%

HYPERX CLOUDX REVOLVER – GEARS OF WAR EDITION



Pünktlich zum neuesten Teil der *Gears of War*-Reihe (ab Seite 78) landet auch das passende Headset für modebewusste Zocker in den Händlerregalen. Man will ja schließlich gut aussehen, wenn man die Swarm-Gegner mit seinem Lancer-Gewehr zersägt.

Wie der Name bereits vermuten lässt, steckt ein normales CloudX-Revolver-Headset hinter der *Gears of War* Edition. Das bietet – ob nun mit Gears-Logo oder ohne – einen guten Stereoklang. Mit dem in der letzten Ausgabe vorgestellten Konkurrenzprodukt von Razer kann der Sound zwar nicht mithalten, das Niveau des ebenfalls im letzten Heft getesteten CloudX Pro hält das Revolver-Gerät aber spielend. Der größte

Pluspunkt ist allerdings die Verarbeitung. Die großen, komfortablen Ohrmuscheln sind aus Memory Foam gefertigt und mit Kunstleder überzogen, der extrem dünne Stahlbügel sorgt für hohe Stabilität und dessen Polsterung ist in der GoW-Edition sogar aus Echtleder statt aus Kunstleder. Zusätzlich dazu ist das Headset überraschend leicht und drückt somit selbst nach ein paar Stunden noch nicht unangenehm auf den Schädel. Das Mikrofon samt Geräuschunterdrückung verrichtet ebenfalls seinen Job, bietet aber auch keine besonderen Sperenzchen – immerhin ist es abnehmbar. Und da wir ja eingangs von Mode redeten: Mit seinen dunkelroten Applikationen und der Prägung

im Echtleder-Kopfbügel ist dieses Headset ein echter Hingucker ... kostet dafür aber auch 40 Euro mehr als die Standard-Variante. (SL)

HYPERX CLOUDX REVOLVER – GOW ED.

Hersteller HyperX
Preis ca. € 160,-

- Guter Stereoklang der Oberklasse
- Sehr komfortabel und gut verarbeitet
- 40 Euro teurer als das Standard-Gerät

FAZIT

Sehr gutes, toll verarbeitetes, optisch extrem schickes Stereo-Headset, aber auch verdammt teuer.

»SEHR GUT 88%

TURTLE BEACH ELITE PRO

Ein 200-Euro-Headset, das erst bei einer Investition von über 400 Euro seine Stärken ausspielt? Öfter mal was Neues ...

Eine ganze Weile schon hat Turtle Beach sich jetzt aus dem Headset-Hochpreis-Segment herausgehalten. Das letzte Modell im Bereich von 200 Euro oder mehr erschien Ende 2014 mit dem Elite 800. Und genau für jene Elite-Reihe landet nun mit dem Elite Pro das neueste Flaggschiff in den Händlerregalen. Wichtigste Info vorneweg: Den wirklich optimalen Klang-Genuss bietet das 200 Euro teure Headset noch nicht, erst mit dem Zubehör unten auf dieser Seite spielt das Elite Pro seine Stärken aus – für einen Preis von knappen 440 Euro.

Von Haus aus ist das Headset beispielsweise noch ein reines Stereo-Headset. Dessen Verarbeitung kann sich allerdings sehen lassen. Die

Hörmuscheln sind groß und sehr dick mit einer Mischung aus Kunstleder und Kunststoff gepolstert, der Hartplastik-Bügel ebenfalls. Zudem lässt sich mithilfe zweier Schieberegler an der Oberseite einstellen, wie eng der Bügel anliegt. Uns kam das Headset jedoch selbst in der lockersten Einstellung nach ein, zwei Stündchen etwas fest sitzend und eng vor. Zudem ist das Elite Pro mit rund 400 Gramm relativ schwer – das gibt Abzüge bei der sonst hervorragenden Komfort-Note. Dafür verbirgt sich in den Ohrpolstern das neue ProSpecs Glasses Relief System. Langer Name, einfache Erklärung: Wenn ihr die Polsterung entfernt, könnt ihr über eine kleine Lasche das Polster außen ein wenig runterziehen und so eine kleine Öffnung für einen Brillenbügel schaffen – toll für alle Fastblinden und zudem wirklich recht einfach zu bedienen, wenn man erst mal den Dreh raus hat.



TURTLE BEACH ELITE PRO

Hersteller Turtle Beach
Preis ca. € 200,-

- Tolle Verarbeitung
- Guter Stereound
- Etwas teuer; Komfort lässt mit der Zeit nach

FAZIT

Gutes, hochwertig verarbeitetes Stereo-Headset, das aber bei längeren Sessions etwas klobig wirkt. Zudem recht teuer und erst mit dem T.A.C. unten wirklich vollständig.

»GUT

80%

Der Preis ist heiß

An der Soundfront gibt sich das Elite Pro keine Blöße – nur dass eben für 7.1-Sound unten stehender Tactical Audio Controller vonnöten ist. Der Basis-Stereo-Sound ist aber bereits sehr ordentlich und basslastig, gleichzeitig aber klar genug, um alle Feinheiten wahrnehmen zu können. Etwas schwach auf der Brust ist allerdings das Standard-Turtle-Beach-Mikrofon, das zwar ohne

Probleme seinen Dienst verrichtet, aber meist etwas dumpf klingt und auch keine Geräuschunterdrückung bietet. Kurz: Als reines Stereo-Headset funktioniert das Elite Pro zwar gut, ist aber viel zu teuer, erst mit den beiden Peripherie-Geräten wird es zu einem High-End-Headset – wiederum zu einem happigen Preis. (SL)

ELITE PRO TACTICAL AUDIO CONTROLLER



Der T.A.C. ist eine externe 7.1-USB-Soundkarte. Erst mit diesem Gerät wird aus dem Stereo-Headset oben ein im High-End-Bereich angesiedeltes 7.1-Surround-Headset. Da der T.A.C. zudem perfekt auf das Elite Pro abgestimmt ist, klingt der Sound wuchtig und klar. Weitere Features: diverse Presets, Balance-Regler für Spiele- und Chat-Sound, Geräuschunterdrückung für das Turniermikrofon. Nett: Mehrere Geräte lassen sich auch hintereinander schalten, sodass ihr einen lagfreien Chat-Kanal einrichten könnt. (SL)

TURTLE BEACH ELITE PRO TACTICAL AUDIO CONTROLLER

Hersteller Turtle Beach
Preis ca. € 200,-

- Perfekt auf das Elite Pro abgestimmt
- Durchdachte Features, hohe Qualität
- Für ein Peripherie-Gerät sehr teuer

FAZIT
Tolle externe 7.1-Soundkarte mit vielen Features für das Elite Pro; andere Stereo-Headsets funktionieren auch problemlos

»SEHR GUT

87%

ELITE PRO TURNIERMIKROFON



Standard-Mikrofone von Turtle Beach sind so eine Sache. Die Soundqualität ist ordentlich, aber eben auch nicht mehr und für die Verarbeitung gilt dasselbe. Für alle, die mit ihrem Headset aber mehr vorhaben – Turnier-Spiele beispielsweise –, ist etwas anderes gravierender: Sie bieten keine Geräuschunterdrückung. Hier kommt das Turnierturmikrofon ins Spiel. Das bietet neben einer hochwertigeren Verarbeitung auch eine aktive Geräuschunterdrückung, die mehr Stör-Sounds herausfiltert. So sollen sich Teamkameraden auch dann noch hören, wenn eine jubelnde Menge hinter ihnen steht. Da uns niemand zujubelt, konnten wir Letzteres aber nicht testen. (SL)

TURTLE BEACH ELITE PRO TURNIERMIKROFON

Hersteller Turtle Beach
Preis ca. € 40,-

- Optimale Geräuschunterdrückung
- Besser verarbeitet als das Standard-Teil
- Extrem teuer für ein Ersatz-Mikrofon

FAZIT
Deutlich besser verarbeitet als das Standardmikro und mit superer Geräuschunterdrückung, aber eben auch arg teuer.

»GUT

77%

LESERBRIEFE

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

LESERBRIEF DES MONATS

DER KERN DES PROBLEMS

Hallo XBG-Jungs,
viel Glück bei der Neuausrichtung eures Heftes! Schade, dass Ben weg ist, aber schön, dass er weiterhin in die Produktion eingebunden ist. Ich schreibe euch wegen *ReCore*, auf das ich mich vor dem Release sehr gefreut habe. Die Reaktion der Fans und der Spielepresse war ja ... nun, sagen wir mal übersichtlich positiv. Logischerweise kenne ich eure Wertung noch nicht – die gibt's ja erst im nächsten Heft, bzw. in dem, in dem dieser Brief zu lesen ist, falls er denn abgedruckt wird –, aber ich denke mal, eure Begeisterung wird sich ebenfalls in Grenzen halten. Und auch ich bin leider relativ enttäuscht von dem Spiel, und das, obwohl ich eigentlich viel Spaß damit hatte bzw. noch immer habe. Es ist einfach erschreckend zu sehen, wie viel Potenzial hier verschenkt wurde! Da hat man so eine interessante Spielidee und eine toll gestaltete Wüstenwelt, und dann gibt es nichts anderes darin zu tun, als wie blöde Items zu sammeln, herumzuhüpfen und Kämpfe zu bestreiten, die sich ab einem gewissen Zeitpunkt einfach völlig austauschbar anfühlen. Schade drum – ich hoffe auf einen zweiten, rundum verbesserten Teil, der dann alles besser macht. **Peter**

Lukas: Ich habe *ReCore* selbst noch nicht gespielt, aber mit deiner Kritik scheinst du, wenn man der allgemeinen Meinung folgt, ins Schwarze getroffen zu haben. Und ja: Auch bei uns fällt die Wertung entsprechend aus!



Leser Peter sieht viel **verschenktes Potenzial** in *ReCore*.



Final Fantasy XV könnte die altherwürdige Rollenspiel-Serie **revolutionieren**. Das benötigt sie nach dem mauen dreizehnten Teil dringend!

NEUER ANLAUF FÜR DIE FANTASIE

Grüß dich, Lukas,

ich lese die XBG schon seit einer gefühlten Ewigkeit. Schade, dass sie nicht jeden Monat erscheint, denn so gibt es für mich stets wochenlang überhaupt nichts über Spiele zu lesen. Mit den anderen Magazinen konnte ich mich bisher nicht so richtig anfreunden, und das Internet versuche ich so weit es geht zu vermeiden (wie ihr vielleicht daran seht, dass ich euch einen echten, analogen, haptisch erfassbaren Brief schicke, noch dazu handgeschrieben!). Darum finde ich es auch schade, dass eine Online-Anbindung der Konsolen inzwischen quasi Pflicht ist, sodass ich mir anlässlich des Releases der Xbox One einst mein erstes W-Lan-Modem geholt habe – und das mit doch stolzen 38 Jahren Lebenserfahrung! So viel zum Lob und zum Konsolen-Gejammere, jetzt zu meinem eigentlichen Thema. Alte Häsin, die ich bin, genieße ich die *Final Fantasy*-Reihe seit seligen SNES-Zeiten. Nun, spätestens seit PS2-Zeiten ist der „genießen“-Part wohl ein wenig relativ. Bereits *Final Fantasy X* fand ich viel zu linear, klischeebeladen und teilweise dümmlich. Teil zwölf war dann wieder ein Rückkehr zur Form; Teil elf und vierzehn spare ich bewusst aus, denn mit MMORPGs kann man mich jagen, bzw. würde ich sie nicht spielen, wenn man mich mit vorgehaltener Waffe dazu zwingen wollte. *Final Fantasy XIII* war dann der absolute Tiefpunkt der Reihe. Alles, was an Teil zehn schlecht war, wurde genommen und der Miesheitsgrad noch einmal mit Einhundert multipliziert. Ich weiß, mit der Meinung stehe ich keineswegs alleine da, aber ich war damals wirk-

lich regelrecht geschockt, wie schlecht das Spiel war. Ich habe es durchgespielt, ja, und bereue noch heute die Lebenszeit, die ich nie wieder zurückbekommen werde. Ich habe gehört, dass die direkten Nachfolger ein wenig besser sein sollen, aber alleine die völlig verkackten Figuren haben mich davon absehen lassen, mich davon selbst zu überzeugen. Aber jetzt steht ja *Final Fantasy XV* an, und ich bin – sehr, sehr vorsichtig – optimistisch, dass die Serie sich damit wieder erholen könnte, so wie es damals mit dem zwölften Teil der Fall war. Obwohl ich ihr Aussehen nicht mag, sind mir die Protagonisten in den bisherigen Trailern sympathisch und die offene Welt schaut einfach überragend gut aus! Klar kann noch viel schief gehen, aber ich habe das Gefühl, die Entwickler haben aus ihren Fehlern gelernt. Schade, dass das Spiel so kurzfristig noch einmal verschoben wurde. Aber hey, wenn die Entwickler die Zeit nutzen, um noch ein wenig dran zu schrauben und die Qualität zu verbessern, kann das ja nur positiv sein, würde ich sagen! **Sonja Schmid**

Lukas: Dank erst einmal für das schöne Lob! Ich fühle bezüglich *Final Fantasy* ähnlich wie du, auch für mich war Teil dreizehn eine Enttäuschung – und auch die beiden Fortsetzungen fand ich eher zweitklassig. Alles, was ich bisher zum neuen Teil in Trailern sehen sowie auf diversen Events selbst erleben durfte, wirkt aber interessant. Noch unschlüssig bin ich mir bezüglich des Kampfsystems, mit dem ich mich noch nicht recht anfreunden konnte. Ich glaube aber, dass es eventuell eingängiger ist, wenn man sich eine Weile damit auseinandergesetzt hat.

POSTADRESSE

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

E-MAIL

xbg.leserbriefe@computec.de

XBG GAMES

DEINE DIGITALE AUSGABE ÜBERALL DABEI!

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



1x anmelden – auf allen Plattformen lesen!

epaper.compute.de

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



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

compute
MEDIA

XBOX-INDEX

Action
Adventure
Beat 'em Up
Diverse

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

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

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

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

Der ultimative Leitfaden für One- und 360-Spiele

TITEL	SPIELER	GENRE	USK	LIVE	TEST IN	DIREKT-KAUF	WERTUNG	FAZIT
7 Days to Die (One)	1-4	SIM	16	ja	9/16	ja	44%	Gut gemeinte Survival-Crafting-Simulation, die aber noch nicht mal in der Betaphase angekommen ist.
Ace Combat 6: Fires of Liberation	1-16	ACT	12	ja	1/08	-	82%	Braucht etwas für den Kickstart, brennt aber mit Freunden enorm lange.
Ace Combat: Assault Horizon	1-16	ACT	16	ja	7/11	-	88%	Dank Mach 3 ganz vorne mit dabei!
Air Conflicts: Secret Wars	1-4	ACT	12	ja	6/11	-	65%	Bleibt hinter der Schallmauer, fällt aber auch nicht aus den Wolken.
Alan Wake	1	ADV	16	-	4/10	ja	88%	Packend inszenierter Psycho-Thriller. Hochspannung!
Alarm für Cobra 11: Burning Wheels	1-2	RSP	12	-	1/09	-	73%	Bisschen spartanisch ausgefallenes Update zum halben Preis. Ist okay.
Alarm für Cobra 11: Crash Time	1-4	RSP	12	-	4/08	-	72%	Solider Straßenracer und ganz klar eine der besseren TV-Umsetzungen.
Alarm für Cobra 11: Das Syndikat	1-4	RSP	12	-	4/11	-	65%	Kommt gerade noch so durch den TÜV, rostet aber schon kräftig.
Alarm für Cobra 11: Highway Nights	1-4	RSP	12	-	1/10	-	70%	Eine dritte Lackschicht macht ein Auto zwar schöner, aber auch so unbedingt besser.
Alice: Madness Returns	1	ACT	16	-	5/11	ja	70%	Inhaltlich ein Ausflug in eine verstörte Traumwelt, spielerisch normaler Alltag.
Alien Breed: Trilogy	1-2	ACT	16	-	4/11	-	70%	Actionreiches Remake, das auf jedem Meter Potenzial verschenkt.
Alien: Isolation (One)	1	ADV	16	-	1/15	ja	75%	Die exzellente Atmosphäre kann die handwerklichen Schwächen leider nur schlecht kompensieren.
Aliens: Colonial Marines	1-6	ACT	18	ja	3/13	-	80%	Sicher kein Actionspiel wie aus dem Ei gepellt, dafür stimmen Inhalt, Sound und vor allem Atmosphäre!
Alone in the Dark	1	ACT	18	-	5/08	ja	78%	Guter Survival Horror, aber machtlos gegen Silent Hill und Resident Evil.
Alpha Protocol	1	ACT	16	-	5/10	-	88%	Außergewöhnliches Spionage-RPG abseits der üblichen Rollenspiel-Klischees.
Amped 3	1-2	SPS	16	-	1/06	-	74%	Kein wirklicher Nachfolger, sondern fast ein neues Spiel.
Anarchy Reigns	1-16	BEU	18	ja	3/13	-	82%	Hässliches Grafik-Entlein trifft muskelbepackten Multiplayer-Schwan: ein Online-Hit.
Apache: Air Assault	1-4	SIM	16	ja	1/11	ja	74%	Das ist kein Action-Spiel – es ist die Simulation einer Kampfmaschine.
Arcana Heart 3	1-2	BEU	12	ja	6/11	-	87%	Süß, niedlich und ziemlich moe. Komplexer Klopfer mit viel dahinter.
Arcania: Gothic 4	1	RPG	12	-	1/11	-	68%	Es schmerzt zu sehen, was aus diesem ehrgeizigen Spiel wurde.
Are You Smarter Than A 5th Grader? Game Time *	1-4	SIM	n.n.b.	ja	6/10	-	39%	Ein Fünftklässler würde es im Regal stehen lassen.
Armored Core 4 *	1-8	ACT	n.n.b.	ja	4/07	-	79%	Kompromisslose Action mit Schwächen in Kür & Storyline.
Armored Core: For Answer	1-8	ACT	12	ja	7/08	-	70%	Kurzweiliger Action-Intensivkurs, auch für Neulinge.
Army of Two: The Devil's Cartel	1-2	ACT	18	ja	7/13	ja	73%	Brutal ehrlicher Koop-Shooter mit Action, Action und nochmal Action. Zu zweit macht's schon Laune!
Ashes Cricket 2009	1-4	SPS	0	ja	6/09	ja	70%	Etwas nüchterner, aber kompetenter Cricket-Import.
Assassin's Creed 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 Lasten der Wind aus den Segeln genommen.
Assassin's Creed Syndicate (One)	1	ADV	16	-	1/16	ja	87%	Versprechen eingelöst: Die Assassinen machen nach dem geschassten 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 überzeugend der Abwechslungsreichtum.
Assassin's Creed: Unity (One)	1-4	ACT	16	ja	1/15	ja	87%	Erstrahlt auf der One nicht nur im neuen Glanz, sondern poliert auch das Spielprinzip ordentlich auf.
Assassin's Creed	1	ACT	16	-	1/08	ja	92%	In jeder Hinsicht eine positive Überraschung.
Assassin's Creed 3	1-8	ACT	16	ja	12/12	-	79%	Starke Spielwelt & Seegefechte treffen auf technische Unzulänglichkeiten bei Grafik und Gameplay.
Assassin's Creed II	1	ACT	16	-	1/10	ja	90%	Ein gelungenes Attentat auf die Langeweile. Ezio fesselt an die Konsole.
Assassin's Creed: Brotherhood	1-8	ACT	16	ja	1/11	ja	90%	Dank frischem Gameplay und Multiplayer deutlich mehr als eine Erweiterung.
Assassin's Creed: Revelations	1-6	ACT	16	ja	1/12	-	88%	Tolles Spiel, doch jetzt muss ein neuer Held her. Schnell!
Asura's Wrath	1	ACT	16	-	3/12	-	81%	Viel Zorn, viel Barmherzigkeit. Der Rachefeldzug ist schön anzusehen und leicht zu spielen.
Attack of the Movies 3D *	1-4	ACT	n.n.b.	-	5/10	-	35%	Steht in den USA im Regal und darf dort auch bleiben.
Avatar: Das Spiel	1-16	ACT	16	ja	1/10	ja	81%	Jurassic Park auf Steroiden. Überraschend gute Filmverfolgung.
Avatar: Die Erde brennt	1-2	BEU	12	-	2/08	-	56%	Gut gestrafter Nachfolger, der immer noch einen Nachfolger braucht.
Backbreaker	1-4	SIM	0	ja	5/10	ja	79%	Im Football brechen Knochen - hier wird es richtig gut simuliert.
Baja: Edge of Control	1-10	RSP	0	ja	7/08	-	70%	Das beste Fahrwerk nützt nichts, wenn der Motor patzt...
Band Hero	1-8	GSK	0	ja	1/10	-	83%	Die Teenie-Ableger für Kids mit (zu) viel Taschengeld.
Banjo Kazooie: Schraube locker	1-2	ACT	6	ja	1/09	ja	80%	Gelungenes Comeback des Jump'n'Run-Duos. Originell und witzig.
Baphomets Fluch 5	1	ADV	12	-	11/15	ja	82%	Ein würdiger Nachfolger für den zweiten Teil. Auf ganzer Linie ein Erfolg und eine echte Überraschung.
Bass Pro Shops: The Hunt *	1-2	SIM	n.n.b.	-	6/10	-	53%	Erlöst die Viecher, sie werden es euch danken!
Bass Pro Shops: The Strike *	1-2	SIM	n.n.b.	-	5/10	-	51%	Nur was für gesungene Angler mit vieeeel Zeit.
Batman: Arkham Asylum	1	ACT	16	-	6/09	ja	91%	Eine der besten Comic-Umsetzungen seit Langem. Batman in Bestform!
Batman: Arkham City	1	ACT	16	-	7/11	-	90%	Der Schrecken, der die Nacht durchflattert. Der Spielspaß, der nie versiegt.
Batman: Arkham Knight (One)	1	ACT	16	-	9/15	ja	85%	Ein gelungenes, superatmosphärisches Finale der Arkham-Reihe. Nur das allgegenwärtige Batmobil nervt.
Batman: Arkham Origins	1-8	ACT	16	ja	1/14	-	87%	Kommt (ideen-)technisch nicht ganz an seine Vorgänger ran, darf aber keinem Batman-Fan fehlen!
Battle Fantasia	1-2	BEU	12	ja	3/09	-	78%	Hübscher Appetizer zum Einstieg in die Beat'em-Up-Welt.
Battle vs. Chess	1-2	STG	6	ja	4/11	-	86%	Prima Show. Prima Basis. Prima Inhalt. Mehr geht fast nicht.
Battle Worlds: Kronos (One)	1	STG	12	-	7/16	ja	70%	Anspruchsvolle Hexfeld-Strategie mit richtigem Umfang, kleinen KI-Problemen und nerviger Steuerung.
Battleborn (One)	1-10	EGO	12	ja	7/16	ja	80%	Die MOBA-Modi sind klasse, der Rest eher guter Durchschnitt. Insgesamt ein wirklich feines Games.
Battlefield 2: Modern Combat	1-24	EGO	16	ja	3/06	ja	81%	Für Einsteiger okay, für Mehrspieler exzellent!
Battlefield 3	1-24	EGO	18	ja	1/12	-	90%	Die Schlacht tobt - worauf wartet ihr noch?
Battlefield 4	1-24	EGO	18	ja	1/14	ja	84%	Der Multiplayer ist klasse, doch die Kampagne erweist sich als uninspiriert.
Battlefield: Bad Company	1-24	EGO	16	ja	5/08	ja	84%	Unterhaltsamer Militär-Shooter mit guter Engine. Der Multiplayer ist mager.
Battlefield: Bad Company 2	1-24	EGO	16	ja	3/10	ja	89%	Feuert aus allen Rohren auf Modern Warfare 2.
Battlefield: Hardline (One)	1-66	EGO	18	ja	5/15	ja	76%	Netter, aber selten zu Ende gedachter Cop-Thriller mit einem Multiplayer zwischen Battlefield und CS.
Battlestations: Midway	1-8	STG	12	ja	3/07	ja	76%	Strategisches Kriegsspiel mit viel Potential. Leider nicht ausgeschöpft.
Battlestations: Pacific	1-4	STG	12	ja	4/09	ja	83%	Toral! Toral! Toral! Midway ist ausgeschaltet. 80er Bereich erobert.
Bayonetta	1	ACT	18	-	2/10	ja	90%	Verzaubert die Spielerherzen: Bayonetta legt die Konkurrenz über's Knie.
BDFL Manager 2007	1-2	SIM	0	-	1/07	-	86%	Lässt sich fix bedienen, erleichtert den Einstieg und bietet viel Taktik.
Beautiful Katamari	1-4	GSK	0	ja	3/08	ja	75%	Schwächelnde Umsetzung eines tollen Spiels. Sollte man mal erlebt haben.
Bee Movie: Das Game	1-2	ACT	0	-	2/08	ja	73%	Freizügiger Mix aus Flugshow und Kinder-Unterhaltung.
Beijing 2008	1-8	SPS	0	ja	6/08	-	68%	Ohne olympischen Hype bleibt nicht mehr viel übrig.
Ben 10 Alien Force: Vilgax Attacks	1	ACT	6	-	7/10	-	62%	Dünnes Ben-10-Süppchen, aber sehr schön dekoriert.
Ben 10: Cosmic Destruction	1	ACT	12	-	1/11	-	61%	Fans finden mehr als 10 gute Gründe, um Ben auch hier zu mögen!
Beowulf: The Game	1	ACT	18	-	1/08	-	78%	Motivierender Metzler im Stil von God of War. Ruhig mal reinschauen.
Big Bumpin' *	1-4	RSP	n.n.b.	ja	2/07	-	32%	Der Spielspaß fährt hier voll in die Bande.
Binary Domain	1-10	ACT	16	ja	3/11	-	70%	Interessante Spielidee im Clinch mit penetranten Spaßbremsen. Netter Versuch.
Bionic Commando	1-4	ACT	18	ja	4/09	ja	84%	Kein Megahit, aber sehr unterhaltsame Action. Operation Remake geglückt.
Bionic Heroes	1	ACT	0	-	2/07	-	64%	Wie erwartet: Für Bionicle-Nerds wohl noch ganz okay.
Bioshock	1	EGO	18	-	6/07	ja	96%	Duster, beklemmend und phantastisch orchestriert. Absoluter Pflichtkauf!
BioShock 2	1-10	EGO	18	ja	2/10	ja	90%	Erzählstil, Kampfsystem, Stimmung - alles top. Bloß fehlen die Überraschungen.
BioShock Infinite	1	EGO	18	-	5/13	-	90%	Geht los und gönnt euch diesen faszinierenden Himmelsritt - wart ihr so freundlich?
Birds of Steel	1-16	ACT	16	ja	3/12	-	77%	Historisch und grafisch detailverliebt, kurzweilige Luftkampf-Action.
Black College Football Experience *	1-2	SPS	n.n.b.	-	5/10	-	48%	Mache keine Europareise und ziehe keine Topwertung ein.
Blacksite: Area 51	1-10	ACT	16	ja	1/08	-	82%	Ihr dürft ruhig mal einen Blick riskieren. Gebt den Aliens eine Chance.
Blades of Time	1-2	ACT	16	ja	3/11	-	74%	An sich ist sie ja liebenswürdig, doch Ayumi zickt zu oft herum.
Bladestorm: Der Hundertjährige Krieg	1	STG	12	-	2/08	ja	70%	Auf dem Bildschirm passiert einiges, nur habt ihr zu wenig Einfluss darauf.
BlazBlue: Calamity Trigger	1-2	BEU	12	ja	3/10	ja	92%	Starker Vorzeig-Prügler, dem eine große Zukunft bevorsteht.
BlazBlue: Continuum Shift	1-2	BEU	12	ja	1/11	ja	93%	Gutes wird noch besser: Die Perfektion ist zum Greifen nah.
Blazing Angels: Secret Missions of WWII	1-16	ACT	12	ja	6/07	ja	84%	Luftkampf gegen Wunderwaffen: Die Rotoren blasen frischen Wind zu uns.
Blazing Angels: Squadrons of WWII	1-16	ACT	12	ja	3/06	ja	84%	Wirkt in HD noch einen Tick natürlicher. Nur Fliegen ist schöner!
Blitz: The League	1-2	SPS	16	ja	4/07	-	72%	Keine Neuerungen außer verbesserter Optik. Spaß macht's trotzdem!
Blitz: The League II	1-2	SPS	16	ja	1/09	-	61%	Ein Sixpack-Starkbier zwischen dem sonst üblichen Football-Schampus.
Blood Bowl	1-2	STG	12	ja	1/10	ja	78%	Stürmt mit Wucht nach vorne – und prallt dann von einer Technik-Barrikade ab. Spielerisch aber superb.
Blood Stone 007	1-16	ACT	16	ja	1/11	-	71%	Bond ist ein Kinoheld. Auf der Konsole will's nicht mehr so recht klappen.
Blue Dragon	1	RPG	12	-	6/07	-	74%	Gut gemeintes, aber arg uninspiriertes Nippon-RPG.
Blur	1-20	RSP	12	ja	5/10	ja	87%	Zwischen Aggression und Geschwindigkeitsrausch - Adrenalin pur!
Bodycount	1-12	ACT	18	ja	7/11	-	62%	Saubere Ballerbasis, die eigene Ideen mitbringt, aber nicht auslöst.
Bolt: Ein Hund für alle Fälle	1	JNR	12	-	2/09	ja	73%	Hündchen mit angenehm aggressiver Identitätsstörung.
Bombberman: Act Zero	1-8	ACT	12	ja	1/07	-	27%	Ach du Schande, was ist das denn? NextGen ersetzt keinen Spielspaß, Leute.
Borderlands	1-4	EGO	18	ja	7/09	ja	86%	Ein verdammt guter Geheimtipp: Ego-Roleplaying-Spaß mit kleinen Macken.
Borderlands 2	1-4	EGO	18	ja	12/12	-	85%	Spielerisch und gestalterisch praktisch inhaltsgleich mit dem genialen Vorgänger.
Borderlands: Add-On Doppelpack	1-4	EGO	18	ja	4/10	ja	78%	1,5 Add-Ons zum vernünftigen Preis. Geht in Ordnung.
Borderlands: The Pre-Sequel (One)	1-4	ACT	18	ja	1/15	ja	82%	Nur ein kleiner Teil der Serie, aber ihr werdet mit Sicherheit euren Spaß damit haben!

TITEL	SPIELER	GENRE	USK	LIVE	TEST IN	DIREKT-KAUF	WERTUNG	FAZIT
Bound by Flame	1	RPG	16	-	7/14	ja	55%	Langweilig inszeniertes RPG mit raubeiniger Aufmachung, blöden Dialogen und schwachem Kampfsystem.
Brave: A Warrior's Tale	1	ADV	6	-	7/09	-	42%	Im wahrsten Sinne des Wortes ein reines Kinderspiel.
Brink	1-16	EGO	16	ja	5/11	-	80%	Eines müsst ihr wissen: Offline zu gehen, bedeutet für Brink Herzustellen.
Brothers in Arms: Hell's Highway	1-20	RPG	18	ja	7/08	ja	82%	Freunde des Genres rufen "Curaheel!" Der Rest wirft den Karabiner ins Korn.
Brunswick Pro Bowling (k)	1-4	SPS	0	-	4/11	-	50%	Viel Bowling-Potenzial trifft auf wenig Durchschlagskraft.
Brutal Legend	1-8	ACT	18	ja	7/09	-	85%	Versoffete Comic-Battle-Hymn mit einem richtig dicken Schuss Humor.
Bullet Witch	1-2	ACT	18	ja	3/07	-	49%	Das war wohl nix! Für Trash-Fans vielleicht ganz interessant.
Bulletstorm	1-4	RPG	18	ja	3/11	ja	84%	Spielt sich wie ein langer Tritt in den Hintern. Brutalo-Klamauk für Gamer mit Humor.
Bully: Die Ehrenrunde	1-2	ACT	16	-	3/08	ja	86%	Jimmy gehört eher in den Knast als in die Schule. Doch nicht bei uns.
Burnout Paradise: The Ultimate Box	1-8	RSP	12	ja	3/09	-	92%	Das ist wirklich das "ultimate" Rennspiel-Erlebnis!
Burnout: Paradise	1-8	RSP	12	ja	2/08	-	89%	Criterion holt alles aus der beliebten Rennspiel-Serie raus. Hut ab!
Burnout: Revenge	1-6	RSP	12	ja	3/06	ja	92%	Von 0 auf 200 in drei Sekunden: Burnout Revenge rast allen davon!
Cabela's African Safari *	1	ACT	n.n.b.	-	2/09	-	42%	Nicht nur der Löwe schläft heut' Nacht.
Cabela's Big Game Hunter 2008 *	1	SIM	n.n.b.	-	2/08	-	55%	Leicht frisierter Cabela-Neuinsteiger mit traditionellen Problemen.
Cabela's Dangerous Adventures	1	ACT	12	-	4/09	-	52%	Jägermeister. Denn manche Hirschschätz erträgt man nur blau.
Cabela's Dangerous Hunts 2011	1-4	ACT	16	-	5/11	ja	60%	Obacht! Aggressive Ente im Anflug!
Cabela's North American Adventures *	1-4	SPS	n.n.b.	ja	7/10	-	58%	Cabela entdeckt ganz zaghaft Features von vor fünf Jahren.
Cabela's Outdoor Adventures *	1	SIM	n.n.b.	-	5/10	-	62%	Cabela jagt den Mittelweg aus Tempo und Simulation.
Call of Duty 2	1-16	EGO	18	ja	1/06	ja	85%	Zeigt ansatzweise, was die Xbox leisten kann.
Call of Duty 3	1-16	RPG	18	ja	1/07	ja	88%	Das kracht, rumst und sieht verdammt gut aus. Volltreffer!
Call of Duty 4: Modern Warfare	1-12	EGO	18	ja	1/08	ja	93%	Aus dem Weg, Master Chief! Hier kommt der Shooter des Jahres!
Call of Duty: Advanced Warfare (One)	1-18	RPG	18	ja	1/15	ja	77%	Der Mehrspieler-Part weiß durch einige intelligente Design-Entscheidungen zu gefallen, Solo sucht aber.
Call of Duty: Black Ops	1-18	RPG	18	ja	1/11	ja	89%	Der Kalte Krieg mit heißer Co-Präsentation.
Call of Duty: Black Ops 2	1-18	RPG	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	RPG	18	ja	1/14	ja	87%	Im Multiplayer genauso unterhaltsam wie die Vorgänger, auch die Kampagne kann sich sehen lassen.
Call of Duty: Modern Warfare 2	1-18	EGO	18	ja	1/10	ja	89%	Enttäuscht in manchen Punkten, ist aber ein riesiger Megaspieß.
Call of Duty: Modern Warfare 3	1-18	RPG	18	ja	1/12	-	89%	Für eine Achtenbahnfahrt mit einer feuernenden 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%	Defizite Westernkost. Auf der Xbox 360 besser als auf dem PC.
Call of Juarez: Bound in Blood	1-16	EGO	18	ja	5/09	ja	87%	Im Wilden Westen geht's heiß her. Heiß bedeutet in diesem Fall „Äußerst spaßig“.
Call of Juarez: The Cartel	1-12	ACT	18	ja	6/11	-	59%	Call of Juarez 2.5: Leider wird der Mut zum Wandel nicht belohnt.
Captain America: Super Soldier	1	ACT	16	-	6/11	-	63%	Keine Stars and Stripes. Dem Patrioten fehlt etwas an Biss.
Carnival Games: In Aktion! (k)	1-2	GSK	0	-	4/11	-	60%	Eine Eintrittskarte ins Phantasialand kostet dasselbe, bringt aber mehr Spaß.
Cars	1-2	RSP	0	-	2/07	ja	69%	Grafisch leicht aufgebohrte Xbox-Fassung mit denselben Problemen.
Cars: Hook International	1-2	RSP	0	-	2/08	-	68%	Gaudi-Racer für die jüngeren McQueen-Fans.
Cars: Race-O-Rama	1-2	RSP	0	-	1/10	-	59%	Fahrt konsequent an der Zielgruppe vorbei.
Castlevania: Lords of Shadow	1	ACT	16	-	7/10	-	86%	Castlevania löst sich von seinen Ketten und beschreitet neue Wege.
Castlevania: Lords of Shadow 2	1	ADV	16	-	5/14	ja	79%	Eine gute, wenn auch wuchtige Fortsetzung mit interessanten Ideen und noch mehr akuten Macken.
Catherine	1-2	GSK	16	-	3/12	-	91%	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 Kampfrobotern und Online-Gefechten.
Civilization Revolution	1-4	STG	6	ja	5/08	ja	83%	Mit den richtigen Ideen ist komplexe Strategie auch auf Konsolen möglich.
Colin McRae: DiRT	1-8	RSP	0	ja	5/07	ja	91%	Direkt an die Spitze: Colin McRae bleibt der Rallye-Champion!
Colin McRae: DiRT 2	1-8	RSP	6	ja	6/09	-	93%	Das bislang vollendetste Offroad-Paket. Dürfte schwer zu toppen sein.
College Hoops 2K8 *	1-4	SPS	n.n.b.	-	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 mit ihm unser Spielspaß im C&C-Universum.
Command & Conquer 3: Tiberium Wars	1-4	STG	16	ja	4/07	ja	93%	Ausbalancierte Massenkriegerei mit toller Story.
Command & Conquer: Alarmstufe Rot 3	1-4	STG	16	ja	1/09	-	84%	Wie die aufgehende Sonne, so auch der Spielspaß. Lässt sich gut steuern.
Conan	1	BEU	16	-	1/08	ja	72%	Männer-Beat'em-Up zwischen Stahl, Blut und zu geraden Linien.
Conflict: Denied Ops	1-2	EGO	18	ja	3/08	-	66%	Kommt in dieser Form zwei Jahre zu spät. Dank Koop aber nicht ganz verloren.
Crash of the Titans	1-2	JNR	12	-	1/08	ja	67%	Kurzweilige Spring-Schlagerei, die schnell abflieht.
Crash: Herrscher der Mutanten	1-2	JNR	6	-	1/09	ja	75%	Klassisches Jump'n'Run, das seine technischen Schwächen einfach wegrinst.
Create	1	GSK	0	-	1/11	-	75%	Bauklötzchen stapeln war gestern, heute wird kreiert!
Crossboard 7	1-2	SPS	6	-	1/11	-	58%	Boardspiel mit möglichem Umfang, aber netter Präsentation.
Crysis 2	1-12	EGO	18	ja	4/11	ja	90%	Unterhält durchgehend auf sehr hohem Niveau. Und sieht klasse aus.
Crysis 3	1-12	EGO	18	ja	5/13	-	89%	Die unterhaltsamste Technikdemonstration am Videospielmarkt – Crysis bleibt sich zum Finale treu.
CSL: Eindeutige Beweise	1	ADV	12	-	1/08	ja	52%	Werbewirksam inszenierter Denkabgang bar jeder Herausforderung.
Damnation	1-2	ACT	16	ja	5/09	-	39%	Mit den Worten des Johnny Rotten: „No Future“ für diese Art Spiel.
Dance Central (k)	1-2	GSK	0	-	1/11	-	84%	Wer sich Kinect kauft, sollte sich dieses Spiel unbedingt mitnehmen.
Dance Central 2 (k)	1-2	GSK	0	-	1/12	-	87%	Wer hier auf dem Hintern hocken bleibt, hat sich auf Superkleber gesetzt.
Dance Evolution	1-2	GSK	0	ja	1/11	-	67%	Sehr japanisches Tanzspiel, das im Vergleich altbacken wirkt.
Dance Paradise (k)	1-10	GSK	0	-	2/11	-	70%	Die Bewegungssteuerung erfüllt leider nicht die Erwartungen.
Dancing Stage Universe	1-4	GSK	0	ja	2/08	-	80%	Nettes Tanzspiel, leider zu sehr auf den westlichen Geschmack zugeschnitten.
Dancing Stage Universe 2	1-4	GSK	0	ja	7/08	-	80%	Selbst Couch-Potatoes verspüren bei diesem Titel ein Kribbeln in den Beinen.
Dante's Inferno	1	ACT	18	-	2/10	ja	85%	Wer noch nie durch die Hölle ging, kann es nun tun. Teuflich gut!
Dark Messiah of Might & Magic: Elements	1-10	RPG	18	ja	2/08	-	83%	Eher was für Fans mitreißender Action als für Spitzkopf- und Fußballträger.
Dark Souls	1-4	ACT	16	ja	7/11	-	91%	Bombenschwere Fantasy-Action, für die es sich zu sterben lohnt.
Dark Souls 2	1-4	RPG	16	ja	5/14	-	92%	Vielschichtiges Kampfsystem, hohe Langzeitmotivation, riesige Spielwelt: Ein Höhepunkt des Genres!
Dark Souls 2: Scholar of the First Sin (One)	1-4	RPG	16	ja	7/15	ja	88%	Technisch nur marginal verbesserte, dafür aber umfangreichste Fassung des einzigartigen RPGs.
Dark Souls 3 (One)	1-4	RPG	16	ja	5/16	ja	89%	Dark Souls 3 ist ein fantastisches Rollenspiel-Erlebnis. Definitiv Pflichtprogramm für RPG-Anhänger!
Dark Void	1	ACT	16	-	2/10	ja	78%	Gleitet kurz auf der Spießspießströmung, landet dann aber etwas unsanft.
Darkest of Days *	1	EGO	n.n.b.	-	5/10	-	32%	Perfektes Beispiel für: gute Idee, miserable Umsetzung.
Darksiders	1	ACT	18	-	2/10	ja	84%	Fette Comic-Action mit mächtig dickem Schwert.
Darksiders 2	1	ACT	16	-	10/12	-	85%	THQ lässt uns mit Tod den Spaß am Entdecken entdecken.
Darstar One: Broken Alliance	1	SIM	12	-	5/10	ja	70%	Space Opera für Liebhaber eines klassischenScience-Fiction-Themas.
Das Bourne Komplott	1	ACT	18	-	5/08	-	76%	Kann trotz kurzer Dauer nicht das hohe Anfangsniveau erreichen.
de Blob 2	1-2	JNR	6	-	2/11	ja	87%	Faszinierendes Farbspiele mit tollem Konzept.
Dead or Alive 4	1-16	BEU	16	ja	2/06	-	90%	Optisch super, spielerisch stark und (noch) konkurrenzlos. Zugreifen!
Dead or Alive 5	1-4	BEU	16	ja	12/12	-	88%	Der beste Teil der DoA-Serie bleibt sich selbst treu, scheut sich aber nicht vor Feintuning.
Dead or Alive 5: Last Round (One)	1-16	BEU	16	ja	5/15	ja	86%	Die umfangreichste und wohl auch beste Version des Spiels, mittlerweile aber technisch etwas veraltet.
Dead or Alive: Xtreme 2	1-4	SIM	12	ja	2/07	-	72%	Es sieht gut aus, aber innere Werte sind mit der Lupe zu suchen.
Dead Space	1	ACT	18	-	7/08	ja	88%	Toller Survival-Horror, der euch den Schlaf rauben wird.
Dead Space 2	1-8	ACT	18	ja	2/11	-	90%	Im Weltall hört niemand eure Freudenschreie. Toll gemachter Action-Horror!
Dead Space 3	1-2	ACT	18	ja	3/13	-	90%	Phänomenale Technik, tolle neue Ideen: Trotz des Weltraum-Vakuums geht Isaac nicht die Luft aus!
Deadliest Catch: Alaskan Storm *	1-8	SIM	n.n.b.	ja	2/11	-	51%	Trotz wilder See kein Wellenbrecher.
Deadliest Catch: Sea of Chaos *	1-8	GSK	n.n.b.	-	2/11	-	34%	Investiert das Geld lieber in einen Krabbencocktail.
Deadly Premonition	1	ADV	18	-	1/11	ja	61%	Kaum zu steuernde Reise ins Horror-Herz der verwirrenden Töne.
Deadpool	1	ACT	18	-	9/13	ja	81%	Humorvoller kann man das Thema Deadpool kaum anpacken. Action von der Stange, die aber unterhält.
Deathsmiles	1-2	ACT	n.n.b.	ja	2/11	ja	83%	Zauberhaftes Shoot'em-Up auf der Suche nach Herausforderungen.
Def Jam Rapstar	1-2	GSK	0	-	1/11	-	80%	Ist ja hammer-hammerhart, da ist einiges am Start! Mindestens in musikalischer Hinsicht.
Def Jam: ICON	1-2	BEU	18	ja	3/07	-	86%	Rapper verböbeln mit Sound und Stil: Zugreifen und Boxen aufdrehen!
Defiance	1-KX	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 kure 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%	Allerhöchsten 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	ACT	16	ja	11/14	ja	82%	Die Shooter-Revolution bleibt aus. Spaß macht Bungies erster Ausflug in die MMO-Welt aber auf jeden Fall!
Destroy All Humans: Der Weg des Furors	1-2	ACT	16	-	3/09	ja	38%	So wird das nichts mit der UFO-Sekte.
Deus Ex: Human Revolution	1	ACT	18	-	6/11	-	91%	Atmosphärisch starker Sci-Fi-Thriller, der mühelos Genre-Grenzen sprengt.
Deus Ex: Human Revolution: Director's Cut	1	ACT	18	-	2/08	-	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	-	9/15	ja	82%	Nicht der erwartete Superkiller, aber eingetragter Titel aus dem Hause Capcom.
Devil May Cry 4: Special Edition (One)	1	ACT	16	-	1/13	ja	81%	Die sieben Jahre sind nicht spurlos an Dante vorbeigegangen, das Kämpfen hat er aber immer noch drauf.
Diablo 3	1-4	ACT	16	ja	11/13	ja	84%	Horrendlich wird das suboptimale Balancing noch gepatcht – dennoch ein klasse Hack & Slay.
Diablo 3: Ultimate Evil Edition (One)	1-4	RPG	16	ja	11/14	ja	89%	Das Spiel hat einen schnell in seinen Bann gezogen und lässt einen dann monatelang nicht los.
Die Chroniken von Narnia: Prinz Kaspian von Narnia	1-2	ACT	12	-	6/08	ja	71%	Kein Lizenzschrott, aber es wäre viel mehr drin gewesen.
Die Geheimnisse der Spiderwicks	1-4	ADV	12	-	3/08	-	70%	Jüngere Gamer freuen sich auf eine Welt voller Magie.
Die Legende der Wächter	1	ACT	6	-	1/11	-	60%	So ein Uhu kann viel, aber eben keinen Zusatzinhalt 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%	GSZ 3.0 jetzt auch für Konsole. Immer noch spannend anzusehen.
Die Sims 3: Einfach tierisch	1	SIM	6	-	1/12	-	78%	Nicht für die Katz', aber doch recht teuer.

TITEL	SPIELER	GENRE	USK	LIVE	TEST IN	DIREKT-KAUF	WERTUNG	FAZIT
DiRT 3	1-8	RSP	6	ja	5/11	ja	92%	Gewohnt erstklassige Schlamm Schlacht mit neuen Ideen und alten Stärken.
DiRT Rally (One)	1-8	RSP	6	ja	7/16	ja	90%	Beinhart, dreckig, überaus – die wahrscheinlichste Rallye-Simulation aller Zeiten.
DiRT Showdown	1-8	RSP	6	ja	7/12	-	76%	Im Multiplayer durchaus sehr spaßige, alleine jedoch schnell langweilige Raserei ohne Tiefgang.
Dishonored	1	ACT	18	-	12/12	-	88%	Faszinierende Mischung aus Action, Schleichen, Tricksen und einem tollen Setting.
Disney Infinity 2.0 (One)	1-4	ADV	12	ja	1/15	-	66%	So sollten Fortsetzungen nicht aussehen: in vielen Punkten schlechter und restriktiver als der Vorgänger.
Disney Infinity 3.0	1-4	ACT	6	ja	11/15	-	75%	Das Spiel ist nicht übel, das Geschäftsmodell kann einem aber übel werden lassen. Ergo: Luft nach oben.
Disney Universe	1-4	JNR	6	-	1/12	-	70%	Riesige Disney-Welt für kleine Jump'n-Run-Abenteurer.
Disney: Sing It!	1-8	GSK	0	ja	2/09	-	68%	Laufarme Disney-Karaoke für junge Nachwuchsinterpreten.
Disney's Triff die Robinsons	1	ACT	6	-	4/07	-	63%	Als PAL-Version, und auf anderen Konsolen günstiger...
Divinity II: Ego Draconis	1	RPG	12	-	6/09	-	78%	Unterhaltsame und traditionelle Drachen-Saga, lediglich etwas unausgereift.
Divinity II: The Dragon Knight Saga	1	RPG	12	-	1/11	ja	75%	Die Drachen heizen auf Sparflamme. Warm wird einem dennoch.
Divinity: Original Sin – Enhanced Edition	1-2	RPG	16	ja	1/16	ja	85%	Komplex und variantenreich wie kaum ein zweites Rollenspiel, aber mit hoher Einstiegshürde.
DJ Hero	1-8	GSK	0	ja	1/10	-	90%	Vorsicht, Eltern: Dieses Spiel lässt den Berufswunsch DJ unauslöschlich aufkommen.
DJ Hero 2	1-3	GSK	0	ja	1/11	-	90%	Der zweite Auftritt gelingt souverän: Rundum verbesserter Disc Jockey.
DMC: Definitive Edition (One)	1	ACT	16	-	5/15	ja	86%	Ein Muss für Hardcore-Serienfans und alle, die diesen Action-Kracher bislang verpasst haben.
DmC: Devil May Cry	1	ACT	16	-	3/13	-	80%	Denkt euch das DmC-Franchise einfach mal weg und genießt einen netten Schnetzer mit Designmacken.
DoDonPachi: Resurrection	1	ACT	12	-	1/12	-	80%	Freispiel für Hardcore-Zocker mit Shooter-Steuerung nach Japan.
Don King Boxing	1-2	SPS	12	ja	4/09	-	58%	Ein sprichwörtlicher Querschläger, der in Kings Frisur hängen bleibt.
Don King presents Prizefighter *	1-2	BEU	n.n.b.	-	5/08	-	58%	Ein Spiel wie ein Axel-Schulz-Kampf: Schwach angefangen, stark nachgelassen.
Doom (One)	1-12	BEU	18	ja	7/16	ja	82%	Die kompromisslose Action tröstet über die zahlreichen Schwächen hinweg.
Doom 3: BFG Edition	1-8	BEU	18	-	12/12	-	71%	Eine virtuelle Geistesbahn auf der nicht ganz erfolgreichen Suche nach ihrer neuen Videospiel-Identität.
Dr. Kawashimas Körper- und Gehirnbildungen (k)	1-4	GSK	0	-	2/11	-	79%	Diagnose: Kinect und Kawashima passen gut zusammen. Nächstes Mal mehr Umfang.
Drachenzähnen leicht gemacht	1-2	ACT	6	-	4/10	-	59%	Und wieder eine Filmumsetzung, auf die man auch verzichten kann.
Drachenzähnen leicht gemacht 2	1-2	ACT	6	-	11/14	ja	46%	Freud- und liebevolle Filmadaption ohne Ideen und praktisch völlig und Langzeitmotivation.
Dragon Age II	1	RPG	18	-	3/11	ja	85%	Der Champion geht um: Impassantes RPG, dem es nur an neuer Technik mangelt.
Dragon Age: Awakening	1	RPG	18	-	3/10	ja	87%	Das Abenteuer geht weiter. Eine Reise, der man sich anschließen sollte.
Dragon Age: Inquisition (One)	1	RPG	16	-	1/15	ja	74%	Bemüht sich sehr, an die Stärken des ersten Teils anzuknüpfen, erreicht aber oft die eigenen Ziele nicht.
Dragon Age: Origins	1	RPG	18	-	1/10	ja	87%	Kloppf leise an Baldurs Tor und dreht dann mit donnernden Fanfaren richtig auf.
Dragon Ball Xenoverse (One)	1-6	BEU	12	ja	5/15	ja	65%	Durch die zwei herausragenden Stärken (Story und eigener DB-Held) ein Muss für Fans, der Rest ist mau.
Dragon Ball Z: Battle of Z	1-8	BEU	12	ja	3/14	ja	73%	Welkt im Detail einige Lücken auf, welche in den Online-Duellen teilweise wieder gefüllt werden.
Dragon Ball Z: Burst Limit	1-2	BEU	12	ja	5/08	-	75%	Prima pure Prügelei, perfekt passend zum Papa.
Dragon Ball Z: Ultimate Tenkaichi	1-8	BEU	12	ja	1/12	-	78%	Es gibt immer einen stärkeren Gegner. Und den könnt ihr hier finden.
Dragon Ball: Raging Blast	1-16	BEU	12	ja	1/10	-	59%	Unnötige Designfehler ziehen den Saiyain auf den Boden der Tatsachen zurück.
Dragon Ball: Raging Blast 2	1-8	BEU	12	ja	1/11	-	73%	Gerät leicht außer Kontrolle. So wie Dämon Boo auf 180.
Dragon's Dogma	1	RPG	16	-	7/12	-	80%	Actionreiches & spannendes Abenteuer mit einigen innovativen Ideen und Besonderheiten.
Dreamcast Collection	1	DIV	12	-	3/11	-	61%	Bei der Riesenauswahl an Dreamcast-Games: Warum müssen es diese vier sein?
Driver: San Francisco	1-8	RSP	12	ja	7/11	-	87%	Gelungenes Comeback: Driver spielt wieder in der Top-Liga mit!
Duke Nukem Forever	1-8	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 ausgenüchter.
Dynasty Warriors 6	1-2	ACT	12	-	3/08	ja	69%	Ewig gleiches Button-Mashing. Es wird Zeit für etwas Neues.
Dynasty Warriors 6: Empires	1	ACT	12	-	6/09	ja	67%	Ein wenig mehr Strategie im Spiel rechtfertigt noch keine 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%	Kräftig wie ein 50er-Roller, dafür gibt's gleich ein paar hundert davon.
Dynasty Warriors: Gundam 3	1-2	ACT	12	-	6/11	-	60%	Nicht alle Roboter sind automatisch Spaßprodukte.
Dynasty Warriors: Strikeforce	1-4	ACT	12	ja	3/10	-	66%	Derselbe historische Schlachtenverlauf wie beim letzten Mal.
EA Sports Active 2	1-2	SPS	0	-	1/11	-	78%	Dank voller Körpererfassung anstrengend und wirksam, aber auch teuer.
EA Sports MMA	1-2	SPS	18	ja	1/11	-	84%	Die erste Runde nur knapp verloren, doch der Kampf geht weiter.
EA Sports UFC (One)	1-2	SPS	18	ja	9/14	ja	71%	Technisch in Ordnung, inhaltlich und spielerisch lässt UFC jedoch einiges zu wünschen übrig.
EA Sports UFC 2 (One)	1-2	SPS	18	ja	5/16	ja	86%	Dank gleichermaßen realistischen und spaßigem Spielgefühl ein würdiger Kampfsport-Champion.
Earth Defense Force 2017	1-2	ACT	16	-	2/08	ja	70%	Gibt 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 Insektenpöbel bekämpfen wollt, ist es ganz okay.
Earth Defense Force: Insect Armageddon	1-6	ACT	16	-	6/11	-	76%	Hässlich wie ein Mistkäfer, aber lebenswürdig wie eine Honigbiene.
Eat Lead: The Return of Matt Hazard	1	ACT	16	-	3/09	-	77%	Bekannte Schwächen in einem starken Titel. Ältere Spieler lieben es.
El Shaddai: Ascension of the Metatron	1	ACT	12	-	6/11	-	77%	Künstlerisch gehalten, das Gameplay bekam aber nur fünf Brote und zwei Fische.
Enchanted Arms	1-2	RPG	6	-	6/06	-	74%	Durch und durch japanisch, mit guten Ideen und vielen Nerveerein.
Enemy Territory: Quake Wars	1-16	EGO	16	ja	5/08	-	66%	Wo ist ein Drill-Instructor, wenn man einen braucht?
Enslaved Odyssey to the West	1	ACT	16	-	7/10	ja	83%	Fesselnde Comic-Action in prächtigem Setting. Wir wollen mehr!
Eragon	1-2	ACT	16	ja	2/07	-	60%	Zu leicht, zu kurz, aber trotzdem ganz lustig. Definitiv nur für Fans!
Escape Dead Island	1	ADV	18	-	3/15	ja	41%	Wird dem Vorbild in keinerlei Hinsicht gerecht – unglaublich viel Backtracking und nervige Speicherpunkte.
Eternal Sonata	1-3	RPG	12	-	1/08	ja	84%	Wunderschönes Japano-RPG, da wird einem richtig warm ums Herz.
Eurosport Winter Stars	1-4	SPS	0	ja	1/12	-	58%	Hätte noch ein paar mehr Trainingseinheiten vertragen können.
Evolve (One)	1-5	EGO	16	ja	5/15	ja	86%	Tolles, exzellent ausbalanciertes Konzept, das auch noch technisch beispielhaft auf der Xbox landet.
F.3.A.R.	1-4	EGO	18	ja	5/11	-	80%	Geburt geglückt: Auch der dritte Teil ist ein starkes Stück Horror.
F.E.A.R.	1-16	EGO	18	ja	1/07	-	90%	Auf der Konsole noch besser als am PC.
F.E.A.R. 2: Project Origin	1-16	EGO	18	ja	2/09	ja	88%	Lust auf einen flauen Magen, 1a Spielbarkeit und Atmosphäre? Dann los!
F.E.A.R. Files	1-16	EGO	18	ja	1/08	-	74%	Ballergerie reloaded. Leider nur ein durchschnittliches Add-On.
F1 2010	1-12	RSP	0	ja	7/10	-	91%	Der Traum eines jeden Formel-1-Fans. Einsteigen und abziehen!
F1 2011	1-16	RSP	0	ja	7/11	-	93%	Die Königsklasse des Motorsports zeigt sich auch 2011 erfolgreich.
F1 2012	1-16	RSP	0	ja	12/12	-	89%	Ausgezeichnete Simulation der Königsklasse mit riesigem Umfang und allen Teams.
F1 Race Stars	1-12	RSP	0	ja	1/13	-	75%	Durchaus spaßiger, jedoch recht flacher Fun-Racer, dem etwas mehr Feintuning gut getan hätte.
FA 2013 (Classic Edition)	1-16	RSP	0	ja	11/13	ja	86%	Gelungenes Saison-Update mit etwas unausgegorenem Classic-Modus als Dreingabe.
Fable Anniversary	1	RPG	16	-	5/14	ja	75%	Kein zeitloses Meisterwerk, aber nach wie vor ein gutes Spiel. Vor allem das Moralsystem ist klasse.
Fable II	1-2	RPG	16	ja	1/09	ja	91%	Interaktiver Moraletest, verkleidet als episches Rollenspiel.
Fable III	1-2	RPG	16	ja	1/11	ja	86%	Revolution findet in Fable statt, nicht mit Fable. Ahnelt zu sehr dem Vorgänger.
Fable: The Journey (k)	1	ACT	12	-	12/12	-	69%	Angesichts seiner großen Brüder ist The Journey eher ein müder Gaul.
Facebreaker	1-2	SPS	16	ja	6/08	ja	68%	Zu schweres, unfertig wirkendes Arcade-Boxspiel.
Fairytale Fights	1-4	ACT	18	ja	1/10	-	72%	Und wenn sie nicht gestorben sind, finden sie hier ein nettes Hack'n'Slay.
Fallout 3	1	RPG	18	-	1/09	ja	91%	Die Welt strahlt, der Spieler auch.
Fallout 3: Game of the Year Edition	1	RPG	18	-	1/10	-	93%	Hat offensichtlich eine Halbwegszeit von deutlich über einem Jahr.
Fallout 4 (One)	1	RPG	18	-	1/16	ja	88%	Ein Paradies für Entdecker, leider auf Kosten der Rollenspiel-Elemente. Insgesamt abermals ein Pflichttitel!
Fallout: New Vegas	1	RPG	18	-	1/11	ja	84%	Bombe mit verringerter Sprengkraft. Fans bleiben kontaminiert.
Fallout: New Vegas Ultimate Edition	1	RPG	18	-	3/12	ja	85%	Eine etwas schmutzige, dafür aber richtig dicke Bombe.
Family Guy	1-2	ACT	16	-	1/13	-	55%	Als Third-Person-Shooter fällt das Teil auf die Schnauze wie Brian nach vier Martini.
Fantastic Four: Rise of the Silver Surfer	1-4	BEU	12	-	6/07	-	50%	Kein Silber. Garantiert kein Gold. Vielleicht ein bisschen Blech.
Far Cry 2	1-16	EGO	18	ja	7/08	ja	90%	Technisch sauber, inhaltlich ungeschnitten und spielerisch klasse. Top!
Far Cry 3	1-4	EGO	18	ja	1/13	-	93%	Far Cry 3 bietet absolute spielerische Freiheit und starke Charaktere. Definitiv ein Topspiel des Jahres!
Far Cry 4 (One)	1-10	ACT	18	ja	1/15	ja	83%	Der angepöhlte Iphit 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	RPG	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 tolle 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 Arcadeeracer mit zu viel Glücksanspruch.
FIFA 06: Road to FIFA World Cup	1-4	SPS	0	ja	1/06	-	76%	Leider keine volle FIFA-Version plus World Cup.
FIFA 07	1-12	SPS	0	ja	1/07	-	82%	Enttäuscht mit wenigen internationalen Ligen. Einst die Stärke der Reihe.
FIFA 08	1-10	SPS	0	ja	6/07	-	85%	FIFA hat sich im Vergleich zum Vorgänger deutlich gesteigert.
FIFA 09	1-50	SPS	0	ja	7/08	-	86%	Das war knapp. Die Chancen konnten aber nicht verwandelt werden.
FIFA 10	1-20	SPS	0	ja	7/09	-	89%	Das Ballack-Stigma ist verheilt: FIFA ist konditionell überlegen.
FIFA 11	1-22	SPS	0	ja	1/12	-	89%	FIFA und PES liefern sich ein Duell, das nach 90 Minuten ohne Sieger bleibt.
FIFA 12	1-22	SPS	0	ja	7/11	-	90%	Das bisher beste FIFA auf den aktuellen Konsolen.
FIFA 13	1-22	SPS	0	ja	12/12	-	91%	FIFA verteidigt seinen Platz an der Spitze routiniert und unspektakulär.
FIFA 14	1-22	SPS	0	ja	11/13	ja	92%	Die leichten Schwächen ändern nichts an der Tatsache, dass No. 14 das beste FIFA aller Zeiten ist.
FIFA 15 (One)	1-22	SPS	0	ja	11/14	ja	87%	Bietet riesigen Umfang, super Präsentation und ist auch spielerisch sehr gut. Nervige Fehler stören aber.
FIFA 16	1-22	SPS	0	ja	11/15	ja	86%	Toller Ableger, der innerhalb seiner Serie den bisherigen Titel 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, Fanfare und Vivuzela zocken. Wird nach der WM verstaubt.
FIFA Street	1-8	SPS	6	ja	3/12	-	85%	Der beste und realistischste Arcade-Kick auf dem Markt.
FIFA Street 3	1-8	SPS	0	ja	3/08	ja	70%	Lockerer Kick mit cartooniger FIFA-Lizenz. Gedreht erst im Multiplayer.
Fight Night Champion	1-2	SPS	16	ja	3/11	ja	90%	Schnell wie Ali, hart wie Vitali. Spielspaß wie nie. Der Boxkönig ist wieder da.
Fight Night: Round 3	1-2	SPS	12	ja	3/06	ja	90%	Absolut brachial! Wer die Wahl hat, greift zur Xbox 360-Version!
Fight Night: Round 4	1-2	SPS	12	ja	5/09	ja	90%	Einfach nicht klein zu kriegen. Nirgendwo ist der virtuelle Boxsport besser als hier.
Fighters Unleashed (k)	1	BEU	16	-	2/11	ja	50%	Prügeln nach Zahlen – schade. Das Spiel hatte riesiges Potenzial.
Final Fantasy Type-0 HD (One)	1	RPG	12	-	5/15	ja	78%	Schön gemachtes Action-RPG, das seine Handheld-Wurzeln aber nicht verleugnen kann.
Final Fantasy XI Online	1-...	RPG	12	ja	6/07	-	73%	Lieblose Umsetzung eines tierisch umfangreichen Online-Rollenspiels.
Final Fantasy XIII	1	RPG	12	-	3/10	-	92%	Final Fantasy ganz kurz vor Erfindung des Vollsensors-Holodecks!

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

TITEL	SPIELER	GENRE	USK	LIVE	TEST IN	DIREKT-KAUF	WERTUNG	FAZIT
Knights Contract	1	ACT	18	-	3/11	-	60%	Brutales Action-Adventure, das trotz guter Ideen zu wenig Frisches bietet.
Könige der Wellen	1-4	SPS	0	-	1/08	ja	65%	Für Fans absolut in Ordnung, für jeden anderen 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 soo weit.
L.A. Noire	1	ACT	16	-	5/11	ja	88%	Geschichtsanimationen 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 anspruchslos. Gruselig, aber sonst eher flach.
Le Tour de France	1	SPS	0	-	6/11	-	57%	Selbst mit Doping hätte es nicht fürs gelbe Trikot gereicht.
Left 4 Dead	1-16	EGO	18	ja	1/09	-	91%	Der Koop-Shooter schlechthin: Pflicht für Xbox-Live-User!
Left 4 Dead 2	1-16	EGO	18	ja	1/10	-	88%	Allein für dieses Spiel müsste sich Xbox Live in Xbox Dead umbenennen.
LEGO Batman	1-2	ACT	6	-	7/08	ja	75%	Macht Spaß, wenn man weiß, wie.
LEGO Batman 2: DC Super Heroes	1-2	ACT	6	-	8/12	-	79%	Wie ein Legokasten: Es steckt viel Spielspaß drin, man muss ihn nur zusammensuchen und -basteln.
Lego Batman 3: Jenseits von Gotham (One)	1-2	ADV	6	-	1/15	ja	81%	Bissel wenig neue Ideen für einen Lego-Baukasten, aber der Witz ist da. Und Adam West auch.
LEGO Der Herr der Ringe	1-2	ADV	12	-	1/13	-	85%	Fabelhafte Umsetzung der grandiosen Fantasy-Filme mit äußerster ordentlichem Umfang.
Lego Dimensions (One)	1-2	ADV	6	-	1/16	-	80%	Ein ausgenommen lustiges, aber wenig innovatives Lego-Abenteuer. Für den ersten Schritt aber stark!
LEGO Harry Potter: Die Jahre 1-4	1-4	JNR	6	ja	5/10	-	86%	Wo Lego draufsteht, ist Magie drin: Harry. Fahr den Besen vor!
LEGO Harry Potter: Die Jahre 5-7	1-4	JNR	6	-	1/12	-	85%	Millionen Klötzchen verbaut, aber die Magie ist immer noch da.
LEGO Indiana Jones: Die legendären Abenteuer	1-2	JNR	6	-	5/08	ja	85%	Ein großer Spaß für die ganze Familie. Indy hat's einfach drauf!
LEGO Indiana Jones: Die neuen Abenteuer	1-2	ADV	12	-	1/10	-	78%	Indy schwingt die Peitsche rückwärts, knallt aber immer noch!
Lego Jurassic World (One)	1-2	ADV	6	-	9/15	ja	78%	Lego geht immer, und auch mit der Dino-Lizenz klappt die Mischung aus Humor und spaßigem Gameplay.
Lego Marvel Super Heroes	1-2	ACT	12	-	1/14	ja	85%	Der bisherige Glanzpunkt der Lego-Lizenzspiele – wenn auch mit kleinen Steuerungsmacken.
LEGO Pirates of the Caribbean	1-2	JNR	6	-	4/11	-	81%	Jack Sparrow läßt man nicht von der Kante springen. Man spielt lieber mit ihm.
LEGO Rock Band	1-4	GSK	0	ja	1/10	-	85%	Zwar Plastik, aber kein Plastik-Pop. LEGO rockt die Hüttel!
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%	Geköntes Spielprinzip mit einigen Upgrades.
Lego Star Wars: Das Erwachen der Macht (One)	1-2	ACT	12	-	9/16	ja	80%	Bunt, lustig, abwechslungsreich und leicht zugänglich – so müssen Lego-Spiele sein.
LEGO Star Wars: Die komplette Saga	1-2	JNR	0	ja	1/08	ja	85%	Macht dank neuer Inhalte immer noch riesig Spaß!
Lego: Der Hobbit	1-2	ADV	6	-	7/14	ja	81%	Niedlicher Trip durch die Ereignisse der ersten beiden Filme. Trotz viel Abwechslung leider sehr simpel.
Leisure Suit Larry: Box Office Bust	1	JNR	12	-	4/09	-	35%	Desaströser Abgang einer 80er-Ikone. Ein absolutes Trauerspiel.
Lightning Returns: Final Fantasy XIII	1	RPG	12	-	3/14	ja	85%	Trotz einiger Designmängel ein würdiger Abschluss der Trilogie, gerade ob der spielerischen Freiheit.
Lips	1-6	GSK	0	-	1/09	ja	83%	Karriere mit Zukunft. Weit entfernt vom billigen SingStar-Abklatsch.
Lips: I Love The 80s	1-4	GSK	0	-	4/10	-	76%	Musik mit Kultstatus auf noch nicht ganz kulverdächtiger Software.
Lips: Number One Hits	1-4	GSK	0	-	1/10	-	83%	Die Chartspitze ist noch nicht erreicht. Vielleicht mit dem nächsten Album.
Lips: Party Classics	1-4	GSK	0	ja	3/10	-	75%	Schwingt das Mikro, bis die Lippen glühen!
Little League World Series 2010 *	1-4	SPS	n.n.b.	-	7/10	-	57%	Nachwuchsspiel für Nachwuchsspieler.
Lollipop Chainsaw	1	ACT	16	-	8/12	-	80%	Wie ein Lollipop: Obenrum süß bei dünnem Fundament! Superstar-Präsentation trifft simples Gameplay.
London 2012	1-8	SPS	0	ja	8/12	-	80%	Das offizielle Spiel zur Sommerolympiade bietet Leichtathletik in Bestform.
Looney Tunes: ACME Arsenal	1-4	ACT	12	ja	2/08	-	45%	Ein klassischer Fehlstart von Bugs Bunny & Co.
Lords of the Fallen (One)	1	RPG	16	-	1/15	ja	68%	Die Macher haben es gut gemeint und sich ein prima Vorbild ausgesucht – Teil 2 könnte echt was werden!
Lost Odyssey	1	RPG	12	-	3/08	-	85%	Das beste J-RPG der NextGen. Die 360 als Rollenspiel-Konsole – ungläublich!
Lost Planet 2	1-16	ACT	16	ja	4/10	ja	87%	Grafisch schöne Jagd auf Megamonster. Vor allem im Mehrspielermodus klasse.
Lost Planet 3	1-10	ACT	16	ja	11/13	ja	71%	Die Story und die Präsentation erwärmen kurz das Herz, der Rest läßt einen kalt.
Lost Planet: Colonies Edition	1-16	ACT	16	ja	4/08	ja	87%	Rechtfertigt für Lost-Planet-Besitzer keinen Neukauf. Alle anderen: Zugreifen!
Lost Planet: Extreme Condition	1-16	ACT	16	ja	2/07	-	87%	Wer auf devere Action steht, kommt an Lost Planet nicht vorbei.
Lost: The Video Game	1	ADV	12	-	3/08	ja	70%	Mittelmäßige Adventure-Kost und wenig Action. Nur für eingefleischte Fans.
Mad Max	1	ACT	18	-	11/15	ja	68%	20 Designsünden, die ich an dir hasse! Es gibt zu viel Makel, die bei Mad Max die Handbremse anziehen.
Madagascar 2: Das Spiel	1-4	JNR	6	-	1/09	-	73%	Kunterbuntes Spielpaket für junge Trickfilmfreunde.
Madden NFL 06	1-4	SPS	0	-	1/06	-	86%	Auf dem Weg ins neue Zeitalter vergisst Madden bereits Erlehtes.
Madden NFL 07	1-8	SPS	0	-	6/06	-	84%	360-Grafikvorteil bei etwas mehr Bugs als in der Altbox-Variante.
Madden NFL 08	1-4	SPS	0	ja	6/07	-	86%	Konzentriertes Madden, exakt auf dem richtigen Weg. Weiter so.
Madden NFL 09	1-4	SPS	0	ja	6/08	-	85%	Mächtiger Football insbesondere für 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 Krains.
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 and the Forsaken Kingdom	1	ACT	12	-	2/11	-	80%	Genau das richtige Abenteuer für einen Herbstabend mit heißem Tee.
Major League Baseball 2K10 *	1-2	SPS	n.n.b.	ja	3/10	-	75%	Gewohnte Klasse trifft noch ungewohnt grobe Innovationen.
Major League Baseball 2K7 *	1-2	SPS	n.n.b.	ja	3/07	-	78%	Baseball, wie wir ihn sehen wollen. Leider ist die Technik unausgereift.
Major League Baseball 2K8 *	1-2	SPS	n.n.b.	ja	3/08	-	72%	Dick geschnürtes Baseball-Paket mit einem lahmen Bein.
Marvel Super Hero Squad: The Infinity Gauntlet	1-4	ACT	12	-	2/11	-	53%	Rundherum ein Kinderspiel.
Marvel vs. Capcom 3: Fate of Two Worlds	1-2	BEU	12	ja	3/11	ja	87%	Weckt die Lust auf alte Comics vom Speicher: Schöner Crossover-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%	Zweites Marvel-Supertreffen, das sich sehr wie das erste anfühlt.
Mass Effect	1	RPG	16	-	1/08	ja	91%	Ein echtes Rollenspiel-Mammut: Anfangs träge, später kaum noch zu stoppen.
Mass Effect 2	1	RPG	16	-	2/10	-	91%	Bioware steht für hohe Qualität. Dieses Spiel ist ein weiterer Beweis.
Mass Effect 3	1-4	RPG	16	ja	3/12	-	90%	Herausragendes Action-Rollenspiel mit gelungener Spielbalance.
Max Payne 3	1-16	ACT	18	ja	7/12	-	90%	Der alte Mann und das Heer: Max Payne 3 zeigt den Covershootern, wo der Genrehammer hängt.
Medal of Honor	1-24	EGO	18	ja	7/10	-	85%	Die realistischere Modern-Warfare-Alternative - aber ohne Bombast-Inszenierung.
Medal of Honor: Airborne	1-12	EGO	18	ja	6/07	ja	77%	Europareise mit Thompson und M1: Im Westen nichts Neues.
Medal of Honor: Warfighter	1-20	EGO	18	ja	12/12	-	72%	Für alle, die nie müde werden, die immer gleichen Militär-Shooter zu spielen.
Megamind: Kampf der Giganten	1-2	ACT	12	-	2/11	ja	50%	Trotz des großen Schädels gibt's nicht viel Hirn.
Mercenaries 2: World in Flames	1-2	ACT	18	ja	7/08	-	79%	Unterliegt den Genre-Kollegen deutlich. GTA-Light mit Just-Cause-Charme.
Metal Gear Rising Revengeance	1	ACT	18	-	3/13	-	87%	Raiden macht mit der Konkurrenz dasselbe wie mit den Metal-Gear-Mechs: fachgerecht zerschneiden.
Metal Gear Solid HD Collection	1-6	ACT	16	ja	3/12	-	85%	"MGS HD Collection... it can't be!" Doch Snake, und sie ist ziemlich gut.
Metal Gear Solid V: Ground Zeroes (One)	1	ACT	18	-	5/14	ja	84%	Der Inhalt stimmt und macht Lust auf mehr, trotzdem nicht mehr als die beste Demo des Jahres.
Metal Gear Solid V: The Phantom Pain	1-2	ACT	18	ja	11/15	ja	86%	Enttäuscht auf einem sehr hohen Niveau hinsichtlich der Story, bietet dafür aber spielerische Spitzenklasse.
Metro 2033	1	EGO	18	-	3/10	ja	83%	Guter Apokalypse-Shooter mit kleinen Schwächen.
Metro Redux (One)	1	EGO	18	-	11/14	ja	83%	Die Technik muss man bisweilen mit der Handkurbel starten, danach hört man aber nicht so schnell auf.
Metro: Last Light	1	EGO	18	-	7/13	-	83%	Hat technisch eine Halbwertszeit von zwei Stunden, strahlt bei Flair & Präsentation aber lange nach.
Michael Jackson: The Experience (k)	1-4	GSK	0	-	4/11	ja	81%	Gegen den Tanzstil des Meisters wirkt alles andere wie epileptisches Gezappel.
Michael Phelps: Push the Limit (k)	1-8	SPS	0	-	1/12	-	60%	Hier schmeißt euch Kinect etwas zu tief ins kalte Wasser.
Micky Epic: Die Macht der 2	1-2	ADV	6	-	1/13	-	72%	Ein unheimlich charmantes Spiel verwerft sich durch dumme Fehler eine richtig gute Wertung.
Midnight Club: Los Angeles	1-16	RSP	12	ja	1/09	ja	85%	Knallharter Straßenfeger in phantastischer West-Coast-Metropole.
Mighty No. 9 (One)	1-2	ACT	12	ja	9/16	ja	58%	Die vielen Verschiebungen haben es bereits angedeutet: Mighty No. 9 ist leider nichts geworden.
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%	Persönlichkeitsbreiter Shooter, bei dem zu oft die Langeweile gewinnt.
Mimi Ninjas	1	ACT	6	-	7/09	ja	78%	Ab heute sind Ninjas klein, sympathisch und blutleer. Schönes Spiel!
Mirror's Edge Catalyst (One)	1	ACT	12	-	9/16	ja	85%	Faith ist schöner, agiler und umfangreicher unterwegs denn je. Dazu gibt es eine viel interessantere Story.
Mirror's Edge	1	ACT	16	-	1/09	ja	85%	Grafisch schwankend, behält der Titel ansonsten famos sein Gleichgewicht.
Mittelerde: Mordors Schatten (One)	1	ADV	16	-	11/14	ja	75%	Abseits des Interessanten, aber zu wenig genussvoll Nemesis-System ein guter (frecher) Creed-Klon.
MLB Front Office Manager *	1-30	SIM	n.n.b.	ja	2/09	-	35%	Witzlose Mintournee, die nicht einschlägt.
Monkey Island Special Edition Collection	1	ADV	12	-	7/11	-	90%	Kultspiel im Doppelpack, sollte jeder mal geockt haben.
Monopoly	1-4	SIM	0	-	1/09	-	75%	Der Klassiker, nahezu perfekt auf die (Offline-)Konsole gebracht.
Monopoly Streets	1-4	GSK	0	ja	1/11	ja	59%	Kauft euch lieber das „echte“ Brettspiel, das macht eindeutig mehr Spaß
Monster Jam: Prad der Zerstörung	1-4	RSP	6	-	5/08	ja	49%	Wenn ihr dieses Spiel seht, zeigt drauf und schreit: "49% in der XBGI!"
Monster Madness: Battle for Suburbia	1-16	BEU	12	ja	1/08	-	50%	Sci-Fi-Gauntlet, das seine Inspirationsquellen nicht genau beobachtet hat.
Monsters vs. Aliens	1-2	ACT	12	-	4/09	-	55%	Beweist bis auf den Koop-Modus: Auch Aliens kann man melken.
MorphX *	1	ACT	n.n.b.	-	2/11	-	41%	Trotz Käfer keine Feinkost.
Mortal Kombat vs. DC Universe	1-2	BEU	16	ja	1/09	ja	79%	Stark entschärft, für Fans beider Parteien dennoch sehr interessant.
Mortal Kombat X	1-2	BEU	18	ja	11/15	ja	74%	Ein kompromissloser Prügler, der aber oftmals mit sich selbst zu kämpfen hat. Bräuchte etwas Training.
MotionSports: Adrenaline (k)	1-2	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-Neueneinsteiger von Null auf Platz Eins!
MotoGP 07	1-16	RSP	0	ja	6/07	-	85%	Nach wie vor super, aber nächstes Jahr muss echt mal mehr Neues her.
MotoGP 08	1-12	RSP	0	ja	7/08	ja	77%	Ein Schritt vor, zwei zurück. Für Motorrad-Einsteiger aber die erste Wahl.
MotoGP 09/10	1-20	RSP	0	ja	3/10	-	86%	Mit neuen Features auf der Siegerstraße. Jetzt nur nicht ins Schleudern geraten!
MotoGP 10/11	1-20	RSP	0	ja	3/11	-	82%	Mit MotoGP geht es auf und ab und auf und ab. Momentan wieder ein bisschen ab.
MotoGP 13	1-12	RSP	0	ja	9/13	-	78%	Auch der 2013er-Ableger kann durch seinen großen Umfang, die Technik und das Gameplay überzeugen.
MotoGP 14	1-12	RSP	0	ja	9/14	ja	75%	Solide Fortsetzung einer soliden Reihe, die aber mittlerweile dringend neue Impulse benötigt.
MotoGP 15 (One)	1-12	RSP	0	ja	9/15	ja	67%	Wie jedes Jahr erfreut die realistische Fahrphysik die Fans, wie jedes Jahr nervt die Null-Innovation.
MTV Pimp my Ride	1	RSP	6	-	4/08	-	30%	Nicht mit einem IQ über 25 spielen. Lebensgefahr!
MUD: FIM Motocross World Championship	1-12	RSP	6	ja	3/11	-	60%	Laute Enduro-Motoren, wenig dahinter.
Murdered: Soul Suspect (One)	1	ADV	16	-	9/14	ja	65%	Aus der starken Spieldee hätte man einiges rausholen können, die Umsetzung fällt aber flach.

TITEL	SPIELER	GENRE	USK	LIVE	TEST IN	DIREKT-KAUF	WERTUNG	FAZIT
Mushihime-Sama: Futari *	1-2	ACT	n.n.b.	-	2/10	-	88%	Eine größere Herausforderung lässt sich so schnell nicht finden.
MX vs. ATV Alive	1-12	RSP	0	ja	5/11	ja	65%	Eigentlich rassistiges Motocross-Bike mit zwei angezogenen Bremsen.
MX vs. ATV: Reflex	1-12	RSP	0	ja	2/10	ja	75%	Wie gehabt: Unkomplizierte Offroad-Raserei, die aber langsam Dreck ansetzt.
MX vs. ATV: Untamed	1-12	RSP	6	ja	3/08	ja	77%	Beständigkeit auf gehobenem Niveau: schnelle, unkomplizierte Offroad-Action!
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 Einsteigen und Mitfliegen.
naïd	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	1/14	ja	77%	Der Kampf geht weiter, sowohl gegen Sasuke als auch bei den Problemen mit sich selbst.
Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 2	1-2	BEU	12	ja	1/11	-	86%	Das Jutsu von Naruto ist mächtig. Prima Umsetzung des Animes.
Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm Gen.	1-2	BEU	12	ja	3/11	-	76%	Etwas zu viel Masse bei etwas zu wenig Klasse.
Naruto: Rise of a Ninja	1-2	ACT	12	ja	1/08	-	86%	Ein Muss für jeden Fan, der Rest sollte es sich auch überlegen.
Naruto: The Broken Bond	1-4	BEU	12	ja	1/09	-	80%	Einer der besten Naruto-Titel, vor allem für Leute mit Ahnung.
Nascar 08	1-2	RSP	6	ja	1/08	-	69%	Enttäuschender Racer, besonders für 360-Verhältnisse.
Nascar 09 *	1-14	RSP	n.n.b.	-	5/08	-	80%	Nach dem letztjährigen Schleudertrauma wieder voll in der Spur!
Nat Geo Quiz: Wild Life	1-4	SIM	0	ja	5/10	-	72%	Prächtiger Fragemarathon einmal quer durch die Natur.
Naughty Bear	1-64	ACT	16	ja	6/10	ja	47%	30 Dosen Bärenmarke sind mit Sicherheit ergiebiger.
Naval Assault: The Killing Tide	1-4	ACT	12	ja	5/10	-	53%	So torpediert man erfolgreich den Spielspaß.
NBA 2K10	1-10	SPS	0	ja	7/09	ja	85%	Der krasse Slamdunk ist es nicht, aber der Ball geht in den Korb.
NBA 2K11	1-10	SPS	0	ja	3/11	-	91%	Der neue MVP in der Xbox-Basketballiga!
NBA 2K12	1-10	SPS	0	ja	7/11	-	89%	Der Titel wird gekont verteidigt. 2K Sports weiß, wie man dribbelt.
NBA 2K14 (One)	1-10	SPS	0	ja	3/14	ja	91%	Klasse Korb spektakulär! Im dem Sport ganz klar die alte und neue Referenz!
NBA 2K15 (One)	1-4	SPS	0	ja	1/15	ja	90%	Slam-Dunk 2K Games und Visual Concepts versenken das Ding ohne Randberührung!
NBA 2K16 (One)	1-30	SPS	0	ja	1/16	ja	91%	Aufgrund vieler Verbesserungen in Sachen Modi und Technik auch in diesem Jahr der Genre-König.
NBA 2K6	1-4	SPS	0	ja	2/06	-	77%	Mit besserer Grafik wäre NBA Live 06 besiegt...
NBA 2K7	1-2	SPS	0	ja	1/07	-	87%	2007 hat 2K Games EA besiegt. Neue Basketball-Referenz.
NBA 2K9	1-10	SPS	0	ja	7/08	-	88%	Klarer Online-Donnerdunk in Richtung Mitbewerber.
NBA Ballers: Chosen One	1-2	SPS	0	ja	4/08	-	70%	Hübsche Dribbeleinslagen am Ball. Auch für Grobmotoriker geeignet.
NBA Jam	1-4	SPS	0	ja	1/11	-	76%	Gott sei Dank: Die Neuauflage des Klassikers kann überzeugen.
NBA Live 06	1-4	SPS	0	ja	1/06	-	87%	Inhaltlich wie erwartet, äußerlich eine neue Erfahrung.
NBA Live 08	1-4	SPS	0	ja	6/07	-	83%	Deutlich besser als der Vorgänger und auch für Anfänger spielbar.
NBA Live 09	1-10	SPS	0	ja	7/08	-	85%	Clanorientiertes EA-NBA mit gigantischem Live-Ansatz.
NBA Live 10	1-10	SPS	0	ja	7/09	-	84%	Alle Jahre wieder kommt der Basketball. Rundum-Paket, online stark.
NBA Live 14 (One)	1-2	SPS	0	ja	3/14	ja	48%	Eine Spielserie wie Dennis Rodman: Früher hässlich, aber gut, heute von den falschen Leuten überwacht.
NBA Live 15 (One)	1-2	SPS	0	ja	1/15	ja	64%	Spielerisch und technisch eine Weiterentwicklung im Vergleich zum Vorgänger. Aber noch ein weiter Weg!
NBA Live 16 (One)	1-10	SPS	0	ja	1/16	ja	58%	Verbessertes, mittelmäßiges Basketball-Spiel ohne Balancing in irgendeiner Form.
NBA Live 2007	1-2	SPS	0	ja	1/07	-	76%	Stillstand. Die minimalen Erweiterungen rechtfertigen noch keinen Preis.
NBA Street: Homecourt	1-4	SPS	0	ja	3/07	-	87%	Unkompliziertes, hübsches Basketballspiel. Der Gegenpol zu NBA Live!
NCAA Basketball 10 *	1-4	SPS	n.n.b.	ja	5/10	-	76%	Wer sich für die NCAA interessiert, darf auch Spiele importieren.
NCAA Football 09 *	1-4	SPS	n.n.b.	ja	6/08	-	80%	Den College-Jungs ist vor dem Touchdown die Technik verreckt.
NCAA Football 10 *	1-4	SPS	n.n.b.	ja	6/09	-	82%	Etwas übereinfacher College-Einsteiger, der zum Mitmachen animiert.
NCAA Football 11 *	1-4	SPS	n.n.b.	ja	6/10	-	83%	Sehr solide Collegebasis trifft sanfte Upgrade-Politur.
NCAA March Madness 07	1-4	SPS	n.n.b.	ja	3/07	-	80%	Spielt sich besser als NBA Live 07, bietet aber nur College-Basketball.
NCAA March Madness 08 *	1-4	SPS	n.n.b.	ja	2/08	-	75%	Etwas unterrenovierte Neuauflage des College-Sportspiels.
NCS	1	ADV	12	-	1/12	-	51%	Trotz Hightech-Krimi ziemlich anspruchslos.
Need for Speed (One)	1-8	RSP	12	ja	1/16	ja	74%	Ein halbgares Serien-Reboot, das zu viele Kompromisse eingeht und mit Online-Zwang nervt.
Need for Speed: Carbon	1-8	RSP	12	ja	1/07	ja	87%	Wenn Überraschungen, viel Altbewährtes: Mit Vollgas durch die Nacht!
Need for Speed: Hot Pursuit	1-16	RSP	12	ja	1/11	ja	90%	Need for Speed ist wieder da, wo es hingehört: ganz vorne!
Need for Speed: Most Wanted	1-2	RSP	12	ja	1/06	ja	86%	Voll geprügeltes 360-Debut: schicke Grafik, cooles Spiel, alles paletti!
Need for Speed: Most Wanted 2012	1-8	RSP	12	ja	12/12	-	80%	Das verunzte Auto-Wechsel-Konzept & die Stotter-Framerate verhindern den Hit
Need for Speed: ProStreet	1-8	RSP	0	ja	1/08	ja	83%	Alle Jahre wieder, aber diesmal besonders gut.
Need for Speed: Rivals	1-6	RSP	12	ja	1/14	ja	86%	Auf der One ist Rivals ein Topitel zum Start, von der 360-Version raten wir euch aber ab.
Need for Speed: Shift	1-8	RSP	6	ja	7/09	ja	88%	Gelungene Neuausrichtung, in Kernbereichen überzeugend. Aber da geht noch mehr!
Need for Speed: The Run	1-12	RSP	12	ja	1/12	-	83%	Need for Speed fährt auf Sicherheit – mutlos, aber souverän.
Need for Speed: Undercover	1-8	RSP	12	ja	1/09	ja	84%	Straßenraserei in gewohnter Qualität, aber mit technischen Schwierigkeiten.
Neverdead	1-4	ACT	18	ja	2/12	-	76%	Ost trifft West: Hoher Trash-Faktor mit Bedienungsmängeln.
NFL Tour	1-4	SPS	0	ja	3/08	-	64%	Vielleicht liegt es am Sport, vielleicht am Spiel. Es ist zum Einschlafen.
NHL 07	1-12	SPS	0	ja	6/06	-	85%	Mit teils sehr guten Neuheiten ausgestattet. Skills fehlen aber.
NHL 08	1-6	SPS	0	ja	6/07	-	90%	Sehr starkes Hockeyspiel, das sich online selbst zum Meister macht.
NHL 09	1-12	SPS	0	ja	6/08	-	88%	NHL leben, statt NHL spielen! EA öffnet ganz neue Online-Welten.
NHL 10	1-12	SPS	12	ja	6/09	-	89%	Das brutalste NHL-Spiel – daher auch das realistischste und beste.
NHL 11	1-12	SPS	12	ja	7/10	-	89%	Rasantes Karacho-Eishockey, das stets für eine Überraschung gut ist.
NHL 12	1-12	SPS	12	ja	7/11	-	89%	Die Eisskulptur wurde weiter verziert. Im Grunde aber Schnee vom letzten Jahr.
NHL 2K10	1-12	SPS	0	ja	7/09	-	82%	Klasse Eishockeyspiel, das aber für NHL 10 ins Eis beißen muss.
NHL 2K6	1-4	SPS	0	ja	2/06	-	76%	Schickes Hockeyfest mit lascher KI und netten Neuerungen. Geht noch besser.
NHL 2K7	1-2	SPS	0	-	1/07	-	88%	Eishockey ganz nach Wunsch. Sehr atmosphärisch.
Nickelodeon Dance *(k)	1-2	GSK	n.n.b.	-	2/12	-	63%	Prima Methode, um die Kids von der Couch zu kriegen.
Nier	1	ACT	16	-	4/10	-	79%	Was ganz Spezielles: In Ansätzen gut, aber technisch mierenkrank.
Night at the Museum: Battle of the Smithsonian *	1	GSK	n.n.b.	ja	5/09	-	40%	Wie der langweilige Schulausflug ins Museum, damals in der 3. Klasse.
Ninety-Nine Nights	1	ACT	16	ja	6/06	-	69%	Für kurze Zeit ganz lustig, aber dann macht sich Langeweile breit.
Ninety-Nine Nights II	1-2	ACT	18	-	6/10	-	42%	In jeder Hinsicht belanglos. Überlebt nicht mal eine Zockernacht.
Ninja Blade	1	ACT	16	-	3/09	-	76%	Nur die zweite, dafür vollkommen zufrieden stellende Wahl für Action-Puristen.
Ninja Gaiden II *	1	ACT	n.n.b.	-	5/08	-	83%	Gnadenloses Ninja-Schlachtfest. Für starke Nerven und Mägen.
No More Heroes: Heroes' Paradise *	1	ACT	n.n.b.	-	6/10	-	81%	Saubere Umsetzung eines außergewöhnlichen Wii-Spiels.
Oben	1-4	JNR	6	-	7/09	-	68%	Spielt beim Lizenz-Gespränge ebenfalls oben mit.
Omerta: City of Gangsters	1-2	STG	12	ja	3/13	-	72%	Könnte viel besser sein, wenn man für mehr Abwechslung und Feinschliff gesorgt hätte
Onchanbara: Bikini Samurai Squad	1-2	ACT	18	-	3/09	-	30%	Zwanzig Prozent auf alles. Außer Tiernahrung. Und zehn für die hüpfenden Hupen.
Operation Flashpoint: Dragon Rising	1-8	EGO	16	ja	7/09	ja	71%	Wer vom Krieg nicht genug bekommt, kann sich hier gepflegt abkassieren lassen.
Operation Flashpoint: Red River	1-4	EGO	16	ja	4/11	-	74%	Authentisch und packend präsentiert, leider nicht ohne technische Macken.
Over G-Fighters	1-8	ACT	12	ja	6/06	-	58%	Schwammig, unmotiviert und mit zu flach ausgebauten Features.
Overlord	1-4	STG	16	ja	5/07	-	86%	Ein wenig Aufbau, ein wenig Massenkeilere und vollkommen böse.
Overlord II	1-2	STG	16	ja	5/09	ja	87%	Gesteigerte Bosartigkeit = gesteigerter Spielspaß. Kähähähäh!
Overwatch (One)	1-12	EGO	16	ja	9/16	ja	88%	Blizzards erste Gehversuche im Shooter-Sektor kann man nur als äußerst gelungen bezeichnen.
PDC World Championship Darts	1-4	SPS	0	ja	3/10	-	51%	Braucht dringend ein Bier als Zusatzperipherie.
PDC World Championship Darts: Pro Tour	1-8	SPS	0	-	2/11	-	60%	Daumendartspiel für die kleine Runde zwischendurch.
Perfect Dark Zero	1-16	EGO	16	ja	1/06	ja	88%	Schwache Story, schicke Kämpfe, stilvolle Cyberpunk-Atmosphäre.
Persona 4 Arena	1-8	BEU	12	ja	7/13	-	91%	Fantastische Kollabo aus Rollenspiel und Beat 'em Up. Das macht auch euch zum Fan!
Persona 4 Arena Ultimax	1-2	BEU	16	ja	3/15	ja	88%	Verlangt viel, gibt aber auch umso mehr zurück: fabelhafter Prügel-RPG-Hybride für Kenner und Könner.
PES 2014	1-7	SPS	0	ja	11/13	ja	85%	Tief gehend und facettenreich, jedoch mit Schnitzern im Detail.
PES 2015 (One)	1-22	SPS	0	ja	1/15	ja	88%	Wem die Lizenzen nicht das Wichtigste sind, der sollte dieses Jahr überlegen, ob er PES den Vorzug gibt.
PES 2016	1-22	SPS	0	ja	11/15	ja	90%	Spielerisch nahezu perfektes Fußballspiel mit kleinen Schwächen bei Technik, Präsentation und Lizenzen.
Phantasy Star Universe	1-6	RPG	12	ja	1/07	ja	72%	Schönes Spiel, aber vielleicht eine Spur zu „speziell“.
Pictionary: Ultimate Edition	1-4	SIM	0	-	2/12	-	73%	Ein Gesellschaftsspiel-Klassiker in seiner handlichsten Form. Nur für uDraw.
Pirates of the Caribbean: Am Ende der Welt	1-2	ACT	12	-	5/07	-	59%	Piratenfeeling, Chaos und stupide Sabelkämpfe. Über die Plankie damit!
Planet 51: Das Spiel	1-2	ACT	6	-	1/10	-	59%	Die 357ste Standard-Versorgung für anspruchslöse Konsumenten.
Plants vs. Zombies: Garden Warfare 2 (One)	1-24	ACT	12	ja	5/16	ja	86%	Vergesst The Walking Dead und euren heimischen Gemüsegarten. Greift lieber hier zu!
Pocketbike Racer *	1-4	RSP	n.n.b.	ja	2/07	-	43%	Wenn es ein Burger-King-Spiel sein soll, dann dieses.
Port Royale 3	1-4	SIM	6	-	10/12	-	81%	Angepasste Steuerung, ein komplexes Handelssystem und spannende Karibik-Kämpfe erfreuen die Xbox.
Portal 2	1-2	GSK	12	ja	4/11	-	95%	Großer, schöner, besser: Portal 2 übertrifft alle Erwartungen. Absolut großartig!
Prey	1-16	RPG	18	ja	5/06	ja	86%	Eine Mischung aus Doom, Quake, Silent Hill und Sitting Bull. Verückt.
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.
Pro Evolution Soccer 2008	1-2	ACT	16	-	3/10	ja	81%	Ein Vorbild für alle Nachzügler. So sollte ein Lizenzspiel aussehen.
Pro Evolution Soccer 2009	1-2	SPS	0	ja	1/08	-	90%	PES 2008 test PES 6 als bestes Fußballspiel ab.
Pro Evolution Soccer 2010	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 2011	1-4	SPS	0	ja	7/09	-	87%	Tolles Spiel, aber in dieser Saison wird man nur Vizemeister.
Pro Evolution Soccer 2012	1-7	SPS	0	ja	7/10	-	89%	PES macht in der Offensive mächtig Druck. Aber FIFA steht hinten kompakt.
Pro Evolution Soccer 2013	1-7	SPS	0	ja	7/11	-	87%	Özil, Götze und Müller würden es mögen. Die spielerische Alternative zum Vorgänger.
Pro Evolution Soccer 2014	1-8	SPS	0	ja	12/12	-	90%	Hätte PES jetzt noch ein Lizenzpaket, wäre es wohl 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 Pracht.

TITEL	SPIELER	GENRE	USK	LIVE	TEST IN	DIREKT-KAUF	WERTUNG	FAZIT
Project Gotham Racing 4	1-8	RSP	16	ja	1/08	-	90%	Genialer Mix aus Arcade und Simulation. Kudos, gibt mir mehr Kudos!
Project Spark (One)	1-4	SIM	12	ja	1/15	ja	75%	Wer schon immer mal sein eigenes kleines Spielchen entwickeln wollte, ist mit Spark ordentlich beraten.
Project Sylphed	1-1	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%	Traditionelles Quake. Die Grafik unterfordert aber die Konsole.
Quantum Theory	1-8	ACT	16	ja	7/10	-	67%	An sich ganz okay, letzten Endes aber zu altbacken.
R.U.S.E.	1-4	STG	12	ja	6/10	ja	86%	Boswillige Täuschung: ein Kriegsspiel, das an Poker erinnert.
Rabbids: Alive & Kicking (k)	1-16	GSK	0	-	1/12	-	75%	Sie leben, aber sie kicken noch nicht so richtig. Da geht noch mehr.
Race Driver: GRID	1-12	RSP	6	ja	5/08	ja	92%	Packung, sexy und technisch ganz weit vorne. So muss Motorsport aussehen!
RacePRO	1-12	RSP	0	ja	2/09	-	73%	Hartgummipartanier für Rennsportpuristen und Autoliebhaber.
Rage	1-6	EGO	18	ja	7/11	-	90%	Als Shooter ein Leuchttower, wer braucht da noch eine Story? Ballerfest!
Raiden Fighters: Aces *	1-2	ACT	n.n.b.	-	5/10	-	68%	Lasst uns die Rohre heizen und nicht mit Feuer geizen!
Rainbow Six: 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	ACT	18	ja	1/07	ja	90%	Las Vegas wie noch nie: Inmitten der Sünde gibt's taktischen Terror.
Rainbow Six: Vegas 2	1-16	EGO	16	ja	3/08	ja	82%	Spielerisch so klasse wie das Original, aber als Fortsetzung zu wenig Neues.
Rambo: The Video Game	1-2	ACT	18	-	5/14	ja	38%	Failschooter statt Rallschooter: Technik von vorgestern mit einer Steuerung, die unpräziser nicht sein kann.
Rango	1	JNR	12	-	3/11	-	74%	Gute-Laune-Hüpfspiel, nicht nur für Freunde des Films.
Rapala Fishing Frenzy 2009	1	SIM	0	-	2/09	ja	38%	Auf der Xbox bestenfalls ein Silberfischchen.
Rapala Pro Bass Fishing	1-2	SIM	0	-	1/11	ja	61%	Geht mit einem sehr viel leckeren Köder auf Spielerfang.
Rare Replay	1-32	DIV	18	ja	11/15	ja	74%	Für sich genommen sind einige lüpfel dabei, als Sammlerstück aber nur gehobenes Mittelmaß.
Ratatouille	1-4	JNR	0	-	1/08	-	52%	Was selbst komplett repariert noch nie Dolles.
Raven Squad	1-2	ACT	16	ja	7/09	-	31%	Der Einsatz ist fehlergeschlagen: Strunzides Rumgeballer, von Taktik keine Spur.
Rayman Legends	1-4	JNR	6	-	11/13	ja	91%	Fantasiavoll, witzig und spielerisch top: Rayman Legends ist eines der besten Xbox-360-Hüpfspiele.
Rayman Origins	1-4	JNR	6	-	1/12	ja	91%	Auf diesen Rayman werden nicht nur die Rabbids eifersüchtig sein.
Rayman Raving Rabbids	1-4	GSK	0	ja	4/07	ja	70%	Auf Wil ein Minispiel-El-Dorado, auf Xbox 360 eher mittelmäßig.
Record of Agarest War *	1	RPG	n.n.b.	-	6/10	-	70%	Standard-Strategie JRPG plus Vererbungslehre.
Red Dead Redemption	1-16	ACT	18	ja	5/10	ja	93%	Besser als GTA: Fantastisches Westernabenteuer, das jeder erlebt haben muss.
Red Faction: Armageddon	1-4	ACT	18	ja	4/11	ja	85%	Eine prächtige Zerstörungssorgie in und auf dem Mars. Linear und hart.
Red Faction: Guerrilla	1-16	ACT	18	ja	5/09	ja	79%	Rambo besiegt Marx: Viel spaßiges Geballere, wenig Inhalt.
Remember Me	1	ACT	16	-	7/13	-	73%	Dieses Abenteuer ist zu gewöhnlich und nicht genug zu Ende gedacht, um in Erinnerung zu bleiben.
Resident Evil 5	1-2	ACT	18	ja	3/09	ja	93%	Klarer Pflichtkauf. Technisch wie spielerisch eine Offenbarung.
Resident Evil 6	1-4	ACT	18	ja	12/12	-	88%	Genialität trifft auf "WTF, wieso machen wir sowas?"
Resident Evil 6 (One)	1-2	ACT	18	ja	7/16	ja	71%	Viel Spiel fürs Geld, aber nicht alles davon ist auch spielerisch wert.
Resident Evil Zero HD Remaster (One)	1	ADV	18	-	3/16	ja	82%	Wie einst schon auf dem Gamecube ein klassisches Resident Evil, schön spannend und innovativ.
Resident Evil: Operation Raccoon City	1-8	ACT	18	ja	3/12	-	85%	Rückkehr in die Zombie-Hauptstadt: Die Angst bleibt zu Hause, der Kugelhagel kommt mit.
Resident Evil: Revelations	1-2	ACT	16	ja	7/13	-	81%	In Sachen Technik vielleicht etwas gruselig, aber Angst vor dem Kauf braucht ihr nicht zu haben.
Resident Evil: Revelations 2 (One)	1-2	ACT	16	ja	5/15	ja	84%	Revelations 2 lässt die Handheld-Wurzeln hinter sich und etabliert sich als vollwertiger Serienabteiler.
Resonance of Fate	1	RPG	16	-	3/10	ja	85%	So könnte man sich Matrix in Japan vorstellen. Durchladen und los!
Ride (One)	1-12	RSP	0	ja	7/15	ja	78%	Dank der tollen Fahrphysik und der gigantischen Bikeauswahl macht's Spaß, an der Technik hapert's.
Ridge Racer 6	1-14	RSP	12	ja	1/06	-	71%	Laufwamer Aufguss einer Kultserie. Von „Next Generation“ keine Spur.
Ridge Racer: Unbounded	1-8	RSP	12	ja	3/12	-	71%	Krude Mischung aus Burnout und Need for Speed.
Rio	1-4	GSK	0	-	4/11	ja	60%	Unter seinen Minispiel-Kollegen noch nicht ganz flügge.
Rise of Nightmares *(k)	1	ACT	n.n.b.	-	7/11	-	45%	Fürchten muss man sich hier nur vor dem nächsten Schalterrätsel.
Rise of the Argonauts	1	ACT	18	-	2/09	-	74%	Anfangs ide, später besser, aber wirklich hoch steigen die Argonauten nie.
Rise of the Dark Raider (One)	1	ADV	16	-	1/16	ja	86%	Lahme Story, kaum Neuerungen, aber nach wie vor ein verdammte spaßiges und motivierendes Gameplay.
Risen	1	RPG	12	-	7/09	ja	83%	Inhaltlich sauber, jedoch grafisch leider etwas schlampert.
Risen 2: Tomb Waters	1	RPG	12	-	10/12	-	65%	Die miese Portierung lässt das einst strahlende Piraten-RPG in eher trübem Licht erscheinen.
Risen 3: Titan Lords	1	RPG	12	-	11/14	ja	68%	Gute Mischung, massig Quests, wunderbare Mischung aus Mittelalter und Karibik und ein grausiger Port.
Rock Band	1-4	GSK	0	ja	4/08	-	93%	Wir sind unwürdig! Wir sind unwürdig! (*aufdiekiefall*)
Rock Band 2	1-4	GSK	0	ja	1/09	-	91%	Schwächere Songs, bessere Instrumente. Aber immer noch eine Wucht.
Rock Band 3	1-7	GSK	0	ja	1/11	ja	85%	Kratz an der vergoldeten Oberfläche zur Simulation.
Rock Band 4 (One)	1-4	GSK	0	-	1/16	ja	75%	Durchwachsenes Comeback mit wenigen Innovationen. Wir denken, da wäre mehr drin gewesen.
Rock Band AC/DC	1-4	GSK	0	ja	2/09	-	82%	Songs und Gameplay fetzen, aber der Preis für den geringen Inhalt ist hoch.
Rock Band: Country Track Pack *	1-4	GSK	n.n.b.	ja	5/10	-	59%	Wurde als Pack hierzulande nicht veröffentlicht. Der Import lohnt aber nicht.
Rock Band: Track Pack Classic Rock *	1-4	GSK	n.n.b.	ja	5/10	-	59%	Auch hier ist ein einzelner Import zu teuer für das Gebotene.
Rock Revolution	1-6	GSK	0	ja	4/09	-	44%	Die Revolution ist vorbei, bevor sie richtig angefangen hat.
Rocksmit 2014	1-2	GSK	6	-	1/14	ja	83%	Tolles Stücken Lernsoftware, das zum ernsthaften und zeitintensiven Üben bestens geeignet ist.
Rocksmit 2014 (One)	1-2	GSK	6	ja	3/15	ja	80%	Gut, unterhaltsam und vermittelt solides Grundwissen und schnelle Lernerfolge für angehende Gitarristen.
RTL Winter Sports 2009: The Next Challenge	1-4	SPS	0	-	1/09	-	74%	Nicht mehr als nötig und nicht weniger als gefordert.
RTL Winter Sports 2010: The Great Tournament	1-4	SPS	0	ja	1/10	-	76%	RTLs Wintersport kämpft sich im Massenstart weiter nach vorne.
Rugby League Live *	1-4	SIM	n.n.b.	ja	7/10	-	40%	Vier blaue Flecke und Quetschungen auf Disc!
Rugby World Cup 2011	1-4	SPS	0	ja	7/11	-	44%	Der CPU geht's auf die Knochen, dem Spieler auf die Augen.
Rumble Roses XX	1-4	BEU	12	ja	4/06	-	67%	Sexbomben prügeln sich eher mittelmäßig im Wrestling-Stil.
Ryse: Son of Rome	1-2	ACT	18	ja	1/14	ja	66%	Die Optik ruset viel raus, aber ansonsten steckt in diesem antiken Spektakel zu viel heiße Luft.
Saboteur	1	ACT	18	-	2/10	-	73%	So richtig Lust scheinen die Entwickler nicht mehr gehabt zu haben.
Sacred 2: Fallen Angel	1-4	RPG	16	ja	4/09	ja	85%	Fantasy-Rollenspiel nach Lehrbuch mit ein paar Seiten aus dem Witzbuch.
Sacred 3	1-4	ACT	12	ja	9/14	ja	59%	Die großen Unterschiede zu den alten Teilen sind nicht das Problem, Sacred 3 scheitert an sich selbst.
Saints Row	1-12	ACT	18	ja	6/06	-	87%	Wurde den Erwartungen absolut gerecht. Kaufgrund für die Xbox 360!
Saints Row 2	1-12	ACT	18	ja	7/08	ja	79%	Nicht schlecht, beißt aber hinterm Vorgänger und dem großen Vorbild zurück.
Saints Row 4	1-2	ACT	18	ja	11/13	ja	86%	In Sachen Wahnsinn toppt der vierte Teil den Vorgänger locker, die Technik ist aber deutlich veraltet.
Saints Row: Gat out of Hell (One)	1-2	ACT	18	ja	3/15	ja	80%	Durchgeknallt und unterhaltsam, aber auch optisch antik. Teil fünf muss dringend an die Technik ran!
Saints Row: The Third	1-2	ACT	18	ja	1/12	-	86%	Schnallt den Strap-on um: Jetzt wird's richtig zotig!
Samurai Showdown: Sen *	1-2	BEU	n.n.b.	-	4/10	-	53%	Nostalgieprügelspiel aus gefühl 2006.
Samurai Warriors 2	1-4	ACT	12	ja	1/07	-	66%	PS2-Portierung ohne echten Kaufanreiz.
Samurai Warriors 2: Empires *	1-2	ACT	n.n.b.	ja	3/07	-	68%	Immer noch recht lustlos, aber langsam schleichen sich neue Features ein.
Saw	1	ADV	18	-	1/10	-	61%	Benutze „schartige Axt“ mit „Aorta“... Hurra!
Saw II: Flesh & Blood	1	ACT	18	-	7/10	-	65%	Mörderisch gut ist was anderes, doch die Falle hat sich gelockert.
SBK 08	1-8	RSP	6	ja	6/08	-	70%	Nichts Außergewöhnliches. Für Motorsport-Interessierte aber empfehlenswert.
SBK 09	1-12	RSP	0	ja	5/09	-	60%	Stillstand bedeutet Rückschritt. Da fällt SBK 09 weit zurück.
SBK 2011: FIM Superbike World Championship	1-16	RSP	0	ja	4/11	-	79%	Wer siegen will, muss Vollgas geben. SBK 2011 ist da noch etwas zu zaghaft.
SBK X: Superbike World Championship	1-16	RSP	0	ja	4/10	ja	78%	Deutliche Verbesserung in allen Bereichen. Helm ab, so muss das sein!
Scene it? Ganz großes Kino	1-4	SIM	0	-	2/10	-	59%	Da muss man den roten Teppich wieder ein wenig einrollen.
Scene it? Kinohits	1-4	GSK	12	ja	1/09	-	72%	Ein Quizspiel eben: Taugt mit mehreren Spielern, versagt jedoch alleine.
Scene it? Lights, Camera, Action!	1-4	GSK	0	-	2/08	-	70%	Ein Filmquiz mit spröder Präsentation. Und: Wo ist der Kameraersatz?
Sébastien Loeb Rally Evo (One)	1-16	RSP	0	ja	3/16	ja	62%	Guter Umfang, altbackene Technik, mieses Fahrverhalten. Da bleiben wir lieber bei Dirt 3 und Dirt Rally.
Secret Service *	1	EGO	n.n.b.	-	2/09	-	46%	Ganz dünnes Shootersupphen ohne Fleischanlage.
Section 8	1-32	EGO	16	ja	7/09	-	70%	Die Konkurrenz ist Jahre voraus. Schlechter Zeitpunkt.
Sega Mega Drive Ultimate Collection	1-2	DIV	12	-	2/09	-	85%	Wahrlich eine ultimative Retro-Sammlung. Mehr kann man sich kaum wünschen.
Sega Rally	1-6	RSP	0	ja	6/07	-	92%	Wie erhofft: Es ist Sega Rally und es ist einfach geil! Feddich, aus!
Sega Superstars Tennis	1-4	SPS	6	ja	3/08	ja	84%	Spiel, Satz und Sieg - Sonic. Tennis auf der 360, für jedermann.
Serious Sam HD	1-8	EGO	18	ja	4/11	-	72%	Zum Nachladen habt ihr zwischen den Spielwechseln Zeit.
Sesamstraße: Es war einmal ein Monster (k)	1-2	GSK	0	-	1/12	-	70%	Die Sesamstraße zum sehr aktiven Mitspielen.
Shadowrun	1-16	EGO	18	ja	5/07	ja	63%	Als Zugabe zu einer Solo-Shooter-Kampagne wär's prima. So ist es zu dünn.
Shadows of the Damned	1	ACT	18	-	5/11	-	83%	Tretet beiseite, ihr Dantes und Redfields: Hotspur und Johnson übernehmen jetzt!
Shaun White Skateboarding	1-8	SPS	6	ja	1/11	ja	70%	Das „etwas andere“ Skateboard-Spiel. Prima für Einsteiger, für Experten zu flach.
Shaun White Snowboarding	1-16	SPS	6	ja	1/09	-	81%	Drückt den Spaß im Snowboarding aus, vernachlässigt aber den Sport selbst.
Shellshock 2: Blood Trails	1	EGO	18	-	3/09	-	54%	Die Zombies täuschen nicht über den durchschnittlichen Rest hinweg.
Sherlock Holmes jagt Jack the Ripper	1-12	RSP	12	-	1/10	ja	78%	Adventures auf der 360 sind sehr rar gesät. Sherlock Holmes eilt zur Hilfe.
Shrek 2: Unleashed	1-12	ADV	6	ja	3/11	ja	92%	Das bislang intensivste und brachialste Fahrerlebnis. Alles andere ist nur Spielzeug.
Shrek der Dritte	1-2	ADV	6	ja	5/07	ja	58%	Shrek kommt einfach nicht aus seinem Softwaresumpf raus.
Silent Hill HD Collection	1	ADV	18	-	3/12	-	85%	30 Euro fürs Spiel, 3 Euro für den Baldrian-Tee.
Silent Hill: Downpour	1	ADV	18	-	3/12	-	82%	Silent Hill ist noch nicht wieder ganz fit, aber auf dem Weg der Besserung.
Silent Hill: Homecoming	1	ADV	18	-	2/09	-	75%	Benötigt eine Revolution, um an alte Leistungen anknüpfen zu können.
Singularity	1-12	SPS	18	ja	6/10	-	80%	Trotz 59 seiner Zeit nicht voraus. Guter Shooter mit klassischen Elementen.
skate	1-16	SPS	12	ja	1/08	ja	88%	Von Skatern für Skater: Neulinge müssen sich sehr einarbeiten.
skate 2	1-8	SPS	12	ja	2/09	ja	87%	Verdammt nah am echten Skateboard. Und das ist ein sehr schwieriger Sport.
skate 3	1-6	SPS	12	ja	4/10	-	84%	Skate muss aufpassen, sonst rollt es sich so schnell aus wie Mr. Hawk.
Skylanders: Giants	1-2	ADV	6	-	1/13	-	79%	Die Klasse Hardware ist stabil aufgestellt, jetzt ist es an der Zeit für die spielerische Weiterentwicklung.
Skylanders: Spyro's Adventure	1-2	ADV	6	-	1/12	-	77%	Als Drache hortet man gerne schöne Dinge. Zum Beispiel Skylanders-Figuren.
Skylanders: Superchargers (One)	1-4	ADV	6	ja	1/16	-	82%	Etwas größer als seine Vorgänger, dafür mit vielen frischen Anreizen. Toll implementierte Racer-Anteile!
Skylanders: Swap Force	1-2	ADV	6	-	1/14	-	85%	Hat sich mit viel Fleiß und immer schöneren Spielwelten mittlerweile als Genregröße etabliert.
Skylanders: Trap Team (One)	1-2	ADV	6	-	1/15	-	83%	Reale Figuren und eine riesige Spielwelt in gewohnter Top-Qualität, dazu neue starke Ideen. Prima!
Sleeping Dogs	1	ACT	18	-	10/12	-	85%	Perfekt für den Kurztrip nach Hongkong: Einlegen, Spaß haben, Gangster verknopfen!
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 *	1-1	ACT	n.n.b.	-	2/07	-	39%	Die Definition von Schlech-Werbung!
Sniper Elite 3 (One)	1-8	ACT	18	ja	9/14	ja	75%	Rettet sich trotz unspektakulärer Handlung durch grunsolides Gameplay und raffinierte Multiplayer-Modi.
Sniper: Ghost Warrior	1-8	EGO	18	ja	5/10	ja	70%	Ziel nicht ausgeschaltet, doch genug Zeit für einen zweiten Schuss bleibt.
Sniper: Ghost Warrior 2	1-12	EGO	18	ja	5/13	-	65%	Ghost Warrior 2 sucht nicht so sehr einen Spieler als vielmehr eine menschliche Controllerkomponente.
Sonic & All-Stars Racing Transformed	1-10	RSP	6	ja	1/13	-	87%	Was Mario Kart auf Nintendo-Konsolen ist, stellt Sonic & All-Stars auf der 360 dar.
Sonic & Sega All-Stars Racing	1-8	RSP	6	ja	3/10	ja	84%	Wer braucht schon den dicken Klempner? Sonic kann's genauso gut!
Sonic Free Riders (k)	1-8	GSK	6	ja	1/11	ja	65%	Kommt einem Videospiel am nächsten, kränkelt aber an Einfachheit.
Sonic Generations	1	JNR	6	-	1/12	-	85%	Tollies Geschenk zum 20-jährigen Geburtstag: Sonic, wie er sein sollte!
Sonic the Hedgehog	1-2	JNR	12	-	2/07	-	56%	Sonics Talfaller will kein Ende nehmen. Traurig, traurig...
Sonic Unleashed	1	JNR	12	-	2/09	ja	70%	Langsam wieder auf dem Weg nach oben, aber noch lange nicht an der Spitze.
Soul Calibur IV	1-2	BEU	16	ja	6/08	ja	88%	Nach wie vor tolles Beat em-Up, nur sehr sparsam bei den Neuerungen.
Soul Calibur V	1-2	BEU	16	ja	2/12	-	88%	Verkauft nicht dem Teufel eure Seele, sondern spart sie für dieses Spiel auf.
South Park: Der Stab der Wahrheit	1	RPG	16	-	5/14	ja	83%	Ein ebenso respektloses wie unterhaltsames Gag-Feuerwerk mit etwas wenig spielerischer Substanz.
Spec Ops: The Line	1-8	ACT	18	ja	8/12	-	81%	Spielerisch solider Deckungs-Shooter mit kritischen Denkanstößen statt glorifizierter Ballerei.
Spectral Force 3 *	1	RPG	n.n.b.	-	6/08	-	43%	Verschenketes Potential dank Langweiler-Story und Retro-Gameplay.
Spider-Man: Dimensions	1	ACT	12	-	7/10	-	83%	So gut sah Spidey noch nie aus - und das gleich vierfach!
Spider-Man: Edge of Time	1-2	ACT	12	-	1/12	-	58%	Geniale Idee, bei der Umsetzung schaltet sich der Spinnensinn dann ab.
Spider-Man: Freund oder Feind	1-2	BEU	12	-	1/08	-	65%	Nimmt sich selbst nicht sonderlich ernst, feiert dafür aber seine Wurzeln.
Splatterhouse *	1	BEU	n.n.b.	-	2/11	-	61%	Freddy Krueger programmiert ohne Vorkenntnisse eine Runde Gauntlet.
Splinter Cell: Blacklist	1-4	ACT	18	ja	11/13	-	84%	Ein Schritt zurück bringt Sam nach vorne: Fishers neues Abenteuer legt mehr Wert auf die Serienstärken.
Splinter Cell: Conviction	1-2	ACT	18	ja	4/10	ja	85%	Uns hat es überzeugt: Gute Stealth-Action für Erwachsene.
Splinter Cell: Double Agent	1-6	ACT	16	ja	1/07	ja	89%	Tatsächlich ein neues Spielgefühl. Klassisch. So muss Innovation aussehen!
Split/Second: Velocity	1-6	RSP	12	ja	4/10	ja	85%	Fast schon mehr Action- als Rennspiel. Eher egal, Hauptsache es kracht!
SpongeBob's Eskalt entwischt	1-2	JNR	6	-	1/10	-	58%	Das Ansehen der TV-Serie sollte vorgezogen werden.
Spyro: 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	-	64%	Armer Spyro, Wird er je zu alter Größe zurückfinden?
SSX	1-1000	SPS	6	ja	3/12	ja	84%	Rasend schneller Arcade-Spaß mit frischem Online-Konzept.
Star Ocean: The Last Hope	1	RPG	12	-	4/09	-	84%	Ein seltener und gern gesehener Genregast auf der actionverwöhnten Xbox.
Star Trek	1-2	ACT	12	ja	7/13	-	65%	Atmosphärisch solide Action-Kost, die technisch und spielerisch alles andere als zukunftsweisend ist.
Star Trek: Legacy	1-8	ACT	0	ja	2/07	-	71%	Für Hardcore-Trekkies empfehlenswert, wenn auch mit einigen Ärgernissen.
Star Wars: Battlefront (One)	1-40	EGO	16	ja	3/16	ja	79%	Die Atmosphäre der Filme wurde nahezu perfekt eingefangen und gleicht viele, jedoch nicht alle Defizite aus.
Star Wars: Republic Heroes	1-2	ACT	12	-	1/10	-	45%	Künstlich klein gehaltener Trip einmal rund um den Sternenzorster.
Star Wars: The Force Unleashed	1	ACT	12	-	7/08	ja	78%	Inhaltlich sehr interessant, aber spielerisch oftmals holprig und altbacken.
Star Wars: The Force Unleashed - Ultimate Edition	1	ACT	12	-	1/10	-	80%	Force Unleashed im Maximalpaket, nur für 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: Big Air Edition	1-8	SPS	6	ja	7/09	-	74%	Gestoked sind wir nicht. Aber die eine oder andere Abfahrt machen wir gerne.
Stormrise	1-8	STG	16	ja	4/09	-	51%	Der Berg ruft ein zweites Mal und bringt ein paar Freunde mit.
Street Fighter IV	1-2	BEU	12	ja	2/09	ja	92%	Die stürmische Revolution flaut auf ein Lüftchen ab. Und müffelt etwas.
Street Fighter X Tekken	1-4	BEU	12	ja	3/12	-	90%	Der König lebt. Und hält der Konkurrenz vor Augen, wie man es richtig macht.
Stuntman: Ignition	1-8	RSP	16	ja	6/07	ja	76%	Experiment gelungen: 2D und 3D verstehen sich auch vereint in einem Spiel.
Summer Athletics	1-4	SPS	0	-	6/08	-	61%	Kurz und hart, aber trotzdem unterhaltsam. Profizocker freuen sich!
Summer Athletics 2009	1-4	SPS	0	-	6/09	-	60%	Dabei sein ist alles...
Summer Challenge: Athletics Tournament	1-4	SPS	0	-	6/10	-	57%	Sparinhalt trifft Sparpreis, Version 1.1.
Sunset Overdrive (One)	1-8	ACT	16	ja	1/15	ja	82%	Entfernt sich mit jedem Jahr mehr vom Medaillentreppchen.
Super Street Fighter IV	1-2	BEU	12	ja	4/10	ja	86%	Toller Actionkracher mit vielen durchgeknallten Ideen, es fehlt aber an Abwechslung und Umfang.
Super Street Fighter IV Arcade Edition	1-2	BEU	12	ja	5/11	-	86%	Muss Federn lassen, ist aber immer noch sehr gut spielbar.
Superman: Das Spiel	1	ACT	12	-	2/07	-	48%	Eine neue Trainingseinheit für die Fans. Der Rest macht weiter Kniebeugen.
Superstars V8 Racing	1-12	RSP	0	ja	5/09	-	57%	Der Mann aus Stahl mit dem Spiel aus Matsch. Mal wieder.
Superstars V8: Next Challenge	1-16	RSP	0	ja	3/10	-	70%	Hier werden Profi-Rennfahrer ohne eigenes 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 blutleer.
Tales of Vesperia	1	RPG	12	-	5/09	ja	80%	Große Massenschlachten auf Kosten von Grafik und Übersichtlichkeit.
Teenage Mutant Ninja Turtles	1	JNR	12	-	4/07	-	74%	Welcher JRPler kann widerstehen, wenn ihn diese Kulleraugen angucken?
Tekken 6	1-2	BEU	16	ja	1/10	ja	86%	Positive Überraschung. Ahnelt spielerisch Prince of Persia.
Tekken Tag Tournament 2	1-4	BEU	16	ja	10/12	-	82%	Das Tekken-Dojo öffnet seine Pforten: Schreibt euch ein, der Winter dauert lange.
Tenchu Z	1-4	ACT	16	ja	5/07	-	57%	Etwas altersschwacher, aber noch immer gelungener Team-Klopfer mit Unmengen an Kämpfern.
Terminator: Die Erlösung	1-2	ACT	16	-	5/09	ja	50%	Ein Spiel sollte dem Spieler Spaß bringen. Nicht umgekehrt.
Test Drive: Ferrari Racing Legends	1-8	RSP	0	ja	8/12	-	81%	Komm mit mir, wenn du leben willst! Sonst kriegst dich das Spiel!
Test Drive: Unlimited	1-8	RSP	0	ja	6/06	ja	83%	Eine durchaus gelungene Liebeserklärung an 65 Jahre italienische Rennsportgeschichte.
Test Drive: Unlimited 2	1-8	RSP	6	ja	3/11	ja	75%	Rappelvolle künstliche Racer-Welt mit leichten Technikdämpfen.
Tetris Evolution	1-16	GSK	0	ja	5/07	-	66%	Groß dimensionierter Urlaubs-Racer, dem der nötige Feinschliff fehlt.
The Amazing Spider-Man	1	ACT	12	-	10/12	-	75%	Tetris ist ein klassisches Videospiel. Aber warum so überteuert auf DVD?
The Amazing Spider-Man 2	1	ACT	12	-	7/14	ja	46%	Die Storyline gähnt sich ihrem Ende zu, während der Spielspaß eher im Hintergrund die Fäden zieht.
The Beatles: Rock Band	1-6	GSK	0	ja	7/09	-	90%	Nur dann bedingt empfehlenswert, wenn ihr restlos alles aus dem Marvel-Universum zocken wollt.
The Biggest Loser: Ultimate Workout *(k)	1-4	GSK	n.n.b.	-	2/11	-	70%	Ein tolles Denkmal in programmierter Form.
The Bigs 2	1-5	SPS	0	ja	6/09	ja	81%	Als Kinect-Primus kein großer Verlierer.
The Black Eyed Peas Experience (k)	1-4	GSK	0	-	1/12	-	65%	Arcadebombe, die in den Fernseher einschlägt wie ein 200-km/h-Baseball.
The Book of Unwritten Tales 2 (One)	1	ADV	12	-	1/16	ja	83%	Boxen-Entstauer, eigentlich nur für Black-Eyed-Peas-Fans.
The Bureau: XCOM Declassified	1	ACT	18	-	11/13	ja	79%	Einer der humorvollsten und schönsten Vertreter des Genres - ganz tolles Spiel für Kenner!
The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena	1-16	EGO	18	ja	4/09	ja	80%	Der nette Taktik-Einschlag und das gut durchdachte Interface heben The Bureau aus dem Action-Einerlei.
The Crew (One)	1-8	RSP	12	ja	3/15	ja	76%	Als Add-On Mittelmaß, als Gesamtpaket stark.
The Cursed Crusade	1-2	ACT	18	ja	7/11	-	77%	Aus der riesigen Spielwelt und der zugrundeliegenden Idee hätte man deutlich mehr herausholen können.
The Darkness 2	1-4	EGO	18	ja	3/12	-	87%	Historisches Gewaltspektakel, das technisch nicht ganz reinhaut.
The Elder Scrolls IV: Oblivion	1	RPG	12	-	4/06	ja	91%	Brutaler Ego-Shooter mit dramaturgischen Höhepunkten.
The Elder Scrolls IV: Shivering Isles	1	RPG	16	-	4/07	ja	91%	Riesiges und erhabenes Fantasy-Epos der Superlativ!
The Elder Scrolls Online: Tamriel Unlimited (One)	1-∞	RPG	16	ja	9/15	ja	81%	Etwas verrückt, aber so fesselnd wie das Hauptprogramm.
The Elder Scrolls V: Skyrim	1	RPG	16	-	1/12	-	93%	Für viele Xbox-Spieler dürfte Tamriel Unlimited das erste Konsolen-MMORPG sein - und was für ein starkes!
The Evil Within (One)	1	ADV	18	-	1/15	ja	91%	Die Rollenspiel-Referenz: Ein Spiel für den nächsten Kerker-Aufenthalt.
The First Templar	1-2	ACT	16	ja	5/11	-	48%	Beweist eindrucksvoll, wie viel Leben noch im Horror-Genre steckt!
The Gunstringer (k)	1-2	ACT	12	ja	7/11	-	77%	Man sollte einen Kreuzzug gegen schlampig gemachte Spiele führen.
The King of Fighters XII	1-2	BEU	12	ja	6/09	-	82%	So sieht das aus, wenn Kasper und Winchester sich „Hallo“ sagen.
The King of Fighters XIII	1-2	BEU	12	ja	1/12	-	90%	Schwacher Umfang trifft auf innere Stärken.
The Last Remnant	1	RPG	12	-	1/09	-	76%	Überraschungs-Knaller voll auf die Nase. Genau so soll Koff aussehen!
The Lego Movie Video Game	1-2	ACT	6	-	7/14	ja	77%	Epische Massenschlachten im JRP-Korsett. Passt noch nicht so ganz.
The Orange Box	1-16	EGO	18	ja	1/08	-	95%	Rasante Lego-Spaß, der jedoch Gameplay-Schwächen offenbart. Eine kleine Enttäuschung.
The Technomancer (One)	1	RPG	16	-	9/16	ja	69%	Mehr Wert werdet ihr für Geld nicht im Spielregal bekommen.
The Walking Dead: Survival Instinct	1	EGO	18	-	7/13	ja	42%	Wenn ambitionierte Ideen und mangelndes Budget aufeinandertreffen, entstehen Spiele wie Technomancer.
The Witcher 2: Assassins of Kings	1	RPG	16	-	7/12	-	88%	Selbst Fans sollten bei den Comics oder der TV-Serie bleiben. Vor allem für diesen Preis.
The Witcher 3: Wild Hunt (One)	1	RPG	18	-	7/15	ja	90%	Was Leva und Kuba für Dortmund sind, ist Geralt für Rollenspiele: Unterhaltung auf höchstem Niveau.
Thief (One)	1	ADV	16	-	5/14	ja	76%	CD Projekt haben das Meisterwerk abgeliefert, das sich die Fans erhofft haben. Eines der besten RPGs!
This War of Mine: The Little Ones (One)	1	SIM	16	-	3/16	ja	86%	Bietet starke Atmosphäre und Serien-Kult, steht sich mit nervigen Details & Bugs aber oft selbst im Weg.
Thor: God of Thunder	1	ACT	16	-	4/11	-	70%	Eine besondere Anti-Kriegs-Simulation - eindringlich, intensiv und spielerisch großartig.
Thrillville: Verrückte Achterbahn	1-4	GSK	6	-	1/08	-	76%	Mjølner hat etwas Rost angesetzt. War wohl nicht lang genug in der Schmiede.
Tiger Woods PGA Tour 06	1-4	SPS	0	ja	1/06	-	84%	Proz fehlender Zuckerwattensimulation: Prima Partyspiel mit Bastelansatz.
Tiger Woods PGA Tour 08	1-4	SPS	0	ja	6/07	-	86%	Der Golfmassias in HiRes. Da geht aber noch mehr.
Tiger Woods PGA Tour 10	1-4	SPS	0	ja	5/09	-	86%	Referenz-Golfspiel mit dezenten, frischen Updates.
Tiger Woods PGA Tour 12: The Masters	1-4	SPS	0	ja	4/11	-	85%	Der Tiger ist noch immer hungrig - Golfen auf Top-Niveau!
Tiger Woods PGA Tour 14	1-24	SPS	0	ja	5/13	-	87%	Zwei Teile Putt-Putt, ein Teil Panorama.
Tiger Woods PGA Tour 2007	1-2	SPS	0	ja	1/07	-	86%	Auch der neuste Tiger Woods hat wieder massig Spielspaß und 20 Originalplätze an Bord.
Tiger Woods: PGA Tour 11	1-24	SPS	0	ja	5/10	-	87%	Woods hat wie im echten Sport keine Konkurrenz. Wir warten auf Vijay Singh.
TimeShift	1-16	STG	18	ja	1/08	ja	80%	Bewährte Golf-Qualität, verfeinert mit sinnvollen Neuerungen.
Tischtennis	1-8	SPS	0	ja	5/06	ja	80%	Let's go back in time! Zeitreisen leicht gemacht!
Titanfall (One)	6-12	STG	0	ja	5/14	ja	82%	Sportlich, schlank und schnell: Tischtennis in Reinform.
TNMT: Mutanten in Manhattan (One)	1-4	ACT	12	ja	9/16	ja	66%	Nicht die angekündigte Revolution, aber sehr wohl der richtige Schritt in eine verheißungsvolle Zukunft.
TNA Impact	1-4	SPS	16	ja	7/08	-	71%	Erst die neuen, saubilden Filme und jetzt das - die Turtles kommen schon echt leidtun.
Tom Clancy's The Division (One)	1-∞	ACT	18	ja	5/16	ja	77%	Vielversprechender Newcomer mit starkem Einstand!
Tom Clancy's EndWar	1-4	STG	16	ja	1/09	ja	85%	Eine tolle Kopf-Gaudi mit super Spielwelt, aber auf Dauer wird es aufgrund der Endgame-Mängel öde.
Tom Clancy's H.A.W.X	1-16	ACT	16	ja	3/09	ja	84%	Magazin 1 an Leser 017: Neues Spielgefühl, nur auf Dauer zu reglementiert.
Tom Clancy's H.A.W.X. 2	1-4	ACT	16	ja	6/10	-	83%	Über den Wolken verfliegt Scheinpatritiosmus - der Flugspaß bleibt.
Tomb Raider	1-8	ACT	18	ja	5/13	-	90%	Gute Fortsetzung, die aber zu früh kam. Ahnelt dem Vorgänger zu sehr.
Tomb Raider: Anniversary	1	ACT	16	-	1/08	ja	80%	Der Grundstein ist gelegt, jetzt müssen nur noch die überflüssigen Elemente über Bord geworfen werden.
Tomb Raider: Definitive Edition (One)	1-8	ACT	18	ja	3/14	ja	86%	Gutes Adventure zum absoluten Sparpreis!
								Die Neuerungen im Vergleich zum Original halten sich in Grenzen, trotzdem ein sehr gutes Spiel.

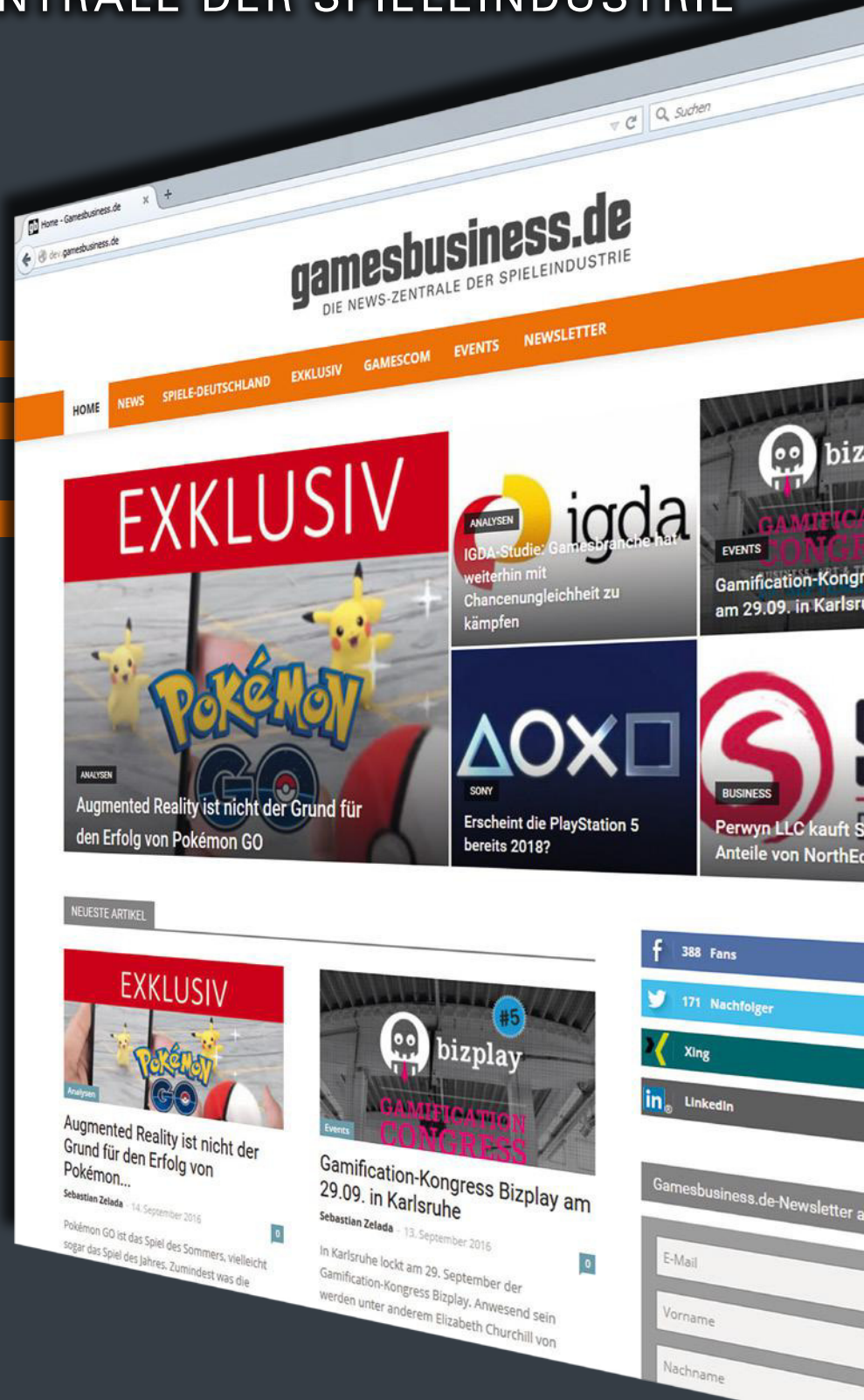
TITEL	SPIELER	GENRE	USK	LIVE	TEST IN	DIREKT-KAUF	WERTUNG	FAZIT
Tomb Raider: Legend	1	ACT	16	-	4/06	ja	85%	Stark-simples Adventure plus Luxustexturen.
Tomb Raider: Underworld	1	ACT	12	-	1/09	ja	87%	Von wegen Unterwelt: Laras neuestes Abenteuer ist einfach himmlisch!
Tomb Raider: Underworld: Laras Schatten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

gamesbusiness.de

DIE NEWS-ZENTRALE DER SPIELEINDUSTRIE

NEWS & INTERVIEWS
JOBS IN DER
SPIELE-INDUSTRIE
BRANCHEN-EVENTS

Täglich die
heißesten
Branchen-Infos:
Jetzt für den
kostenlosen
Newsletter
anmelden!



Ein Produkt der
compuTEC
MEDIA

VORSCHAU

Auf diese Themen dürft ihr euch in der nächsten Ausgabe freuen – wie immer ohne Gewähr!

VORSCHAU



RESIDENT EVIL 7

Im Januar 2017 erscheint endlich der nächste Teil von Capcoms Gruselreihe – die Ausgabe im Dezember ist also die letzte Chance, einen ausgiebigen Blick auf die bisher bekannten Infos zu werfen.

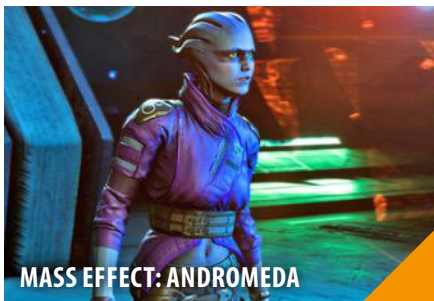
TEST



DISHONORED 2:
DAS VERMÄCHTNIS DER MASKE

In dieser Ausgabe noch Titelthema, im nächsten Heft bereits ein **Hit-Kandidat für den Testteil**: der zweite Teil von Bethesda's Schleim-Reihe.

VORSCHAU



MASS EFFECT: ANDROMEDA

Glaub man ersten Gerüchten, erscheint der **vierte Teil der Sci-Fi-Saga** im März 2017 – also Zeit für einen genaueren Blick.

TEST



WATCH DOGS 2

Hipster, Emojis und Hacker: Im zweiten Teil von **Ubisofts Open-World-Titel** soll alles besser werden – der Test wird es zeigen!

TEST



FINAL FANTASY XV

Ende November ist es soweit: **FF XV lädt zum Roadtrip** ein – ein nahezu perfekter Zeitpunkt, um es ausgiebig zu testen.

IMPRESSUM



Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA INTERNATIONAL AG
Verleger Jürgen Marquard

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

Geschäftsführer Rainer Rosenbusch,
Hans Ippisch

Redaktionsleiter (V.i.S.d.P.) Sascha Lohmüller (sl), verantwortlich für den redaktionellen Inhalt.
Adresse siehe Verlagsanschrift

Redaktion Marco Cabibbo (mc), Christian Dörre (cd),
Lukas Schmid (ls)
Mitarbeiter dieser Ausgabe Peter Bathge (pb), Olaf Bleich (ob),
Matthias Dammes (md), Thomas Eder (te),
Max Falkenstein (mf), Marc-Garsten Hatke (mh), Benjamin Kegel (bk), David Martin (dm), Oliver Nitzsche (on), Benedikt Plass-Fleckenkämper (bpf), Katharina Reuß (kr), Matti Sandqvist (ms), Felix Schütz (fs), Andreas Szedlak (as), Thomas Szedlak (ts), Stefan Weiß (sw)

Lektorat Claudia Brose (ltg.), Birgit Bauer, Elke Pfitzinger, Heidi Schmidt, Christina Titus
Layout Sebastian Bienenr (ltg.), Hansgeorg Halner,
Monika Jäger

Layoutkoordination Titeltgestaltung
Sebastian Bienenr

Vertrieb, Abonnement Werner Spachmüller (Ltg.)
Marketing Jeanette Haag (Ltg.)
Produktion Jörg Gleichmar (Ltg.), Uwe Hönig

www.widegameszone.de

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

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

Verantwortlich für den Anzeigenteil:
Annett Heinze,
Adresse siehe Verlagsanschrift

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

Anzeigenberatung Online

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

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

Anzeigenabwicklung anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

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

Abonnement – <http://shop.xbg-games.de>

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

Ansprechpartner für Reklamationen ist ihr Computec-Team unter:
Deutschland

E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-9939909 – Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00 – 20:00 Uhr
Dienstags–Freitags 07:30 – 20:00 Uhr, Samstags 09:00 – 14:00 Uhr
* (€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder

E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49-911-9939909
Fax: +49-1805-8618002
Support: Montag 07:00 – 20:00 Uhr,
Dienstags–Freitags 07:30 – 20:00 Uhr, Samstags 09:00 – 14:00 Uhr

**Die nächste Ausgabe erscheint am
21. Dezember 2016**

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

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

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

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

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



Deutschsprachige Titel:
SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES MMORE, PC GAMES HARDWARE, BUFFED, PLAY 4, 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, EVA, IN STYLE, PLAYBOY, CKM, MEN'S HEALTH

★ KOMPETENT ★ VIELSEITIG ★ KRITISCH ★

DEUTSCHLANDS ERSTAUNLICH EHRLICHES FILMMAGAZIN



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

AUCH DIGITAL ERHÄLTlich | WWW.WIDESCREEN-ONLINE.DE

Himmlich gut: Das monatliche Pflichtmagazin für Nintendo-Fans



N-ZONE bequem online
bestellen oder abonnieren unter:
shop.n-zone.de

Oder digital lesen: epaper.computeec.de
Einfach den QR-Code scannen
bzw. im Store unter „N-ZONE“ suchen.





DISHON

DAS VERMÄCHT

ARKANE[®]
STUDIOS

Bethesda[®]

© 2016 ZeniMax Media Inc. All Rights Reserved

NORED²

NIS DER MASKE



DISHONORED[®] 2

DAS VERMÄCHTNIS DER MASKE