



E3-FACTS

- 400 Aussteller aus...
- ...90 Ländern
- 60.000 Fachbesucher
- 5.800 Bildschirme in den Hallen
- 385 Tonnen Kabel und Ausrüstung



1 Wie immer setzte Ubisoft auf Themenwelten: hier der Stand von Pirates of the Caribbean 2. 2 Der Eingang der South Hall. Wie meistens mit gigantischer Playstation-Werbung. 3 Die Messe wird ernster: Die beliebten Babes waren diesmal deutlich züchtiger bekleidet. 4 Zwischen Terminen trafen sich die Redis im IDG-Kabuff, um aktuelle News in die Laptops zu hacken.

Die weltgrößte Spielemesse

# E3 2006

Die E3 war in diesem Jahr das Schlachtfeld des Konsolenkrieges. Die Publisher lieferten Munition, überall sah man Titel für 360, PS3 und Wii. Die PC-Spiele sahen aber wieder mal am besten aus.



- DVD: 10 E3-Videos
- DVD XL: 25 E3-Videos

INHALT

ÜBERBLICK

E3 2006	18
Actionspiele	20
Strategiespiele	26
Abenteuerspiele	32
Sportspiele	36
Die Trends für 2007	38
Live Anywhere	40

E3-PREVIEWS

Stalker	42
Anno 1701	52
Gothic 3	58
Titan Quest	60
C&C: Tiberium Wars	64
Unreal Tournament 2007	66
GTR 2	68
Bioshock	72
WoW: Burning Crusade	74
Crysis	76
Hellgate: London	78
Supreme Commander	80
World in Conflict	82

**E**in makaberes Gedankenspiel: Wenn Sie einen Job in der Spielebranche suchen, müssen Sie »nur« dafür sorgen, dass einer der Direktflüge von Frankfurt oder München nach Los Angeles an den Tagen vor der Messe sein Ziel nicht erreicht. Die Maschinen sind so vollgepackt mit Mitarbeitern von Publishern, Entwicklern und Fachpresse, dass die gesamte deutsche Spieleindustrie handlungsunfähig wäre, würde ein solcher Flug im Bermudadreieck verschwinden. GameStar war mit acht Redakteuren dabei und stellte damit das größte Kontingent einer europäischen Spielezeitschrift. Das Resultat unserer Überstunden: massenhaft Videos (teilweise auf die DVD der XL-Version ausgelagert) und über 50 Seiten News, Previews und Analysen.

Publisher und der PC

Und es war gut, dass wir mit starker Besetzung aufgelaufen sind – die Messe erwies sich als spannender als in den letzten Jahren. Obwohl die Konsolen naturgemäß ein Schwerpunkt waren und viel Aufmerksamkeit auf sich zogen, zeigten alle nam-

haften Hersteller ungewöhnlich starke PC-Aufstellungen. Allein Electronic Arts, die ansonsten klar auf Konsole setzen, zeigten vier starke exklusive Titel: **Crysis**, **Spore**, **Battlefield 2142** und **C&C: Tiberium Wars**. Noch erstaunlicher: Nur die beiden Letzteren sind Fortsetzungen. Damit liegt EA in unserer Publisher-Hitliste (gewertet werden ausschließlich Titel, die nur für den PC erscheinen, keine Addons) im Spitzenfeld. Ähnlich stark waren nur 2K Games mit **Prey**, **Civ City Rom**, **Sid Meier's Railroads!** und **Stronghold Legends** sowie THQ, die **Stalker**, **Company of Heroes**, **Titan Quest** und **Supreme Commander** zeigten. Nimmt man fairerweise Parallelentwicklungen mit Xbox 360 und PS3 dazu, wird 2K noch stärker (durch das überragende **Bioshock!**), und Ubisoft holt auf: mit **Splinter Cell 4**, **Dark Messiah**, **Haze** und **Brothers in Arms 3**.

Ein besonderer Kracher war der Auftritt von Bill Gates auf der Microsoft-Pressekonferenz – die ist traditionell nur der Xbox und ihren Spielen gewidmet, PC-Titel kamen in den letzten Jahren kaum vor. Das war diesmal anders: Gates kündigte höchstpersönlich **Live Anywhere** für Win-



5 Nvidia kam ohne Schnickschnack aus: nur Highend-PCs und haufenweise Spiele zum Ausprobieren. 6 Die GameStar-Mannschaft hat sich für die Messe akkreditiert. 7 Auch deutsche Firmen waren vor Ort: hier der Stand von Ascaron (Sacred 2, Darkstar One). 8 An Stand des Branchenriesen EA waren diesmal die PC-Spiele besonders präsent, besonders Crysis und BF 2142.

dows Vista an (siehe auch unseren Artikel auf Seite 40). Danach zeigte die Präsentationsregie Szenen aus dem deutschen Ego-Shooter **Crysis**, eine ungewöhnliche Ehre für ein PC-Spiel (mehr zu **Crysis** finden Sie auf Seite 76 und auf der Heft-DVD).

### Konsolen und der PC

Ein Zitat aus unserem E3-Bericht vom letzten Jahr: »PC-Besitzer müssen sich nicht fürchten – zwar werden PS3 und Xbox 360 anfangs in Sachen Performance aktuelle PCs übertreffen; Highend-Rechner werden aber wohl schon Ende 2006 wieder knapp vorne liegen. Zudem ist die Architektur der Konsolen (trotz multipler Prozessoren) dem PC im Grunde ähnlicher geworden, so dass sich Konsolen-Hits ohne Abstriche und größere Probleme auf PCs übertragen lassen dürften.« Satz 1 stimmt klarer, als wir das seinerzeit erwartet haben: PS3 und Xbox 360 liegen schon jetzt hinter Highend-PCs zurück, sehen aber gegen Mittelklasse-PCs gut aus. Satz 2 stimmt eindeutig: Wir sahen viele Spiele, die für mindestens eine der neuen Konsolen (meist Xbox 360) und PC erscheinen werden, unter anderem das brillante **Bioshock**, **Shadowrun**, der **Battlefield**-Konkurrent **Frontlines** sowie **Prey**. Überhaupt bemühen sich die meisten großen Hersteller, das finanzielle Risiko eines großen Entwicklungsprojekts abzumildern, indem sie es für mehrere Plattformen herausbringen. Wir prophezeien schon jetzt, dass die Konsolenhits

**GTA 4**, **Gears of War** und das Bioware-Rollenspiel **Mass Effect** ihren Weg auf unsere Lieblingsmaschine finden werden – umgekehrt dürften irgendwann **Crysis**, **C&C: Tiberium Wars** oder **Dark Messiah** auf der Xbox 360 auftauchen.

Generell noch ein Wort zu den Konsolen: Wer einen leistungsstarken PC hat, braucht eigentlich keine Xbox 360 und keine PS3 – die vorherrschenden Genres ähneln sich, viele Spiele werden parallel entwickelt. Außerdem kommen PC-Besitzer bald ja auch in den Genuss des ziemlich coolen **Xbox Live**. Die einzige Ausnahme macht Nintendo: Der Wii mit seinem originalen Controller ist wirklich einzigartig, die Spiele wirken frisch und neu. Wenn das Gerät, wie gemunkelt wird, tatsächlich für rund 250 Euro in den Handel kommen wird, sollte sich auch der eine oder andere eingefleischte PC-Besitzer die Konsole im Handel anschauen – das ist endlich einmal etwas wirklich Neues. **GUN**

### E3 AUF GAMESTAR.DE

Wir haben während der Messe umfassend in Wort, Bild und Video auf unserer Webseite berichtet, mit über 100 News, Tausenden Screenshots, zahlreichen Listen, Babes-Galerien, Videos und unserem traditionellen Messe-Tagebuch. Falls Sie die eine oder andere Sache nachlesen möchten:

► [WWW.GAMESTAR.DE](http://WWW.GAMESTAR.DE) QUICKLINK: [E380](http://E380)



### KONSOLENKRIEG

#### XBOX 360

Die 360 ist ja schon eine Weile auf dem Markt, hatte also (wenig überraschend) das kompletteste Spieleangebot. Der Clou der Messe war die Vorstellung der Verknüpfung von **Xbox Live** mit dem PC und mit Handys (siehe auch Seite 40). Und die Ankündigung, dass **GTA 4** auf der 360 früher als auf der PS3 kommt, wenn auch wohl nur ein paar Wochen. Hoffnungsträger: **Halo 3**, **Gears of War**, **Mass Effect**, **GTA 4**  
Enttäuschung: **Halo 3** wurde nur als Trailer gezeigt.



#### PLAYSTATION 3

Die PS3 hatte ihren ersten großen Auftritt in diesem Jahr, allerdings konnte Sony die Fachbesucher nicht voll auf seine Seite bringen: Konsole zu teuer, Online-Strategie der von Microsoft nachempfunden, angekündigte Spiele nicht stark genug – derlei Vorwürfe hörte man von Branchenkennern recht häufig. Hoffnungsträger: **Metal Gear Solid 4**, **Eye of Judgement**, **Assassin's Creed**, **Heavenly Swords**  
Enttäuschung: 600 Euro (!) für die vollständige PS3.



#### WII

Mal abgesehen vom blöden Namen der neuen Konsole sammelte Nintendo die Sympathien der Fachbesucher. Wer immer den Controller in der Hand hatte, war schon nach wenigen Minuten schlichtweg begeistert. Da störte es dann kaum, dass die meisten Wii-Spiele grafisch nur auf dem Niveau der ersten Xbox lagen. Hoffnungsträger: **Zelda Twilight Princess**, **Super Mario Galaxy**, **Metroid Prime**  
Enttäuschung: Preis und Datum für Wii wurden nicht genannt.

