



Die E3 war die wichtigste Spielmesse der Welt. Nach zwei mageren Jahren ist sie nun fast zurück auf altem Niveau. In Los Angeles demonstrierte die Branche gelassene Größe, hervorragende Spiele und ihren Unwillen zur Innovation.

E3 2009

GameStar.de

- E3-Übersicht
- ▶ Quicklink: 6278
- Hits & Flops
- ▶ Quicklink: 6281
- E3-Videos
- ▶ Quicklink: 6279
- Die Geschichte der E3
- ▶ Quicklink: 6280

DVD-XL

- E3-Videos
- E3-Tagebuch

Was für ein Aufgebot an Spielen: **Modern Warfare! Assassin's Creed! Bioshock! Mass Effect! Crysis!** Glanzlichter ihrer Genres, dem begeisterten Publikum vorgeführt auf der amerikanischen Spielmesse Electronic Entertainment Expo (E3). Das war 2007. Zwei Jahre später trifft sich die Branche erneut in Los Angeles, um die wichtigsten Spiele des kommenden Winters vorzustellen. Ganz vorn mit dabei: **Modern Warfare 2, Assassin's Creed 2, Bioshock 2, Mass Effect 2, Crysis 2.** Ganz zu schweigen von alten Bekannten, die schon seit 2007 ihre Runden in der Entwick-

lungsschleife drehen: **Alan Wake, Mafia 2, Splinter Cell: Conviction.** Die E3 ist nach zwei dünnen Jahren wieder zur wichtigen Branchenmesse erstarkt, auf der die großen Publisher der Welt vor allem ihre bekannten Marken feiern. Motto: Mehr vom Gleichen, aber das in höchster Qualität.

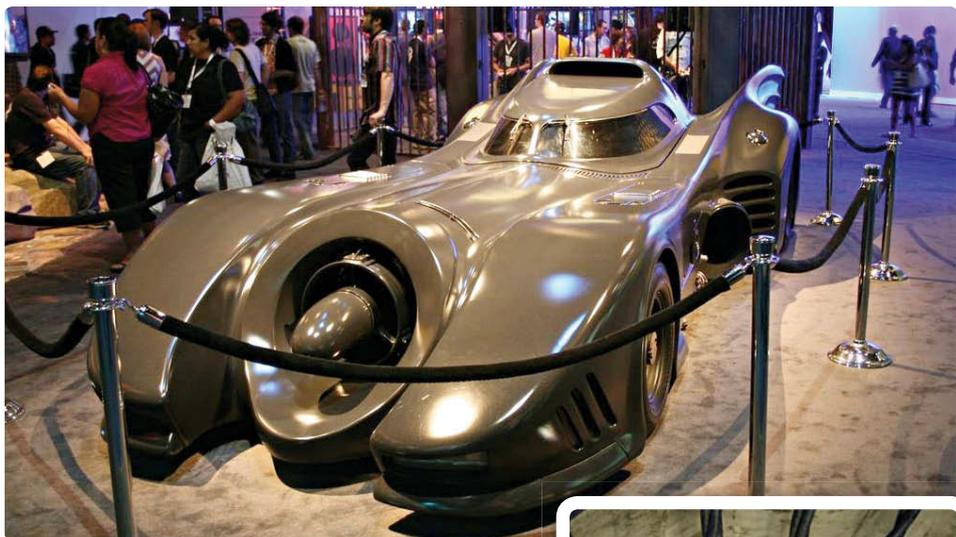
Die Messe

Dabei galt das Augenmerk der Öffentlichkeit in Los Angeles nicht nur den Spielen, sondern auch der Messe selbst. Denn der Ausrichter, der amerikanische Branchenverband ESA, hatte die einst wichtigste Spiele-Schau der Welt

in den vergangenen zwei Jahren bis an die Grenze der Bedeutungslosigkeit reformiert. Zu aufgeblasen, zu ineffizient war die Veranstaltung in den Jahren 2005 und 2006 geworden, viele Millionen Dollar verschlang ein einzelner Messestand. In einem radikalen Schnitt wandelte die ESA das Showkonzept in ein intimes Branchentreffen um, 2007 hockte man in Hotelzimmern zusammen, 2008 verloren sich in der Messehalle 5.000 Fachbesucher. 2005 waren es noch 70.000 gewesen. »Die E3 war dieses Jahr schrecklich«, schäumte EA-Boss John Riccitiello 2008, sie gliche »einer Handwerker-Show im Keller«. Von der Schrumpfung profitierte vor allem die Games Convention in Leipzig, die neben der Tokyo Game Show kurzzeitig zur wichtigsten Spielmesse der Welt wur-

de. Dieses Jahr wurde sie zugunsten der neuen GamesCom in Köln (9.-13. September) abgesägt.

Mit der fünfzehnten E3 seit 1995 zeigten ESA und die Hersteller nun wieder Willen zur Größe. Fast alle wichtigen Firmen waren vor Ort, mehr als 216 Aussteller belebten die zwei größten Messehallen; insgesamt kamen 41.000 Fachbesucher. Dennoch war die E3 2009 – auch dank Größenbeschränkungen für die Stände – entspannter und weniger brachial als zu ihren Hochzeiten. Weniger Show, mehr Spiel, nach dieser Maxime stellten die Firmen ihre Produkte in den Mittelpunkt. Wo früher riesige Bühnen dominierten, bestanden die großen Flächen von Microsoft, Sony, Electronic Arts oder Ubisoft nun vor allem aus Spielstationen zum Anfassen und Ausprobieren.



Trotzdem demonstrierte die Branche mit elegant entworfenen Ständen, flimmernden Großleinwänden und Promi-Präsenz von Steven Spielberg bis Paul McCartney selbstbewusstes Weite-Welt-Flair, ohne ins Protzige abzudriften. Selbst die Kostüme der überall herumschwirrenden Stand-Hostessen blieben eher adrett als aufreizend. So zog diesmal auch John Riccitiello zufrieden Bilanz: »Die ESA hat dieses Jahr eine großartige Show abgeliefert.«

Die Spiele

Was die großen Publisher auf der Messe präsentierten, waren vor allem Fortsetzungen bewährter Serien. Die konnten zwar kaum überraschen, dafür aber fast durchweg beeindruckten. Dass die Inszenierung millionenteurer Spiele locker das Niveau von Hollywood-Filmen erreicht, ist kein Einzelfall mehr, sondern bei Top-Produktionen der Standard. In **Modern Warfare 2** sind die Feuergefechte nur noch eine Facette in einer atemberaubenden Reihe von Actionsequenzen. In **Mafia 2** gehen Schießereien und Verfol-

gungsjagden nahtlos in packende Zwischensequenzen über, und zwar nicht nur am Anfang und Ende einer Mission, sondern immer wieder. In **Assassin's Creed 2** entfaltet sich das nächtliche Venedig als so düster-schönes Historienpanorama, dass man ins Bild hineingreifen möchte. **Alan Wake** erzählt seine tiefgründige Handlung wie eine TV-Serie, **Splinter Cell: Conviction** projiziert Texteinblendungen als cooles Stilmittel direkt in die Level-Architektur; das könnte so auch auf einer Kunst-Schau wie der Documenta stattfinden.

All diese Spiele sind seit geraumer Zeit bekannt. Eine Messe wird aber immer auch an der Zahl ihrer Enthüllungen gemessen. Davon gab's vor allem für die Konsolen eine erkleckliche Zahl zu fast allen großen Serien von **Mario** über **Metroid** bis **Final Fantasy** und **Metal Gear Solid**. Auf dem PC hielten sich die Überraschungen dagegen in Grenzen, und oft kamen sie mit einem Pferdefuß. Cool: **Monkey Island** wird

fortgesetzt! Weniger cool: In Form von Episoden-Häppchen. Cool: **Final Fantasy 14** kommt auch für den PC! Weniger cool: Es wird ein Online-Rollenspiel. Cool: Ubisoft macht ein Spiel zu James Camerons Sci-Fi-Film **Avatar**! Weniger cool: Es sieht nach einer recht gewöhnlichen Dschungel-Ballerei aus. Cool: Valve setzt **Left 4 Dead** fort! Weniger cool: Die Spieler fragen zurecht, warum man stattdessen nicht einfach das noch kein Jahr alte Originalspiel mit Erweiterungs Paketen pflegt. Cool: Mit **Brink** kommt von Splash Damage ein neuer Multiplayer-Shooter. Weniger cool: nichts. Das Spiel sieht tatsächlich rundum vielversprechend aus. Genau wie die eine oder andere Perle, die sich abseits entdecken ließ, darunter der ambitionierte Online-Shooter **APB** oder das schrullige **Fairytale Fights**. Die wichtigsten Spiele stellen wir Ihnen ab Seite 20 in Preview-Artikeln vor.

Die 10 wichtigsten PC-Spiele der E3

Alan Wake

Nach zwei stillen Jahren zeigte Microsoft endlich neue Szenen aus dem ambitionierten Mystery-Actionspiel. Spannend inszeniert, spielerisch umstritten. Seite 26

Assassin's Creed 2

Auf der Messe gab's erstmals Spielszenen zu sehen, darunter neue Attentats-Manöver und eine Flugsequenz über die Dächer und Kanäle von Venedig. Eindrucksvoll. Seite 46

Bioshock 2

Chance vertan: Take 2 verlor keine Silbe über das Hauptspiel, konzentrierte sich stattdessen auf den Multiplayer-Modus von Bioshock 2. Der interessierte niemanden so recht.

Crysis 2

Außer einer mauen »Crysis 2 wird's geben«-Ankündigung durch den Crytek-Chef Cevat Yerli und einem nichtssagenden Trailer war auf der E3 nichts weiter zum deutschen Shooter zu sehen. Hoffen wir auf die GamesCom.

Left 4 Dead 2

Vieles hatte man von Valve erwartet (Half-Life 3? Portal 2?), aber das nicht: Der kaum ein Jahr alte Koop-Shooter wird fortgesetzt. Die Spieler wundern sich: Ist das nötig? Seite 30

Mafia 2

Wie gut einem Spiel eine lange Entwicklungszeit tun kann, zeigte Mafia 2. Action, Story, Freiheit – der GTA-Konkurrent macht überall eine fantastische Figur. Im Auge behalten! Seite 46

Mass Effect 2

Die Enthüllung des zweiten Teils der Sci-Fi-Trilogie sorgte auf der E3 für einige inhaltliche Überraschungen. Mit Sicherheit eines der spannendsten kommenden Rollenspiele. Seite 24

Modern Warfare 2

Der Nachfolger zum erfolgreichsten Shooter der letzten Jahre beeindruckte durch perfekte Inszenierung und filmreife Szenen. Hochgradig packend! Seite 20

Splinter Cell: Conviction

Überraschung: Ubisoft hat den Taktik-Shooter zeitgemäß umgebaut, vor allem bei Tempo und Inszenierung. Plötzlich war Conviction eines der coolsten Spiele der Messe. Seite 32

Star Wars: The Old Republic

Der beste Trailer der Messe, die beste Präsentation der Messe – LucasArts sammelte Superlative. Das Online-Rollenspiel von Bioware könnte ein großes Ding werden. Seite 40

Die Lücken

Was fehlte auf der E3? Zum einen Blizzard. Die Kalifornier veranstalten mit der Blizzcon im August ihre eigene Messe, Neuigkeiten zu **Diablo 3**, **World of Warcraft** & Co heben sie sich dafür auf. Zum anderen war die E3 2009 kaum mehr ein Ort für die kleineren und kleinsten Hersteller und Entwickler, die vor drei Jahren noch eine eigene Halle füllten. Damit fehlt der Messe ausgerechnet das Segment, das in den letzten Jahren am stärksten aufgeblüht ist: die Independent-Spiele, die mit Vertretern wie **Braid**, **World of Goo** oder **Sins of a Solar Empire** zum Innovationsmotor und kreativen Experimentierlabor der Branche geworden sind. Auch die mittelgroßen Studios aus dem quirligen Osten Europas, wo spannende Titel wie **The Witcher 2**, **Jagged Alliance 3** oder **Stalker: Call of Prypiat** entstehen, fehlten fast völlig, deutschsprachige Firmen wie Dtp oder Jowood drückten sich in kleine Kabuffs. Das mag damit zusammenhängen, dass die E3 primär eine Messe für den amerikanischen Markt ist; europäische Entwickler konzentrieren sich auf die GamesCom in Köln.

Die Trends

Für die Konzentration auf die USA sprachen noch weitere Trends, die zeitverzögert auf Europa und Deutschland ausstrahlen dürften.

Action, Action, Action. Die Dominanz des Action-Genres auf der E3 war überwältigend, praktisch alle Top-Titel sind Shooter. Sogar die Rollenspiele taten sich im Vergleich schwer, allein **Dragon Age** und **Mass Effect 2** erreichten größere Aufmerksamkeit. Wenn schon Rollenspiel, dann liegt der Fokus auf dem Internet, wie bei **Star Wars: The Old Republic**. Stra-



Das **Vor-Ort-Team** von GameStar und GamePro berichtete vom Los Angeles-Basislager, einem separaten Arbeitsraum auf der Messe, mit Videos und News direkt auf GameStar.de.

tegiespiele spielen für den amerikanischen Markt keine Rolle mehr. Die paar Titel auf der E3 konnte man an einer Hand abzählen (**Ruse** und **Supreme Commander 2** gehörten noch zu den Höhepunkten), Ubisoft verzichtete sogar darauf, **Anno 1404** zu zeigen.

Blut ist gut. Selbst hartgesottene Branchenleuten stach ins Auge, wie explizit eine neue Generation von Actionspielen versucht, sich bei der Gewaltdarstellung gegenseitig zu überbieten. Dass brutale Konsolenserien wie **God of War** auch im dritten Teil nicht mit ausgerissenen Gliedmaßen sparen, verwundert niemanden. Darüber hinaus verteilt selbst ein eher satirisch-sympathisches Actionspiel wie **Brütal Legend** reichlich Gedärm in der Gegend. In **Aliens vs. Predator** reißen Sie Soldaten den Kopf ab und schauen in deren schreckgeweitete Augen, Spiele wie **Wolfenstein** oder **Wet** (von Bethesda) lassen literweise Blut spritzen. Zwar ist Brutalität in Erwachsenenspielen nichts Neues, aber weil bloßes Gemetzel nicht mehr den Aha-Effekt auslöst, den es mal hatte, werden die Spiele immer radikaler in ihrer Gewaltdarstellung. Und die Grafik immer realistischer.

PC läuft mit. Natürlich dominieren auf der E3 die Konsolenspiele, wie auch der Markt in den USA von Konsolen bestimmt wird. Aber zwischen den Zeilen wird deutlich, dass der PC als Spielplattform für die meisten Hersteller unentbehrlich bleibt, was nicht zuletzt an neuen Verkaufskanälen wie Steam liegt. So werden viele der wichtigsten Spiele parallel auf mehreren Systemen entwickelt. Darunter sind Neuzugänge, die PC-Spieler freuen dürften: Mit Squares **Final Fantasy 14** und Konami's **Metal Gear Solid: Rising** kehren zwei klassische Konsolenserien auf den PC zurück. Vielversprechende Online-Spiele wie **The Old Republic** oder **APB** bleiben PC-exklusiv. Und auch wenn Konsolen-Spieler das nicht gern hören werden: Manches komplexere Spiel wie der Taktik-Shooter **Operation Flashpoint 2** machte auf der Xbox 360 einen etwas unbeholfenen Eindruck. Da dürfte der PC mit seiner Maus-Steuerung die Nase vorn haben.

Die Zukunft?

Der größte Aha-Moment der ansonsten überraschungsarmen Messe gelang Microsoft. Denn auf der Pressekonferenz bot der



Sogar die **Hostessen** (Branchenjargon: »Messebabes«) waren diesmal vergleichsweise züchtig angezogen.

Software-Riese einen ebenso spannenden wie unterhaltsamen Einblick in eine mögliche Zukunft der Spielsteuerung. Unter dem Namen »Projekt Natal« arbeitet Microsoft daran, den Controller überflüssig zu machen. Stattdessen erkennt und interpretiert eine kleine Kameraliste die Bewegungen des Spielers. Zur Demonstration hüpfte auf der Bühne eine junge Frau auf und ab und schlug virtuelle Bälle mit Händen und Füßen. Das sah ulkig aus, funktionierte aber durchaus ansprechend. Auch wenn Project Natal momentan noch eine Spielerei ist, so rief die Präsentation doch in Erinnerung, welches Potenzial Spiele noch in sich haben – nämlich die Entwicklung hin zu vollständig virtuellen Welten, die den Spieler einsaugen und zum Mittelpunkt des Geschehens machen. Das wäre wirklich mal eine Innovation.

Vielleicht reden wir ja auf der E3 2010 darüber? Schicken Sie uns Ihre Gedanken zur Spielezukunft an brief@gamestar.de. **CS**



Erstaunlicherweise einer der populärsten Stände: Mehr als eine Stunde lang warteten Besucher in der Schlange, um **Battlefield 1943** anspielen zu können.

GameStar backstage



GameStar-Redakteur Fabian Siegmund wurde als »embedded journalist« in die E3-Delegation eingebunden, um mit der Handkamera über die Abenteuer des GameStar/GamePro-Teams zu berichten. Wie das sechsköpfige Spezialkommando bei der US-Einreise beinahe einen Kollegen einbüßt, Hollywood entdeckt, Spielzeug kauft, an Achterbahnen scheitert, hungert, (fast) religiösen Fanatikern auf den Leim geht und natürlich die Messe durchsteift, erfahren Sie in den sechs Folgen des **Video-Tagebuchs** auf der DVD-XL oder auf GameStar.de ▶ [Quicklink: 6282](#).