



expo

Weitere E3-Tophits



Assassin's Creed 2

DVD-XL
Trailer

► **Actionspiel** ► Ubisoft zeigte in Los Angeles erstmalig echte Spielszenen aus **Assassin's Creed 2**, allerdings nur von einem der beiden Hauptschauplätze. Wir erlebten, wie Venedigs Karneval zur Meuchel-Maskerade wird. Bunt gekleidete und kostümierte Menschen tanzen auf den Straßen, dazwischen der neue Held Ezio Auditore de Firenze. Der hat deutlich mehr auf dem Kasten als sein Vorgänger Altair. Ezio kann beispielsweise jedem Bürger die Börse mopsen und das Geld in neue Ausrüstung investieren. Oder in die Hilfe von Kurtisanen, die dann, ganz reizend weiblich, Wachen für ihn ablenken. In **Assassin's Creed 2** soll's aber nicht nur Detailverbesserungen geben. Der Lead Designer Patrick Plourde versprach uns auf der Messe: »Das Spiel wird weniger schematisch, kein Attentat ist wie das andere. Das garantiere ich.« Die Sequenz, in der Ezio mit einem von Leonardo da Vinci gebauten Gleiter über die Stadt zu einem Opfer braust, deutet zumindest schon mal auf einmalige Erlebnisse hin – danach ist das Fluggerät nämlich Schrott. Ob die anderen Meuchelmorde ähnlich spektakulär und individuell inszeniert sind, bleibt abzuwarten.

► **Termin: November 2009**

► **Quicklink: 6079**



Mafia 2

DVD-XL
Video-Special

► **Actionspiel** ► Take 2 macht sich mit **Mafia 2** selbst Konkurrenz. Das unter dem Firmenlabel 2K Games erscheinende Actionspiel hat uns auf der E3 derart beeindruckt, dass wir prophezeien, es wird **GTA 4** (läuft unter dem Rockstar-Label von Take 2) vom Action-Thron kegeln. **Mafia 2** setzt mehr auf erzählerische Tiefe als **GTA 4**, nutzt aber trotzdem das Konzept der offenen Welt. Zudem erscheint uns Empire City liebevoller und abwechslungsreicher gestaltet als Niko Bellics virtueller Spielplatz.

So gibt es im Winter sogar Schnee, der langsam von den Wagen runter schmilzt und Fahrzeuge gehörig schlängeln lässt. Wo **Mafia 2** sonst noch punkten kann, lesen Sie in unserer großen Preview in der kommenden Ausgabe.

► **Termin: Ende 2009**

► **Quicklink: 5684**



Fairytale Fights



► **Actionspiel** ► Putzige Märchengestalten, die durch eine kunterbunte Fantasy-Landschaft hüpfen – und sich gegenseitig in Stücke hauen: Was wie ein Fiebertraum nach zu viel Zuckerzeug klingt, ist das Hüpf&Ballerspiel **Fairytale Fights**, das uns Playlogic auf der E3 präsentierte. Bis zu vier Spieler können sich gemeinsam an einem PC

daran machen, etwa Pfefferkuchen-Männer auseinanderzunehmen. Mit Zuckerstangen! Der Stil stimmt, die Gewalt ist bitterböse, aber humorvoll und gnadenlos übertrieben. Wenn der Titel jetzt noch genügend spielerische Abwechslung mitbringt, um über die nicht ganz zeitgemäße Optik hinwegzuhelfen, wird aus dem Märchenspiel der etwas anderen Art ein echter Geheimtipp.

► **Termin: 4. Quartal 2009**

► **Quicklink: 6272**

Avatar

► **Actionspiel** ► Eine kleine Überraschung gab's auf der Pressekonferenz von Ubisoft. Star-Regisseur James Cameron (**Terminator**, **Titanic**) schaute vorbei, um Avatar vorzustellen. Das Actionspiel lehnt sich an Camerons gleichnamigen Film an, der Ende des Jahres in die Kinos kommen soll, ohne jedoch dessen Handlung zu kopieren. Im Spiel sind Sie auf dem seltsamen Planeten Pandora unterwegs und spielen entweder einen Marine oder einen Vertreter der Alienrasse Na'vi. Ziel ist die schrittweise Eroberung des Gestirns. Das erledigen Sie zu Fuß oder mit Fahrzeugen wie futuristischen Jeeps. Als Alien dürfen Sie auf fantasievollen Kreaturen reiten. Weil Camerons Avatar ein 3D-Animationsfilm wird, soll auch das Spiel dreidimensional funktionieren – zumindest für die, die den entsprechenden 3D-Monitor mitsamt Brille zuhause haben. Alle anderen spielen zweidimensional.

► **Termin: Dezember 2009**

► **Quicklink: 6273**



Aliens vs. Predator

DVD-XL
Trailer

► **Ego-Shooter** ► Der Entwickler Rebellion zeigte auf der Messe Ausschnitte aus zwei der drei Kampagnen von **Aliens vs. Predator**. In der Predator-Karriere nutzt der außerirdische Jäger seine überlegene Technologie, um seine Opfer zu stellen. Ein Scanner zeigt ihm beispielsweise, wie seine Feinde ausgerüstet sind. Solche Informationen verarbeiten Sie dann zu Strategien. Treffen Sie beispielsweise auf eine größere Truppe Soldaten, können Sie diesen durch gut getimte Ablenkungsmanöver in kleine Häppchen aufteilen, um diese dann gnadenlos auszulöschen. Als Marine haben Sie es vor allem mit den Aliens zu tun, die in Horden über Sie und Ihre Gefährten herfallen. Vorzugsweise in finsternen Gängen, in denen nur der kümmerliche Schein Ihrer Taschenfuntzel für minimale Beleuchtung sorgt. Jedoch stellten sich die Aliens während der Präsentation noch recht doof an und waren eher lahm unterwegs. Da muss Rebellion noch nachlegen, andernfalls verdient das Spiel den prestigeträchtigen Namen nicht.

► **Termin: 1. Quartal 2010**

► **Quicklink: 6199**



All Points Bulletin

► **Actionspiel** ► Wenn eine US-Polizeibehörde eine Fahndungsmeldung an andere Dienststellen herausgibt, dann nennt sie das »All Points Bulletin«. Unter diesem Namen, abgekürzt **APB**, arbeitet das Entwicklerstudio Realtime Worlds seit gut vier Jahren an einer Mischung aus Multiplayer-Shooter und Online-Rollenspiel. In **All Points Bulletin** treten zwei Fraktionen gegeneinander an: Polizisten und Gangster. Wie in einem MMO treiben sich bis zu 100 Spieler in einer virtuellen Großstadt à la **GTA** herum und bekommen von klassischen Quest-Gebern fraktionsbezogene Aufträge. Die Verbrecher müssen Autos stehlen und dergleichen, die Polizisten sollen VIPs eskortieren oder Ähnliches. Der Clou: Ihre Gegner sind dabei keine NPCs, sondern andere Spieler. Erhält Gangster A einen Klauauftrag, geht eine Fahndungsmeldung an Polizist B raus. B erhält darin die Quest, A aufzuhalten. Das soll auch mit Gruppen und unterschiedlich starken Spielern funktionieren: Ein kampferprobter Polizist wird beispielsweise gegen drei unerfahrene Verbrecher ins Rennen geschickt. Wir halten diese Art des Balancings für gewagt.

► **Termin:** 1. Quartal 2010

► **Quicklink:** 6283



Wet



► **Actionspiel** ► **Wet** hat zum Glück nichts mit dem albernen Porno-Tycoon von CDV zu tun, sondern ist ein reinrassiges Baller-Spektakel. Obwohl die Heldin des Spiels auch in einem Porno-Tycoon nicht unangenehm auffallen würde. Die Miet-Revolverheldin Rubi Malone soll eigentlich nur den missratenen Sohn eines Multimillionärs nach Hause bringen, doch dann kommt natürlich alles anders. Die Charaktere und die Präsentation von **Wet** erinnern stark an Filme von Quentin Tarantino. So verwendet der Entwickler Bethesda zum Beispiel spezielle Unschärfefeffekte, Farbspielereien und Bildfilter, die **Wet** wie 70er-Jahre-Actionkino aussehen lassen, ein entsprechend cooler Soundtrack gibt Genre-Fans den Rest. Spielmechanisch ist **Wet** stark mit **Stranglehold** verwandt: Wir lassen Rubi in Verfolgerperspektive wilde Baller-Choreographien hinlegen und zücken gelegentlich sogar ein Schwert für besonders blutige Aktionen.

► **Termin:** 4. Quartal 2009

► **Quicklink:** 6288

Bad Company 2

► **Actionspiel** ► Der Vorgänger erschien nur für Konsolen, doch **Battlefield: Bad Company 2** läuft auch auf PCs. Wir konnten den Multiplayer-Shooter von Dice auf der E3 auf einer Xbox 360 anspielen. Anstatt wie in den vorigen **Battlefield**-Spielen einfach nur Flaggen zu erobern, läuft **Bad Company 2** taktischer ab: Das eine Team muss wie in einer Mischung aus **Counterstrike** und dem Assault-Modus der **Unreal Tournament**-Serie Schritt für Schritt verschiedene Ziele in die Luft jagen, die andere Mannschaft muss das verhindern. Dabei gibt's endlich auch mal zerstörbares Terrain, was besonders cool ist, wenn man in Panzern unterwegs ist. **Bad Company 2** spielt in einem für die Serie untypischen Setting: Wir kämpfen im verschneiten Alaska gegen einmarschierende Russen. Obendrein bietet **Bad Company 2** für PC-**Battlefield**-Fans eine entscheidende Neuerung: Es hat eine Singleplayer-Kampagne.

► **Termin:** 4. Quartal 2009

► **Quicklink:** 6284



Brink



► **Actionspiel** ► Die riesige, schwimmende Stadt Ark war eigentlich nur als Testgelände für eine autarke Gesellschaft und als Luxusdomizil für Superreiche geplant, doch mit dem Anstieg der Ozeane wurde Ark mehr und mehr zum gelobten Land für Abertausende von Klimaflüchtlingen. Im Ego-Shooter **Brink** von

Splash Damage können Sie nun auf der Seite der revoltierenden Asylanten oder als ordnungstreuer Polizist antreten, sowohl in einer Singleplayer-Kampagne als auch auf Multiplayer-Schlachtfeldern. Dabei suchen Sie sich eine von mehreren Klassen aus, und erhalten wie in **Quake Wars** individuelle Kleinaufträge. Besonders cool: Die Spieler können sich dabei ähnlich akrobatisch bewegen wie Faith in **Mirror's Edge**: Bei gedrückter Sprinttaste führen die Kämpfer automatisch das grade zur Situation passende Manöver wie Rutschen, Springen oder Klettern aus.

► **Termin:** 1. Quartal 2010

► **Quicklink:** 6286

Homefront

► **Actionspiel** ► Eine Feindarmee fällt in die USA ein: Das ist das Lieblingsszenario des Autors John Millius, der schon die Story des Films **Die rote Flut** und von **World in Conflict** geschrieben hat. Im Ego-Shooter **Homefront** der Kaos Studios ist Oberpatriot Millius wieder zugange. Allerdings sind's diesmal die wiedervereinigten Koreaner, die das Amerika der nahen Zukunft unterjochen wollen. Als Mitglied einer zivilen Widerstandsbewegung versuchen Sie, die Invasoren aus dem Land zu treiben. Dabei benutzen Sie futuristisch angehauchte Waffen und Hilfsmittel, zum Beispiel einen ferngesteuerter Radpanzer, der Ihnen Feuerschutz gibt. Der erinnert an die Drohnen, die Kaos schon in **Frontlines** eingesetzt hat. Und wie im inoffiziellen Vorgänger dürfen Sie auch diesmal Teile des Levels zerstören.

► **Termin:** 2010

► **Quicklink:** 6287

