



**Mehr Besucher, aber noch weniger Überraschungen als im letzten Jahr:**  
Die E3 2010 zeigte eine Menge Spiele auf hohem Niveau, wurde aber ihrem von der Branche formulierten Anspruch als Supermesse nicht gerecht.

## Crysis 2

Auf der Pressekonferenz von EA zerlegte der deutsche Entwickler Crytek mithilfe eines Aliens die Central Station in New York. Wir haben uns später selbst exklusiv in den Nano-Suit des **Crysis 2**-Helden gequetscht, um uns durch die Stadt zu kämpfen. In unserer Titelstory ab Seite 22 schildern wir Ihnen unsere Eindrücke im Detail. **Crysis 2** wird der Maßstab, an dem sich die Action-Welt ausrichten muss. ▶ **Quicklink:** 6718



Crytek auf Roland Emmenrichs Spuren: New York wird von Aliens zerlegt.



## E3: Tanz den Hampelmann

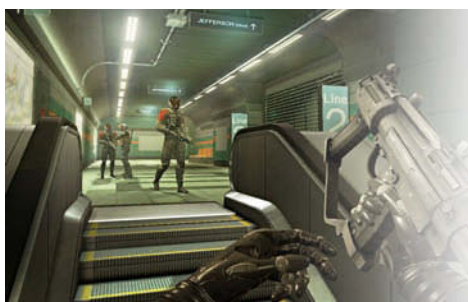
Viele gute Spiele gab's zu sehen auf der diesjährigen Fachmesse E3. Gleich 25 Seiten haben wir ihnen in diesem Heft gewidmet. Trends zu finden war dagegen schwierig. Okay, es gab viele Shooter zu bestaunen, und die meisten vorgestellten Spiele sind Fortsetzungen von Serien, aber wenn man daraus einen Trend herbeischreiben wollte, dann könnte man auch den Gang zur Toilette zum nächsten großen Ding erklären – schließlich hat man davon auch schon oft und regelmäßig (mindestens) gehört.

Eher schält sich gerade durch das Ausbleiben von echten Überraschungen und der Abwesenheit von klar erkennbaren Weiterentwicklungen (etwa beim Spieldesign) eine Zukunftsvision aus der bunten und lauten Messebeliebigkeit. Und die kann uns Hardcore-Spielern nur wenig gefallen. Wenn es nach der PC-Technik-Avantgarde und der heiligen Dreifaltigkeit der Konsolenwelt geht, sollen wir bald mit 3D-Brillen auf der Nase vor bewegungssensitiven Kameras herumhampeln, um bedienungskonzeptbedingt heruntergedumpte Simpelschooter oder Funracer ohne Lenkrad zu spielen.

Nein, ihr kriegt mich nicht! Gebt mir einfach eine Maus, eine Tastatur und ein Spiel mit einer mitreißenden Geschichte, und ihr könnt euren ganzen Hampelmann-Kram behalten.

Nichts für ungut.

Michael Trier, Chefredakteur  
michael@gamestar.de



## Deus Ex Human Revolution

Während man von den anderen großen Titeln der E3 echte Spielszenen zu sehen bekam, gab's von **Deus Ex: Human Revolution** nur einen (wenn auch sehr schicken) Trailer. Zumindest für die breite Öffentlichkeit. Im stillen Kämmerlein allerdings zeigten der Publisher Square Enix und der Entwickler Eidos Montreal ausgesuchten Journalisten eine recht um-

fangreiche Präsentation des futuristischen Action-Rollenspiels. In unserer Preview (Seite 44) berichten wir, wie sich der kybernetisch aufgemotzte Held Adam Jensen durchs molochartige Shanghai trickst und ballert. Soviel vorweg: **Deus Ex 3** ist einer der Anwärter auf den Titel »Spiel des Jahres 2011«.

▶ **Quicklink:** 6885

Sith gegen Jedi:  
Auf Alderaan soll's in  
abgesteckten PvP-Zonen  
zur Sache gehen.



## Star Wars The Old Republic

Bioware sitzt schon gefühlte Ewigkeiten am Online-Rollenspiel **Star Wars: The Old Republic**. Kein Wunder, will der Edel-Entwickler doch jeden Dialog im Spiel vertonen und das Erleben durch Entscheidungsfreiheit ähnlich wie in den **Mass Effect**-Titeln individualisieren. Auf der E3 verriet die Entwickler eine weitere Ähnlichkeit zwischen **Star Wars: The Old Republic** und **Mass Effect**: Jeder Spieler soll sein eigenes Raumschiff bekommen und mit NPC-Begleitern und auf Wunsch auch anderen Spielern durch die riesige Online-Galaxie schippern. Apropos andere Spieler: Auf bestimmten Planeten wie beispielsweise auf Alderaan soll's ausgewiesene PvP-Zonen (Spieler-gegen-Spieler-Areale) geben, in denen sich Jedi, Sith und andere Gruppierungen die Lichtschwerter beziehungsweise Laserstrahlen um die Ohren hauen dürfen.

Im Frühjahr 2011 soll **The Old Republic** erscheinen, wir fiebern nach unserem Probespielen auf der E3 der hoffentlich bald startenden Beta-Phase entgegen. Das hier wird groß – verdammt groß!

► Quicklink: 5650

## Portal 2



Als eines der Topspiele der E3 gilt **Portal 2**. Valve zeigte, wie aus dem kleinen ersten Teil ein ausgewachsener Action-Puzzler entstehen soll. Dass Valve das gelingt, steht für uns außer Frage. Allein die Ideenvielfalt, die im Programm steckt, ist derzeit konkurrenzlos. Ab Seite 32 erfahren Sie mehr über **Portal 2**, das 2011 zu den »Muss man gespielt haben«-Titeln gehören wird. Simple Idee, fantastische Umsetzung – aus dem Überraschungshit ist ein kommender Blockbuster geworden. ► Quicklink: 6761

## Arcania Gothic 4



Zu Beginn trägt der Namenlose noch labberige **Lederfetzen**. Erst später stülpt er sich eine Rüstung über.

in Richtung Hammer zum Einsatz kommen. Es wird spannend zu beobachten, wie die Entwickler solche Feinheiten der **Gothic**-Welt auf die Reihe kriegen. Die Optik hat uns schon mal gut gefallen. Besser aber noch fanden wir allerdings den Sound, der den Spieler mit wunderbarem Hall in der Höhlenkulisse gefangen nimmt. Ob uns das ambitionierte Rollenspiel gefangen nehmen kann, sollen wir im 3. Quartal des Jahres erfahren. ► Quicklink: 5650

Weil wir vor kurzem im Rahmen unserer Titelstory (GS 06/10) **Arcania: Gothic 4** schon exklusiv anspielen konnten, haben wir den Publisher Jowood auf der E3 gebeten, uns doch mal etwas von »weiter hinten« im Spiel zu zeigen. Und weiter unten. Also haben wir eine Tour durch die Dungeons gemacht, in denen der neue Namenlose mit Magie und Schneidwerkzeug etwa gegen Skelette und einen Steintroll antritt. Was uns ein wenig verwundert hat: Selbst mit einer Axt konnte der Held dem Troll gehörig zusetzen. Dabei sind gewöhnliche Klingen in der **Gothic**-Reihe eher nicht so wirkungsvoll gegen Felsviecher. Da sollte traditionell was

## Warhammer 40k Dark Millenium Online

Ein ganz heißer Anwärter auf die noch zu erfindende Auszeichnung »längster Name eines auf der E3 vorgestellten Spiels« ist **Warhammer 40k Dark Millenium Online**. Vor allem, wenn man »40k« korrekt als »40.000« ausschreibt. Das Online-Rollenspiel ist gerade bei Vigil Games (**Darksiders**) für den Publisher THQ in der Mache. Auf der E3 gab's lediglich einen Ankündigungs-Trailer zu sehen. Der führte dank des stilsicheren Looks zu erhöhtem Speichelfluss bei **Warhammer**- und Rollenspiel-Fans. Wir sind gespannt, ob Vigil etwas ähnlich Motivierendes hinbekommt wie Mythic mit seinem Fantasy-Gekloppe **Warhammer: Age of Reckoning**. Und ob das junge Studio die Lösung für ruckelfreie Großschlachten in petto hat. Denn ein **Warhammer**-Spiel ohne Großschlachten? Das ist schlicht undenkbar!

► Quicklink: 6887



Stilsicher umgesetzt: Vigil Interactive arbeitet gerade an einem Online-Rollenspiel im **Warhammer 40k-Universum**.

## Die Messe in Zahlen

Die E3 2010 steht mit **45.600 Besuchern** bei knapp **300 Aussteller**

gar nicht schlecht da. Immerhin ist die E3 eine Fach- und keine Publikumsmesse. Zum Vergleich: 2009 strömten an den

drei Messetagen **41.000 Menschen** ins LA Convention Center, um sich die Produkte von

**216 Ausstellern** anzuschauen. Allerdings sind das Peanuts im Vergleich zur Publikumsmesse Games

Convention in Leipzig, die in ihrem letzten großen Jahr (2008) **203.000 Besucher** meldete. Und die

Gamescom (ebenfalls Publikumsmesse) in Köln verbuchte für 2009 gar **245.000 Gäste**.

»Die Story ist viel, viel,  
viel größer als alles,  
was wir bisher  
gemacht haben.«

Writing Director Daniel Erickson von Bioware  
über **Star Wars: The Old Republic**



## Need for Speed Hot Pursuit

Retro-Spiele sind gerade schwer in. Ein Nostalgieerlebnis der etwas anderen Art hat Electronic Arts auf der E3 vorgestellt. Denn das bei Criterion (**Burnout: Paradise**) entstehende **Need for Speed: Hot Pursuit** mag zwar Spielelemente (Hilfe! Polizei!) und Strecken des gleichnamigen Originals von 1998 haben, orientiert sich aber in Sachen Grafikqualität

an heutigen Standards. Auf was sich rasende Nostalgiker und Rennspiel-Fans grundsätzlich freuen dürfen, erfahren Sie in unserer Preview ab Seite 34. Wir prognostizieren eines der besseren **Need for Speed**-Spiele; schließlich geht nichts über Polizei-Verfolgungsjagden auf frei befahrbaren Strecken.

► Quicklink: 6881



**Hot Pursuit** gilt als eines der besten **Need for Speed**-Spiele und kommt bald in einer Neuauflage.

### ANZEIGE

## Rage

Wenn der Entwickler id Software eines raus hat, dann das Ding mit den Namen. Kurz, knapp, prägnant, schlicht schnörkellos. Ganz wie es die Spiele des texanischen Entwicklers bisher waren. Mit **Rage** könnte das nun ein wenig anders werden. **Rage** klingt zwar nach id-typischer linearer Ballerorgie,

in der es weniger auf Handlung als auf Action-Skills ankommt. Aber Überraschung: Der Titel soll eine homogene Mischung aus Ego-Shooter, Renn- und Rollenspiel werden. Rollenspiel? Richtig gelesen. In der postapokalyptischen Welt von **Rage** dürfen Sie nicht nur Quests annehmen, sondern auch Ausrüstungsgegenstände kaufen und die Fähigkeiten Ihres Helden damit aufpeppen. Außerdem kommt's nicht nur auf den schnellen Ballerfinger, sondern auch auf cleveres Vorgehen an. Gegner, die im Wasser stehen, legen Sie mit elektrischen Pfeilen lahm. Oder Sie steuern einen Mini-Buggy voller Sprengstoff in eine Feindgruppe und lassen das Ding dann hochgehen. Das ist zwar nicht neu, für ein id-Spiel allerdings fast schon revolutionär einfallsreich. Und hatten wir schon erwähnt, dass **Rage** dank der id-Tech-5-Engine und deren Megatexturen revolutionär gut aussieht? Ach, das sei ja nun wirklich nichts Neues bei einem id-Spiel, meinen Sie? Stimmt! **Rage** ist für Teile der GameStar-Redaktion der heimliche Star 2011. Ob's dann wohl »done« ist und erscheint? ► Quicklink: 5489



Die postapokalyptischen **Hooligans** in **Rage** sehen denen aus der Gegenwart erstaunlich ähnlich.

## Der schickste Stand der E3 ...

... war für uns der von THQ. In den Mech aus **Red Faction: Armageddon** konnte man sogar reinklettern. In einer Kapelle wurde **Warhammer 40k** gehuldigt, während (falsche) nordkoreanische Soldaten Besucher in die Präsentation von **Homefront** schubsten. Und für die Kampfsportfans gab's auch was zu gucken. Wir hätten nichts dagegen, wenn THQ den Stand auf der Gamescom in Köln noch mal aufbauen würde.



**KANE & LYNCH**  
**DOG DAYS 2**  
伏天

27. August im Handel

## Civilization 5



Ungewohnter Anblick in einem Civilization-Spiel: Statt auf Quadraten geht's in der fünften Auflage auf **Hexfeldern** um die Weltherrschaft.

Obwohl der Mann eigentlich nicht mehr aktiv an der Entwicklung beteiligt ist, steht sein Name für die Serie. So lautet dann auch der volle Titel des Rundenstrategieaufbauspiels **Sid Meier's Civilization 5**. Der Entwickler Firaxis hat sich für den neuen Teil ein paar Änderungen einfallen lassen, ohne allerdings am so bewährten wie genialen Grundkonzept rumzuschrauben. Noch immer müssen Sie ein Kuhdorf in ein globales Imperium verwandeln. Dieses Mal allerdings auf Hexfeldern und nicht mehr im Quadrat. Damit sollen realistischere Bewegungen Ihrer Einheiten ermöglicht werden. Zudem darf in **Civ 5** nur noch eine Einheiten auf einem Feld stehen. Truppenstapelchen, wie wir sie aus

früheren Teilen kennen, wird's nicht mehr geben. Auf der E3 wurde erstmals der Technologiebaum des Spiels gezeigt. Hübsch daran: Forschungen lassen sich automatisieren. **Civilization 5** rüstet dann eigenständig die von Ihnen zuvor ausgewählten Technologien auf. Neu sind auch die Stadtstaaten. Mit denen können Sie sich anfreunden – oder es lassen. Ersteres ist hilfreich, wenn Sie mal die Vereinten Nationen gründen wollen und auf zahlreiche Pro-Stimmen angewiesen sind. Nettigkeiten können aber auch ins Auge gehen. Wenn ein fremdes Land Ihren befreundeten Stadtstaat angreift, sind Sie schneller in einen Krieg verwickelt, als Sie »Zu den Waffen!« rufen können. Apropos »Zu den Waffen!«: Bereits im September soll **Civilization 5** erscheinen. Es erwartet uns vielleicht die neue Referenz der Rundenstrategie.   
► **Quicklink:** 6763

## Driver San Francisco

Der aus den Vorgängern bekannte John Tanner liegt im neuen **Driver: San Francisco** im Koma, darf aber dennoch auf den Straßen böse Buben jagen. Und zwar als Astral-Projektion, die von Auto zu Auto springen kann. So hüpfet Tanner einfach in ein neues Gefährt, wenn das alte zu Schrott gefahren ist. Wieso der Mann allerdings nicht gleich in die Kisten der Verbrecher springt, um sie zu Tode zu erschrecken, hat uns Ubisoft Reflections auf der E3 nicht verraten. Immerhin wissen wir schon so viel: Mit über 100 lizenzierten Autos (teilweise aus den Siebzigern, juchu!) sollen wir brausen dürfen. Ab dem 4. Quartal 2010, dann schon soll das Action-Rennspiel erscheinen. Nach **Split/Second** und **Blur** Bleifuß-Adrenalin der etwas anderen Art – spannend! ► **Quicklink:** 6889



Schräg: Der Held des Rennspiels **Driver: San Francisco** liegt im Koma, kann per Astral-Projektion aber trotzdem Auto fahren.

ANZEIGE

**KANE & LYNCH**  
**DOG DAYS** 2 伏天

[www.KaneandLynch.com](http://www.KaneandLynch.com)  
[youtube.com/kaneandlynch2de](http://youtube.com/kaneandlynch2de)

© Square Enix Ltd 2010. Eidos, Kane & Lynch 2: Dog Days and the Eidos logo are trademarks of Square Enix Ltd. Square Enix is a trademark of Square Enix Holdings Co Ltd. IO and the IO logo are trademarks of IO Interactive A/S. All rights reserved. Microsoft, Xbox, Xbox360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. "PlayStation" and the "PS" Family logo registered trademarks and "PS3" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. The PlayStation Network Logo is a service mark of Sony Computer Entertainment Inc.



## Zweiter Anlauf

Virtuelle Realität - wäre das nicht klasse? Mitten in einer Computerwelt stehen, sich frei in ihr bewegen, sie mit einer Handbewegung beeinflussen? Die Idee war Ende der 1980er-Jahre mal richtig groß, Mini-Monitore in klobigen Brillen und verdrahtete Hightech-Handschuhe sollten den Traum wahr machen. Hollywood drehte zahlreiche (meist schlechte) Cyberirgendwas-Filme. Doch in der Realität kam die Vision nie an.

20 Jahre später erlebt die Idee eine erstaunliche Renaissance. Die E3 2010 stand technisch ganz im Zeichen einer neuen Form von Realismus. Traditionell sitzt der Spieler VOR dem Spiel und kontrolliert es indirekt über Maus oder Gamepad. Diese Trennung löst sich auf, eine neue Generation von Technologien soll den Spieler IN das Spiel hineinziehen. Nach Nintendos Wii beweist nun auch Sonys Playstation Move, dass man Spiele mit Gesten steuern kann statt mit Knöpfchendrücken. Microsoft will mit Kinect den Controller ganz abschaffen. Keine Barriere mehr zwischen Spieler und Spiel.

Dazu kommt der aktuelle Boom der 3D-Technologie, die auf der E3 das Technik-Thema Nummer 1 war. Durch 3D-Fernseher und -Brillen, aber auch durch Rundum-Erfahrungen mit drei Monitoren sollen Spiele Tiefe gewinnen. Auch das dient letztendlich dem Zweck, die Realität des Wohnzimmers auszublenden und durch eine andere Welt zu ersetzen, eine virtuelle Realität. Wird der Traum diesmal wahr? Ob sich Kinect und 3D auf breiter Front durchsetzen, darf bezweifelt werden. Aber selbst wenn nicht, dann wird irgendwann eine neue Technologie-Welle kommen. Die vollkommene Ersatzwelt zu erschaffen, ist ein so faszinierendes Ziel, dass es früher oder später verwirklicht werden wird. Wir werden es noch erleben.

Christian Schmidt,  
Stellv. Chefredakteur  
christian@gamestar.de

## Star Wars The Force Unleashed 2

Wie schon im ersten Teil schlüpfen wir auch in **Star Wars: The Force Unleashed 2** wieder in die Rolle von Starkiller, des Darth Vader-Schülers. Die Lehrjahre sind nun vorbei, und Starkiller hat keine rechte Lust mehr auf die Dunkle Seite der Macht. Also stellt er sich gegen seinen Meister und dessen Schergen.

Gleich in der ersten Sequenz der E3-Präsentation des Actionspiels hüpf Starkiller aus Vaders Basis und lässt im freien Fall auf den Planeten Camino angreifende TIE-Fighter ineinander kacheln. Mit Gedankenkraft, wie es sich gehört. Auf dem Boden rücken die obligatorischen Sturmtruppler an, die Starkiller per »Mind Trick« auf seine Seite bringen oder sie lemming-artig über eine Klippe in den Tod hypnotisieren kann. Schick: Der Mann schwingt nun zwei Lichtschwerter gleichzeitig, was nicht nur beeindruckend aussieht, sondern auch mehr Kombos als im ersten Teil

zulässt. Aber statt wieder nur auf Action zu setzen, planen die Entwickler von Aspyr für **The Force Unleashed 2** auch ein paar Kopfnüsse, wenn auch keine sonderlich knackigen. **Star Wars: The Force Unleashed 2** soll bereits im Oktober erscheinen.

► Quicklink: 6890



Rücken zu viele Sturmtruppler an, schickt sie Starkiller mit einer Energiewelle zu Boden.

## Two Worlds 2

Manch einem reicht ja schon eine Welt, um sich dauernd zu verlaufen. Wie soll das dann erst in zwei Welten sein? Einer der großen Kritikpunkte am Rollenspiel **Two Worlds** waren die mangelnden Orientierungshilfen, die selbst erfahrene Berufshelden wie uns oft planlos in der Pampa haben stehen lassen. In **Two Worlds 2** soll's besser werden. Ein roter Faden soll den Spieler durchs Abenteuer lenken. Eine Minimap wird dabei ihr Übriges tun. **Two Worlds 2** wird deutlich hübscher aussehen als der Vorgänger. Gerade die Spielereien mit beweglichen Lichtquellen machen eine Menge her. Davon konnten wir uns auf der E3 überzeugen. Das bisher recht vielversprechende Rollenspiel soll am 17. September erscheinen und dürfte dann in direkter Konkurrenz zu **Arcania: Gothic 4** stehen.

► Quicklink: 6436

Originell: mittelalterliches Japan im Fantasy-Rollenspiel Two Worlds 2.



## Kinect auch für den PC ?

Kinect, das ehemalige Project Natal, war eines der großen Themen auf der E3. Microsofts bewegungs-sensitive Eingabetechnik für die Xbox 360 soll aber angeblich auch den Sprung auf den PC schaffen. Das zumindest behauptet ein Blogger, der einen Patentantrag mit dem Titel »Architecture For Controlling A Computer Using Hand Gestures« (»Methode zur Steuerung eines Computers mit Hand-Gesten«) aufgestöbert haben will. Ob der Antrag tatsächlich von Microsoft stammt, ist indes nicht bekannt. Doch wer will denn Kinect eigentlich? In den heutigen Spielen zumindest taugt das an sich spannende System wenig. Völlig absurd wird es dann, wenn man bei Microsoft davon spricht, **Forza Motorsport 3**, das aktuell realistischste Rennspiel für die Xbox 360, dank Kinect mit bloßen Händen spielen zu können. Ohne Lenkrad! Dabei müsste man für **Forza 3** Force Feedback erfinden, gäbe es das noch nicht! Kinect könnte ganz gut in einer Schiffsablege-Simulation beim Winkewinke funktionieren. Doch sonst? Wir zweifeln.



Steht **Kinect** demnächst auch neben unseren PCs? Und wer braucht's?





## Spannende Neuankündigungen

- **Jurassic Park:** Die Adventure-Experten von Telltale (**Sam & Max**) haben ein neues Spiel namens **Jurassic Park** angekündigt. Wir gehen nicht davon aus, dass es sich dabei um die Neuauflage des Actionspiels von 1993 handelt, sondern um eine Umsetzung des im gleichen Jahr für Sega CD erschienenen Abenteuers.
- **Back to the Future:** Und noch eine Neuankündigung von Telltale. **Back to the Future** wird das zweite neue Spiel heißen. Die ursprünglichen Spiele mit der Filmlicenz waren Actiontitel. Ob Telltale hier seinem Genre untreu wird? Wir können's nicht glauben.
- **Trine 2:** Frozenbyte macht Knabelfans glücklich. Die Entwickler haben für 2011 eine Fortsetzung zum Independent Hit von 2009 angekündigt.
- **The First Templar:** Haemimont Games (**Tropico 3**) versuchen sich an einem Action-Adventure mit Koop-Modus. Sie spielen einen französischen Tempelritter, an Ihrer Seite eine der Ketzerei beschuldigte, kampfstärke Edeldame.
- **Tron Evolution:** Das Actionspiel erzählt die Vorgeschichte zum Ende des Jahres in die Kinos kommenden Films **Tron: Legacy**. Hoffentlich wird **Tron: Evolution** besser als das erste Spiel des Entwicklers Propaganda Games; das letzte Turok (2008) war nämlich eine 60-Punkte-Lusche.



## Call of Duty Black Ops

Auf der E3 gab's für uns in Sachen **Call of Duty: Black Ops** nichts Neues. Wir hatten die Szenen, die gezeigt wurden, längst bei einem Event in München gesehen. Auffallend war der vergleichsweise verhaltene Applaus nach der Präsentation im Rahmen der Microsoft-Pressekonferenz. Leicht betreten erinnerten wir uns an den frenetischen Jubel nach der Vorstellung von **Call of Duty: Modern Warfare 2** im letzten Jahr. Dabei machte **Black Ops** keinesfalls einen schlechten Eindruck, im Gegenteil.

In spektakulären Szenen infiltrierten Soldaten eine Militärbasis im verschneiten Uralgebirge – inklusive interaktiver Abseilsequenz an der Außenfassade des gut bewachten Gebäudes. In der zweiten gezeigten Mission ging's in einem geklauten Hind-Hubschrauber durch ein dicht bewaldetes Flusstal in Laos. Dabei steuerte der Spieler nicht nur das Fluggerät, sondern musste auch Raketen auf feindliche Stellungen feuern. Der KI-Begleiter gab lediglich markige Sprüche ab. Das sah alles sehr schick aus und hörte sich prima an. Es wird auch zweifelsohne wieder Spaß machen, bringt aber keine neuen Impulse in die auf Hochglanz polierte Serie. Vielleicht ist es an der Zeit, **Call of Duty** eine Weile ruhen zu lassen. Aber immerhin will Entwickler Treyarch uns mit **Black Ops** die Dedicated Server zurückbringen. In jedem Fall erwartet uns am 9. November ein durchgestyltes Action-Spiel mit mächtigem Kawumm-Faktor. ► Quicklink: 6849

## Battlefield Bad Company 2 - Vietnam

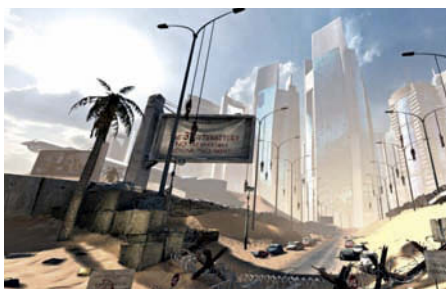
Dass **Battlefield: Bad Company 2** auch einen Singleplayer-Part hat, können Sie demnächst komplett ausblenden. Die erste große Erweiterung mit Namen **Vietnam** wird nämlich nur den deutlich besseren Mehrspieler-Teil ausbauen. Historische Waffen, historische Fahrzeuge, historisches Fluggerät und vier neue Karten werden im Paket enthalten sein, das lediglich zum Download angeboten werden soll. Wir sind sehr gespannt, ob wir in **Battlefield: Bad Company 2 - Vietnam** altbekanntes Terrain aus **Battlefield: Vietnam** von 2004 wieder finden. Das Kartendesign hat uns damals recht gut gefallen. Allerdings müssen wir uns noch bis Anfang des kommenden Jahres gedulden. Erst dann soll das Download-Addon erscheinen. Zu welchem Preis ist allerdings bisher noch nicht bekannt. ► Quicklink: 6891

## Spec Ops The Line

Als Vorlage für das Actionspiel des deutschen Entwicklers Yager **Spec Ops: The Line** dient einer der genialsten Antikriegsfilme der Kinogeschichte: **Apocalypse Now**. Doch Vorsicht: Wer sich große Vorbilder sucht, wird an ihnen gemessen. Die Szenen, die wir auf der E3 sahen, hoben sich schon mal auf angenehm unangenehme Art von den üblichen Militärspielen ab. Das Grauen packte uns beim Anblick der aufgeknüpften Leichen, die an Laternenmasten in den Häuserschluchten von Dubai baumeln. Als Soldat, der dem bestialischen Treiben eines ausgetrickten Colonels in der von Sandstürmen zerstörten ehemaligen Hauptstadt des Luxus auf die Schliche kommen und ihm ein Ende bereiten soll, werden Sie auch immer mal wieder vor moralische Entscheidungen gestellt. Befreien Sie unter Lebensgefahr einige Geiseln aus den Händen von abtrünnigen US-Soldaten oder bleiben Sie auf der sicheren Missionsroute – die von der Frage gezeichnet scheint, wieso Menschen plötzlich zu Unmenschlichen mutieren.

Wir sind nach unserem Dubai-Ausflug gespannt, ob und wie das Spiel die Frage beantworten wird. Allerdings müssen wir uns noch in Geduld üben, **Spec Ops: The Line** soll erst 2011 erscheinen. Sicher einer der ungewöhnlichsten Action-Titel des nächsten Jahres.

► Quicklink: 6648



**Spec Ops: The Line** traut sich, in einem Shooter moralische Fragen zu stellen. Wir sind gespannt auf die Antworten.

## F1 2010

Endlich konnten wir auf der E3 einen längeren Blick auf Codemasters Formel 1-Rennspiel **F1 2010** werfen und sogar selbst ins Cockpit steigen. Zwar waren in **F1 2010** noch die Daten der 2009er-Saison aktiv, aber das hat uns nur wenig gekratzt. Vielmehr haben wir voller Begeisterung die Detailverliebtheit des Streckendesigns bestaunt, die Reaktionen der Boliden auf nasser Fahrbahn in unseren Fingerspitzen gespürt, haben nach einem Dreher das Feld an uns vorbeirasen sehen. Und waren ganz zerknirscht, als wir wieder aussteigen mussten. **F1 2010** wird nach unserer aktuellen Einschätzung endlich mal wieder ein großes Rennspiel, in das man sich so richtig einarbeiten kann. Übrigens soll auch Ihr Verhalten bei Interviews den Karriereverlauf Ihrer Fahrerfigur beeinflussen. Wie das genau aussehen wird, haben wir bei unseren Runden über die Piste von Spa Francorchamps noch nicht erfahren können. Spätestens im kommenden September aber sind wir schlauer. Dann soll **F1 2010** auf die Startgerade gehen. Wir sehen den Titel schon jetzt ganz oben auf dem Treppchen. ► Quicklink: 6893



Codemasters mag's vielleicht nicht so mit Militärsimulationen haben, aber Rennspiele können die Engländer.





## Gefehlt haben ...

- **Max Payne 3:** Mensch Max! Wir hätten dich so gerne endlich mal gesehen. Mit deiner neuen Frisur und in dem neuen Job. Und auch dein sicher bei Bruce Willis geborgtes Unterhemd hätten wir uns zu gerne angeschaut. Aber du warst nicht da. Dabei hättest du die wirkliche Überraschung der E3 werden können.
- **Batman Arkham Asylum 2:** Vielleicht ist der Joker vom letzten Abenteuer noch nicht ganz genesen, vielleicht hat Batman seine Strumpfhosen noch in der Wäsche, jedenfalls war **Batman: Arkham Asylum 2** auf der E3 nicht zu sehen. Und das, obwohl der Titel noch in diesem Jahr erscheinen soll. Potzblitz!
- **Blizzard:** Tja, so sind sie, die Blizzardianer. Kommen einfach nicht zur E3 nach Los Angeles. Bleiben schön zuhause in Irvine. Aber die Entwickler haben sich wohl (wie schon im letzten Jahr) gedacht, dass ein E3-Auftritt rausgeschmissenes Geld sei. Dann doch lieber wieder einen großen Stand auf der Gamescom in Köln, um die Fans **Cataclysm** spielen zu lassen. Gerne! Nur nicht wieder mit bis zu vier Stunden Wartezeit. Obwohl: Wenn's erste Infos zum Infinity Ward-Blizzard-Rollenspielprojekt gäbe, würden wir sogar vier Tage warten.

## Dungeon Siege 3

Die Vorgänger galten als interaktive Bildschirmschoner. Hübsch zwar, aber ungefähr so fordernd, wie in der Nase zu bohren. Das Action-Rollenspiel **Dungeon Siege 3** entsteht nicht mehr bei Gas Powered Games, sondern bei Obsidian (**Alpha Protocol**). Die Spezialisten für Auftragsarbeiten werden wohl auch den dritten Teil der Serie überschaubar halten. Im Singleplayer-Modus steuern Sie nur Ihren Helden, alle Begleiter werden von der KI übernommen. Im Mehrspieler-Modus sollen Sie nach Lust und Laune in laufende Partien einsteigen können. Und natürlich wieder aussteigen. **Dungeon Siege 3** wird unserer ersten Einschätzung nach ein nettes und entspanntes Totgeklücke, wie die Vorgänger eben auch. Sowas kann ja zwischendurch mal ganz schön sein.

► Quicklink: 6892



Bisher gibt's nur (schicke) Artworks von **Dungeon Siege 3**, obwohl wir das Action-Rollenspiel auf der E3 schon längst in Bewegung gesehen haben.



## Soldaten-Overkill

Kennen Sie den Effekt? Da kündigt irgendein Publisher oder Entwickler ein neues Soldatenspiel an, irgendwas mit Medal of Duty oder Battlefield: Bad Honor oder so, und Sie bekommen das große Gähnen, ohne auch nur einen Screenshot, ohne auch nur eine bewegte Szene daraus gesehen zu haben. Das müssen Sie nämlich auch nicht, denn die Spiele ähneln sich fast wie Zwillinge, selbst wenn sie unterschiedliche Engines benutzen: Markige Männer kämpfen sich in typischer Soldatenkluft durch Dschungel oder Wüste oder Schnee. Alles sieht klasse aus, die Animationen sind butterweich, die aus Explosionen aufsteigenden Partikel-Effekte wie Rauch lassen die Szenerie regelrecht leben. Aber Stimmung, gar Begeisterung will nicht mehr aufkommen. Vor ein paar Jahren meckerten wir noch über die ganzen Weltkriegsspiele. Jetzt sind die passé, und wir sind noch immer nicht zufrieden. Dabei geht's gar nicht mal darum, welcher Krieg auf unseren Monitoren ausgefochten wird. Vielmehr geht's grundsätzlich um die Ästhetik, um die Art der Bilder – die mit dem ersten Modern Warfare kamen, und die jetzt in einer Tour wieder aufgelegt werden. Sei es in Medal of Honor, sei es in Call of Duty: Black Ops, sei es in Battlefield: Bad Company 2. Wir kennen sie eben zur Genüge, diese Soldatenspiele, wir haben die immer gleichen Szenen in den letzten Jahren zu häufig gesehen. Wir sind übersättigt vom immer gleichen Look & Feel. Vielleicht würde ein anderer Ansatz schon helfen, einer wie ihn Spec Ops: The Line wagt. Vielleicht wird's aber auch nur Zeit, dass wir endlich mal wieder die Alien-Königin oder eine böse KI besiegen dürfen. Unsere Hoffnungen ruhen auf Crysis 2 für die Alien-Königin und auf Portal 2 für die böse (aber trotzdem liebenswerte) KI.

Petra Schmitz,  
Redakteurin  
petra@gamstar.de

## The Witcher Assassins of Kings



Es sieht vielversprechend aus, dieses **The Witcher: Assassins of Kings**. Wir haben uns mit großer Begeisterung die Präsentation der Rollenspiel-Fortsetzung auf der E3 angeschaut und sind sicher: Das wird noch besser als der erste Teil. Allein die Grafik hat einen gehörigen Sprung nach vorne gemacht. Aber die Optik bleibt bei einem Rollenspiel bekanntermaßen zweitrangig, die Story ist deutlich in-

teressanter. Und die sollen Sie wie schon im Vorgänger beeinflussen können. Dabei werden die Auswirkungen Ihrer Taten nicht zwingend sofort spürbar, sondern können sich auch erst viel später im Spiel manifestieren. Anders als im Vorgänger hat der Entwickler CD Projekt die Sache mit den Bosskämpfen gelöst. Die sind teilweise in Quicktime-Events gebettet. Diese Neuerung verdankt das Spiel wohl der Tatsache, dass es im kommenden Frühjahr nicht nur für den PC, sondern auch für Konsolen erscheinen wird. Wir freuen uns wie Bolle auf den zweiten Hexer – gleichzeitig bibbern wir, dass die Konsolenanpassungen Geralt nicht zu einer Klickibunti-Witzfigur machen.

► Quicklink: 6681

Bevor die Messe am Dienstagmorgen offiziell öffnete, hatten sich schon Hunderte von **Journalisten** vor den Rolltreppen in der South Hall versammelt.



## Herausragende Argumente

Eine E3 ohne Babes? Niemals! Diese Dame hat zwei prima Argumente für Militärspele parat.



Je spektakulärer ein Gegner in **Bulletstorm** getötet wird, desto mehr Punkte gibt es.



## Bulletstorm

Ein Spiel für Leute, die es gerne derbe haben, ist **Bulletstorm**. Der Titel, der bei People Can Fly (**Painkiller**) und Epic (**Gears of War**) in der Mache ist und über Electronic Arts vertrieben wird, reduziert sich im Wesentlichen darauf, dass Sie Gegner möglichst effektiv in Einzelteile zerlegen, um bessere Waffen freizuschalten, mit denen Sie Gegner dann noch effektreicher in Einzelteile zerlegen können. Die Präsentation auf der E3 war dann dementsprechend farbenfroh, nämlich größtenteils rot. **Bulletstorm** dürfte hierzulande in der aktuellen Form nicht mal einen »ab 18«-Stempel bekommen.

► Quicklink: 6800

## Mafia 2

Auf der E3 konnten wir **Mafia 2** erstmals in 3D spielen. Das sah richtig schick aus, vor allem, wenn Partikel nach einem Crash durch die Luft schwirren. Aber im Vergleich zu **Crysis 2** wirkten die Effekte eher mickrig. Egal, denn **Mafia 2** wird auch ohne 3D-Technologie ein herausragendes, wenn nicht sogar das Spiel des Jahres.

► Quicklink: 5684



## Creative Assembly war's nicht

Auf der E3 trafen wir auch Kieran Brigden, Sprecher von Creative Assembly. Wir baten Kieran mit einem leicht diabolischen Lächeln, uns eine Version von **Stormrise** zu signieren. Die englischen Strategie-Experten (**Total War**-Reihe) hatten die Gurke (GameStar-Wertung: 57 Punkte) Anfang 2009 herausgebracht. Rechts sehen Sie, wie Kieran auf unsere Bitte reagierte.



## XCOM

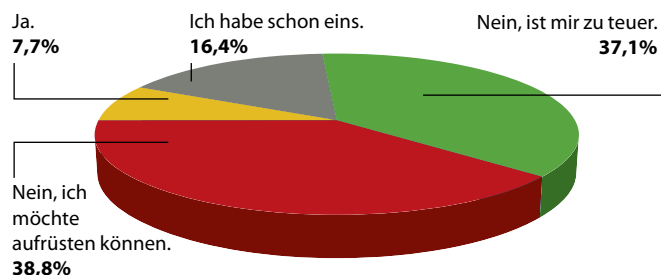
Die 50er-Jahre, eine goldene Ära für die USA – wirtschaftlicher Aufschwung, Rock'n'Roll, coole Autos. Doch die Idylle wird jäh von Außerirdischen zerstört, die über die Erde herfallen wie ein Heuschrecken-Schwarm. Auf der E3 haben wir uns als Agent der Anti-Alien-Agentur XCOM durch die schleimigen Biester geballert – und sind gespaltenen Meinung. Auf der einen Seite beeindruckt der zum Ego-Shooter umfunktionierte Strategieklassiker **XCOM** durch seine stimmungsvolle Retro-Atmosphäre und viele liebevolle Details. Auf der anderen Seite kommen die Actioneinlagen bislang noch arg uninspiriert rüber. Zeit zum Feinschliff haben die **Bioshock**-Macher allerdings noch; **XCOM** soll erst irgendwann 2011 erscheinen. Auf der Gamescom im August wird es wahrscheinlich weitere Informationen zum spannenden Actionspiel geben.

► Quicklink: 6801



Nimm das!  
Die **XCOM**-Aliens  
sind gesichtslose  
Schleimklumpen.

### »Planen Sie den Kauf eines Spiele-Notebooks?«



**Ergebnis:** Die meisten unserer Leser bleiben dem klassischen Desktop-PC treu. Über drei Viertel der Umfrageteilnehmer sind nicht am Kauf eines Spiele-Notebooks interessiert. Entweder, weil die Geräte generell noch zu teuer sind, oder weil man derart geschlossene Systeme nicht geschickt aufrüsten kann.

Quelle: Mitmachkarten 07/2010. Mitmachen: GameStar.de-Quicklink: 4483