



Die Spiele der E3 2012

Drei Messtage lang hat sich unser E3-Team durch überfüllte Gänge gequetscht und Infos zu kommenden Spielen zusammengetragen.

Von Michael Graf, Florian Heider, Jochen Redinger, Maximilian Gercke und Kristin Knillmann

Auf DVD: Topspiel-Videos



Das verlorene Jahr

Michael Graf
Mitglied der Chefredaktion
micha@gamestar.de

»Innovation unveiled«, »Innovation enthüllt«, so lautete das Motto der E3 2012, das direkt am Eingang auf dem Torbogen prangte. Im Nachgang hätte dort wohl eher »Stagnation unveiled« stehen sollen. Die klassische Spieleindustrie, das hat die Branchenmesse gezeigt, verharrt in alten Rezepten, alten Geschäftsmodellen. Die »klassische« Industrie, das sind Electronic Arts, Ubisoft, 2k Games & Co., große Namen also, die sich aber der rasant wachsenden Newcomer-Konkurrenz der Free2Play- und Social-Games-Hersteller gegenübersehen. Und noch nie war dieser Konkurrenzdruck auf der E3 so deutlich sichtbar. Direkt neben Ubisoft und Activision zog der **World of Tanks**-Macher Wargaming.net einen 1.000 Quadratmeter großen Stand hoch; ein paar Ecken weiter trumpfte das japanische Social-Games-Netzwerk GREE auf, dessen Standfläche die angrenzenden Auftritte von Konami und 2k Games übertraf. Wir erleben eine Zeit des Umbruchs, es bebt im Machtgefüge der E3 und damit der Industrie. Und den »alten« Publishern fallen nur zwei Gegenmittel ein: ausgekaute Ideen und Blutfontänen, wohin das Messer sticht.

Von wenigen Lichtblicken abgesehen verlassen sich fast alle auf der E3 präsentierten Titel auf bekannte Spielmechanismen und -szenarien. **Splinter Cell: Blacklist** etwa könnte auch »Assassin's Creed: Black Ops« heißen: Als Ein-Mann-Armee sticht, schießt und bombt sich ein seltsam verjüngter und kletterfreudiger Sam Fisher durch ein Terrorcamp an der irakisch-iranischen Grenze. Eine ähnliche Action-Orgie servierte EA bei der Präsentation von **Dead Space 3**, in der sich zwei Koop-Spieler durch Monsterhorden schossen (wenigstens nicht an der irakisch-iranischen Grenze). Noch dazu ging's meist ausgesprochen blutig zu. Merke: Es reicht nicht, jemanden zu erschießen, das muss a) in den Kopf, b) in Zeitlupe oder c) in Zeitlupe in den Kopf geschehen. Zudem wird gerne mal gemessert, was die Halsschlagader hergibt. Nicht falsch verstehen: Ich habe kein Problem mit Gewaltdarstellung als solcher, schließlich richten sich die entsprechenden Spiele an Erwachsene. Mich stört vielmehr, wie plump die Hersteller Gewaltszenen in den Mittelpunkt der Präsentationen gerückt haben – schließlich sollten sie lieber mit cleveren Spielkonzepten punkten, statt tanklasterweise Pixelblut zu verspritzen.

Okay, ich lasse mal die Beschwerdekirche im Dorf: Dass die Hersteller auf der E3 vorrangig Actionsszenen präsentieren, ist nichts Neues

und dem amerikanischen Umfeld geschuldet, auf der Gamescom wird es unblutiger zugehen. Bedenklich bleibt, wie sehr sich viele Spiele inhaltlich ähneln. **Dead Space 3** etwa führt ein Deckungssystem samt Ausweich-Hechtrollen à la **Gears of War** ein, vom ursprünglichen klaustrophobischen Bedrohungshorror keine Spur. Und sowohl in **Tomb Raider** als auch in **Star Wars: 1313** gibt's Quicktime-Events und skriptreiche Kletterpassagen, die an die Playstation-exklusive **Uncharted**-Serie erinnern. Dass die Publisher kaum Neues wagen, liegt an ihrer Unsicherheit. Neue Konkurrenten wie der Facebook-Gigant Zynga (**Farmville** & Co.) rollen die Märkte auf, Download-Verkäufe bedrohen Einzelhändler (die britische Ladenkette Game musste bereits Insolvenz anmelden), Free2Play-Bezahlmodelle erweisen sich zunehmend als lukrativer als der klassische Schachtelverkauf, und noch dazu steht ein Generationswechsel bei den Videospielen bevor, Sony und Microsoft dürften nächstes Jahr ihre neuen Konsolen enthüllen. In solchen Zeiten wagt niemand große Experimente, man verlässt sich auf Erprobtes und damit Verkaufstrüchtere. Um den Preis, dass sich die Spiele immer ähnlicher sehen.

Immerhin gibt es Lichtblicke. Bethesdas **Dishonored** entfaltet mit seinen unterschiedlichen Lösungswegen eine überraschende Cleverness und zeigt, genau wie Ubisoft mit **Watch Dogs**, Mut zur neuen Marke. Und **Tomb Raider** sowie **Far Cry 3** schaffen es, mich trotz Serientradition emotional anzusprechen: **Far Cry 3** mit einem bestialisches Gegenspieler, **Tomb Raider** mit einer in manchen Szenen überraschend verletzlichen Lara. Ja, die »alte« Spieleindustrie kann noch überraschen und bewegen, sie zeigt es derzeit nur zu wenig. Allerdings hat sie noch Trümpfe im Ärmel: Frank Gibeau, der Label-Chief von Electronic Arts, hat in einem Interview verraten, dass seine Firma bereits an Next-Generation-Titeln arbeitet – damit wird EA sicherlich nicht alleine stehen. Zudem deutete Gibeau an, dass sich Electronic Arts mittelfristig zum Free2Play-Hersteller entwickeln wolle, Zukunftspläne liegen also bereits in den Schubladen. Mehr dazu sowie zur nächsten Konsolengeneration (und damit auch zur nächsten PC-Technologiestufe) gibt's hoffentlich auf der nächsten E3, bei der »Innovation unveiled« dann auch endlich zu Recht auf dem Torbogen stehen dürfte. Wo auch immer, denn inzwischen verdichten sich die Hinweise, dass die nächste E3 nicht in Los Angeles stattfinden wird, die Messehallen werden aufwändig umgebaut.



Assassin's Creed 3

Das, was wir von **Assassin's Creed 3** auf dieser E3 zu sehen bekamen, hat unsere Liebe zu den Assassinen neu entfacht. Statt mit dem Italiener Ezio Auditore meucheln wir diesmal mit Halbindianer Connor Kenway. Der neue Held mit Tomahawk und Bogen könnte für die nötige Frische sorgen, an der es der Serie zuletzt gefehlt hat. Unsere Begeisterung gilt aber primär dem neuen Setting, das die E3-Vorfürhungen beleuchteten: In **Assassin's Creed 3** jagen wir die Templer zur Zeit der amerikanischen Revolution, und zwar in packenden Seeschlachten und verschneiten Wäldern. Wenn Connor gerade kein Schiff steuert oder von Ast zu Ast klettert, legt er sich in den äußerst lebendig gestalteten Städten New York und Boston auf die Lauer nach Rotrückern. Die Kämpfe laufen gewohnt flüssig, auch wenn die Gegner wieder brav einzeln angreifen statt alle gleichzeitig.

Fazit: Spannende Mischung aus neuem historischen Handlungshintergrund, Detailverbesserungen und vertrauten Spielmechanismen. Wir freuen uns vor allem auf die Seeschlachten!

Entwickler: **Ubisoft Montreal** Publisher: **Ubisoft**
Termin: **30. Oktober 2012** Quicklink: **7830**



Call of Duty Black Ops 2

Ein Blick auf unsere **Black Ops 2**-Check-Liste: Kugelhagel, einstürzende Häuserzeilen, Helikopter und Explosionen? Jawohl, alles an Bord! Eine wirkliche Neuerung in Treyarchs neuestem Streich: die so genannten Strike-Force-Missionen. Im gezeigten Level gilt es, ein Containerschiff per Raketenangriff zu zerstören, bevor es den Hafen erreicht. Zuerst muss allerdings ein Sender erreicht werden, um dort den Befehl für den Abschuss geben zu können. Um unseren Soldaten Ziele zuzuordnen, schalten wir in eine strategische Vogelperspektive. Wenn es an der Front heiß hergeht, können wir in die Rolle unserer Kameraden schlüpfen oder Gadgets wie Dronen steuern. Nach Entwickleraussagen, dass man sich wahlweise auch einfach durchballern könne, sind wir etwas um den taktischen Anspruch besorgt, bisher macht der Modus allerdings einen sehr guten Eindruck.

Fazit: Der ungeschlagene Champion der Popcorn-Unterhaltung am PC mit neuen Ideen, bravo! Wir wünschen den in Sachen Krawumm-Faktor begabten Entwicklern Geschick bei deren Umsetzung.

Entwickler: **Treyarch** Publisher: **Activision Blizzard**
Termin: **13. November 2012** Quicklink: **7891**



Far Cry 3

Boah, war das ein Ritt! Wir meinen natürlich die Demo zu **Far Cry 3** und keineswegs die barbusige Dame, die sich in den ersten Szenen auf dem liegenden Protagonisten räkelt. Ernsthaft: Der Titel hat das Zeug zum Hit. Wer nach den bislang bekannten Infos an ein simples Handlungsmuster glaubte (Unschuldiger Tourist wird Opfer eines irren Untergrundkämpfers), der sieht die Sache jetzt mit anderen Augen. Das Gezeigte gleicht einer Achterbahnfahrt aus Sex, Drogen, Gewalt und Wahnsinn. Das bietet neue Perspektiven und wirft Fragen auf. Etwa ob der Held Jason und der Guerilla-Chef Vaas nicht sogar ein und dieselbe Person sind. Erstmals konnten wir auch den Koop-Modus testen. Bis zu vier Spieler wählen dabei aus Charakterklassen wie Saboteur oder Deadeye. Die Story wirkt hier etwas lieblos, aber Spaß macht der technisch sauber inszenierte Teamkampf allemal.

Fazit: Daran hätte bei der Ankündigung kaum jemand geglaubt, zu tief saß die Enttäuschung über Teil zwei. Aber Far Cry 3 könnte eines der großen Action-Highlights 2012 werden.

Entwickler: **Ubisoft Montreal** Publisher: **Ubisoft**
Termin: **6. September 2012** Quicklink: **7462**



Watch Dogs

Mit dem frisch angekündigten **Watch Dogs** verbindet Ubisoft Montreal Elemente aus **GTA** (offene Welt), **Assassin's Creed** (Einbindung der Umgebung) sowie **Deus Ex** (unterschiedliche Lösungsansätze). Auf der E3 zeigten die Entwickler eine Mission, bei der Protagonist Aiden Pearce ein gut geschütztes Ziel ausschaltet. Pearce hackt sich in die Überwachungssoftware und Datenkrake ctOS und kann jederzeit auf digitale Signaturen sowie Informationen in seiner Umgebung zugreifen und sie beeinflussen. Beispielsweise übernimmt er die Kontrolle über eine Ampel und führt eine Massenkarambolage herbei, die wiederum die Zielperson festnagelt. Gegen Ende der Präsentation schlüpfen wir in eine andere Person, die den flüchtenden Pearce beschützen soll. **Watch Dogs** wird also wohl einen fließenden Übergang zwischen dem Einzel- und Mehrspieler-Modus bieten.

Fazit: Watch Dogs ist wohl die größte Überraschung dieser E3. Ein intelligentes Open World-Spiel mit guter Grafik, einem spannenden, nachvollziehbaren Szenario und Ideen: Danke, Ubisoft!

Entwickler: **Ubisoft Montreal** Publisher: **Ubisoft**
Termin: **2013** Quicklink: **7911**



Crysis 3

Bögen und Helikopter gab es auf der E3 zuhauf, natürlich auch in **Crysis 3**. Dessen Held Prophet schert sich allerdings nicht um Konventionen. Als gäbe es innerhalb der Biosphäre-Kuppeln kein Morgen mehr, pfeffert der Nanosuit-Träger seinen Pfeil dermaßen wuchtig ins Cockpit eines Hubschraubers, dass dem Piloten nicht nur Hören und Sehen, sondern auch die Fluchtüchtigkeit vergeht. Nebenbei sprengt der Held auch einen Staudamm und zerlegt einen Stromgenerator mit bloßen Händen, der Nanosuit mit seinen hilfreichen Spezialtalenten macht's möglich. Sieben Gebiete warten in **Crysis 3** darauf, von uns entdeckt zu werden. Prophet kämpft sich unter anderem durch überwucherte Häuser-Canyons und Sümpfe. Das alles sieht fantastisch aus, wir möchten sofort in diesen Endzeit-Dschungel hüpfen und die angekündigten unterschiedlichen Lösungswege selbst ausprobieren.

Fazit: Neben der ganzen technischen Brillanz macht uns vor allem der angekündigte Mix aus Open World, mehreren Lösungswegen und straff erzählter Story Lust auf den Edelschooter.

Entwickler: **Crytek** Publisher: **Electronic Arts**
Termin: **Februar 2013** Quicklink: **7869**



Entwickler: **IO Interactive** Publisher: **Square Enix**
Termin: **20. November 2012** Quicklink: **7726**



Hitman Absolution

Im neuesten Teil der **Hitman**-Saga soll Agent 47 seine frühere Kontaktperson Diana ausschalten. Um die zu finden, muss er allerdings erst einige Aufträge erledigen – auf der E3 schaltet er den König von Chinatown mitten auf einem Marktplatz aus. Wir können frei entscheiden, ob wir unser Ziel leise oder mit Waffengewalt erledigen. Wir erfahren, dass der Gangsterboss zwar gut bewacht ist, aber von Zeit zu Zeit seinen Dealer aufsucht oder sich erleichtert – beides bevorzugt solo. Zudem steht er auf Luxusautos und ist deshalb das ideale Ziel für eine Autobombe. Ähnlich wie in **Assassin's Creed** bewegt sich Agent 47 geschmeidig durch die Menschenmassen Chinatowns, die auf sein Verhalten reagieren – wer schubst, fällt den Wächtern schneller auf. Zu den charakterlichen Wandlungen, die 47 im Spiel durchmachen soll, ließen sich die Entwickler nicht aus.

Fazit: Auch wenn der neue »Instinct Mode« nicht so ganz ins Szenario passt, prophezeien wir Agent 47 eine erfolgreiche Rückkehr ins Auftragskiller-Gewerbe.

Entwickler: **ZeniMax Online** Publisher: **Bethesda**
Termin: **2013** Quicklink: **7881**

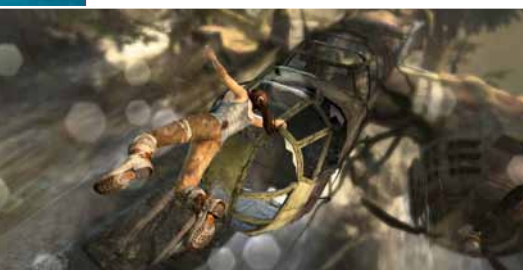


The Elder Scrolls Online

Nachdem wir das Spiel bereits vor einem Monat bei unserem exklusiven Entwicklerbesuch gesehen hatten, präsentierte ZeniMax auf der E3 nun auch der rechtlichen Welpresse erste Spielszenen aus **The Elder Scrolls Online**. Wie genau das Kampfsystem funktioniert, bleibt aber weiterhin unklar. Es handelt es sich wohl um ein klassisches Fähigkeitensystem mit Cooldowns, das sich laut den Entwickler jedoch sehr direkt anfühlen soll. Erklärt wurde dafür, wie wichtig es sei, dass der Spieler sich mit Freunden trifft, in die weite Welt hinaus zieht und selbst entscheidet, in welche Richtung es gehen soll. So können wir nicht nur Monster kloppen, sondern uns auch in PvP-Gebieten mit bis zu 200 Spielern in Massenschlachten stürzen und einer der drei Fraktionen Ehre, Ruhm und Punkte bescheren. Wer besonders erfolgreich zuhaut, hat sogar Chancen auf die Kaiserkrone.

Fazit: Das extrem beliebte Szenario könnte **The Elder Scrolls Online** aus dem Stand zum echten **WoW**-Konkurrenten machen. Bleibt die Frage, ob **TESO** mit Abo- oder Free2Play-Modell kommt.

Entwickler: **Crystal Dynamics** Publisher: **Square Enix** Termin: **5. März 2013** Quicklink: **7229**



Tomb Raider

Die verängstigte junge Lara, Markenzeichen des neuesten **Tomb Raider**-Teils, macht auf der E3 einen ersten Schritt Richtung taffe Einzelkämpferin. Die Drohung einer Vergewaltigung steht überlebensgroß im Raum, Lara tötet den fiesen Verbrecher, es war Notwehr. Dann lernt Miss Croft mit dem Bogen umzugehen, zunächst indem sie Wild jagt, später menschliche Gegner. Dabei rennt sie geduckt von Deckung zu Deckung – die Feinde sind nicht untätig und zerballern jede Deckung zu Klump. Lara setzt ihre Widersacher mit Feuerpfeilen in Brand oder nutzt die Umgebung zu ihrem Vorteil. Später springt die Heldin an einem Wasserfall dank Fallschirm zwar dem Tod von der Schippe, kracht dafür aber in ziemlich jeden Baum, der sich finden lässt. Erst nach all diesen Anstrengungen gibt es zum Schluss einen kurzen Blick auf die stöhnende, verletzliche Lara.

Fazit: Der emotionsgeladene Überlebenskampf mit den actionreichen Kämpfen präsentiert ein neues Lara-Spielgefühl. Und ja: Das sieht alles sehr gekonnt aus. Aber ist das noch Tomb Raider?

Entwickler: **Arkane Studios** Publisher: **Bethesda**
Termin: **12. Oktober 2012** Quicklink: **7914**



Dishonored

Auf der E3 wurden wir erneut überzeugt, dass mit **Dishonored** etwas ganz Großes auf uns zukommt, eine Art **Deus Ex** im Steampunk-Szenario nämlich. Der Spieler soll mit einem Arsenal aus technomagischen Fähigkeiten auf unterschiedlichste Art und Weise Aufträge erfüllen. Zum Beispiel können wir ein Zielgebäude infiltrieren, indem wir entweder die Kontrolle über einen Fisch übernehmen und so durch die Abwasserrohre eindringen oder uns auf das Dach teleportieren und von da aus einsteigen oder auf dem frontalen Weg die Wachen niederstechen, oder, oder, oder. Beim ersten Anspielen der Konsolenvariante funktionierte die Steuerung mit Fähigkeitsauswahl über ein zentrales Kreismenü schon schön flüssig. Die grandiose Steampunk-Atmosphäre irgendwo zwischen **Thief** und **Arcanum** schafft eine ganz eigene Faszination.

Fazit: Das Steampunk-Schleich-Action-Faszinosum (puh!) **Dishonored** sollte jeder auf dem Zettel haben, auch weil mit **Arkane Studios** (**Dark Messiah**) ein Top-Entwickler an dem Spiel werkelt.

Entwickler: **Maxis** Publisher: **Electronic Arts**
Termin: **Februar 2013** Quicklink: **7915**



SimCity

Maxis will den Spielern mit **SimCity** ein neues Gemeinschaftsgefühl in der globalisierten Welt bieten. Großprojekte lassen die Bürger jubeln – der Flughafen, Bahnhof oder die Anbindung an das Highway-Netz sind für die eigene Stadt das Tor zur Welt. Weil die Kosten für solche Unternehmungen hoch sind, können sich mehrere Spieler am Projekt beteiligen. Verkehrsknotenpunkte verbinden die Städte mehrerer Spieler miteinander, dann kann zum Beispiel Kohle für Kraftwerke gehandelt werden – denn nicht alle Ressourcen sind überall vorhanden. Als Bürgermeister müssen wir uns zudem mit Bränden, Stromausfällen und Smog herumschlagen – und der Unzufriedenheit unserer Einwohner. Wer dann zuschauen muss, wie die eigene Stadt von einem Erdbeben erschüttert oder von einem Riesenreptil (laut den Entwicklern NICHT Godzilla) in Schutt und Asche gelegt wird, sehnt sich allerdings schnell nach Energieknappheit und Feuerwehreinsätzen zurück.

Fazit: . Das Spiel weckt den Bürgermeister in uns. Der Multiplayer-Modus wird fantastisch.

Entwickler: **Gearbox Software** Publisher: **Take 2**
Termin: **21. September 2012** Quicklink: **7543**



Entwickler: **LucasArts** Publisher: **Activision**
Termin: **2013** Quicklink: **7935**



Entwickler: **Ubisoft Montreal** Publisher: **Ubisoft**
Termin: **1. Quartal 2013** Quicklink: **7916**



Entwickler: **Visceral Games** Publisher: **EA**
Termin: **Februar 2013** Quicklink: **7913**



Entwickler: **Danger Close** Publisher: **EA**
Termin: **25. Oktober 2012** Quicklink: **7829**



Borderlands 2

Borderlands 2 bleibt seiner Koop-Linie treu: Bis zu vier Spieler ballern auf alles, was nicht bei drei auf den Bäumen ist, gesammelt werden Erfahrungspunkte sowie alles Tragbare, und gedrückt wird neben dem Abzug der Wumme lediglich der eine oder andere Schalter. Zudem bauen die Entwickler die Spielwelt deutlich aus: mehr Waffen, mehr Gebiete, mehr Fahrzeuge, einfach mehr von allem. Auf der E3 war mit Zero nun auch erstmalig die Sniper-Klasse spielbar. Um Gegnern kritische Treffer zuzufügen, ist es dem Scharfschützen-Ninja möglich, einen Doppelgänger zu erzeugen, während er selbst für kurze Zeit unsichtbar wird. Außerdem feiern wir ein Wiedersehen mit dem aus **Borderlands** bekannten Claptrap. Der kleine Roboter benötigt unsere Hilfe, um einige Statuen des Bösewichts Handsome Jack zu Fall zu bringen. Witzige Kommentare dürfen dabei natürlich nicht fehlen.

Fazit: Wenn Gearbox so weiter macht, können sich Fans der Vorgängers und Shooter-Freunde auf einen echten Koop-Leckerbissen freuen. Und danach wird dann hoffentlich Colonial Marines fertig.

Star Wars: 1313

Star Wars: 1313 folgt nicht den ausgetrampelten Jedi-Pfaden, sondern schickt uns als Kopfgeldjäger auf die Jagd nach den schweren Jungs von Coruscant. Weil die selten im hellen Tageslicht herumspazieren, begeben sich die beiden Kopfgeldjäger weit in die Unterwelt der galaktischen Hauptstadt, auf die namensgebende Ebene 1313. Drei Dinge waren bei der Präsentation gut zu erkennen: Erstens die absolut fantastische Grafik des Spiels, die Zwischensequenzen gehen fließend ins eigentliche Spiel über – LucasArts arbeitet dafür extra mit den Spezialeffekt-Profis von Lucas-Film zusammen. Es folgen die actiongeladenen Kämpfe, die wir mit Laserwaffen aus der Deckung austragen, und eine Kletteraktion an einer rauchenden Schiffshülle, die geradezu nach einem Quicktime Event schreit. Wen wir am Ende spielen werden, verrät der Entwickler bisher noch nicht, die beiden Charaktere aus der E3-Version sollen lediglich Platzhalter sein.

Fazit: Grafisch ist 1313 eine Wucht. Wir sind gespannt, wie es mit dem Gameplay aussieht.

Splinter Cell: Blacklist

Ubisoft zeigte bei seiner E3-Präsentation eine vollständige Mission, die deutlich machte, dass das frisch angekündigte **Splinter Cell: Blacklist** wohl weniger auf die traditionelle Schleichspannung setzt, sondern dem aktuellen Trend zum spielbaren Actionfilm folgt. Das spiegelt sich in den aus dem Vorgänger **Conviction** bekannten »Markieren-und-ausschalten«-System wider, das in **Blacklist** ordentlich aufgebohrt wurde. Unser Held Sam Fisher sucht sich schnell zwei oder drei Feinde aus, wir drücken ein Knöpfchen und – Peng, Peng, Peng – ohne dass wir noch groß was tun müssen, zählen die Schurken bereits die Radieschen von unten. In älteren Serienteilen hätte dieses Verhalten mit Sicherheit noch den vorzeitigen Tod bedeutet, in **Splinter Cell: Blacklist** loben die Entwickler hingegen das »Töten aus der Bewegung« als coolen Teil des Spiels.

Fazit: Was wir bisher von Blacklist gesehen haben, ist hübsch – aber im momentanen Action-Einerlei auch absolut austauschbar. Wo ist die Splinter Cell-Faszination?

Dead Space 3

Dead Space 3 bringt einige Veränderungen. Visceral Games schickt Isaac Clarke nämlich nicht nur auf einen Eisplaneten, sondern stellt ihm mit John Carver auch noch einen Partner zur Seite. Der Clou an der Sache: Im neuen Koop-Modus kann ein Mitspieler jederzeit in die Rolle von Carver schlüpfen, um beim fröhlichen Necromorph-Schnetzeln mitzuhelfen. Klingt verlockend und Spaßig, hat jedoch einen großen Haken: Die intensive Spannung von **Dead Space** bleibt weitgehend auf der Strecke. Auf der E3 befinden wir uns etwa Mitte des zweiten Aktes, es wird geballert, geflucht, in Deckung gegangen und ein cooler Spruch nach dem anderen serviert. Wir vermissen dabei allerdings komplett die unglaublich dichte Atmosphäre der Vorgänger. Wo bleibt die Angst, die Klaustrophobie, wo die Sorge um ausreichend Munition, um den nächsten Angriff zu überleben?

Fazit: Wir hoffen, dass **Dead Space 3** keine weitere Action-Orgie wird, sondern auf ruhige und vor allem nervenzerfetzende Momente setzen wird. Doch die Zeichen stehen schlecht.

Medal of Honor: Warfighter

In **Warfighter** ist die altbekannte Hölle los. Gleich nach der Landung mit dem Schlauchboot empfängt uns heftiges Abwehrfeuer. Wir hechten von Deckung zu Deckung, lugen kurz hervor, um einzelne Gegner auszuschalten, und zerlegen die Umgebung mit Granaten. Unsere Mitstreiter nehmen an bestimmten Stellen Befehle entgegen – wie öffnen wir die verschlossene Tür? Und soll danach eine Granate in den Raum kullern? Wir entscheiden, die KI setzt um. Nach dem Anklopfen folgt eine Zeitlupensequenz, in der wir die Terroristen wie in einer Schießbude ausschalten. Gegen weiter entfernte Scharfschützen hilft ein Artillerieangriff, der mit einem Laserstrahl ins Ziel gelenkt wird. Weil manche Gebiete für Soldaten zu gefährlich sind, erleben wir eine bewaffnete Drohne im Einsatz, die mit MG und Granatwerfern ganze Straßenzüge säubert. Im Multiplayer-Modus treten verschiedene Spezialeinheiten und Paramilitärs aus aller Welt gegeneinander an.

Fazit: Solo das altbekannte CoD-Modell, online dank Frostbite-2-Zerstörung aber durchaus spannend.

Entwickler: **Bohemia** Publisher: **Bohemia**
Termin: **1. Quartal 2013** Quicklink: **7934**



Arma 3

Nach **Arma 2** sind wir mit Prognosen vorsichtig geworden. Bessere KI-Kameraden und PhysX-Berechnungen klingen schon mal sehr gut, und das Spielprinzip selbst war für Kriegssimulationfans ja ohnehin okay. Auf der E3 zeigten uns die **Operation Flashpoint**-Erfinder unter anderem einen Hubschrauber-Rundflug und einen Scuba-Boot-Tauchgang. Die Demo lief übrigens auf einem System mit Intel Core i7-Prozessor mit 3,2 GHz und einer Nvidia GeForce GTX 580 ohne spürbare Ruckler.

Fazit: Die Entwickler scheinen die Engine schon mal besser im Griff zu haben, wie die inhaltlichen Qualitäten sind, muss sich noch zeigen. Wir rechnen spätestens im Herbst mit Preview-Versionen.

Entwickler: **4A Games** Publisher: **THQ Entertainment**
Termin: **1. Quartal 2013** Quicklink: **7467**



Metro: Last Light

Obwohl THQ auf der E3 nur ein Hinterzimmer besetzte, gab's neues Material zum Endzeit-Shooter **Metro: Last Light**. Als Setting hält immer noch die Moskauer Metro her, doch diesmal verschlägt es Artjom häufiger an die nuklear verwüstete Oberfläche. Dort trifft er auf neue Gegner, trotz dynamischem Wetter und durchforstet ein Flugzeug-Wrack nach rarer Munition, die in **Last Light** bares Geld bedeutet. Schade: Das Spiel wurde um mehr als ein halbes Jahr auf Anfang 2013 verschoben.

Fazit: Metro 2033 war ein atmosphärisch großartiger Überraschungs-Hit. Auch Last Light sollten Sie auf dem Zettel haben – extrem spannende Action mit Gänsehautmomenten!

Entwickler: **Criterion Games** Publisher: **EA**
Termin: **31. Oktober 2012** Quicklink: **7932**



Need for Speed: Most Wanted

Auf der E3 präsentierte EA erstmalig das Remake von **Need for Speed: Most Wanted**. Mit Criterion, den Machern der **Burnout**-Reihe, arbeitet daran das selbe Studio wie am vorletzten Serienteil **Hot Pursuit**. Für Fans möglicherweise enttäuschend: Uns erwartet kein **Most Wanted**-Remake mit aufgepeppter Grafik, sondern eine Mischung aus **Burnout: Paradise** und **Hot Pursuit**. Außerdem wird der Fokus weg von den Einzelspieler-Erlebnissen, hin zum Online-Multiplayer-Modus verrückt.

Fazit: Spaßassembler mit einem Faible für Hochglanzgrafik samt detaillierter Schadensmodelle und Freunde der Burnout-Reihe scheinen hier goldrichtig. Komplexes Tuning fehlt aber wohl.

Entwickler: **Vigil Games** Publisher: **THQ Entertainment**
Termin: **17. August 2012** Quicklink: **7185**



Darksiders 2

Der große Bruder von Krieg hört auf den Namen Tod und schlägt sich in **Darksiders 2** durch die Hölle. Die neueste Gameplay-Demo stammt aus den ersten Spielminuten und entführt uns erneut in die stilisierte Unterwelt. Dort begibt sich Tod auf den steinigen Weg, die Ehre seines Bruders wiederherzustellen. Dieser wird beschuldigt, die Menschheit ausgelöscht zu haben. Wirklich neue Infos gibt es bisher leider nicht, was anlässlich der kurzen Wartezeit bis zum Release durchaus zu verkraften ist.

Fazit: Das erste Darksiders war ein absoluter Überraschungs-Hit. Wir freuen uns schon darauf, uns mit Tod durch die offene Spielwelt zu schnetzeln. Her mit der Testversion!

Entwickler: **Firaxis Games** Publisher: **2K Games**
Termin: **12. Oktober 2012** Quicklink: **7727**



XCOM: Enemy Unknown

XCOM: Enemy Unknown könnte ein Fest für Strategie-Fans werden – und solche, die es werden wollen. Nicht zuletzt, weil es sich beim Entwickler Firaxis (**Alpha Centauri**, **Civilization 3-5**) um ausgewiesene Genre-Experten und riesige Fans des Originals handelt, die am ursprünglichen Spielprinzip wenig ändern, es aber zeitgemäß aufpolieren. Die Xcom-Neuaufgabe ist einer der Titel, die der aktuellen Phalanx der »Actionfilme zum manchmal Mitspielen« Substanz und Hirn entgegensetzen.

Fazit: Eine große Chance für die klassische, komplexe Strategie mit Rollenspielelementen. Wir sind mittlerweile sicher, dass Firaxis die Faszination des Originals in die PC-Spielmoderne herüberholt.

Entwickler: **Electronic Arts Canada** Publisher: **EA**
Termin: **4. Quartal 2012** Quicklink: **7894**



Fifa 13

Für **Fifa 13** wird im Vergleich zum Vorgänger lediglich an den Details geschraubt. Das ist hinsichtlich des großartigen **Fifa 12** auch nicht verwunderlich. Die diesjährigen Verbesserungen betreffen unter anderem das Angriffsspiel der computergesteuerten Mitspieler und die überarbeitete Ballannahme. Ein neues Dribbel-System und frische Animationen haben die Jungs von Electronic Arts Canada ebenfalls im Gepäck. Neue Spielmodi suchen wir allerdings immer noch vergebens.

Fazit: Dass Fifa 13 richtig gut werden wird, ist ziemlich klar, auch wenn wir uns mehr erhofft hätten, als Feinjustierungen. Spannend wird wie immer der direkte Vergleich mit dem neuen Pro Evo.

Entwickler: **Konami** Publisher: **Konami**
Termin: **4. Quartal 2013** Quicklink: **7917**



Pro Evolution Soccer 2013

Der neueste Teil der **Pro Evo**-Reihe orientiert sich stark am Feedback der Fans. Die beiden wichtigsten Aspekte des Spiels sind die individuellen Auftritte einzelner Spieler und der intensive, gut kontrollierbare Ballkontakt. Berühmte Spieler stehen mit ihren einzigartigen Bewegungsmustern den virtuellen Fußballern Pate. Neue Angriffs- und Verteidigungsmanöver, gezielte Fouls sowie eine verbesserte KI sollen die taktischen Möglichkeiten vertiefen und der Serie weiteren Feinschliff geben.

Fazit: Auch hier gibt es kaum Zweifel an der Qualität, in Sachen Realismus behält PES die Nase leicht vorn. Wir hoffen aber, dass die KI-Verbesserungen auch die Torhüter schlauer machen.

Entwickler: **Gearbox** Publisher: **Sega**
Termin: **12. Februar 2013** Quicklink: **7469**



Aliens: Colonial Marines

In **Aliens: Colonial Marines** schickt uns Gearbox auf den Planeten LV-426, um Ellen Ripley, Heldin der **Alien-Reihe**, zu finden. Die kampfbewährte Dame werden wir wohl eher nicht antreffen, eine Vielzahl unheimlicher Wesen aus einer fremden Welt hingegen schon. Auf der E3 gab es leider nichts wirklich Neues zu bestaunen. Gezeigt wurde lediglich der bereits bekannte Deathmatch-Modus und dieser auch wieder nur auf Seiten der Marines. Wir wollen endlich die Aliens spielen!

Fazit: Eine grandiosere Vorlage für ein Horror-Actionspiel als die Alien-Reihe gibt es wohl kaum. Versaut's nicht Gearbox – und vergesst den Horror nicht!

Entwickler: **CD Projekt** Publisher: **–**
Termin: **2013** Quicklink: **7918**



Cyberpunk

Kurz vor der E3 kündigte das Entwicklerteam von **The Witcher** das Rollenspiel **Cyberpunk** an, das brutal und düster werden soll. Titel und Kampfsystem basieren auf der gleichnamigen Pen-&-Paper-Vorlage von 1988. Neben zwei futuristischen Artworks präsentierte CD Projekt erste Fakten zum Spiel: Die Geschichte ist nicht-linear und wird vom Spieler beeinflusst, Charakterklassen können wir individuell anpassen, und den Körper des Helden verbessern wir ähnlich wie in **Deus Ex** durch Implantate.

Fazit: The Witcher im Cyberpunk-Setting? Spannend! Wir wollen ein Zeitmanipulations-Implantat, um schnell bewegte Bilder von Cyberpunk zu sehen.

Entwickler: **Codemasters Racing** Publisher: **Code-masters** Termin: **September 2012** Quicklink: **7919**



F1 2012

Codemasters Racing will mit **F1 2012** den Realismusgrad der Serie noch weiter erhöhen – das Spiel lehnt sich nach Fahreraussagen stark an die Trainingsprogramme an, mit denen sich die Profis für die Rennen fit machen. Bisher ist allerdings bis auf einige Überholversuche und enge Kurven nicht viel vom eigentlichen Spiel gezeigt worden. Codemasters wird erneut versuchen, wie beim Vorgänger die richtige Balance zwischen Simulation und Rennspiel für die Masse zu finden.

Fazit: Der Vorgänger hat es vielen recht gemacht, Formel 1-Profis bemängelten KI-Fehler und andere Ungereimtheiten. Die sollte Codemasters gezielt angehen.

Entwickler: **Relic** Publisher: **THQ Entertainment**
Termin: **1. Quartal 2013** Quicklink: **7920**



Company of Heroes 2

Company of Heroes 2 widmet sich den Schlachten an der Ostfront. Neu sind unter anderem wechselnden Sichtverhältnisse bei schlechtem Wetter. Auf der E3 zeigte Relic zusätzlich in Spielszenen die neue flexible Kamera, die noch intensivere Gefechtserebnisse ermöglichen soll. In einer Cutscene präsentiert das Spiel einen düsteren Aspekt des Krieges: Getreu dem Stalin-Befehl Nr. 227 (»Keinen Schritt zurück«) schießen Rotarmisten auf die eigenen Männer, weil ihnen Feigheit vorgeworfen wird.

Fazit: Eines der besten Echtzeitstrategiespiele wird weiter verbessert und bedient darüber hinaus eine historische Dimension: Hier erwartet uns mit ziemlicher Sicherheit ein großer Titel.

Entwickler: **Capcom** Publisher: **Capcom**
Termin: **4. Quartal 2012** Quicklink: **7752**



Resident Evil 6

Verkommt **Resident Evil 6** zum stumpfen Actionspektakel? Wir sind bisher zwiegespalten. Denn Leon S. Kennedys Stippvisite in einem College setzt auf klassischen Grusel: Dosierte eingesetzte Schockmomente und atmosphärische Lichteffekte sorgen für Spannung und Gänsehaut. Doch in einer anderen Mission müssen wir uns auf dem Dach eines Hochhauses, in der Rolle von Chris Redfield, eines Zombiesturms erwehren. Viel Geballer, von Horror-Feeling keine Spur.

Fazit: Wenn es Capcom schafft, dass sich Hochspannung durch Horroreffekte und Tempowechsel sowie kernige Baller-Action die Waage halten, könnte die Serie neu belebt werden.

Entwickler: **Sony Online** Publisher: **Sony Online**
Termin: **4. Quartal 2012** Quicklink: **7938**



Planetside 2

Im Free2Play-MMO-Shooter **Planetside 2** können bis zu 1.800 Spieler gleichzeitig gegeneinander antreten. Jeder Einzelne kämpft um die Vorherrschaft in einzelnen Sektoren, die jeweils einer von drei Fraktionen zusätzliche Ressourcen verschaffen. Auf der E3 wurden uns die Parteien vorgestellt: Die »Terran Republic« funktioniert als schnelle Stoßtruppe, das »New Conglomerate« setzt auf schwere Waffen, während »Vanu Sovereignty« die Technik-Abteilung bildet.

Fazit: Klingt erst nach einem gratis Online-Battlefield, wird aber wohl ein riesiges Unreal Tournament 3 – spannend! Bleibt abzuwarten, wie sich Planetside 2 gegen Dust 514 oder Warface schlägt.

Entwickler: **Hapti.co** Publisher: **Bigpoint**
Termin: **2012** Quicklink: **7931**



Gameglobe

Das Free2Play-Browserspiel **Gameglobe** lässt seine Spieler abgedrehte Szenarien und Minispiele für die Community erschaffen. Der E3-Trailer zeigt Abenteuer im Stil von **Risen 2** oder **Tomb Raider** – in niedlicher Knuddelgrafik. Außerdem erleben wir den vielfältigen Spieleditor, mit dem die Entwickler in Nullkommanichts ein hübsches Piratennest samt Schiffen, Kanonen und in den Felsen gebauten Häuschen aus dem Boden stampfen. Beeindruckend und deutlich über Browser-Dutzendware.

Fazit: Sollten die Spieler mit gleicher Begeisterung zu Werke gehen wie bei LittleBigPlanet (Playstation 3), erwartet uns durch das Baukastenprinzip eine hohe Langzeitmotivation.

Doom 3: BFG Edition

Mit **Doom 3: BFG Edition** wird ein Klassiker von 2004 überarbeitet. Erste Infos bekamen wir auf der E3: Neben verfeinertem Rendering und verbesserten Lichteffekten soll der Ego-Shooter ein neues Speicherpunktsystem bieten. Zudem verfügt die Neuauflage jetzt über Unterstützung für stereoskopisches 3D und sieben neue Levels. **Doom** und **Doom 2** gibt's gleich noch mit dazu. Ob das hierzulande indizierte Addon auch seinen Weg in deutsche Händlerregale finden wird, ist noch nicht sicher.

Fazit: Wir freuen uns sehr über das Remake, hoffen aber insgeheim weiter auf eine baldige Doom 4-Ankündigung. Ein komplett neues Doom, mit neuer Technik und weniger vorhersehbar, das wär's.

Entwickler: **id Software** Publisher: **Bethesda**
Termin: **3. Quartal 2012** Quicklink: **7939**



Divinity: Original Sin

Larian will das »Rollenspiel« in RPG wiederbeleben. Das drückt sich aus in Iso-Perpektive und rundenbasierten Kämpfen, ausgefeilten Charakteren und hoher Interaktivität mit der Umgebung und NPCs. Wenn wir in **Divinity: Original Sin** beispielsweise einfach so ein fremdes Haus betreten, wird das der Besitzer nicht hinnehmen. Alles was nicht niet- und nagelfest ist, kann benutzt oder kombiniert werden. Außerdem können wir **Divinity: Original Sin** mit bis zu drei Kumpels spielen.

Fazit: Eco Draconis war ein gutes Rollenspiel, doch Original Sin bringt nun genau die Old-School-Ansätze zurück, auf die viele Traditionalisten warten – sehr spannend!

Entwickler: **Larian Studios** Publisher: **Daedalic Entertainment**
Termin: **2013** Quicklink: **7941**



Divinity: Dragon Commander

Divinity: Dragon Commander verknüpft mehrere Spielebenen: Auf der Weltkarte verwalten wir rundenbasiert unsere Truppen, bauen Gebäude und schmieden Allianzen. Im Mutterschiff hingegen sprechen wir mit unseren Generälen und Beratern. Im Kampf steuern wir schließlich einen Drachen, der sich ein Jetpack auf den Rücken geschnallt hat und unter anderem einen Nachbrenner zuschalten kann. Wahlweise lässt sich **Dragon Commander** auch wie ein Echtzeit-Titel spielen.

Fazit: Ein seltsamer, aber auch interessanter Eintopf, den Larian da köchelt. Das Balancing darf allerdings nicht zu kurz kommen, damit alle Spielebenen stimmig ineinander greifen.

Entwickler: **Larian Studios** Publisher: **Daedalic Entertainment**
Termin: **2. Quartal 2013** Quicklink: **7943**



World of Warplanes

Nach **World of Tanks** schickt uns Entwickler Wargaming.net mit **World of Warplanes** vom Boden in die Luft. Die Flugzeugmodelle stammen aus den Jahren 1930 bis 1950 und unterscheiden sich in ihren Aufgaben sowie ihrem Flugverhalten spürbar voneinander. Während etwa die schnellen Jäger versuchen, die schwer gepanzerten Zerstörer abzuschießen, müssen die mit Bomben und Raketen bestückten Schlachtflugzeuge Boden- oder Seeziele zerstören.

Fazit: Nach dem enormen Erfolg von World of Tanks wird auch World of Warplanes zahlreiche Spieler anlocken, zumal das Teamkampf-Prinzip auch hier bestens funktionieren dürfte.

Entwickler: **Persha Studio** Publisher: **Wargaming.net**
Termin: **2013** Quicklink: **7542**



Sleeping Dogs

Wer genug davon hat, sich in amerikanischen Städten mit Gangstern zu kloppen, bekommt in **Sleeping Dogs** die Möglichkeit, als Undercover-Agent in Hongkong aufzuräumen. Dabei wollen die Entwickler den Schwerpunkt auf eine düstere Verbrechergeschichte legen, die nicht mit Gewalt und Folterszenen geizt. Neben Kämpfen, in denen Kampfkünste und Schusswaffen zum Einsatz kommen, bietet **Sleeping Dogs** auch ein frei begehbare Hongkong sowie Nebenaufgaben wie illegale Autorennen – im Gegensatz zum großen Konkurrenten **GTA** sogar mit realistischer Fahrphysik.

Fazit: Sleeping Dogs ist brutal, laut, schnell und bunt. Einer der Geheimtipps der Messe.

Entwickler: **United Front** Publisher: **Square Enix**
Termin: **17. August 2013** Quicklink: **7836**



The Cave

Entwickler-Legende Ron Gilbert (Monkey Island) präsentiert mit **The Cave** einen Mix aus 2D-Jump&Run und Adventure, in dem wir uns aufmachen, eine geheimnisvolle, sprechende Höhle zu erkunden. Zu Spielbeginn wählen wir dafür drei von sieben Figuren aus, die sich, ebenso wie die Rätsel, sehr abwechslungsreich präsentieren. Sehr schön: Um wirklich alle Ecken der Höhle zu sehen, muss man den Titel mehrmals durchspielen, da jeder Charakter unterschiedliche Bereiche besuchen kann.

Fazit: Schon jetzt sind wir von dem albernem bis abgefahrenen Rätseldesign, dem Koop-Modus und dem Gilbert-typischen Humor begeistert. Das wird zur Abwechslung mal was ganz anderes, schön.

Entwickler: **Double Fine Productions** Publisher: **Sega**
Termin: **1. Quartal 2013** Quicklink: **7921**



Sacrilegium

Topware hat uns auf der E3 das neueste Werk des **Two Worlds**-Entwicklers Reality Pump gezeigt – und siehe da, es ist keine Fortsetzung! Im Action-Adventure **Sacrilegium** übernehmen wir die Rolle der abenteuerlustigen Alex. Die kampfssportproben 20-jährige bekommt es mit allerlei Dämonen, Vampiren und Monstern zu tun. Verklöppt werden die Gegner in allen Ecken der Welt, egal ob Europa oder Amerika. Um die Dämonenhatz grafisch ansprechend zu präsentieren, nutzt **Sacrilegium** eine aufgebohrte Version der GRACE 2-Engine, die bereits in **Two Worlds 2** Verwendung fand.

Fazit: Die gezeigten Bilder wirken sehr stimmig, die Atmosphäre auch, wir bleiben dran.

Entwickler: **Reality Pump** Publisher: **Topware Interactive**
Termin: **2013** Quicklink: **7940**



Entwickler: **Paramount Games** Publisher: **Namco Bandai** Termin: **1. Quartal 2013** Quicklink: **7937**



Star Trek: The Game

Star Trek: The Game spinnt die Geschichte des letzten Kinofilms weiter. Im Koop-Modus schlüpfen wir in die Uniformen von Kirk und Spock, die einem Angriff auf die neue Heimat der Vulkanier nachgehen und dabei attackiert werden. Spielerisch macht der Titel dabei keine großen Sprünge: Wir schießen aus der Deckung, scannen irgendwas, schießen wieder aus der Deckung, und zum Schluss fordert Kirk einen Luftschlag der Enterprise an – nett inszeniert, aber spielerisch nichts Besonderes.

Fazit: Knalliges, hübsch designtes aber oberflächlich wirkendes Star Trek-Actionspiel, das vom Koop-Modus und vom Setting leben dürfte. Die Lizenz hätte aber mehr hergegeben.

Entwickler: **Cryptic** Publisher: **Perfect World** Termin: **4. Quartal 2012** Quicklink: **7922**



Dungeons & Dragons: Neverwinter

Entwickler Cryptic setzt in seinem Free2Play-Rollenspiel **Neverwinter** auf die Kreativität der Spieler. Ein Editor erlaubt es, eigene Dungeons und Quests zu basteln, die sich zusammen mit den vorgegebenen Gewölben in die Spielwelt einfügen. Um Schummelleien zu unterbinden, wird das Spiel jedoch prüfen, ob die Belohnungen und Erfahrungspunkte fair ausgegeben werden. Zusätzlich sollen die Spieler jedes Abenteuer bewerten können.

Fazit: Für stetigen Level-Nachschub braucht **Neverwinter** ausreichende Spielerzahlen. Vielleicht weckt ja das direkte Action-Kampfsystem das Interesse der iconklick-überdrüssigen MMO-Fans.

Entwickler: **Petroglyph** Publisher: **Trion Worlds** Termin: **2012** Quicklink: **7685**



End of Nations

Der Name trifft den Nagel auf den Kopf: Im Free2Play-Echtzeit-Strategiespiel **End of Nations** hat eine Militärregierung das Sagen über den ganzen Planeten. Den ganzen? Nein, zwei setzen sich zur Wehr, die Liberation Front und die Shadow Revolution. So treten die Generäle entweder im Team gegen die Militärs oder in PvP-Schlachten mit bis zu 52 Spielern an. Eine Weltkarte verzeichnet dabei alle Siege und Niederlagen, sodass ganze Kontinente immer wieder den Besitzer wechseln.

Fazit: Die PvP-Großschlachten wirken faszinierend – aber auch chaotisch und untaktisch. Alles eine Frage der Balance. Und dafür bleibt nicht sehr viel Zeit, schließlich soll der Titel noch 2012 kommen.

Entwickler: **Hidden Path Entertainment** Publisher: **Valve** Termin: **21. August 2012** Quicklink: **7556**



Counter-Strike: Global Offensive

Von **Counter-Strike: Global Offensive** gab es auf der E3 lediglich Altbekanntes zu sehen. Klar: Der Online-Shooter bietet ein rangbasiertes Matchmaking-System und überarbeitete Grafik, trotzdem stellen wir uns immer noch die Frage, wer **CS: GO** eigentlich spielen soll. Für Fans von **Counter-Strike 1.6** oder **Source** bietet das Spiel einfach zu wenig Neues. Die bisherigen Änderungen sind so geringfügig, dass sie kaum auffallen. Im schlimmsten Fall, wie beispielsweise bei der ungewohnt großen Streuung der Sturmgewehre, sind sie zudem ärgerlich.

Fazit: So lange Valve nicht ordentlich nachbessert, bleiben wir skeptisch.

Entwickler: **Ninja Theory** Publisher: **Capcom** Termin: **2013** Quicklink: **7936**



DmC

Dante als Emo? Geht ja gar nicht! Fans der **Devil May Cry**-Reihe waren entsetzt, als Ninja Theory ihre Version des Hauptdarstellers aus **DmC** vorstellten. Mittlerweile hat sich der Tumult etwas gelegt, was vor allem daran liegt, dass die Entwickler an alte Stärken wie das pfeilschnelle und trotzdem komplexe Kampfsystem sowie die stilvolle Inszenierung anknüpfen. Auf der E3 konnten wir selbst Hand anlegen und mussten feststellen, dass der Titel definitiv das Potenzial besitzt, ein richtig gutes Actionspiel mit enorm flüssigen Spielabläufen zu werden.

Fazit: Freunde des stillvollen Monsterschnitzens dürfen gespannt sein.

Entwickler: **Fat Shark** Publisher: **Paradox Interactive** Termin: **3. Quartal 2012** Quicklink: **7841**



War of the Roses

In Fat Sharks Online-Actionspiel **War of the Roses** kämpfen zwei Häuser um die englische Krone. Auf der E3 haben die Entwickler die Schlacht um eine Burg und ein lauschiges Dorf präsentiert: Reiter stürmen durch die Mauerbreschen, dick gepanzerte Infanterie sichert die Wälle. Glänzende Rüstungen oder Schlachtrösser können mit Erfahrungspunkten freigeschaltet werden, die man in den Schlachten sammelt. Nicht erst seit **Diablo** wissen wir, wie motivierend Item-Sammelei sein kann.

Fazit: Mit seinen Burgeroberungen und dem dynamischen Mittelalterkampf könnte **War of the Roses** eine gelungene Mischung aus **Battlefield** und **Mount & Blade** werden.

Entwickler: **Crytek** Publisher: **Crytek** Termin: **2012** Quicklink: **7231**



Warface

Die **Crysis**-Macher feilen derzeit am Free2Play-Shooter **Warface**. Zwei Mannschaften stehen vier Klassen (Sniper, Assault, Engineer, Medic) mit allerhand Kriegsgerät zur Verfügung. Durch die CryEngine 3 hebt sich der Taktik-Shooter vor allem grafisch von der Free2Play-Konkurrenz ab. Neben den gezeigten PvP-Gefechten bietet das Spiel, das sich seit März im geschlossenen Betatest befindet, auch Koop-Einsätze gegen die KI. In Russland läuft **Warface** bereits und erfreut sich großer Beliebtheit, bis Anfang Mai hatten sich schon über eine Million Spieler angemeldet.

Fazit: Der Klassenkampf macht einen interessanten Eindruck, zumal Reinschnuppern nichts kostet.

Entwickler: **Spark Unlimited** Publisher: **Capcom**
Termin: **1. Quartal 2013** Quicklink: **7923**



Lost Planet 3

In **Lost Planet 3** erleben wir die Vorgeschichte der ersten beiden Teile. In der Rolle von Jim Peyton gilt es, den Planeten via Thermalstationen bewohnbar zu machen. Dabei stellen sich uns allerdings riesige Eismonster, so genannte Akriden, in den Weg. In der E3 Präsentation tritt Peyton den Monstren zu Fuß und im Cockpit eines zweibeinigen Mechs entgegen. Der Titel bietet Dead Space-ähnliche Gruselpassagen, leidet aber auch immer wieder unter sich wiederholenden Quick-Time-Sequenzen.

Fazit: Auch wenn der Entwickler Spark Unlimited bislang hauptsächlich Murks (Turning Point!) abgeliefert hat, macht Lost Planet 3 bislang einen ordentlichen Eindruck.

Entwickler: **Trion Worlds** Publisher: **Trion Worlds**
Termin: **April 2013** Quicklink: **7899**



Defiance

Das MMO **Defiance** spielt auf der von Aliens verseuchten Erde und wird bis zu einem gewissen Grad mit der gleichnamigen TV-Serie des US-Senders Syfy verknüpft. Natürlich kann sich eine vorab produzierte Fernsehstaffel nicht am aktuellen Spielgeschehen orientieren. Stattdessen gibt's geplante Ereignisse wie den Auftritt eines Serien-Helden. Spielerisch soll sich **Defiance** wie ein Shooter anfühlen, die Steuerung fühlt sich genretypisch an. Zudem gibt's (teils bewaffnete) Fahrzeuge.

Fazit: Ambitioniertes Konzept, allerdings sollte sowohl die Qualität der Serie als auch die des Spiels stimmen. Zur Not täte es auch »nur« ein gutes Spiel, doch dann wäre das Konzept beim Teufel.

Entwickler: **FromSoftware** Publisher: **Namco Bandai**
Termin: **24. August 2012** Quicklink: **7868**

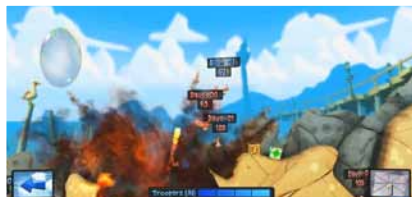


Dark Souls

Mit **Dark Souls** findet eines der schwersten Konsolen-Actionspiele des Jahres 2011 seinen längst überfälligen Weg auf den PC, inklusive neuer Inhalte. Leider hatte der Titel auf der E3 mit Performance-Problemen zu kämpfen. FromSoftware gab bekannt, dass die geringe Erfahrung im Umgang mit dem PC dazu geführt habe. Die Probleme sollen allerdings nicht behoben werden, da man die PC-Version so schnell wie möglich fertig bekommen und sich auf neue Inhalte konzentrieren möchte. Wir sind alles andere als begeistert, zumal das Spiel über Hit-Potenzial verfügt.

Fazit: Behebt die verdammt Performance-Probleme!

Entwickler: **Team 17** Publisher: –
Termin: **September 2012** Quicklink: **7897**



Worms Revolution

Bevor die Revolution ihre Kinder frisst, bringt sie frischen Wind – unter Umständen mit dem Fallbeil. **Worms Revolution** besinnt sich radikal auf die Wurzeln der Serie zurück. So beschießen sich die kampfproben Würmchen wieder in 2D mit Raketen, Gewehren und anderen hanebüchenen Waffen. Außerdem sollen die Physik und herumliegende Spezialgegenstände das Spiel um noch mehr Möglichkeiten erweitern, und die Würmer werden künftig in Klassen à la »Aufklärer« und »Wissenschaftler« unterteilt – mit jeweils anderen Fähigkeiten.

Fazit: Mehr taktischer Tiefgang statt 3D-Chaos – gut so!

Entwickler: **Eurocom** Publisher: **Activision**
Termin: **3. Quartal 2012** Quicklink: **7942**



007 Legends

Zum 50. Jubiläum der Agenten-Reihe veröffentlicht Eurocom mit **007 Legends** einen Ego-Shooter der gleich auf sechs **Bond**-Filmen basiert. Auf der E3 wurden zwei der Streifen verraten: In »Moonraker« ballern wir uns unter anderem durch das Geheimversteck von Hugo Drax, legen uns mit dem »Beißer« an und betreten eine Raumstation. Beim zweiten Titel handelt es sich um den neuesten **Bond**-Streifen. Da das Spiel vor Filmstart erscheint, wird »Skyfall« als kostenloser DLC nachgereicht.

Fazit: Wirklich beeindruckend war das Gezeigte zwar bisher nicht, bietet aber zumindest solide Action-Kost mit 007-Atmosphäre-Bonus. Wir sind auf die vier restlichen Titel gespannt.

Entwickler: **Traveller's Tales** Publisher: **Warner Bros.**
Termin: **4. Quartal 2012** Quicklink: **7924**



Lego Herr der Ringe

Die Lego-Filmumsetzungen verkaufen sich wie geschnittenes Brot. Kein Wunder: Hier ein Rätselchen lösen, da ein paar Klotzgegner in die Einzelteile zerlegen, das Ganze zu zweit im Koop-Modus – simpel, aber unterhaltsam. **Lego Herr der Ringe** zeigte sich auf der Messe in Los Angeles traditionell, allerdings angereichert um ein paar Neuerungen. Denn im Koop-Modus sollen die beiden Spieler nun auch mal getrennt voneinander an unterschiedlichen Schauplätzen kämpfen. Erstmals wird die originale Tonspur aus den Filmen benutzt, was den Dialogen einen ordentlich Atmosphäre-Kick gibt.

Fazit: Lego geht immer, zumal auch diesmal der Slapstick nicht zu kurz kommt.

Entwickler: **Stage 2 Studios** Publisher: –
Termin: **4. Quartal 2012** Quicklink: **7926**



Lifeless Planet

Über die Crowdfunding-Plattform Kickstarter konnten schon einige Projekte ins Leben gerufen werden, die für Indie-Entwickler finanziell normalerweise nicht zu stemmen wären. So auch **Lifeless Planet** von den Stage 2 Studios. Das Spiel erzählt die Geschichte eines Astronauten, der während einer Expedition auf einem fernen Planeten ein verlassenes, russisches Labor entdeckt. Die Annahme, es handle sich bei seiner Mission um einen Scherz, stellt sich schnell als Irrtum heraus, als er auf eine junge, mysteriöse Frau trifft. Die Pre-Alpha-Aufnahmen wirken bereits sehr atmosphärisch.

Fazit: Ein mehr als ungewöhnliches Spiel, wir behalten den Titel in jedem Fall im Auge.

Die E3-Drückeberger

Neben einer neuen Half-Life-Episode und der nächsten Total-War-Fortsetzung haben wir auf der E3 vor allem diese fünf Spiele vermisst. Von Maximilian Gerke und Michael Graf



Bioshock Infinite erbt den typischen Bioshock-Grafikstil.

Bioshock Infinite

Entwickler: **Irrational Games** Publisher: **2k Games**
Termin: **26. Februar 2013** Quicklink: **6999**

Letztes Jahr haben wir **Bioshock Infinite** zu einem unserer E3-Favoriten erklärt. Denn Irrational Games' neuester Streich soll die Faszination der Unterwasserstadt Rapture aus **Bioshock** in die luftigen Höhen der Himmelsmetropole Columbia transportieren. Dort machen uns, dem Privatdetektiv Booker DeWitt, unter anderem deformierte Menschen Schwierigkeiten, etwa die »Boys of Silence« (blind, aber hellhörig). Der Clou: Booker kämpft nicht alleine, sondern versucht, die junge Elizabeth zu retten, deren übernatürliche Kräfte sich gut mit DeWitts Waffen und plasmid-ähnlichen Spezialtalenten kombinieren lassen. In der realen Welt blieb der Entwickler derweil auf dem Boden der Tatsachen, sagte seinen Messebesuch ab und verschob die Veröffentlichung auf Februar 2013.

GTA 5

Entwickler: **Rockstar** Publisher: **2k Games**
Termin: **2013** Quicklink: **7644**

Mit großem Tamtam enthüllte Rockstar im vergangenen Herbst mit **GTA 5** den nächsten Teil der Open-World-Mammutserie. Zu sehen gab's bislang jedoch nur einen Teaser-Trailer, aus dem sich ein paar Infos destillieren ließen. So kehren wir nach Los Santos zurück, dem Los-Angeles-Verschnitt, den wir bereits in **GTA: San Andreas** unsicher machten. Wahrscheinlich ist, dass wir auch die Umgebung erkunden können, denn im Trailer sind auch Szenen aus dem Hollywood-Äquivalent »Vinewood« sowie möglicherweise aus der **GTA**-Version des Yosemite-Nationalparks zu erkennen. Mehr ist noch nicht bekannt, auf der E3 hatte Rockstar keinen Stand und veröffentlichte nicht einmal erste Bilder. Zugleich besagen Gerüchte, dass **GTA 5** noch dieses Jahr erscheint. Halten wir für unwahrscheinlich.



In **GTA 5** geht's zurück nach Los Santos, bekannt aus **GTA: San Andreas**.



Die Frostbite-2-Engine sorgt in **C&C Generäle 2** für zerbröselnde Bauten.

C&C: Generals 2

Entwickler: **Bioware Victory** Publisher: **EA**
Termin: **2013** Quicklink: **7695**

Seit der Ankündigung kurz vor Weihnachten 2011 herrscht absolute Funkstille: Wenn es um **Command & Conquer: Generals 2** geht, hüllt sich Electronic Arts in merkwürdiges Schweigen. Auch auf der E3 ließ sich das Echtzeitstrategie-Spiel nicht blicken. Bislang wissen wir nur, dass das Entwicklerstudio Bioware Victory auf die **Battlefield 3**-Engine Frostbite 2 setzt und damit zerstörbare Umgebungen eine wichtige Rolle spielen werden. Die Schlachten sollen einen hohen Kawumm-Faktor entfalten und wahrscheinlich auch die serientypischen Superwaffen bieten. Angekündigt war **C&C: Generals 2** für 2013, angesichts der mauen Informationslage und Abwesenheit bei der Messe in Los Angeles vermuten wir jedoch, dass es frühestens Ende nächsten Jahres erscheinen wird.

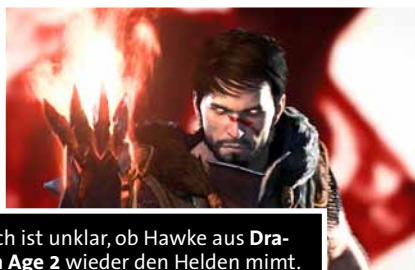
Thief 4

Entwickler: **Eidos Montreal** Publisher: **Square Enix**
Termin: **2013** Quicklink: **7679**

Als Urvater der Schleich-Shooter hat die **Thief**-Reihe (in Deutschland auch als **Dark Project** bekannt) Kultstatus erlangt. Mit Eidos Montreal wagt sich nun ein junges, aber mit **Deus Ex: Human Revolution** bereits erfolgreiches Entwicklerstudio an die Fortsetzung. Gespannt erwarten die Fans jede Neuigkeit zu **Thief 4** – doch außer der Ankündigung gab's bislang so gut wie nichts zu hören. Wie der Serienheld Garrett bleibt **Thief 4** im Dunkeln und lässt uns nur erahnen, in welche Richtung sich die Marke entwickeln soll. Immerhin wurde die Unreal Engine 3 als Grafikmotor bestätigt, Gerüchten zufolge soll's zudem einen Multiplayer-Modus geben. Da **Thief 4** auf der E3 nicht gezeigt wurde, hoffen wir nun auf einen Auftritt im Rahmen der Gamescom im August. Und auf einen Release 2013.



Bis auf das Logo gibt es von **Thief 4** noch kein offizielles Bildmaterial.



Noch ist unklar, ob Hawke aus **Dragon Age 2** wieder den Helden mimt.

Dragon Age 3

Entwickler: **Bioware** Publisher: **Electronic Arts**
Termin: **2013** Quicklink: **7568**

Dass Bioware derzeit an der Rollenspiel-Fortsetzung arbeitet, gilt als sicher – erst jüngst baten die Entwickler ihre Fans um Feedback, wie sich **Dragon Age** weiterentwickeln soll. Kein Wunder, schließlich schlugen Bioware zuletzt sowohl bei **Dragon Age 2** (Die Vereinfachung!) als auch bei **Mass Effect 3** (Das Ende!) heftige Unmutswellen entgegen. Das wird auch der Grund dafür sein, dass die Entwickler **Dragon Age 3** noch nicht enthüllt haben, sie feilen noch am Konzept. Entsprechend wenige Infos sind bislang bekannt. Als Schauplatz hält wohl das an Frankreich angelehnte Land Orlais her, zudem soll sich die Party umfassender ausrüsten lassen als in **Dragon Age 2**. Laut dem Studioboss Ray Muzyka will sich Bioware zudem von **Skyrim** inspirieren lassen. Was das bedeutet, ließ er offen.