



# Die wichtigsten Spiele der E3 2013

Die E3 2013 hat die Branche ein ganzes Stück vorwärts gebracht. Und das nicht nur dank »Sony vs. Microsoft«, sondern auch mit VR und vielversprechenden Spielen.

Von Michael Graf, Petra Schmitz, Florian Heider, Benjamin Schäfer, Johannes Rohe und Maurice Weber



## Es geht vorwärts!

**Michael Graf**  
Mitglied der Chefredaktion  
micha@gamestar.de

Mein absolutes Messe-Highlight war kein Spiel, sondern ein Stück Hardware – der HD-Prototyp der Virtual-Reality-Brille Oculus Rift (siehe VR-Report im Magazinteil). Während etwa die Xbox One und die Playstation 4 trotz Multimedia- und Technik-Schnickschnack doch altmodische Fernseher-Konsolen bleiben, fühlt sich VR tatsächlich an wie die Zukunft der Spiele.

Insbesondere von Electronic Arts hatte ich mir dieses Jahr mehr erhofft. Titanfall wirkt wie ein weiterer überflüssiger Online-Shooter, von Dragon Age 3 und Star Wars: Battlefront gab's nur Teaser-Filmchen zu sehen. Nichts im EA-Lineup hat mich wirklich vom Hocker gehauen. Da muss EA in den nächsten Monaten dringend nachlegen, Ubisoft etwa hat mit seinen Neuankündigungen einen besseren Eindruck hinterlassen. Gleiches gilt für Activision mit dem – bislang leider konsolenexklusiven – Online-Shooter Destiny, der mit

seinem Mix aus Alien-Mystery, Rollenspiel-Schießereien und freier Sonnensystem-Erkundung genau meinen Nerv trifft.

Ja, es war eine großartige E3, die Zeichen gesetzt hat für die kommenden Jahre. Virtual-Reality, Second-Screen (die Kombination aus Spiel und Tablet-App), Streaming sowie Cloud-Berechnung können unser bisheriges Verständnis von Spielen grundlegend verändern. Wobei man zumindest den Cloud-Aspekt nicht uneingeschränkt jubeln muss. Denn es klingt zwar cool, dass der Xbox-One-exklusive Rennschönling Forza 5 seine KI-Gegner direkt im Internet aus den Aktionen echter Spieler berechnet, Server-Stabilität (Hallo, SimCity!) und Datenschutz bleiben aber die großen Sorgenkinder des Spielelement-Outsourcings. Sei's drum, nach der festgefahrenen Vorjahres-Show hat die diesjährige E3 endlich wieder den Blick nach vorne gewagt. Und genau dafür ist so eine Fachmesse ja da.

## Ausführliche Previews

Fünf der interessantesten Spiele der E3 2013 haben wir uns rausgepickt, um darüber jeweils eine größere Vorschau zu schreiben. Dabei besonders beachtenswert: Wie groß **The Witcher 3** werden soll und wie altbacken das neue **Call of Duty**-Spiel wirkt. Trotz Hund.

**Total War: Rome 2** Seite 44



**Call of Duty: Ghosts** Seite 48



**Battlefield 4** Seite 38



**The Witcher 3: Wild Hunt** Seite 12



**Dragon Age 3: Inquisition** Seite 20



## Titanfall

Auch wenn vieles in **Titanfall** an die Mehrspieler-Partien von **Call of Duty** erinnert (**Titanfall** ist der Erstling vom Entwicklerteam Respawn, das von den ehemaligen Infinity-Ward-Bossen Vince Zampella und Jason West gegründet wurde), so bietet der Multiplayer-Shooter doch genug Neuerungen, um nicht wie ein Abklatsch zu erscheinen: wieselflinke Mechs, Fußsoldaten mit einem Bewegungsrepertoire, das an **Crysis 3**, **Brink** und **Mirror's Edge** erinnert, und ein das alles unterstützendes Kartendesign. Die Mechs beziehungsweise Titanen stehen uns nicht permanent zur Verfügung, sie müssen erst gebaut werden, während wir uns auf dem Schlachtfeld befinden. In einem Mech sind wir aber auch nicht unverwundbar. Ein Angriff auf die Steuerungseinheit (feindlicher Soldat springt auf Mech und bratz mit dem Sturmgewehr in die Elektronik) bringt auch die Stahlkolosse zu Fall.

**Fazit: Titanfall wirkt wie »einfach zu spielen, schwierig zu meistern« und dürfte Fans von Battlefield 2141 und dessen Titan-Modus(!) sowie von Call of Duty gleichermaßen ansprechen.**

Entwickler: **Respawn** Publisher: **Electronic Arts**  
Termin: **1. Quartal 2014** Quicklink: **8367**



## Watch Dogs

Auf der E3 wurde erstmalig ein neuer Charakter des Open-World-Actionspiels **Watch Dogs** vorgestellt. T-Bone heißt der Mann, und er ist nicht nur ein Freund von Aiden Pearce, sondern benötigt auch dessen Hilfe. Der hackende Hauptdarsteller soll T-Bone helfen, aus einem schwer bewachten Hochhaus zu entkommen. Natürlich geschieht das auf typische **Watch Dogs**-Art. Soll heißen: Aiden loggt sich ins Sicherheitssystem des Gebäudes, springt zwischen Kameras hin und her und findet so den besten Weg, um T-Bone die gefahrlose Flucht zu ermöglichen. Als wäre das nicht genug, legt Aiden kurz darauf einen ganzen Stadtteil lahm, um der mittlerweile alarmierten Polizei zu entkommen. Wie viel Möglichkeiten uns aber am Ende zur Verfügung stehen und ob sich die Aktionen zu schnell wiederholen, können wir bisher noch nicht einschätzen.

**Fazit: Watch Dogs steht und fällt mit der Vielfalt seiner Optionen. Wenn uns der Titel genügend kreativen Freiraum bietet, wird das Spiel eine handfeste Neuzeit-Alternative zu Assassin's Creed.**

Entwickler: **Ubisoft Montreal** Publisher: **Ubisoft**  
Termin: **21.11.2013** Quicklink: **7911**



## Assassin's Creed 4

In **Assassin's Creed 4: Black Flag** übernehmen wir die Rolle von Edward Kenway. Der von Assasinen trainierte Pirat ist nicht nur der Großvater von Connor Kenway (**Assassin's Creed 3**), sein Enkel und er teilen auch ein gemeinsames Hobby: Schifffahrt. Die Seeschlachten in der Karibik werden allerdings einen deutlich größeren Teil des Action-Adventures als noch in Teil drei einnehmen. Wie wir auf der E3 feststellen konnten, findet der Übergang zwischen Insel-Parkour und Kämpfen auf hoher See diesmal ohne Unterbrechungen statt. Soll heißen: Edward schwingt sich durch ein Piratenlager, erreicht sein Schiff, bombardiert eine angreifende Fregatte und setzt zum Entern an – und das alles ohne Ladebildschirm oder Zwischensequenz. Sehr beeindruckend. Bleibt zu hoffen, dass die Kämpfe anspruchsvoller geraten und Feinde sich nicht nur nacheinander Backpfeifen abholen.

**Fazit: Taucheinlagen, Südsee-Flair und Land-See-Kämpfe ohne Unterbrechungen. Black Flag gefällt uns bisher sehr gut. Ein fordernderes Kampfsystem als das der Vorgänger darf's trotzdem sein.**

Entwickler: **Ubisoft Montreal** Publisher: **Ubisoft**  
Termin: **31.10.2013** Quicklink: **8251**



## Murdered: Soul Suspect

Unseren eigenen Mord aufklären? Als Geist? **Murdered: Soul Suspect** heißt das vielversprechende Spiel von Airtight Games und verlangt von uns, dass wir mit Köpfchen an die Sache gehen. Ähnlich wie in **L.A. Noire** finden wir Hinweise, belauschen Gespräche und kombinieren unser Wissen, um Fälle zu lösen. In der »Dusk« genannten Zwischenwelt treffen wir auf Dämonen und andere Tote, die eine Geschichte zu erzählen haben oder unsere Hilfe benötigen. Anders als in **L.A. Noire** wird es in **Murdered** keine Schießereien geben. Gegnern begegnen wir am besten also nicht mit Blei, sondern mit einer ausgefeilten Strategie. Die Rätsel gestalten sich aber aus zwei Gründen problematisch: Erstens sind wir tot, können somit nicht direkt mit der Welt interagieren und zweitens sind die Kombinationsspiele noch nicht so ausgereift, dass wir sie immer logisch lösen können.

**Fazit: Wenn die Logik-Aussetzer der Kombinationsrätsel noch ausgemerzt werden und die offene Spielwelt nicht leblos wird, wird Murdered ein L.A.Noire ohne Kompromisse – und ohne Schießereien.**

Entwickler: **Airtight Games** Publisher: **Square Enix**  
Termin: **2014** Quicklink: **8238**



## The Evil Within

Auf der E3 waren erste Spielszenen aus **The Evil Within** zu sehen, dem kommenden Survival-Horror-Spiel von Altmeister Shinji Mikami (**Resident Evil**). Anders als die letzten **Resident Evil**-Spiele, in denen es mehr um waffenstarrende Action geht, soll **The Evil Within** sich wieder an den Wurzeln des Genres orientieren: dauernde Gefahr, wenig Waffen, wenig (zu wenig) Munition – wie Pete Hines, Vize-Präsident von Publisher Bethesda auf der Messe betonte. Das gezeigte Bildmaterial unterstützt seine Aussage. Statt dass sich der Held Sebastian in einem Irrenhaus mit einem Menschenmetzger im offenen Zweikampf anlegt, muss er ungesehen aus dessen Schlachthaus entkommen. Klappert das nicht, gibt's ein unvermeidliches Kettensägen-Massaker. **The Evil Within** läuft auf der id-Tech-5-Engine und soll irgendwann 2014 für die Next-Gen-Konsolen und den PC erscheinen.

**Fazit: Waschechte Gruselspiele sind spätestens seit Slender und Co. wieder in. The Evil Within könnte also genau den Nerv der Zeit treffen und diese Lücke bei den »großen« Spielen schließen.**

Entwickler: **Tango** Publisher: **Bethesda**  
Termin: **2014** Quicklink: **8330**



Entwickler: **Warner Bros. Montreal** Publisher: **Warner Bros.** Termin: **25.10.2013** Quicklink: **8288**



## Batman: Arkham Origins

Warner Bros. Montreal hat es nicht leicht. Mit dem Prequel **Batman: Arkham Origins** treten sie in die Fußstapfen von Rocksteady, die die beiden Vorgänger entwickelt haben. Im winterlichen Gotham City treffen wir auf zahlreiche Schurken, die vom Mafiaboss Black Mask engagiert wurden, um uns ein Fledermausohr kürzer zu machen. Der grundsätzlichen Spielmechanik soll lediglich Feinschliff verpasst werden. Im Detektiv-Modus können wir nun zum Beispiel Mordfälle rekonstruieren, um den Täter zu finden. Ob solche Kleinigkeiten genügen, um den brillanten Vorgängern das Wasser zu reichen, bleibt abzuwarten. Auf der E3 konnten wir übrigens einen ersten Blick auf die neu designten Bösewichte werfen. Die auffälligste Änderung betrifft allerdings den Joker. Der böse Clown wird in der englischen Version nicht mehr von Mark Hamill vertont. Buh!

**Fazit: Bisher wirkt Arkham Origins wie ein Aufguss der ersten beiden Teile – ohne nennenswerte Neuerungen. Hoffentlich hat Warner Bros. Montreal noch ein paar kreative Ideen auf Lager.**

Entwickler: **Eidos Montréal** Publisher: **Square Enix** Termin: **2014** Quicklink: **8370**



## Thief

Ein Neustart alter Serien birgt immer die Gefahr, dass man Fans vergrätzt. Dieses Schicksal dürfte auch **Thief** ereilen, denn spätestens nach der E3 wissen nun alle, dass aus Meisterdieb Garrett ein Action-Schleich-Hybrid geworden ist, der so schnell von Schatten zu Schatten huschen kann, dass man es selbst als Spieler kaum wahrnimmt. Trotzdem steckt noch immer viel **Dark Project** in **Thief**: Wasser- und Seilpeile, der Light-Meter, Diebereien. Nur eben mit einem flotteren, einem massenkompatibleren Unterbau. Wir machen Square Enix und Eidos Montréal keinen Vorwurf, dass sie mehr Menschen erreichen wollen, sind aber trotzdem aktuell auf irrationale Fanboy-Art ein wenig angesäuert, dass es überhaupt Action in **Thief** gibt – auch wenn wir diesen Aspekt nach Aussagen der Entwickler komplett ignorieren und als ausgewiesener Leisetreter spielen können.

**Fazit: Serienfans dürften einige der Neuerungen gar nicht schmecken. Im Test muss sich herausstellen, ob das Versprechen, Thief auf traditionelle Weise spielen zu können, auch zutrifft.**

Entwickler: **Dice** Publisher: **Electronic Arts** Termin: **2014** Quicklink: **8366**



## Mirror's Edge 2

Erstaunlich, welch Jubel die Ankündigung von **Mirror's Edge 2** hervorrief, verkaufte sich der erste Teil doch vergleichsweise schleppend. Zumindest zu Beginn. Inzwischen gilt der Titel als eine Art Kultspiel, allein wegen seiner Andersartigkeit. Zu Recht übrigens! Auch in **Mirror's Edge 2** wird wieder die Parkour-Dame Faith durch eine stilistisch überragend entworfene Stadt turnen, indem sie Wände hoch läuft, über Hindernisse hüpfet und Gegner mit akrobatischen Einlagen flachlegt. Allerdings soll die Stadt nun als Open-World-Spielplatz angelegt werden. Hui, knifflig für die Leveldesigner, die uns jetzt überall und nicht nur auf festen Routen allerlei Turnmöglichkeiten bieten müssen. Apropos Gegner: In einem ersten Trailer gab's ein erhöhtes Aufkommen von Fiesewichtern. Das macht uns aktuell ein wenig Sorgen, nervten doch gerade die vielen Gegner im ersten Teil.

**Fazit: Wenn Dice beim Leveldesign und bei der Story nicht patzt, dann könnte Mirror's Edge 2 schwindelerregende Wertungshöhen erkraxeln. Wir drücken Faith, aber vor allem uns die Daumen.**

Entwickler: **Ubisoft Montreal** Publisher: **Ubisoft** Termin: **22.8.2013** Quicklink: **7916**



## Splinter Cell: Blacklist

Im Gegensatz zur letztjährigen E3-Version schlägt **Splinter Cell: Blacklist** in diesem Jahr deutlich leisere Töne an. Wie es scheint, werden die Ballereinlagen nicht spielbestimmend, vielmehr dürfen wir unsere Vorgehensweise selbst wählen. Egal ob als lautloser Pazifist, schleicher Killer oder Kampfmaschine, am Ende werden wir mitbarer Münze entlohnt. Für das Geld kaufen wir uns zum Beispiel die Mark-2-Brille, mit der wir die Schrittmuster von Gegnern erkennen können. Solche Gadgets können wir gut gebrauchen, denn die Gegner-KI scheint diesmal deutlich besser zu funktionieren als noch in **Conviction**. Junge Aufständische lassen sich durch schallgedämpfte Schüsse schnell nervös machen, wohingegen Söldner bei abgestelltem Strom einfach die Maglites ihrer Sturmgewehre anschmeißen und sich gegenseitig Deckung geben.

**Fazit: Entscheidungsfreiheit? Immer her damit! Wir hoffen nur, dass die angekündigten KI-Verbesserungen auch tatsächlich funktionieren – Schleichen macht sonst keinen Spaß.**

Entwickler: **FromSoftware** Publisher: **Namco Bandai** Termin: **März 2014** Quicklink: **8175**



## Dark Souls 2

Auf der E3 wurde unser Eindruck bestätigt: Das Action-Rollenspiel **Dark Souls 2** setzt auch diesmal wieder auf knüppelharte Kämpfe, die ohne Taktik zum sofortigen Tod führen. Grafisch hat sich im Vergleich zum Vorgänger wenig getan, stimmig wirkt das Ganze aber trotzdem. Glücklicherweise dient der PC diesmal als Hauptplattform. Auf maximal 30 Bilder pro Sekunde und altertümliche Auflösungen wird somit hoffentlich verzichtet. Die bisher gezeigten Katakomben und Burgruinen könnten allerdings direkt aus **Dark Souls** stammen. Das muss aber nichts Schlechtes bedeuten, sofern es FromSoftware gelingt, das für die Spiele-Reihe typische Gefühl der Einsamkeit und Isolation einzufangen. Über die Story ist nur Folgendes bekannt: Ein Ring stürzt ein ganzes Land und seine Bewohner in den Wahnsinn, und es ist an uns, den Menschen wieder Verstand einzuhauchen.

**Fazit: Da FromSoftware den Schwierigkeitsgrad nicht absenken wird, wird Dark Souls 2 das, was wir erwarten: ein knallhartes, forderndes und unglaublich atmosphärisches Action-Rollenspiel.**

## Saints Row 4

In **Saints Row 4** wird die Erde von Außerirdischen bedroht, die uns in eine simulierte Matrix-Version des bereits aus den Vorgängern bekannten Städtchens Steelport stecken. Um aus der Open-World-Digi-Metropole zu entkommen, stehen uns Superkräfte wie Telekinese und Stampfattacken zur Verfügung. Zudem können wir mit der »Black Hole Gun« schwarze Löcher in die Landschaft schießen oder unsere Gegner per »Dupsteb-Gun« zum Tanzen bringen. So abwechslungsreich und dynamisch die Kämpfe dadurch auch ausfallen, so altbacken sieht die von uns angespielte E3-Demo aus. Wenige Details dominieren die Landschaft und die fehlende Mimik lässt die eigentlich interessanten Charaktere wie Plastikpuppen wirken. Sorgen bereitet uns auch der Supersprint. Da wir damit schneller als jedes Auto sind, fallen spannende Verfolgungsjagden in PS-Schleudern wohl flach.

**Fazit: So spaßig und kreativ viele Ideen in Saints Row 4 auch sein mögen, wir wünschen uns trotzdem, dass wir nicht die gesamte Spielzeit als übermächtiger Superheld verbringen müssen.**

## The Crew

Quer durch die USA heizen, ohne an Benzinkosten denken zu müssen? Ubisofts Überraschungsankündigung **The Crew** macht es möglich. Im Action-Rennspiel mit MMO-Anleihen fahren wir durch Städte und Landschaften der USA, bestehen Herausforderungen, sammeln Zeugs ein und erledigen Missionen. Dabei kurven wir aber nie allein durch die Gegend, denn in **The Crew** können unsere Gegner von künstlicher oder menschlicher Intelligenz sein, wir können eine der namensgebenden Crews gründen und im Viererverband Missionen bestreiten oder andere Crews herausfordern. Unsere Karossen dürfen wir individuell gestalten und an bestimmte Bedingungen wie Off-Road oder Straßrennen anpassen. Das geht auch über die Companion-App für Tablets, wie das genau funktioniert und wie detailliert wir schrauben dürfen, wollte Ubisoft allerdings noch nicht verraten.

**Fazit: The Crew sieht prächtig aus, aber ob Autorennspiel und MMO dauerhaft miteinander funktionieren, muss sich erst noch zeigen. Hat hier jemand Auto Assault gesagt? Hoffentlich nicht!**

## Wolfenstein: The New Order

»Storylastiges First-Person-Action-Adventure« und »Retro-Sci-Fi« sind die Schlagworte, die **Wolfenstein: The New Order** charakterisieren sollen. Auch die Worte »Puzzle lösen« fallen auf der E3. Wollen wir nicht in erster Linie Nazis mit leicht abgedrehten Waffen ins Gesicht schießen? Nur die Ruhe, auch das bietet **Wolfenstein**. Machine Games versuchen, altertümliche Shooter-Mechanismen mit neueren Elementen zu verbinden. So regeneriert sich die Gesundheit von Held B.J. Blazkowicz nach Treffern nur teilweise, für einen vollen Lebensbalken müssen wir Medi-Kits aufheben. **The New Order** erinnert uns an einen Grindhouse-Streifen: ernstgemeint trashig. Die ganze »Retro-Sci-Fi«-Sache kennen wir schon aus **Far Cry 3: Blood Dragon**, und sie wirkt in **The New Order** etwas gestelzt auf uns, aber anhand der wenigen bisher gesehenen Szenen wollen wir nicht aufs ganze Spiel schließen.

**Fazit: Wenn das fertige Spiel hält, was die Demo verspricht, dann steht uns ein linearer und kurzweiliger Shooter ins Haus. Mit ein paar, allerdings nicht spielbestimmenden Besonderheiten.**

## Dying Light

Was ist die beste Methode, um untote Hirnknabberer loszuwerden? Nein, kein Kopfschuss! Weglaufen! In **Dying Light**, einer Mischung aus Zombie-Schnetzler und Parkour-Kletterei, kraxeln wir nämlich durch die zombieverseuchten Straßen einer südamerikanisch angehauchten Stadt. Sitzen wir doch einmal in einer Sackgasse, sind wir aber nicht völlig wehrlos. Wie in den anderen Zombie-Spielen von Techland dürfen wir die Untoten mit Eigenbau-Prügeln niederknüppeln oder auch mal eine Schusswaffe benutzen. Bei Tag können wir uns der Feinde noch recht schnell entledigen, aber nach Sonnenuntergang, wenn deutlich aggressivere Zombies herumschlurfen, verkriechen wir uns besser in einen Unterschlupf – oder nehmen die Beine in die Hand. Super und auch aus anderen Techland-Spielen bekannt: Ein Koop-Modus für bis zu vier Spieler ist ebenfalls dabei.

**Fazit: Eine Mischung aus Zombispiel und Parkour? Tolle Idee! Ob der Titel auch in Deutschland erscheint, ist aber wegen des hohen Gewaltgrads noch mehr als fraglich.**

## Need for Speed: Rivals

**Need for Speed**, Klappe, die Zwanzigste. Mit **Need for Speed: Rivals** fährt eine der ältesten Rennspielserien in die nächste Runde – oder besser gesagt: recycelt mal wieder einen Vorgänger. Diesmal das neuere **Hot Pursuit**. Frei befahrbare Spielwelt, Verfolgungsjagden, EMP, Speedpoints, Nitro und so weiter. All das kennen wir schon, und anscheinend ist auch die Gummiband-KI auch wieder mit dabei. Als Grafikmotor kommt die Frostbite 3-Engine zum Einsatz. Aus dem Autolog-System wird »Alldrive«, das Single- und Multiplayer-Modus nahtlos zusammenfügt und uns ohne Menüwurschtel unsere Freunde direkt als Polizisten auf den Hals hetzt. Zusätzlich gibt es auch eine Tablet-App, mit der wir Rennen nicht nur verfolgen, sondern Mitspieler darin auch unterstützen können sollen. Theoretisch zumindest, praktisch war davon auf der E3 nichts zu sehen.

**Fazit: Hot Pur ... ähm, Need for Speed: Rivals sieht schön aus und spielt sich wie gewohnt, ist aber letztlich doch wieder nur ein Aufguss. Aber mit potenziell spannender Tablet-Erweiterung.**

Entwickler: **Volition** Publisher: **Deep Silver**  
Termin: **23.8.2013** Quicklink: **8290**



Entwickler: **Reflections/Ivory Tower**  
Publisher: **Ubisoft** Termin: **2014** Quicklink: **8359**



Entwickler: **Machine Games** Publisher: **Bethesda**  
Termin: **4.Quartal 2013** Quicklink: **8361**



Entwickler: **Techland** Publisher: **Warner Bros.**  
Termin: **2014** Quicklink: **8363**



Entwickler: **Ghost Games** Publisher: **EA**  
Termin: **19.11.2013** Quicklink: **8362**



Entwickler: **Obsidian Entertainment** Publisher: **Ubisoft** Termin: **4. Quartal 2013** Quicklink: **8357**



## South Park

Das Rollenspiel **South Park: Der Stab der Wahrheit** ist nichts für Leute, die nichts mit dem sehr speziellen Humor der Comic-Serie anfangen können. Die Serien-Macher und Entwickler Obsidian versuchen, in **Der Stab der Wahrheit** bekannte Fantasy-Klischees mit dem satirischen Comic-Universum zu vermischen. Wir wählen eine von fünf Klassen und rüsten unseren Charakter (der natürlich der Neue in South Park ist) mit Gegenständen aus. Die Kämpfe laufen klassisch rundenbasiert ab. Mächtige Feuerballzauber sind allerdings nicht wirklich Feuerballzauber, sondern popelige, brennende Tennisbälle, außerdem gibt's einen ... Furzangriff. **Der Stab der Wahrheit** ist eben eine Persiflage. Grafisch hält sich Obsidian an die Animationsvorlage und alles sieht genauso aus, wie ein **South Park**-Spiel eben aussehen muss: absichtlich billig.

**Fazit:** Bei **South Park: Der Stab der Wahrheit** scheint bisher alles zu passen, und dank Obsidian machen wir uns auch keine Gedanken um das Charakter- und Kampfsystem.

Entwickler: **EA Sports** Publisher: **EA Sports** Termin: **26.11.2013** Quicklink: **8299**



## Fifa 14

Was sollen wir Ihnen großartig erzählen? **Fifa 14** wird selbstverständlich klasse! Die neue Ignite-Engine lässt die Spieler so clever wie Albert Einstein werden, die Stadien deutlich besser aussehen und sorgt für ein ganz neues Spielgefühl – aber nicht auf dem PC. Wir werden mit Xbox-360- und PlayStation-3-Besitzern in einen Topf geworfen und erhalten lediglich eine aufpolierte Version von **Fifa 13** mit den aktuellen Lizenzen. Vielen Dank auch EA Sports, dass die PCler wie schon früher in der Serie für euch Spieler zweiter Klasse sind! Wir dachten, das sei mit **Fifa 12** endlich und endgültig Geschichte. Natürlich war der letztjährige Kick ein tolles Spiel, und wir glauben den Entwicklern auch, dass sie noch einmal an einigen Schrauben von **Fifa 14** drehen werden, trotzdem überwiegt einfach die Enttäuschung über diese abermalige Benachteiligung.

**Fazit:** Mit der Entscheidung, PC-Spielern ein Next-Gen-Fifa zu verweigern, liefert man Konami einen sicheren Elfmeter. Bleibt zu hoffen, dass sich EA Sports nächstes Jahr eines Besseren besinnt.

Entwickler: **Konami** Publisher: **Konami** Termin: **30.11.2013** Quicklink: **8371**



## Pro Evolution Soccer 2014

Jahrein, jahraus das gleiche Spiel: EA und Konami kündigen die Version ihrer Rasenschach-Simulationen an und versprechen, dass diesmal alles besser werden wird. Nach dem Anspielen der E3-Demo können wir aber sagen: **Pro Evolution Soccer 2014** macht im Vergleich zum Vorgänger wirklich Fortschritte. Die neue Fox-Engine zaubert hübschere Spieler auf den Rasen – und das, obwohl **PES 14** neben dem PC nur für aktuelle Konsolen entwickelt wird. Auch spielerisch hat sich einiges getan. Die neue Physikengine berechnet die Körperhaltung, wodurch die richtige Positionierung zum Ball wichtiger wird. Im engen Zweikampf können wir uns mit dem rechten Analogstick außerdem in unseren Gegenspieler hineinlehnen, um ihm den Ball abzunehmen. Zwar müssen wir uns an das neue Spielgefühl erst gewöhnen, trotzdem hatten wir schon viel Spaß mit dem neuen **PES**.

**Fazit:** Während **Fifa** auf dem PC stagniert, macht **PES** einen Sprung nach vorne. In der nächsten Generation angekommen ist auch Konami noch nicht, doch **PES 14** ist ein Schritt in die richtige Richtung.

Entwickler: **Dice** Publisher: **Electronic Arts** Termin: **2015** Quicklink: **8364**



## Star Wars: Battlefront (3)

Fleißig sie sind, die Menschen bei Dice. Neben **Battlefield 4** und **Mirror's Edge 2** arbeiten die Schweden auch noch am dritten Teil der **Battlefront**-Reihe. Die Vorgänger von 2004 und 2005 (beide Teile stammen vom inzwischen nicht mehr existenten Entwickler Pandemic) konnten nicht nur **Star Wars**-Fans begeistern, sondern alle, die Spaß an actiongeladenen Mehrspieler-Schlachten haben. Dass sich **Star Wars: Battlefront**, das offiziell ohne »3« auskommt, großartig von den Vorgängern unterscheiden wird, bezweifeln wir. Wir bezweifeln aber auch, dass Dice den Titel einfach auf dem alten **Battlefront 3** aufbaut, das sich eine Zeit lang bei Radical Entertainment in der Entwicklung befand und etwa 2009 eingestellt wurde. Das neue **Battlefront** basiert auf der neuen Frostbite-3-Engine, und damit ist jetzt schon fast sicher, dass es fantastisch aussehen wird.

**Fazit:** Wir sind guter Dinge, dass das neue **Battlefront** nicht hinter den ersten beiden Teilen abfällt. Vor 2015 rechnen wir allerdings nicht mit dem Titel.

Entwickler: **Deck 13** Publisher: **City Interactive** Termin: **2014** Quicklink: **8368**



## Lords of the Fallen

Vorbei mit Kindergeburtstag, seit dem Erfolg von **Dark Souls** sind bockschwere Spiele wieder hipp. Das beweist nicht nur **Dark Souls 2**, sondern auch das auf uns bisher sehr ähnlich wirkende Action-Rollenspiel **Lords of the Fallen**, das beim deutschen Studio Deck 13 (**Venetica, Jack Keane**) entsteht. Und zwar mit Unterstützung von Tomasz Gop, einem der Producer der ersten beiden **Witcher**-Spiele. Auf der E3 demonstrierten die Entwickler, wie schwierig es sich gestaltet, in **Lords of the Fallen** zu bestehen. Wer Kämpfe (als Krieger, Schurke oder Kleriker) zu lapidar angeht, ist schnell tot. Selbst wenn man sich nur selten mit mehr als zwei Gegnern gleichzeitig anlegen muss. Wie schon in **Dark Souls** werden die mehrtufigen Bosskämpfe aber die wirklichen Herausforderungen werden. **Lords of the Fallen** soll im kommenden Jahr erscheinen.

**Fazit:** Wir fragen uns, ob das bisher auf eher für familienfreundliche Unterhaltung gebuchte Studio Deck 13 wirklich einen knallharten Schnetzler hinlegen kann, ohne dass es bemüht wirkt.

Entwickler: **Zenimax Online** Publisher: **Bethesda**  
Termin: **1. Quartal 2014** Quicklink: **7881**



## The Elder Scrolls Online

Überraschende Nachrichten auf der E3: Entgegen erster Meldungen seitens des Publishers Bethesda erscheint **The Elder Scrolls Online** doch nicht mehr 2013, sondern erst im Frühling 2014. Aber warum diese Verzögerung? Weil die Entwicklung eines MMOs noch weniger auf den Tag genau zu planen ist als die eines vergleichsweise überschaubaren Singleplayer-Spiels – und weil **ESO** auch für die Next-Gen-Konsolen erscheinen soll. Das ist die eigentliche Überraschung. Die allerdings mit einem schalen Beigeschmack kommt: Die Beta des Online-Rollenspiels soll laut Ankündigung auf der E3-Presskonferenz von Sony zunächst Playstation-4-exklusiv sein. Ein kluger Schachzug, **The Elder Scrolls Online** könnte wegen der Nähe zum wahnsinnig erfolgreichen **Skyrim** doch die eine oder andere Konsole absetzen. Blöd für uns PCler hingegen.

**Fazit: The Elder Scrolls Online ist zweifelsohne ein vielversprechendes Online-Rollenspiel. Wir hoffen, dass Qualität und Inhalte durch die Portierungen auf die Konsolen nicht leiden.**

Entwickler: **Bohemia Interactive** Publisher: **Peter Games**  
Termin: **3. Quartal 2013** Quicklink: **7468**



## Arma 3

Auf der E3 2013 zeigte Bohemia Interactive anhand mehrerer kleinerer Präsentationen die unterschiedlichen Inhalte der Militärsimulation **Arma 3**. Infanterie-Kampf in einem kleinen Tal, eine der neuen Tauchmission und auch ein paar der Vehikel, die uns im fertigen Spiel über die fiktive Ägäisinsel Altis tragen werden. In den Präsentationen gab's auch schon Inhalte aus der bald erscheinenden Beta zu sehen, etwa neue Fahrzeuge. Wir drücken die Daumen, dass sich durch die Addition von etwa den bereits erwähnten Tauchmissionen nicht wieder zu viele (KI-)Fehler ins Programm schleichen. Auch wenn die Interaktion mit NPCs im Gegensatz zu **Arma 2** reduziert werden soll, um Probleme zu vermeiden. Aber die dürften Einsteiger ja schon beim Interface haben, wir wünschen uns noch immer eine komfortablere Bedienung für **Arma 3**.

**Fazit: Durch den (kostenpflichtigen) Zugang zur Alpha und Beta und das Einbinden der Fans in die Entwicklung wird Arma 3 hoffentlich ein rundes Spiel. Okay, ein runderes als die Vorgänger.**

Entwickler: **Bohemia Interactive** Publisher: –  
Termin: **2013** Quicklink: **8154**



## DayZ

In der Standalone-Version zur beliebten Zombie-Survival-Mod schlagen wir uns nicht mehr nur mit hirntoten Zombies und häufig ebenso hirntoten Mitspielern herum, sondern auch mit den Gebrechen des eigenen Körpers. Unsere Spielfigur wird deutlich mehr Probleme mit Krankheiten und Verletzungen bekommen. Um das eigene Überleben zu sichern, sollen wir in auf der Insel Chernarus tausende verschiedene Gegenstände finden können – und sie dank praktischer Drag-and-Drop-Funktion einfach in unser Inventar lässt. Juhu! Die neue Vielfalt soll Spieler zu mehr Interaktionen zwingen. Nervenaufrübende Treffen mit Fremden, um etwa Munition gegen Antibiotika zu tauschen, stehen also auf der Tagesordnung. Sollte uns jemand einen Schluck Wasser anbieten, sind wir lieber vorsichtig. Dank des erweiterten Crafting-Systems können wir nämlich Getränke vergiften!

**Fazit: Mit der Standalone-Version wird DayZ um viele tolle Features erweitert. Bleibt zu hoffen, dass die komplexere Spielmechanik die Überlebenden tatsächlich zu mehr Zusammenarbeit bewegt.**

Entwickler: **Victory Games** Publisher: **Electronic Arts**  
Termin: **2013** Quicklink: **8372**



## Command & Conquer

Free2Play und bombastische Frostbite-Grafik, aber unter der Haube kehrt der geistige **Generäle**-Nachfolger zu seinen Wurzeln zurück: Basis hochziehen, Sammler losschicken, und schon rollen die Panzer vom Stapel Richtung Feind. Jede der drei vertrauten Kriegsparteien (EU, Asiatische Allianz und globale Befreiungsarmee) bietet fünf verschiedene Generäle wie Dr. Thrax, der als einziger Giftpanzer auffahren lässt. Gar nicht serientypisch hingegen ist der Verzicht auf eine Kampagne; Mehrspielerschlachten und normale Gefechte gegen die KI stehen im Vordergrund. Größtes Fragezeichen ist aber das Free2Play-Konzept: Pay2Win soll zwar vermieden werden, aber es sind immer nur eine Handvoll rotierender Generäle für alle spielbar, der Rest muss mit Ingame-Währung oder Geld erkauf werden. Wenn die Feldherren nicht alle gleich stark sind, könnte das problematisch werden.

**Fazit: Bei der E3-Probepartie vermissten wir einen Lebensbalken für feindliche Einheiten; ohne den ist das »Stein-Schere-Papier«-Prinzip zu Beginn nur Raterei. Da müssen die Entwickler noch ran.**

Entwickler: **Avalanche Studios** Publisher: **Warner Bros.**  
Termin: **2014** Quicklink: **8365**



## Mad Max

**Mad Max**? Das kennt doch heute kein Mensch mehr. Ok, dass die postapokalyptische Zukunftsvision (lies: Wüste, Autos und Lederoutfits) des Actionshinkens aus den Achtzigern als Setting noch taugt, hat zuletzt **Rage** bewiesen. Wir schlüpfen in die Haut von Max und haben nur ein Ziel: uns ein tolles Auto zu bauen! Naja, da haben wir schon bessere Storys gehört. Spielerisch hat **Mad Max** aber mehr unter der Haube. Mit unserem Schlitten heizen wir durch die frei befahrbare Endzeitwüste und besorgen neue Bauteile. Dabei liefern wir uns Gefechte mit motorisierten Banditen. Gegnern ohne fahrbaren Untersatz rücken wir mit der Schrotflinte zu Leibe. Dass wir ein Spiel von Avalanche spielen, merken wir, wenn wir den aus **Just Cause** bekannten Enterhaken auspacken. Das Aneinanderpappen von zwei feindlichen Fahrzeugen ist dabei noch die ödeste Einsatzmöglichkeit der Waffe.

**Fazit: Ja, die Story ist nicht die Stärke von Mad Max. Trotzdem freuen wir uns drauf, denn Avalanche hat schon mit Just Cause 2 bewiesen, dass sie eine offene Welt mit Spielspaß füllen können.**

# Messe-Meinungen



## Endlich wieder spannend

Tobias Veltin  
Redakteur  
tobi@gamepro.de

Reise nach Los Angeles wert. Erfreulich zudem: Den Technologie-Sprung merkte man fast allen Titeln an.

**Enttäuschung:** Die meisten Spiele sahen zwar cool aus und machten beim Anspielen auch Spaß, **allerdings fehlten mir die wirklichen Ideen.** Alles wirkte so, als hätte man es schon mal gesehen, nur jetzt eben schöner, größer und besser. Nur vereinzelt gab es Wow-Momente. Da erhoffe ich mir im nächsten Jahr deutlich mehr.

**Fazit:** Waren die letzten beiden E3s noch langatmig und ohne echte Überraschungen, profitierte die Messe in diesem Jahr eindeutig von Playstation 4 und Xbox One und war durch die Bank eine gelungene Veranstaltung. Mehr Details, riesige Spielwelten und unglaubliche Animationen zogen sich fast durch alle Präsentationen. Die neue Generation tut aber nicht nur der Messe, sondern der gesamten Branche gut. **Die E3 war in diesem Jahr endlich mal wieder spannend.** Hoffentlich bleibt das in den nächsten Jahren so.

**Highlight:** Ganz klar **der Kampf der Next-Gen-Konsolen.** Zwar war Sony in diesem Jahr der große und alleinige Gewinner, aber die Tatsache, dass gleich zwei neue Konsolen auf der Messe vorgestellt wurden (plus dem lustigen Gekabbel), sorgte für Pfiff und Würze. Schon der Auftritt von Sonys Jack Tretton, der genüsslich die Vorlagen von Microsoft verwandelte, war die



## Das wurde auch Zeit!

Michael Trier  
Chefredakteur  
michael@gamestar.de

**Highlight:** Gehofft hatte ich ja, aber hoffen hilft nicht immer, wie die letztjährige Gäh-E3 eindrucksvoll bewiesen hat. Was ich gehofft habe? Das endlich was passiert! Und in diesem Jahr, mitten im Konsolenkrieg, häufen sich **die guten Nachrichten für einen lachenden Dritten: den Spiele-PC!** Die Hardware der Next-Gen-Spielekästen nutzt endlich das technisch (schon lange) Machbare und erleichtert nebenbei die Entwicklung von Multiplattform-Titeln ungemein.

**Enttäuschung:** Ich hatte fest damit gerechnet, dass auf der E3 **GTA 5 und Destiny für den PC angekündigt werden.** Oder zumindest eins von beiden. **Und was war? Nix, nada, niente.** Grade bei Destiny für mich absolut unverständlich: Mit den neuen Konsolen ist die Entwicklung von Multiplattformtiteln wesentlich unaufwändiger geworden und Destiny ist laut Aussage von Activision »das größte Projekt der Firmengeschichte«. Und die haben ja schon einiges gemacht.

**Fazit:** Wenn es auch in diesem Jahr nicht DAS SPIEL gegeben hat, das mich direkt weggeblasen hat, **war diese E3 für mich spannender als die letzten beiden zusammen.** So kanns weiter gehen!



## Noch Nachholbedarf

Christian Schneider  
Redakteur  
chs@gamestar.de

**Highlight:** Es sieht nicht viel besser aus als der Vorgänger und von »Next-Gen« ist es gleich meilenweit entfernt. Doch meine Vorfreude auf **Saints Row 4** steigt mit jeder Spielszene, die ich aus dem Open-World-Wahnsinn sehe. Denn wenn ich (vorerst) schon kein GTA 5 auf dem PC bekomme, dann will ich doch wenigstens als US-Präsident mit Superkräften gegen eine Alieninvasion kämpfen. Und das Beste: Saints Row 4 erscheint bereits im August.

**Enttäuschung:** Ich bin hin und hergerissen. War nun Wolfenstein: **The New Order** oder **Call of Duty: Ghosts** die größte Spieleenttäuschung der Messe? Ach, nehme ich einfach beide. Während andere Entwickler ihren Spielern immer mehr Freiheiten geben, knebeln uns die beiden Ego-Shooter bis zur Lächerlichkeit – und technisch überzeugen konnten sie ebenfalls nicht.

**Fazit:** Die E3 ist eine klassische Konsolenspielemesse, als PC-Spieler gibt es da nur wenige Highlights. Trotzdem hat die Messe auch für uns Signalwirkung, besonders in diesem Jahr mit der PS4 und der Xbox One vor der Tür. Wir werden endlich einen technischen Schub erleben, von dem alle profitieren. Und vielleicht stellt sich der PC ja sogar als lachender Dritter heraus, während sich Sony und Microsoft im Konsolenkrieg zerfleischen. Nur eines macht mir Sorge: **In Sachen Gameplay haben die meisten Entwickler Nachholbedarf.**



## Gerne immer so

Petra Schmitz  
Redakteurin  
petra@gamestar.de

**Highlight:** **Titanfall** dürfte genau mein Ding werden: schnelle, auf den ersten Blick unkomplizierte Schießereien, die ihr ganzes Spaßpotenzial aber erst nach Stunden des Übens (ungewöhnliches Bewegungsrepertoire der Soldaten und Mechs inklusive Kartenlayout verinnerlichen) offenbaren. Soweit prima gemacht, Respawn!

**Enttäuschung:** **Call of Duty: Ghosts** ist für mich der Verlierer der Messe. Von einem Sprung auf Next Gen kann nur bedingt die Rede sein. Zu sehr hält Infinity Ward an alten Mustern fest: Schlauchlevels, in denen wir einem Vorturner hinterher rennen. Hund hin oder her. Optisch bleibt der Titel auch auf den Plätzen. Die Serie sollte dringend eine kreative Pause machen.

**Fazit:** Wir wussten alle, dass die diesjährige E3 spannender werden würde als die der letzten fünf Jahre zusammen. Allein wegen des Prophezeiten und auch eingetretenen Konsolenkriegs, der sich gleichermaßen unterhaltsam, erheitend und erhellend gestaltete. Aber **auch in Sachen Spiele konnte mich die Messe entzücken.** Ein neues Mirror's Edge, mit Lords of the Fallen ein Hardcore-Schnetzler aus Deutschland und Mad Max, Retro-Irrsinn von den Just Cause-Machern – das sind nur ein paar der Titel, auf die ich große Hoffnungen setze. Hallo Entwickler, gerne nächstes Jahr wieder so eine Messe. Und gerne auch ohne Konsolen-Gezicke.



## Wenig Ideen

André Peschke  
Chefredakteur Krawall.de  
andre@gamestar.de

**Highlight:** **Mirror's Edge 2** ging im Ankündigungswahnsinn dieser E3 schon wieder etwas unter. Dabei sahen die gezeigten Szenen großartig aus! Insbesondere die Klarheit des visuellen Designs fand ich attraktiver als alle zerberstenden Flugzeugträger der E3 zusammen. Hoffentlich bekommt das Spiel diesmal die Aufmerksamkeit, die es verdient!

**Enttäuschung:** **Mad Max.** Nach der großen Enthüllung hatte ich ein fettes Endzeit-Abenteuer erwartet. Gesehen habe ich dann ein Open-World-Twisted-Metal, in dem das Auto wichtiger ist als der namensgebende Held. Klar, es ist noch früh in der Entwicklung, aber der Ersteindruck war dürftig.

**Fazit:** In der Präsentation von Dark Souls 2 beobachteten wir den Kampf gegen Spiegelglas-Monster. Plötzlich springt aus dessen Schild eine Kopie unseres Kämpfers. »Das ist im Moment noch ein KI-Gegner, aber in der fertigen Version springt manchmal ein anderer Spieler aus dem Schild«, erzählt der Entwickler von FromSoftware. »Ist das nicht cool?« Ja, sehr! Und genau solche Momente gab es für mich zu wenig. Neue Konsolen, neue Spiele – super. Aber **originelle Ideen waren mir gerade im Jahr der Erneuerung doch zu selten.**



## Die beste E3 seit Jahren

Jochen Gebauer  
Redakteur  
jochen@gamestar.de

lonfähigkeit von Online-Pflicht und Gebrauchtspielsperren handelt, dann sage ich: Go Sony!

**Enttäuschung:** Ich mag die Batman-Spiele, aber **Arkham Origins** gelingt doch glatt das Kunststück, keinen Funken besser auszusehen als der eigene Vorgänger – im Gegenteil. Und warum es mit Black Mask nun unbedingt der langweiligste Bösewicht im Batman-Universum sein muss, will mir auch nicht so recht einleuchten. An was arbeitet eigentlich Rocksteady?

**Fazit:** **Die spannendste E3 seit Jahren** – und das nicht nur wegen des neuen Konsolenkriegs. Denn die Messe hat eindrucksvoll gezeigt, dass die totgesagte Spiele-Plattform PC quicklebendig ist und das auch bleiben wird. Ein paar mehr neue Marken hätten es aber schon sein dürfen. Erst fordern die Publisher lautstark neue Konsolen, dann kriegen sie welche, und am Ende kommen doch bloß dritte und vierte Teile dabei rum.

**Highlight:** **Die Pressekonferenz von Sony:** Solche Prügel habe ich das letzte Mal bei Axel Schulz gegen Wladimir Klitschko gesehen. Der Konsolenkrieg ist natürlich kein klassisches PC-Thema, aber wer nicht über den eigenen Tellerrand schaut, der weiß auch nicht, welchen Gang man ihm als Nächstes auf-tischt. Und wenn es sich bei diesem Gang um die Sa-