

Hohe Erwartungen



Die Zeit der Spekulationen ist vorbei. Wir fahren zur E3 und haben hohe Erwartungen im Marschgepäck!

Von Petra Schmitz, Sebastian Stange und Christopher Reimers

So amüsant der Zickenkrieg zwischen Sony und Microsoft im letzten Jahr auch war – jetzt möchten wir uns wieder auf das konzentrieren, was am Ende wirklich zählt: Im Jahr eins nach dem Release von PlayStation 4 und Xbox One wollen wir nicht mehr und nicht weniger als viele großartige PC-Spiele auf der E3 sehen. Im letzten Jahr hat man uns zu oft nur mit Trailern und spärlichen Infos hingehalten, jetzt müssen die so geschürten Erwartungen auch tatsächlich erfüllt werden. Die Chancen stehen gar nicht schlecht. Wir rechnen mit der spannendsten E3 seit vielen Jahren – auch und gerade aus PC-Sicht. Wir freuen uns etwa auf die ersten Szenen aus **Star Wars: Battlefront**, wir hoffen auf Details zu **Doom** und dem sechsten **Hitman**-Teil. Ebenfalls ganz weit vorne auf unserer Wunschliste: **Far Cry 4** und **The Witcher 3: Wild Hunt**. Schickt uns Ubisoft wirklich in den Himalaya und lässt uns Elefanten reiten? Wird Hexer Geralts dritter und angeblich letzter Auftritt tatsächlich das bessere **Skyrim**? Auf den kommenden Seiten lesen Sie, auf welche Spiele wir am meisten gespannt sind, was sie leisten müssen und was sie vielleicht besser lassen sollten.

Wir können zwar nicht garantieren, dass die folgenden Spiele auch wirklich auf der Messe auftauchen, aber bei den meisten fühlen wir uns mit unserer »Wird-gezeigt«-Prognose ziemlich sicher. Und das mitunter Tollste daran: Die alten Konsolen verschwinden immer mehr in der Bedeutungslosigkeit, die Grafikleistung wird dank der neuen Generation merklich steigen, auch und vor allem auf der besten Plattform der Welt, dem PC. Bald können Spiele wieder das aus unseren Rechnern rausholen, was in ihnen steckt. Jetzt müssen die Entwickler nur noch tolle und ideenreiche Konzepte in die Grafik packen. Wir hoffen, dass das bei all der Freude über die Befreiung von PlayStation-3- und Xbox-360-Technik nicht vergessen wird.

Allerdings sollte das große Thema Virtual Reality zumindest mittelfristig einen Riegel vor die Ideenlosigkeit schieben. Oculus Rift und Co. (Project Morpheus von Sony) schreien geradezu nach Experimenten und neuen Ansätzen. Mit schönsten Portierungen von Shootern ist es am Ende nicht getan. Mit dieser neuen Technik muss mehr gehen. Da wird mehr gehen! Wir treten mit der E3 2014 einen großen Schritt weiter in die Spielezukunft. **PET**

Far Cry 4

Genre: **Ego-Shooter** Entwickler: **Ubisoft Montreal**
Publisher: **Ubisoft** Termin: **20. November 2014**

Erstaunlich eigentlich, dass Ubisoft nicht schon 2013 mit einem weiteren **Far Cry** um die Ecke gekommen ist. Bei **Assassin's Creed** funktioniert der jährliche Veröffentlichungsrhythmus doch auch wie geschmiert. Auch wenn wir die Meinung vertreten, dass Pausen von

mindestens zwei Jahren zwischen den Einzelteilen einer Serie keine schlechte Idee sind, siehe **Call of Duty**. Insofern macht Ubisoft mit **Far Cry** also alles richtig. Inwiefern sich die große Pause auf die Entwicklung auswirkt, schauen wir uns auf der E3 an. Was wir schon wissen: **Far Cry 4** entführt uns in die fiktive Himalaya-Region Kyrat.

Unsere Erwartungen: Himalaya also. Dass sich das Gerücht um schneebedeckte Berge und Elefantenritte als wahr herausstellen würde – das hätten wir nicht gedacht. Aber warum auch nicht? Die natürlichen Grenzen der offenen Welt sind nun eben keine Ozeanfluten mehr, sondern die schroffen Wände unerklimmbarer Gipfel. Durch den Ortswechsel bedingt werden wir allerdings auf ein Wiedersehen mit Vaas (ikonischer Bösewicht aus Teil drei) verzichten müssen. Schade. Allerdings macht der Ersatzmann, den wir auf dem Artwork links sehen, auch keine schlechte Figur. Das diabolisch durchgeknallte Grinsen des selbsternannten Herrschers über die Himalaya-Region Kyrat könnte Vaas jedenfalls aus dem Gesicht geschnitten sein. Also wieder nur ein aus einem anderen Spiel entlehntes Versatzstück? Das beherrscht Ubisoft ja wie kaum ein anderer Entwickler. Hat jemand gezählt, welche Features aus der **Assassin's Creed**-Serie in **Far Cry 3** aufgetaucht sind? Ein bisschen mehr Eigenständigkeit dürfte **Far Cry 4** sehr gut tun. Und mehr Abwechslung. Der Vorgänger litt ganz schön an Grafikversatzstückweitverwurstung. Schön wäre auch, wenn die Gegner-KI ähnlich wie der Schauplatz in die Höhe kraxelt; insbesondere bei Open-World-Spielen kann in Sachen KI-Routine allerdings eine Menge schief gehen, gerade wenn man sie etwas anspruchsvoller gestalten will. Trotzdem sollten die Entwickler genau das dringend versuchen. Nicht zuletzt wegen der schwachen KI war **Far Cry 3** insgesamt zu leicht und am Ende (knapp) kein Kandidat für eine 90er-Wertung.

Fakten

- ✗ Open-World-Spiel
- ✗ spielt im Himalaya
- ✗ Drummer der Red Hot Chili Peppers arbeitet am Soundtrack



Der selbsternannte Herrscher von Kyrat steht auf rosa Maßanzügen.

The Witcher 3: Wild Hunt

Genre: **Rollenspiel** Entwickler: **CD Projekt RED**
 Publisher: **Bandai-Namco** Termin: **Februar 2015**

Dass sich The Witcher 3: Wild Hunt auf 2015 verschieben würde, hatten wir bereits gehaut, bevor es bekannt geworden ist. Bei solchen Mammutwerken verkalkulieren sich Entwickler nur zu gerne. Muss uns das Angst machen? Nein. Sollten wir kritisch bleiben, ob CD Projekt RED all die coolen Ideen wirklich wie angekündigt umsetzen kann? Immer!

Unsere Erwartungen: Auf der E3 werden wir sicherlich abermals nur Häppchen von **The Witcher 3** zu Gesicht bekommen. Wichtig wäre es allerdings, dass die Entwickler zu-

mindest anhand einiger Beispiele beweisen könnten, wie Hauptstory und Nebenaufträge ineinander greifen. Denn restlos überzeugt sind wir noch nicht, dass CD Projekt es fertigbringt, ein Open-World-Rollenspiel zu erschaffen, in dem wir munter Nebenaufträge erledigen (50 Stunden Spielzeit sollen allein dadurch draufgehen können) und dabei trotzdem die Hauptstory nicht aus den Augen verlieren. Weil alles miteinander verbunden ist, weil die Nebenaufträge uns mit Informationen versorgen sollen, die sich als nützlich für unsere Hauptaufgabe herausstellen können. Gebe der Entwicklergott, dass sich das nicht immer auf »Gehe los und verhaue im nahen

finsternen Wald Monster XYZ, dann verrate ich dir, mit wem du in der nächsten Stadt sprechen musst« herunterbrechen lässt. Das wäre gar zu fad. Es wird ohnehin schwierig genug, eine Welt, die noch größer als die von **Skyrim** sein soll, mit abwechslungsreichen Inhalten zu füllen. So toll sich das Konzept anhört und so gut uns die Grafik jetzt schon gefällt, so viel hat sich CD Projekt vorgenommen. Ob das alles tatsächlich hinhaut? Die E3 2014 wird erste Indizien dafür liefern. Wir sind gespannt.

Fakten

- ✗ Open-World-Spiel
- ✗ größer als **Skyrim**
- ✗ Finale der Geschichte um den Hexer Geralt



Viel Zeit sollen wir mit der Jagd auf besondere **Monster** verbringen.



Hoffentlich machen genug **Geschichten** die Welt lebendig.

Evolve

Genre: **Multiplayer-Shooter** Entwickler: **Turtle Rock Studios**
 Publisher: **2K Games** Termin: **4. Quartal 2014**

Wie wäre es, wenn die beiden Parteien eines Multiplayer-Matches nicht nur völlig unterschiedlich aufgestellt sind, sondern sich während des Gefechts auch noch das Kräfteverhältnis der Fraktionen verschiebt? Klingt spannend, oder? In Evolve erwartet uns genau das!

Fakten

- ✗ vier Spieler gegen einen
- ✗ Fallensteller, Sanitäter, Soldat und Support als Jägerklassen
- ✗ CryEngine 3

Unsere Erwartungen: Vier Spieler jagen ein Monster, das ebenfalls von einem Menschen gesteuert und im Laufe der Partie immer mächtiger wird. Die Prämisse von **Evolve** klingt erfrischend, stellt aber auch gewaltige Anforderungen

an die Entwickler. Wie passend, dass die **Left 4 Dead**-Macher für die Alien-Jagd verantwortlich zeichnen. Die haben mit schwach gegen stark schon Erfahrung. Wenn alles gut geht, erwarten uns reizvolle, asymmetrische Gefechte inmitten überwuchelter Karten voller außerirdischer Wildtiere und fleischfressender Pflanzen.



Gute **Teamarbeit** unter den Jägern ist für den Erfolg unerlässlich.

Alien: Isolation

Genre: **Action** Entwickler: **Creative Assembly**
 Publisher: **Sega** Termin: **7. Oktober 2014**



Dieses eine **Alien** soll uns das gesamte Spiel über auf Trab halten.

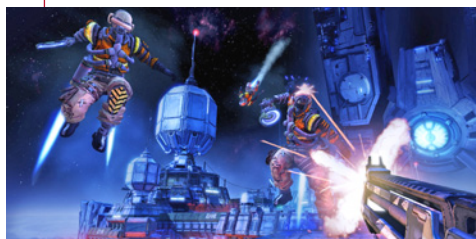
Horror boomt im Moment. Springt mit Alien: Isolation nur ein weiteres Schocker-Spiel auf den Zug auf? Mitnichten, die PC-Umsetzung des Weltraum-Klassikers will alles aus der Vorlage herausholen.

Unsere Erwartungen: Das neue **Alien**-Spiel zeichnet sich durch eine Reihe von Alleinstellungsmerkmalen aus. Neben der starken Lizenz und dem großen Budget sticht vor allem das zuständige Studio ins Auge: Ausgerechnet Creative Assembly, die für die **Total War**-Reihe verantwortlich sind, basteln an **Isolation**. Dass sich gerade Taktik-Experten um den prominenten Außerirdischen kümmern, lässt uns auf ein ungewöhnliches Erlebnis hoffen. Beim Anspielen lehrte uns **Alien: Isolation** schon das Schaudern, das zu nervenzermetzendem Stress gerät, wenn uns das Alien durch die Gänge jagt.

Fakten

- ✗ Total-War-Macher als Entwickler
- ✗ detaillierter Retro-Nachbau der Raumstation
- ✗ Motion-Tracker als Hilfsmittel

Genre: **Ego-Shooter** Entwickler: **2K Australia**
 Publisher: **2K Games** Termin: **3. Quartal 2014**



Die neuen **Jetpacks** sind praktisch, um Abgründe zu überwinden oder Gegner zu überraschen.

Borderlands: The Pre-Sequel

Borderlands: The Pre-Sequel behält das Spielprinzip des zweiten Teils bei, entführt uns aber auf den Mond und sorgt so für frischen Wind. »Wind auf dem Mond?!« Ist ja schon gut ... Tatsächlich peppen die geringe Schwerkraft, die Jetpacks sowie der neue Look das Spielgefühl gehörig auf.

Unsere Erwartungen: »Mehr vom Gleichen« bedeutet eine Menge Spaß, sofern die Quelle **Borderlands 2** heißt. Dabei bietet **The Pre-Sequel** noch viele neue Kleinigkeiten wie luftspendende Oxi-Packs und die verschiedenen Strahlenwaffen. Wir dürfen das Spiel übrigens mit vier neuen Helden samt neuartiger Fertigkeiten und Talente bereisen. Serienkenner werden sich über ein Wiedersehen mit Handsome Jack freuen. **The Pre-Sequel** wirkt auf uns wie ein riesiges, extraterrestrisches Addon – wir erwarten solide **Borderlands**-Action ohne große Überraschungen.

Fakten

- ✗ vier neue spielbare Charaktere
- ✗ unveränderte Engine
- ✗ stark veränderte Schwerkraft

Spielezukunft Virtual Reality

Spätestens seit Facebook Ende März das US-Unternehmen Oculus VR für stattliche 2 Milliarden Dollar gekauft hat, ist klar: Virtual Reality wird jetzt endlich das ganz große Ding! Während Virtual Reality viele Anwendungsbereiche abseits von Unterhaltung hat, so sind es doch vor allem Spieleentwickler, die sich mit Begeisterung auf diese neue Plattform stürzen. Seit dem Herbst 2012 sind Entwicklerversionen des VR-Headsets Oculus Rift verfügbar und die Szene experimentiert seitdem mit VR. Das werden wir auf der E3 2014 deutlich spüren. Vor allem kleinere Teams dürften bereits originelle VR-Spielkonzepte entwickelt haben. Auch manch großes Studio zaubert womöglich ein entsprechendes Spiel aus dem Hut. Der Knackpunkt ist dabei, dass Virtual Reality ein derzeit noch wenig erforschtes Gebiet ist.

Es ist eine ganz neue Art der Interaktion im digitalen Medien. Und es wird eine ganz neue Art von Spielen hervorbringen. Nur in wenigen Fällen werden sich gewöhnliche Genres ohne weiteres in VR übertragen lassen. Wir erwarten deshalb, dass wir auf der Spielemesse viele neue Spielkonzepte erleben. Die dürften spielerisch meist recht simpel sein und davon leben, dass das Erleben und Erkunden von VR-Welten höchst unterhaltsam ist und oftmals schon genügt, um VR-Reisende zufrieden zu stellen. Komplexe Mechaniken oder Mammuts Spiele mit riesigem Umfang wird es wohl erst in den kommenden Jahren geben. Dann ist die Pionierarbeit abgeschlossen und die Entwickler wissen, welche Mechaniken in VR funktionieren,

wo potenzielle Fallstricke lauern und welche Spiele die Leute überhaupt wollen. Auf der E3 2014 wird sich VR-Gaming erstmals pompös in Szene setzen. Sony wird einige Spiele für Projekt Morpheus zeigen, einen VR-Helm für die PS4. CCP Games wird mit **Eve Valkyrie** einen fetzigen Weltraum-Shooter im **Eve**-Universum vorstellen und auch **Project Cars** dürften in VR spielbar sein. Generell erwarten wir viele VR-Spiele, in denen wir an Bord eines Cockpits sind. Die funktionieren deshalb so prächtig, da sie das natürliche Umschauen während des Fahrens oder Fliegens ermöglichen. An vielen Messeständen werden diese seltsamen VR-Brillen-Zombies zu sehen sein, wie sie völlig entrückt in Welten unterwegs sind, deren Reiz für Außenstehende schwer zu fassen ist.

Wir erinnern uns an den 3D-Hype von 2010. Überall sahen wir Spieler mit diesen großen Plastikbrillen auf der Nase, mit denen ein stereoskopischer Seheindruck möglich ist. 3D wurde als das nächste große Ding gefeiert. 3D scheiterte zwar nicht, entwickelte allerdings nie wirkliche Relevanz. Virtual Reality hingegen wird relevant. Das verdeutlicht nicht nur der Facebook-Deal, das verdeutlichen auch die vielen Demos, die wir bislang mit Prototyp-Hardware ausprobieren durften. Sie beweisen uns, dass die Illusion von VR funktioniert. Und so gut ist, dass es jeder mal ausprobieren sollte. Wann das endlich möglich sein wird, dürfte ebenfalls auf der E3 angekündigt werden. Wir erwarten in Los Angeles zu erfahren, wann wir die HD-Variante von Oculus Rift kaufen können.

Doom (4)

Genre: **Ego-Shooter** Entwickler: **id Software**
 Publisher: **Bethesda** Termin: -

Vorbesteller von Wolfenstein sollen automatisch Zugang zur Beta von Doom erhalten. Auf der E3 wollen wir zumindest mal Zugang zu Infos erhalten.

Unsere Erwartungen: Erste vermeintliche Bilder vom neuen **Doom** zeigen nicht den Mars, sondern die verlassenen Straßen einer amerikanischen Stadt. Aber die Bilder sind so alt, dass wir sie getrost als Schnee von gestern abhaken können. Im gleichen Atemzug hoffen wir, dass id Software finstere Räume voller Trigger, Monster und Zombies ad acta gelegt hat. Bunte Schlüssel wollen wir auch nicht mehr suchen. Allerdings sind wir nach wie vor scharf darauf, dass sich ein Tor zur Hölle öffnet.

Fakten

- ✗ muss ohne John Carmack auskommen
- ✗ nutzt die id-Tech-5-Engine
- ✗ wird das sechzehnte Spiel des Studios



Spielt das neue **Doom** etwa nicht in einer verlassenen Forschungsstation auf dem Mars?

Hitman 6

Genre: **Action** Entwickler: **IO Interactive** Publisher: **Square Enix** Termin: **2014**

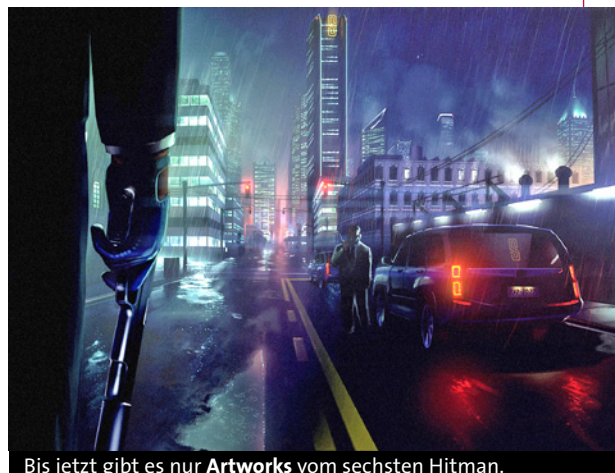
Am sechsten Teil der Auftragskiller-Serie wird schon seit geraumer Zeit gearbeitet, soviel ist klar. Auf der E3 wollen wir das Spiel endlich sehen.

Fakten

- ✗ die angeblich größten Hitman-Levels aller Zeiten
- ✗ Glacier-2-Engine wie in »Absolution«
- ✗ exklusiv für PC und Next-Gen

ben, was angesichts der notwendigen Schleicherei nach einem Fest für Agenten der ersten Stunde klingt und auch verprellte **Thief**-Fans anziehen könnte.

Unsere Erwartungen: Mit **Hitman: Absolution** hatten wir einen mörderischen Spaß, trotz der recht linearen Schauplätze. IO Interactive will den Nachfolger offener gestalten und den Sandbox-Ansatz verfolgen – ohne Checkpoints. Mehr noch: Die Entwickler versprechen die größten Levels, die es je in einem **Hitman**-Spiel gegeben hat. Zudem wurden lebendige und glaubwürdige Umgebungen als Ziel ausgegeben,



Bis jetzt gibt es nur **Artworks** vom sechsten Hitman.

Call of Duty: Advanced Warfare

Genre: **Ego-Shooter** Entwickler: **Sledgehammer Games**
 Publisher: **Activision Blizzard** Termin: **4. November 2014**

Da ist es also, unser jährlich grüßendes Call of Duty. Wieder dient die nahe Zukunft als Szenario – und trotzdem stehen die Chancen für ein neuartiges CoD-Erlebnis so gut wie lange nicht mehr.

Unsere Erwartungen: Im letzten Serienteil klagten wir vor allem über die deutlichen Abnutzungserscheinungen der Reihe. Activision will nun den Hebel umlegen und dieses Jahr ein frisches Spielerlebnis offerbaren. Da runzeln wir angesichts der angestaubten Prämisse inklusive Terrorismus und modernstem Kriegsgeschehen die Stirn. Klar,

Advanced Warfare befindet sich schon seit zweieinhalb Jahren in der Entwicklung (und das finden wir gut), nach **Black Ops**, **Modern Warfare** und **Ghosts** hat man sich allerdings gegen ein unverbrauchtes Szenario entschieden (das finden wir blöd). Dennoch: Serientypisch wird das Militärspektakel wieder bombastisch inszeniert. Im kürzlich veröffentlichten Trailer

werden riesige Schlachten inklusive Railgun-Panzer und neuartiger Hubschrauber präsentiert. Außerdem sind neue Gadgets wie Scan-Granaten und die futuristischen Exoskelette, die gigantische Sprünge ermöglichen, mit von der Partie. Solche Extras erlauben mehr taktische Tiefe und damit spielerische Freiheit, die wir in den Schlauchle-

vels der Vorgänger vergeblich suchten. Es wird entscheidend sein, wie großzügig Sledgehammer mit derlei Features umgeht, um das Ballern etwas aufzulockern. Potenzial für neue Impulse ist also durchaus vorhanden, aber darf man überhaupt Innovationen dieser Art von einem **Call of Duty** erwarten? Aber sicher doch! Nachdem die Serie in der Vergangenheit immer mal wieder schüchterne Versuche unternahm, seinen Spielern zwischen den Gefechten etwas Neues anzubieten, hat man dank des neuen Entwicklers und eines vergrößerten Zeitfensters nun genug Möglichkeiten, solche Ideen konsequent umzusetzen.



Ohne Jux: **Kevin Spacey** ist auch mit von der Partie. Als ... verraten wir nicht.

Fakten

- ✗ Zukunftsszenario dreht sich um private Militärunternehmen
- ✗ viele futuristische Gadgets
- ✗ mit Kevin Spacey

Genre: **Parkour-Spiel** Entwickler: **Dice**
 Publisher: **Electronic Arts** Termin: -

Mirror's Edge 2

Warum sich Dice und Electronic Arts zu einer Fortsetzung entschlossen haben – wir wissen's nicht. Toll war Mirror's Edge zwar, aber gekauft hat es fast keiner. Uns soll der zweite Teil freilich nur Recht sein, sofern wir endlich mal mehr davon sehen als bloß einen Trailer.

Unsere Erwartungen: Anders als der erste Teil soll der zweite Teil ein Open-World-Spiel werden. Aber Open World klingt nach Beliebtheit und nicht mehr nach cleverem Leveldesign, in dem wir Stunden verbringen können, um die noch schnellere Route ausfindig zu machen. Schafft es Dice trotzdem, uns immer neue und bessere Wege anzubieten und das Ganze obendrein in eine gute Story zu verpacken, dann wird **Mirror's Edge 2** mehr als ein Kritikerliebling und Geheimtipp. Dice, bitte dabei die Time Trials (Rennen auf fest abgesteckten Kursen) nicht vergessen!

Fakten

- ✗ Open-World-Spiel
- ✗ wieder mit Parkour-Dame Faith
- ✗ keine Fortsetzung der alten Geschichte



Wieder dabei: die agile Parkour-Dame **Faith**.

Batman: Arkham Knight

Genre: **Action-Adventure** Entwickler: **Rocksteady** Publisher: **Warner** Termin: **14.10.2014**

Bereits über vier Jahre wurschtelt Rocksteady schon am Finale der Batman-Reihe. Vier Jahre schon? Da muss ja was ungeheuer Großes auf uns zuflattern!

Fakten

- ✗ letzter Teil der Batman-Reihe
- ✗ neuer Bösewicht
- ✗ bessere Grafik

Unsere Erwartungen: Fürs Finale der Serie zaubert Rocksteady einen völlig neuen Schurken auf den Bildschirm. Der sieht aus wie Batmans böser Zwillings. Man orientiert sich wohl ein bisschen an der »Spider Man vs. Venom«-Geschichte. Könnte unterhaltsam werden, nicht zuletzt, weil die Grafik einen gehörigen Sprung nach vorne macht. Warum sich Rocksteady aber wie-

der dazu entschlossen hat, uns ein leeres Arkham (Stadt wird evakuiert) zu präsentieren, ist uns nicht ganz klar. Viel cooler wäre es doch, wenn wir über beleb-

te Straßen flattern würden und nicht wieder nur über verstreute Gangstergruppen. Aber die sollen immerhin größer werden. Bis zu 50 Mann stark, um genau zu sein. Wie lange dann eine Kloppelei dauert, können wir nur mutmaßen. Stunden? Tage? Unsere Devise: lieber Einwohner als Gangster-Armeen!



Schon wieder geht's für uns nur über ein leeres **Arkham**.

Homefront 2

Genre: **Ego-Shooter** Entwickler: **Crytek** Publisher: **Crytek** Termin: -

Da hat sich Crytek ja was aufgeholt. Eigentlich ist die Marke Homefront seit dem ersten Teil verbrannt.

Unsere Erwartungen: Mit Teil zwei kann's nur besser werden. **Homefront 2** muss sich »nur« in Sachen Story, Leveldesign, Herausforderung, KI, Grafik und Sound steigern. Prinzipiell sollten die Entwickler das stemmen können, aber bezüglich der Story machen wir uns ein wenig Sorgen, die Handlungen der Crytek-Spiele hatten zwar alle ihre Momente, aber besonders im Gedächtnis geblieben, ist uns nicht einer davon.

Fakten

- ✗ entsteht bei Crytek UK
- ✗ Crytek UK hieß mal Free Radical Design
- ✗ nutzt die CryEngine 3



Bisher gibt es nur abfotografierte **Artworks** des Spiels.

Assassin's Creed: Unity

Genre: **Action-Adventure** Entwickler: **Ubisoft Montreal**
 Publisher: **Ubisoft** Termin: **4. Quartal 2014**

Im siebten Meuchelabenteuer geht es in die Französische Revolution. Genau die Epoche, die von den meisten Spielern gewünscht wurde.

Unsere Erwartungen: Kaum jemand würde bezweifeln, dass **Assassin's Creed: Unity** (genau wie seine Vorgänger) wohl wieder ein sehr gutes Action-Adventure voller Features wird. Aber wollen wir das wirklich? Das gleiche Spielprinzip mit noch mehr Extras – so wie in jedem Jahr?



Mit unserem neuen Helden dürfen wir bald **Notre Dame** erklimmen.

Tatsächlich hoffen wir auch abseits der Story auf eine Revolution. Und zwar bei der Mechanik. Insgeheim sehnen wir uns nach etwas Neuem anstelle eines erneut gewachsenen Umfangs. Einen ersten Hinweis auf mögliche Änderungen bieten bereits die durchgesickerten Bilder von **Unity**, auf denen wir nun zwei Einblendungen für Parkour-Bewegungen erkennen können. Eine generalüberholte Steuerung bei den beliebten Klettereinlagen wäre also schon mal ein Anfang für eine Frischzellenkur. Davon abgesehen wird der neueste Sprössling auch grafisch einen großen Schritt nach vorn machen, denn die Entwickler müssen nicht mehr das enge Hardwarekorsett der vergangenen Konsolengeneration als kleinsten gemeinsamen Nenner berücksichtigen.

Assassin's Creed: Unity erscheint nämlich exklusiv für PC sowie Next-Gen und protzt schon im Trailer mit hochauflösenden Texturen sowie einer fantastischen Ausleuchtung. Aber mal ehrlich: Solche technischen Weiterentwicklungen hatte doch wohl jeder auf der Uhr. Nicht auf der Uhr, aber auf unserem

Wunschzettel befindet sich hingegen eine Neuausrichtung der Serie mit frischen Ideen. Von uns aus darf sich Ubisoft ruhig auf einige wenige Features fokussieren, die dafür umso besser umgesetzt werden und spielerische Tiefe bieten. Als ebenso wichtig erachten wir eine packende Handlung, die uns motiviert und zur Identifikation mit dem Helden beiträgt. Aber das hat Ubisoft ja fast immer hinbekommen.

Fakten

- ✗ spielt in Paris während der französischen Revolution
- ✗ extrem große Menschenmassen
- ✗ keine Seefahrtsmissionen

Star Wars: Battlefront

Star Wars geht bekanntlich ... meistens und in Kombination mit dem Wörtchen Battlefront sowieso immer. Auf der E3 2014 wollen wir mehr sehen als einen Trailer.

Fakten

- ✗ steht auf der Frostbite-3-Engine
- ✗ mit Lichtschwertern
- ✗ mit Sturmtrupplern

Unsere Erwartungen: Dice muss gar nicht viel machen, sondern nur die alten, von Pandemic ausgedachten Spiele nehmen und sie in der Frostbite-Engine umsetzen, fertig. Gescheite Mehrspieler-Bolzereien im **Star Wars**-Universum plus Galactic Conquest (Weltraum-Modus), mehr fehlt uns nicht zum Glück. So viel zum Thema »hohe Erwartungen«. Was Dice und Electronic Arts aber auf keinen Fall tun sollten: 1. die Bugs aus **Battlefield 4** zweitverwerten, 2. aus **Battlefront**

eine Art Spiel zum noch nicht gedrehten neuen Film machen. Spiele zu Filmen gehen immer in die Hose, und außerdem müssten wir dann noch Jahre auf **Battlefront** warten.

Genre: **Multiplayer-Shooter** Entwickler: **Dice**
 Publisher: **Electronic Arts** Termin: **2015**



Der Trailer: Schnee, Fuß eines AT-ATs. Hoth!

Dragon Age: Inquisition

Genre: **Rollenspiel** Entwickler: **Bioware**
 Publisher: **Electronic Arts** Termin: **9. Oktober 2014**

Nach dem fantastischen Dragon Age: Origins und dem weniger erfolgreichen Nachfolger will Bioware Ende dieses Jahres ein Rollenspiel-Epos präsentieren, das mit einer riesigen, lebendigen Spielwelt aufwartet und die Fans wieder versöhnt.

Fakten

- ✗ vier Rassen mit drei Klassen
- ✗ die taktische Kamera kehrt zurück
- ✗ Frostbite-3-Engine

Unsere Erwartungen: ... sind mittlerweile sehr hoch, denn was wir vor einigen Wochen beim Entwicklerbesuch in Kanada erblickten, rief in uns Überraschung und Zuversicht hervor. Überrascht waren wir über die konsequente Aufarbeitung vergangener Fehler und

die schiere Größe des aktuellen Projektes. Die weitläufige Spielwelt erscheint schon jetzt überaus lebendig, beherbergt sie doch frei umherfliegende Drachen und zahlreiche Dungeons. **Inquisition** sieht dabei nicht nur atemberaubend hübsch aus, sondern wirkt durchweg organisch. So gar nicht idyllisch ist hingegen die Dämonenwelt, deren Bewohner durch Dimensionsrisse auf unseren Heimatkontinent Thea gelangen. Um diese Katastrophe dreht sich die Haupthandlung, traditionell eine Spezialität des Studios. Derart ambitionierten Rollenspiel-Plänen samt riesiger Ländereien wohnt (insbesondere wenn der Vorgänger nur kleine, karge und lineare Areale aufbot) meist ein gewaltiges Entwicklungsrisiko inne. Übernimmt sich das Studio am Ende wohl möglich? Tatsächlich machen wir uns diesbezüglich keine Sorgen, schließlich hat Bioware schon mehrfach bewiesen, dass es sehr wohl

große, glaubwürdige Welten erschaffen kann, die den fesselnden Geschichten ihrer Spiele auch gerecht werden. Dazu gehören natürlich auch unverwechselbare Charakterköpfe wie Morrigan oder Alistair, die dem Spieler schon in **Origins** ans Herz wuchsen. Solche einzigartigen Begleiter, an die man sich auch noch Jahre nach dem Durchspielen erinnert, können auch in **Inquisition** wieder für eine interessante Gruppendynamik und eine mitreißende Story sorgen. Apropos »Sorgen«. Wir machen uns offen gestanden wenige. Wegen der gezeigten Inhalte sind wir nämlich ziemlich zuversichtlich, dass Bioware technisch und künstlerisch erneut zu einem großen Rollenspiel fähig ist, falls man sich wirklich wieder auf ursprünglichen Stärken besinnt.



Wie in **Origins** dürfen wir eine vierköpfige Heldengruppe steuern.

Tom Clancy's The Division

Genre: **Online-Rollenspiel** Entwickler: **Massive Entertainment**
 Publisher: **Ubisoft** Termin: **2015**

Was haben diese Typen von Massive Entertainment denn bisher schon geleistet? Die Ground Control-Spiele und World in Conflict. Na gut, alles nicht schlecht, im Gegenteil. Gerade World in Conflict war ein unverschämtes gutes Echtzeit-Strategiespiel. Aber genau da liegt der Hase im Pfeffer. Bisher hat Massive eben hauptsächlich Strategie gemacht. Können die Schweden Online-Shooter-Rollenspiel?



Haben wir ein Ziel in **New York**? Also abgesehen vom Überleben?

Unsere Erwartungen: Auf der letzten E3 hat uns **The Division** (kurz vor Redaktionsschluss von 2014 auf 2015 verschoben) aus den Schuhen gehauen. Eines der schönsten Spiele der Messe, eine ganz neue, nie zuvor gesehene Engine, ein vielversprechender MMO-Ansatz in einem von einem Virus befallenen und im Chaos versumpften New York. Allerdings ist noch vieles unklar, vor allem in Bezug auf die Spielmechaniken. Auf dieser E3 müssen die Entwickler nachlegen und uns erklären, wie offen dieses New York ist, was es mit den unterschiedlichen Banden-Territorien auf sich hat und ob's eine übergreifende Handlung mit Anfang und Ende gibt. Haben wir ein Ziel? Wie umfangreich ist das Ding eigentlich? Können wir auch alleine losziehen oder ist Gruppenarbeit eine zwingende Voraussetzung, wie uns die ersten Spielszenen suggeriert haben? Und wie läuft das mit den Servern? Müssen wir Abogebühren zahlen? Steckt ein Free2Play-Ansatz dahinter? Unser Traum ist ein persistentes New York, das wir immer weiter erkunden, das uns immer neue Überraschungen bietet. Aber genau das könnte ein Problem für **The Division** werden. Der Spielplatz ist klar definiert, unsere Widersacher sind keine haushohen Bossmonster, die uns den Atem stocken lassen, sondern plündernde NPCs. Und andere Spieler. Unter diesem Aspekt sind unsere Bedenken vielleicht unbegründet. Ein **DayZ** kommt auch ohne Gigantgegner aus und zieht seine Faszination aus Mit- und Gegeneinander. Wir sind gespannt, wie viel tatsächliches Spiel Ubisoft auf der E3 zeigt.

Fakten

- ✗ komplett neue Engine
- ✗ mit Tablet-Unterstützung
- ✗ erstes MMO des Entwicklers

Dishonored 2

Genre: **Actionspiel** Entwickler: **Arkane Studios** Publisher: **Bethesda** Termin: –

So alt ist Dishonored doch noch gar nicht. Trotzdem soll auf der E3 2014 bereits ein Nachfolger vorgestellt werden.

Unsere Erwartungen: Das erste **Dishonored** enttäuschte uns auf hohem Niveau. Die Spielwelt faszinierte, wirkte aber häufig stark begrenzt. Zudem wurde das Potenzial, eine tolle, packende Geschichte zu erzählen, nicht genutzt. KI-Aussetzer und Balancing-Probleme (übermächtiger Teleport) taten ihr Übriges. Trotz solcher Schwächen beeindruckte uns **Dishonored** durch Kreativität, seinen Charme und Mut zu Neuem. Das Action-Adventure ließ mit seinem stimmigen Setting und seinen unterschiedlichen Lösungsansätzen ständig aufblitzen, wozu es fähig ist.

Wir hoffen also, dass die Macher ihre Lehren aus Teil eins gezogen haben und uns einen Nachfolger präsentieren, der uns nicht zum Supermann mutieren lässt, sondern uns wirklich fordert.

Fakten

- ✗ spielt auf Tyvia, der nördlichsten Insel des Imperiums
- ✗ Id-Tech-5-Engine



Bisher haben wir nur ein **Logo** vom Spiel gesehen.

Spiele, die wir gerne sehen würden

Fallout 4: Erst vor ein paar Wochen hat Bethedas Game Director Todd Howard klargestellt, dass die Ankündigung eines neuen Spiels in weiter Ferne liegt. Auf der E3 wird's also nichts Neues zu Fallout 4 geben (das garantiert bereits in der Entwicklung ist). Doof!

Cyberpunk 2077: CD Projekt RED konzentriert sich derzeit mit ganzer Kraft auf **The Witcher 3**. Bis das nicht veröffentlicht ist, bleibt das Cyberpunk-Rollenspiel wahrscheinlich in der Schublade.

Starcraft 2: Legacy of the Void: Die E3 ist traditionell keine Blizzard-Messe. Neues zum dritten Teil der Echtzeitstrategie erwarten wir erst im November auf der hauseigenen Blizzcon.

Mafia 3: Wir sind nassforsch genug, zu behaupten, dass das Spiel bereits in der Entstehung ist. Allerdings nicht so weit, dass uns 2K Games mehr als einen Trailer anbieten wird. Wenn überhaupt.

Mass Effect (Contact): Ein Brancheninsider hat jüngst behauptet, wir würden das neue Mass Effect auf der Messe sehen. Glauben wir aber nicht, weil sich EA und Bioware zunächst auf Dragon Age: Inquisition konzentrieren werden. Wenn Mass Effect, dann wohl »nur« als Teaser-Trailer im Rahmen der EA-Pressekonferenz.

Deus Ex: Unser Gefühl sagt, dass ein neuer Teil auf der Messe vorgestellt wird. Und unser Gefühl hat uns (fast) noch nie betrogen.

Half-Life 3: Als bekannt wurde, dass Valve eine neue Engine entwickelt hat, verfielen viele Beobachter in Schnappatmung. Half-Life 3? Wir sind sehr skeptisch und rechnen nicht mit einer Ankündigung.

Die E3 2014 auf GameStar.de



Vom 9. bis 12. Juni sind wir im **Convention Center** in Los Angeles unterwegs.

Vom 9. bis 12. Juni steigt wieder der Spielebär im Convention Center von Los Angeles. Die größte Spielefachmesse öffnet ihre Pforten. Bisher haben sich 175 Aussteller registriert, um ihre Produkte der internationalen Presse und Geschäftspartnern zu präsentieren. Auch GameStar und GamePro sind selbstverständlich vor Ort, um mit Entwicklern zu sprechen, um ihnen Geheimnisse zu entlocken, um die eine oder andere Perle zu fischen, die wir bisher noch gar nicht auf dem Bildschirm haben. Begleiten Sie unser Team über die E3 2014. Der Startschuss fällt am 9. Juni um 18:30 Uhr mit der Pressekonferenz von Microsoft.