

Call of Duty Advanced Warfare

Genre: **Ego-Shooter** Entwickler: **Sledgehammer Games** Publisher: **Activision Blizzard** Termin: **4.11.2014**



dung Sci-Fi-Spielzeuge auf. In einer auf der E3 gezeigten Mission landen wir in einer umkämpften Zukunftsmetropole. Serienty-

Exoskelette, Laserwaffen, Hover-Bikes! Während Call of Duty: Ghosts mit dem Zukunftsszenario lediglich kokettierte, fährt Advanced Warfare eine ganze Raumschiff-

pisch läuft die Landung natürlich nicht reibungslos ab und ist mit reichlich Zerstörung von Privateigentum verbunden. Endlich am Boden merken wir: Hier fehlt doch was! Das HUD ist auf ein Minimum reduziert, Munitionsmenge und andere Einstellungen lesen wir direkt an den Waffen ab. Das trägt positiv zur Atmosphäre bei. Darüber hinaus erwartet uns aber »business as usual«. Folglich ballern wir uns durch halbzerstörte Straßenschluchten von einer actionreichen Skriptsequenz in die nächste. So schützen wir

uns mit einer Autotür vor einem Schwarm Roboterdrohnen, in einer anderen Mission entweichen wir einem Helikopter per Tarnfunktion. Außerdem nutzen wir mobile Schilde, programmierbare Granaten, die Gegner anzeigen oder sich im »Smart«-Modus eigenständig Ziele suchen, und springen mit den Schubdüsen unseres Kampfanzugs meterhoch in die Luft. Wie sich diese Waffen auf die Balance des Multiplayer-Modus auswirken (den es auf der E3 nicht zu sehen gab), bleibt abzuwarten. Obwohl uns zahlreiche Elemente arg bekannt vorkommen (Scan-Granaten aus Ghost Recon, Roboterdrohnen aus den Matrix-Filmen, explosive Inszenierung aus jedem anderen neuen Call of Duty), macht das Gezeigte Lust auf flotte, schnörkellose Action. Innovationen sollte man allerdings auch vom ersten CoD aus dem Hause Sledgehammer nicht erwarten. Außerdem haben wir unsere Zweifel, ob die Story rund um unseren Helden Private Mitchell und den Militärunternehmer Jonathan Irons (gespielt von Kevin Spacey) die großen Versprechungen wirklich erfüllen kann.

Hinter Story und Multiplayer stehen noch Fragzeichen. Der Rest ist flotte Action im vertrauten Call of Duty-Gewand.



Criterion-Rennspiel

Genre: **Rennspiel** Entwickler: **Criterion Games**
Publisher: **EA** Termin: **2015**



Sind die Jungs und Mädels von Criterion Games völlig durchgeknallt? Es sieht so aus – und wir finden's super! Die Entwickler der für ihre spektakulären Crashes bekannten Burnout-Reihe wollen das Rennspielgenre völlig auf den Kopf stellen und lassen uns mit nahezu jedem erdenklichen Fortbewegungsmittel um die Wette heizen: Buggys, Quads, Schneemobile, Speedboote, Hubschrauber, Wingsuits, Fallschirme. Doch damit nicht genug, wir können die Fahrzeuge sogar kombinieren, etwa ein Quad mit dem Heli transportieren oder einen Gleitschirm mit dem Boot ziehen. Die offene Spielwelt erkunden wir ausschließlich in der Ego-Perspektive. Das gesamte Konzept klingt wie ein fantastischer Mix aus Rennspiel und dem Konsolen-Flugsimulator Pilotwings – leider ist das Spiel aber bislang wirklich kaum mehr als ein Konzept. Mehr als kurze Videoschnipsel aus einem frühen Prototyp gab es nicht zu sehen. Ob Criterion aus all den tollen Ideen ein funktionierendes Paket schnüren kann, steht zu diesem Zeitpunkt noch in den Sternen.

Jede Prognose ist noch ein Schuss ins Blaue, aber selten hat uns ein Prototyp so heiß auf ein Spiel gemacht.



Star Wars Battlefront

Genre: **Multiplayer-Shooter** Entwickler: **Dice**
Publisher: **EA** Termin: **Sommer 2015**

Auf der letzten E3 kündigte EA ein neues Battlefront von den Battlefield-Machern Dice an, zeigte aber nur einen winzigen Teaser-Trailer. Dieses Jahr also endlich bombastisches Gameplay, das uns so richtig von den Socken reißt? Schön wär's gewesen, scheinbar ist das Spiel aber noch nicht soweit. Stattdessen gab's vor allem Einblicke in die Dice-Studios und den Entwicklungsprozess zu sehen. Die Macher besuchten unter anderem die Drehorte der Filme und schauten sich in den Lucasfilm-Archiven die Original-Modelle von Waffen, Raumschiffen und Droiden an. Dice geht augenscheinlich mit Leidenschaft an die Sache – das ganze Spiel kam überhaupt erst zustande, weil sich die Entwickler die Battlefront-Lizenz von EA gewünscht haben. Aus dem eigentlichen Spiel zeigten sie nur ganz kurze Filmschnipsel, von Snowspeedern auf Hoth und Speederbikes auf Endor – und die sahen richtig schick aus, nur über das Gameplay sagen sie noch gar nichts aus. Auffällig aber: Beim neuen Battlefront ist bislang immer nur von der alten Trilogie die Rede, aber dürfen wir (wie in den ersten beiden Spielen) auch wieder als Klonkrieger in die Schlacht ziehen?

Zumindest auf dem Papier sind die Battlefield-Experten von Dice genau die Richtigen, um Battlefront wieder aufleben zu lassen. Über das fertige Spiel wissen wir aber auch nach der E3 nur wenig.

