

The Division

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

Es ist Anfang Juni, in München und L.A. herrschen subtropische Temperaturen. Ubisoft dudelt auf der E3 Weihnachtslieder und zeigt ein verschnittenes New York – ein heruntergekommenes verschnittenes, aber verflüxt hübsches New York. The Division überzeugt durch Detailfülle wie umstürzende Farbeimer und modellierte Einschusslöcher. Wir würden am liebsten gleich die Kampfmontur anlegen und mit drei Freunden in die viereingelagerte Stadt ziehen. Ein tolles Feature ist die ECHO-Funktion, mit der wir die letzten Aufnahmen von Überwachungskameras als Hologramm rekonstruieren. So erfahren wir Story-Details und finden Nebenquests. Erobern wir Gebäude, erhöhen wir den Sicherheitslevel eines Areals, erhalten neue Missionen und Ausrüstung. Da es keine vorgefertigten Klassen gibt, genießen wir die Freiheit selbst zu entscheiden, welche Waffen und Gadgets wir nutzen wollen. Lieber die Tesla-Falle oder doch den Geschützturm? Massive stellt außerdem klar: The Division wird kein DayZ-Klon. Ernährung ist nicht lebensnotwendig, und Fahrzeuge suchen wir vergebens. Wie die Serverstruktur aussehen wird, wissen wir aber noch immer nicht. Und wie schaut's mit Abgebühren aus? Kommen die?



Weg mit der Sonne, wir wollen Schnee! Bislang haben wir kaum Gründe, daran zu zweifeln, dass The Division ein Kracher wird.

No Man's Sky

Genre: **Weltraum-Action** Entwickler: **HelloGames**
 Publisher: – Termin: **2014**



Das nur vierköpfige Entwicklerteam von HelloGames verspricht uns unendliche interstellare Erkundungstouren, die das Beste aus Minecraft, Spore und Elite verbinden sollen. Auf zufallsgenerierten Planeten katalogisieren wir fremde Tierarten und Rohstoffe – die uns dann im Online-Modus von fremden Schürfern unter dem Hintern weggegraben werden.

Im All über den Himmelskörpern toben derweil spaßige Arcade-Raumschlachten zwischen Großkampfschiffen und Jägerschwadern. Eigentlich bleiben uns nur zwei Fragen: Erscheint der Genre-Mix auch wirklich für den PC? Wir sagen mal: Na klar doch! Und wie wollen die Entwickler sicherstellen, dass sich am Ende nicht die gleiche Ernüchterung einstellt wie im ambitionierten Spore? Hunderte Welten, die sich nur in der Gras- und Wolkenfarbe unterscheiden, bedeuteten nicht hundertfachen Spiel Spaß, sondern bloß Langweile.

Jeder Trailer zu No Man's Sky weckt die Lust aufs Erkunden der Galaxie, lässt jedoch gleichzeitig Fragezeichen aufsteigen, ob das Spiel hinter den Bildern wirklich dauerhaft fesseln kann – bitte kein Spore 2.0!



Call of Duty. Mal wieder.

Highlight: Ori and the Blind Forest ist fantastisch! Das Spiel der Moon Studios ist ein Action-Adventure im Stil von Konsolenklassikern wie Metroid oder Castlevania und bringt damit nicht nur ein selten gewordenes Spielprinzip auf den PC, es sieht auch noch hinreißend schön aus und spielte sich im ersten Probelauf hervorragend. Viel wichtiger aber: Ich hatte nach 60 Sekunden mit Ori mehr emotionale Bindung zum Spiel als zu jedem anderen Titel der Messe. Im Intro beobachtet man, wie das niedliche Fantasiewesen Ori von seiner künftigen Pflegemutter im Wald gefunden wird. Sobald die das knuddelige kleine Ding zum ersten Mal in den Arm nimmt und es sich an sie kuschelt wie ein Kätzchen, muss man die beiden einfach lieb haben. Eine Wohltat inmitten von tonnenweise Shooter-Gewalt von der Stange. Will! Haben! Jetzt!



Andre Peschke

Enttäuschung: Ich hatte wirklich große Hoffnungen, was Call of Duty: Advanced Warfare angeht. Neues Entwicklerteam, aufgebohrte Engine und sogar Kollege Jochen Gebauer war von einer ersten Präsentation Wochen vorher recht angetan. Aber die E3-Demo des Spiels war Call of 08/15. Anführern hinterher wetzen, durch Schlauchlevel rennen, stupide agierende Gegner abknallen. Es gab nichts in dieser Präsentation, das man nicht schon in vorigen Teilen der Serie gespielt hat. Sogar die Exo-Suits machten eine schlechte Figur. Denn was bringt mir die Fähigkeit zum Super-Sprung, wenn er nur an genau der Handvoll Stellen im Spiel sinnvoll ist, die erkennbar von den Entwicklern vorgegeben wurden? Ja, einige Actionszene waren famos inszeniert. Aber das reicht nicht mehr.

Eher durchschnittliche E3 mit nur wenigen Highlights und kaum neuen Impulsen. Zu viele CGI-Trailer, zu wenig Spiele.

Trotz lahmer E3 habe ich persönlich eine gute Ausbeute – immerhin gibt's ein neues Rainbow Six und ein neues Mortal Combat.

Mirror's Edge 2

Genre: **Actionspiel** Entwickler: **Dice**
 Publisher: **EA** Termin: **2015**

Nach der Ankündigung im Jahr 2013 wurde es wieder extrem still um Mirror's Edge 2. Fans und Experten erhofften sich von der E3 endlich handfeste Infos zur Rückkehr von Parkour-Expertin Faith. Dice gab aber nur geizig Einblick in die Entwicklung. In kurzen Spielszenen sahen wir Faith' akrobatische Fähigkeiten und das Kampfsystem. Unsere Heldin verlässt sich wieder auf ihre Geschwindigkeit, um den Kugeln ihrer Feinde auszuweichen und sie mit harten Tritten und Schlägen auszuschalten. Grafisch gibt sich Mirror's Edge 2 genauso minimalistisch wie sein Vorgänger: weite, einfarbige Flächen und gezielt eingesetzte Farbtupfer. Rote Objekte deuten wieder auf Interaktionsmöglichkeiten hin, etwa eine Stange an der wir uns schwungvoll um eine Ecke schleudern. Augenscheinlich ist das Spiel noch in einem frühen Entwicklungsstadium, wir rechnen daher mit einem Release frühestens 2015. Hinweise auf eine frei begehbare Welt oder die Always-on-Multiplayer-Komponente, wie sie ein angeblicher Leak im März 2014 angekündigt hat, konnten wir nicht entdecken. Auf echte neue Infos warten wir also weiterhin vergeblich, die Spielszenen steigern unsere Vorfreude aber umso mehr.

Ist Open World vom Tisch? Wir hoffen es, denn wir wollen ausgeklügelte Parkourstrecken und keine Beliebigkeit.

