

Hübsch war's

Highlight: Ori and ... okay, Scherz beiseite. Mein Highlight war tatsächlich die Pressekonferenz von Microsoft. Ich habe mich köstlich darüber amüsiert, wie konsequent man Kinect und irgendwelches Fernsehgedöns aus der Veranstaltung raus gehalten hat. Das wirkte fast schon krampfhaft bemüht und verhalf mir zu einem (debilien) Dauergrinsen. Außerdem gab's bei Microsoft die ersten Szenen aus dem neuen Assassin's Creed zu sehen. Ich bin zwar nicht der riesengroße Serienfan, aber um es mal schnodderig zu formulieren: Alter, wie das aussieht! Mehr habe ich bei den Koop-Szenen dann auch wirklich nicht über die Lippen bekommen. Für mich ist Unity das hübscheste Spiel der Messe. Zusammen mit The Division. Und The Witcher 3. Und Far Cry 4. Und, und, und. Okay, mein eigentliches Messe-Highlight war die durchgängig hohe optische Qualität. Was sagt das über die spielerischen Innovationen, die gezeigt wurden? Genau das!



Petra Schmitz

So viele schöne Spiele und so viele lange Gesichter gab's bisher noch nie auf einer einzigen E3.

Enttäuschung: Mir fehlte der Leuchtturm. Das eine Spiel, das eine Event, meinetwegen auch der eine Skandal, der mir die Messe ins Gedächtnis eingebrannt hätte. Die E3 2014 war aber genau das, was ich von ihr erwartet habe: Eine Veranstaltung voller wirklich guter bis sehr guter bis ausgezeichneten Spiele, aber darunter gab's nichts, was wir nicht schon mal so oder so ähnlich gesehen hätten. Selbst beim Limbo-Nachfolger Inside (der zunächst nur für die Xbox One erscheint) dachte ich: »Hui, Limbo in bunt.« Ich setze meine Hoffnungen auf 2015. Dann kündigt nämlich Valve ganz bestimmt Half-Life 3 an. Darin die Portal-Gun. Das kennen wir zwar auch schon, aber ich schreib's gerne abermals: Half! Life! 3! Mit! Portal! Gun!

Ach, am Ende war's eine ganz nette Messe. Im kommenden Herbst haben wir jedenfalls einen Haufen guter Spiele auf dem PC.

Warhammer 40.000 Eternal Crusade

Genre: **Online-Rollenspiel** Entwickler: **Behaviour**
 Publisher: - Termin: **2015**

Das auf PvP gebuchte Online-Rollenspiel Eternal Crusade schickt uns auf die Schlachtfelder der blutrünstigen Weltraum-Fantasy-Vorlage Warhammer 40.000, wo wir für eine von vier Fraktionen in den Krieg ziehen. Der erstreckt sich über den gesamten Planeten Arcona, die Fronten verschieben sich etwa durch die Eroberung von Festungen. Spieler werden sich in Squads organisieren, kleinere Missionen sind für einzelne Teams ausgelegt, und bei Belagerungen sollen sogar bis zu 1.000 Spieler teilnehmen. Wir können auch selbst zum Squadführer oder sogar Fraktionskommandanten aufsteigen und dann Aufgaben verteilen. In den Schlachten nutzen wir auch Jetpacks und Panzer. Nach einmaligem Kauf verlangt Eternal Crusade keine Monatsgebühren, bietet aber einen Shop für rein kosmetische Items wie Hinrichtungsanimationen. Wer es braucht! Witzige Idee: Als einzige Rasse lassen sich die Orks sogar ohne Kauf des Spiels spielen und dürften damit die größte Horde Krieger ins Feld schicken. Deren Charaktere haben aber weniger drauf – ganz wie in der Vorlage.

Nur planetenüberspannendes PvP? Ob das dauerhaft Spaß bringt? Aber warum nicht, im ähnlich gestrickten Planetside 2 funktioniert es ja auch.



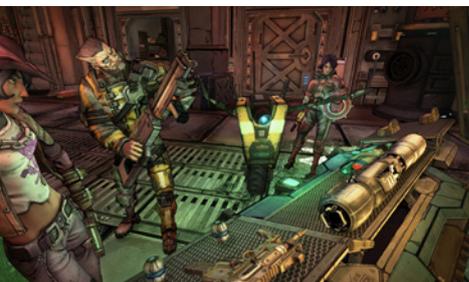
Borderlands The Pre-Sequel

Genre: **Ego-Shooter** Entwickler: **2K Australia**
 Publisher: **2K Games** Termin: **17.10.2014**

Claptrap ist spielbar, besser kann's eigentlich nicht werden! Mehr Borderlands, das ist nie verkehrt! Abseits aller Fan-Freuden: Das zweite Argument hat nach dem durchweg gelungenen Borderlands 2 Gewicht – den Laber-Roboter hingegen hasst oder liebt man. Ein vollwertiger dritter Teil wird Handsome Jacks Aufstieg zur Macht nicht, das zeigt schon der nicht ganz ernstgemeinte Titel des neuen Spiels. Für ein Borderlands 2,5 fährt Entwickler 2K Australia dann allerdings doch schwere Geschütze auf: vier neue Klassen (samt Nerv-Robo), Schwerelosigkeit, ein riesiges Arsenal an neuen Waffen und wie üblich die berüchtigtsten Psychopathen-Gegner des Universums. Dem größten oder besser größt-wahnsinnigsten Psycho von allen greifen wir diesmal unter die Arme, mordend schließlich ist Handsome Jack im Pre-Sequel längst noch kein mordender Tyrann auf der Suche nach dem Vault. Mehr vom Gleichen, auch beim Prä-Ex-Schurken, das riecht wirklich nicht

nach Revolution, aber das verlangen die Fans der Serie auch gar nicht.

Auch ohne große 3 im Titel wird Borderlands: The Pre-Sequel wohl wieder genauso gut unterhalten wie der zweite Serienteil – trotz oder gerade wegen Claptrap!



Dying Light

Genre: **Ego-Shooter** Entwickler: **Techland**
 Publisher: **Warner Bros.** Termin: **Februar 2015**



Die Zombie-Hatz macht (Achtung, Wortspiel) große Sprünge. Neben dem auf der E3 gezeigten atemberaubenden Kampf in schwindelerregender Höhe, der unseren Magen dank hoher Weitsicht (in den Abgrund) auf die Probe stellt, hat es uns vor allem ein neues Gadget angetan: der Greifhaken. Mit ihm ziehen wir uns schnell aus der Gefahrenzone und über-

brücken größere Distanzen und Höhenunterschiede in kürzester Zeit. Auf der E3 gingen die Entwickler außerdem näher auf das Fähigkeitensystem ein. Wie in Skyrim gilt: Übung macht den Meister. Wer viel kämpft, der wird stärker und lernt neue Spezialattacken. Wer hingegen mehr Wert auf Geschwindigkeit und Bewegung legt, also viel rumfetzt, der wird mit besseren Parkour-Künsten belohnt und kann fortan von Gegnern abspringen und schwer zugängliche Stellen erreichen. Generell wirkt das Parkour-System wesentlich dynamischer als noch im letzten Jahr, mit weicheren Übergängen und Sonderbewegungen wie Slides und Wall-Runs.

Dank der extrem gelungenen, neuen Features wird aus Dying Light wohl doch mehr als ein Dead Island-Klon mit Parkour-Einlagen.

