Die Trends der E3 2015

Nostalgie und Markenmut

Die E3 2015 ist vorbei, wir listen die wichtigsten Trends der Spiele-Leitmesse auf – von offenen Welten bis zur Nostalgie. Von Michael Graf, Maurice Weber, Ann-Kathrin Kuhls, Tobias Veltin, Mirco Kämpfer

Die E3 in Los Angeles verschießt alljährlich eine derartige Kanonade aus Trailern, News und Bildern, dass selbst dem interessiertesten Spieler irgendwann die Synapsen schmelzen. Wer soll da nur den Überblick behalten? Na, wir natürlich! Deshalb fassen wir auf diesen Seiten die wichtigsten Trends der Spielemesse zusammen. Das geht übrigens nicht ohne den Blick über den PC-Tellerrand, denn als amerikanisches Showspektakel wird die E3 von den Konsolen beherrscht; Xbox One und PlayStation 4 bestimmen die Trends. Also Vorhang auf für die Zukunft!

User Generated Content

User Generated Content, so nennt man auf Neudeutsch jene Inhalte, die von den Spielern selbst erstellt werden. Genau die spielen auf der E3 2015 eine prominente Rolle, immer mehr Entwickler scheinen zu erkennen, dass Bastelei die Langlebigkeit eines Titels merklich steigern kann. Bethesda kann davon ein Liedchen singen, das fast vier Jahre alte Skyrim hält sich bis heute in den Top 10 der Steam-Spielercharts, auch dank seiner aktiven Modding-Community. Diese Stärke baut Bethesda weiter aus, PC-Mods für Fallout 4 werden erstmals auch auf der Xbox One und der PS4 laufen – ein Beispiel, das Schule machen könnte. Überdies dürfen wir im Endzeit-Rollenspiel eigene Siedlungen hochziehen, was bastelfreudige Spieler wochenlang beschäftigen dürfte. Das neue Doom wiederum bekommt einen Level-Editor für Multiplayerkarten sowie Solokampagnen. Und Bethesda plant einen eigenen Onlinedienst, über den sich die Eigenkreationen womöglich mit anderen Spielern tauschen lassen. Auch Hitman bekommt einen Editor für Eigenbau-Meuchelmissionen, die LittleBigPlanet-Macher arbeiten am Traum-Baukasten Dreams, und Nintendo plant mit dem Super Mario Maker einen Editor für eigene Klempner-Jump&Runs, der pünktlich zum 30. Mario-Geburtstag im September 2015 erscheinen soll. Klar, all die Bastelei kann man auch doof finden, weil die Entwickler ihre Arbeit damit an die Community auslagern. Dass viele Spieler gerne bauen, haben aber nicht zuletzt Minecraft und die aktiven Modding-Gemeinden (etwa um Skyrim und Half-Life) gezeigt. Schön, dass sie dabei nun immer häufiger unterstützt werden.

In Fallout 4 dürfen wir nicht nur Häuser, sondern komplette Dörfer errichten – inklusive stilechter Leuchtreklame.

Das neue Hitman bekommt einen Leveleditor. Wir vermuten, dass man damit auch Treppen bauen kann.

Für Doom lassen sich nicht nur Multiplayerkarten, sondern auch Solokampagnen basteln.

 Vor der E3 traf sich die Spielebranche auf der Elektronikmesse CES in Las Vegas, die Spiele 1991 in ein abgelegenes Zelt verbannte.

Offene Welten

Sniper: Ghost Warrior 3 schickt Scharfschützen erstmals in eine offene Welt.

Nein, dieser Trend ist weder neu noch überraschend, zieht sich aber auch auf der E3 2015 durch die Präsentationen wie das Wort »amazing« durch ein Interview mit Peter Molyneux: Ein Spiel von Welt muss selbige heutzutage öffnen. Das beeindruckende Ghost Recon: Wildlands, Sonys Roboter-Dino-Spektakel Horizon: Zero Dawn, Fallout 4, Just Cause 3, Sniper: Ghost Warrior 3, Shenmue 3, Mass Effect Andromeda, Assassin's Creed Syndicate, das Online-Piratenabenteuer Sea of Thieves, das neue Need for Speed, No Man's Sky, Mirror's Edge: Catalyst und Kingdom Come: Deliverance – all diese Spiele sollen uns in mehr oder minder riesige Welten führen, in denen wir unsere Vorgehensweise selbst bestimmen. So wie in Ghost Recon: Wildlands, dessen Koopmissionen man schleichend oder ballernd bestreiten kann. Denn genau darin liegt ja die Faszination offener Welten: Statt durch den Levelschlauch gespült zu werden, gestalten wir unser Abenteuer selbst, ziehen auf eigene Faust los. Freiheit ist das einzige, was zählt – nicht nur für Joachim Gauck und Marius Müller-Westernhagen, sondern auch für viele Spieler. Zumindest, wenn die Welten nicht nur mit seelenloser Sammelei gefüllt sind (Ja, Ubisoft, ihr seid gemeint! Und ihr, Bioware!).

Und wenn die Welt schon nicht komplett offen ist, dann wird sie zumindest offener. Zum Beispiel im PS4-exklusiven Uncharted 4, das bei einer Autoverfolgungsjagd immerhin alternative Routen erlaubt. Oder in Rise of the Tomb Raider, dessen Abschnitte zwei- bis dreimal so groß ausfallen wie die des letzten Tomb Raider. Auch Call of Duty: Black Ops 3 dürfte seine Kampagnenlevels etwas öffnen (vier Koopspieler brauchen Platz). Deus Ex: Mankind Divided sowie das neue Hitman passen mit ihrem traditionell freiheitlichen Ansatz sowieso perfekt in diesen Trend.

Ghost Recon: Wildlands soll die größte Spielwelt der bisherigen Ubisoft-Geschichte bieten.

In Mirror's Edge Catalyst rennt, springt und klettert Faith durch eine offene Stadt.

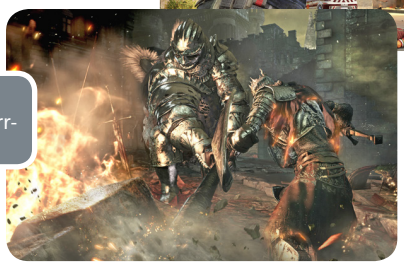
Allzu viel weiß man noch nicht über das vierte Mass Effect – nur, dass es eine »Open-World-Erfahrung« bieten soll.

Singleplayer

Okay, Solospiele hat es immer gegeben und wird es immer geben. Dennoch wurden sie vor einigen Jahren schon fast für tot erklärt: Die Zukunft, hieß es, gehöre dem Multiplayer, am besten natürlich Free2Play. Umso überraschender – und erfreulicher – ist, dass die Einzelspielererfahrung auf der E3 2015 wieder im Fokus steht. Fast alle namhaften Titel zeigen sich von ihrer Kampagnen-Schokoladenseite, von Fallout 4 über Doom und Dark Souls 3 bis hin zu Just Cause 3 und Deus Ex: Mankind Divided. Offensichtlich hat nicht nur Ubisoft verstanden, dass es keine aufgepfropften Mehrspielermodi braucht, um den Reiz und die Langlebigkeit eines Spiels zu erhöhen, sondern vielmehr eine fesselnde Kampagne. Selbst die Spielszenen von der Hoth-Schlacht aus Star Wars: Battlefront sehen mehr nach Solospiel als nach Multiplayer aus, weil sie kaum Interaktion zwischen den Spielern oder Spielmechanik zeigen. Da geht es nicht um Kontrollpunkte, Klassen und Killstreaks, sondern um Stimmung. Und wer weiß, vielleicht sitzt bei Dice gerade jemand, der sich maßlos ärgert, dass man Battlefront keine richtige Solokampagne spendiert hat. Geschähe ihm recht.

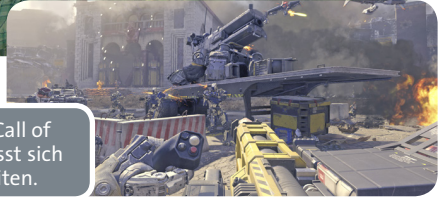
Durch Levels stapfen und Dämonen wegballern? Na klar, das muss Doom sein.

Just Cause 3 setzt wie gehabt auf Solo-Zerstörungswut.



Die Bossgegner von Dark Souls 3 dürften Einzelspielern wieder herrliche Frustmomente bescheren.

In Ghost: Recon: Wildlands müssen die bis zu vier Spieler entscheiden, ob sie ihr Ziel heimlich oder lautstark erreichen.



Die Kampagne von Call of Duty: Black Ops 3 lässt sich auch zu viert bestreiten.

Koop

Solospiele liegen im Trend, folgerichtig inszeniert man auf der E3 2015 auch Multiplayertitel gerne als, sagen wir mal, kooperative Einzelspieler-Abenteuer, in denen alle Spieler gemeinsam eine Story erleben. Zum Beispiel The Division mit seinen Zwischensequenzen, Ghost Recon: Wildlands mit der Viererjagd auf einen Drogenbaron, Halo 5 und Call of Duty: Black Ops 3 mit ihren Koopkampagnen (ebenfalls jeweils für vier Spieler) sowie Star Wars: Battlefront mit seinem »Zwei Rebellen gegen das Imperium«-Modus namens »Survival«. Gemeinsam, so die Botschaft, macht's einfach mehr Spaß als gegeneinander. Wobei's natürlich auch noch gegeneinander geht (etwa in For Honor), aber eben gefühlt in weniger Spielen als in den Vorjahren.

Die erste E3 fand 1995 in Los Angeles statt und feierte gleich die Enthüllung der ersten PlayStation.

Indies als Trophäen

Dass unabhängige Entwickler inzwischen voll im Mainstream angekommen sind, kann nur jemand verpasst haben, der seit vier Jahren ausschließlich Call of Duty spielt. Denn bereits auf den letzten Messen präsentierten Microsoft und Sony neben klassischen Third-Party-Spielen (etwa von Electronic Arts und Ubisoft) vermehrt auch Titel kleiner, unabhängiger Entwickler. Bemerkenswert ist allerdings die Selbstverständlichkeit, mit der das inzwischen passiert. Genau wie klassische Spieletrailer dienen exklusive Indie-Spielszenen auf den Presseshows als Trophäen: »Seht her, nur bei uns gibt's Neues von No Man's Sky!« – »Ja, aber nur wir haben Tacoma!« Electronic Arts zeigt den putzigen Wollknäuel-Plattformer Unravel Seite an Seite mit dem neuen Need for Speed und FIFA 16. Der Stellenwert steigt, die Trennlinien zwischen »Indie« und »Third-Party« verschwimmen immer mehr.

Dazu passt, dass Indie-Entwickler eben keine illustren Visionärszausel mehr sind, sondern Branchenstars. Vielleicht sogar die einzigen Branchenstars angesichts dessen, wie sehr große Publisher versuchen, einzelne Mitarbeiter aus dem Rampenlicht herauszuhalten. Oder fällt hier jemanden auf Anhieb ein bekannter Designer ein, der am neuen Assassin's Creed arbeitet? Oder an Star Wars: Battlefront? Selbst wenn: Hier soll das Spiel im Mittelpunkt stehen, nicht die Menschen dahinter. Die könnten sich bei der nächsten Studioschließung oder -zusammenlegung ja wieder ändern. Bei den Indies hingegen gibt's noch echte Gesichter. Nicht umsonst holt Microsoft stolz den DayZ-Vater Dean Hall und den Gone-Home-Entwickler Steve Gaynor auf die große Messebühne. Ja, die Indies sind angekommen. Und sie werden bleiben.

EA präsentierte das putzige Strickmännchen-Jump&Run Unravel auf seiner Pressekonferenz.

No Man's Sky, in dem wir zufallsgenerierte Galaxien erkunden, spielte wieder eine Hauptrolle bei Sony.

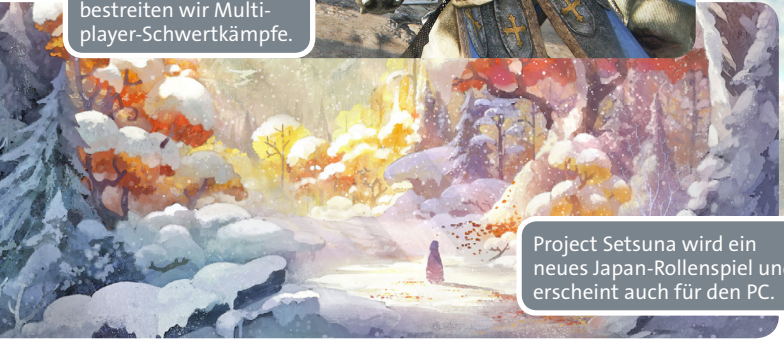
In Tacoma, dem neuen Spiel der Gone-Home-Entwickler, erkunden wir eine Raumstation, deren Bewohner verschwunden sind.

Neue Marken

Es war der erste große Paukenschlag der Sony-Pressekonferenz: Guerilla Games kommt auf die Bühne und zeigt ... nein, keine Fortsetzung seiner PlayStation-exklusiven Shooter-Serie Killzone. Sondern Horizon: Zero Dawn, ein schickes, postapokalyptisches Actionspiel, in dem wir Roboter-Dinos jagen. Okay, bizarr – aber auch neu! Und Sony ist erfreulicherweise kein Überraschungseinzeltäter: Der gestiegene Wille, Neues zu probieren, zog sich durch alle Pressekonferenzen. Microsoft enthüllte mit Recore ein gemeinsames Projekt des Mega-Man-Erfinders und ehemaliger Metroid-Prime-Entwickler. EA überraschte mit dem bezaubernden Woll-Platformer Unravel, Ubisoft mit dem brachialen Mittelalter-Multiplayer-Gemetzel For Honor. Und selbst die notorischen Serientäter von Square zeigten eben nicht nur Hitman, Deus Ex, Just Cause und natürlich Final Fantasy, sondern zauberten mit Project Setsuna gleich ein komplett neues Japan-Rollenspiel aus dem Hut.

Nicht falsch verstehen, an einem neuen, FIFA, Call of Duty oder Assassin's Creed gibt's an sich nichts auszusetzen. So lange es gute Spiele werden und niemand die PC-Umsetzung versemmelt, versteht sich. Trotzdem ist es nicht minder großartig, dass neben der zu erwartenden Nachfolgerschwemme jetzt auch überraschend viele neue Spielideen umgesetzt werden. Das sah auf der letztjährigen E3 bedeutend düsterer aus. Ein untrügliches Zeichen dafür, dass die für eine neue Konsolengeneration typische »Auf Nummer sicher«-Phase nun vorbei ist. Dazu passt, dass abgenutzte Spielszenarien à la »moderne Soldaten gegen Terroristen« keine prominente Messerolle mehr spielen, selbst Call of Duty sieht seine Zukunft momentan ... in der Zukunft. Und an den Zweiten Weltkrieg wagt sich erst recht kein Entwickler mehr. Weshalb wir uns fast mal wieder über einen Weltkriegs-Shooter freuen würden.

In Ubisofts For Honor bestreiten wir Multiplayer-Schwertkämpfe.



Project Setsuna wird ein neues Japan-Rollenspiel und erscheint auch für den PC.

Im PS4-exklusiven Horizon: Zero Dawn jagt man riesige Roboter-Dinosaurier.

Prachtgrafik

Die Zeiten, in denen Entwickler auf die Xbox 360 und die PlayStation 3 Rücksicht nehmen mussten, sind endgültig vorbei. Fast alle namhaften Spiele entstehen nur noch für die Current-Gen-Konsolen Xbox One und PlayStation 4 – und natürlich für den PC. Vorbei ist damit auch die Zurückhaltung bei der Grafik, auf der E3 sehen wir spektakuläre Spielszenen am laufenden Band, von For Honor über Ghost Recon: Wildlands und Star Wars: Battlefront bis hin zu den konsolenexklusiven Horizon: Zero Dawn und Forza 6. Selbst Deus Ex, das nie zur technischen Avantgarde zählte, sieht inzwischen (von den etwas hüftsteifen Animationen abgesehen) sehr gut aus. Bloß The Division wirkt nicht mehr ganz so hübsch wie noch bei seiner Enthüllung vor zwei Jahren. Natürlich bergen E3-Bombastszenen auch immer ein gewisses Downgrade-Risiko und sind mit Vorsicht zu genießen.

Dafür kleiden sich vermehrt auch Indie-Spiele in zeitgemäße Gewänder – kein Wunder, schließlich ist beispielsweise die Unreal Engine 4 kostenlos lizenzierbar, Epic möchte nur an den Erlösen des Spiels beteiligt werden. Damit sinkt die Hürde für Indie-Studios, das Grafikgerüst einzusetzen. Das Ergebnis sieht man etwa an Ark: Survival Evolved, Shenmue 3 soll ebenfalls auf der UE4 basieren. Auch sonst müssen sich viele Indie-Spiele – ob sie nun No Man's Sky oder Ion oder Unravel oder Adr1ft heißen – optisch nicht mehr vor den Millionenprojekten klassischer Publisher verstecken. Vorbei also auch die Zeit, als »Indie« gleichbedeutend war mit »Pixelgrafik«.

Star Wars: Battlefront beeindruckte auf der E3 vor allem mit schicken Partikeleffekten.

Just Cause 3 glänzt vor allem mit zerstörbaren Objekten. Und die können sehr groß sein.

Das PS4-exklusive Uncharted 4 hat eine herausragende Physik, emporgeschleuderte Objekte etwa prallen korrekt vom Körper des Helden ab.

Fallout 4 hat eher detailarme Texturen, dafür aber eine enorm stimmungsvolle Beleuchtung.

Ebenfalls PS4-exklusiv, ebenfalls ansehnlich: Horizon: Zero Dawn serviert grandiose Animationen.

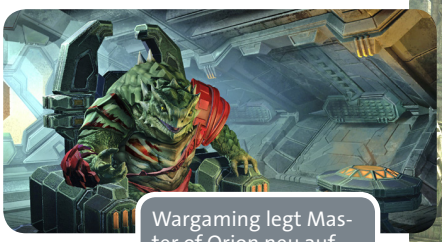
Nostalgie

The Last Guardian! Es lebt! Nach Jahren der Funkstille zeigt Sony das ursprünglich bereits 2009 angekündigte und zuletzt 2011 gesichtete Neuwerk der Entwickler der kunstvollen PlayStation-Klassiker Ico und Shadow of the Colossus überraschend wieder auf der E3. Im selben Streich machen die Japaner zwei anderen »Das wird doch nichts mehr«-Running-Gags den Garaus, indem sie ein vollwertiges Remake von Final Fantasy 7 und eine (inzwischen erfolgreiche) Kickstarter-Aktion zu Shenmue 3 präsentieren, dem Nachfolger einer legendären Rollenspielserie für Segas viel zu früh verstorbene Dreamcast-Konsole. So gerät die Sony-Pressekonferenz zum nostalgischen Orgasmus, zum Fest der Wiedersehensfreude – zum magischen Messemoment, vor allem für Konsolenspieler.

Auch sonst wird die E3 mancherorts zum Schauplatz nostalgischer Wiedersehen. Etwa mit dem Mega-Man-Schöpfer Keiji Inafune, der auf der Microsoft-Show seinen neuen Titel Recore enthüllt. Oder mit Master of Orion, das der World-of-Tanks-Macher Wargaming neu auflegt. Oder mit dem Kultentwickler Rare, der nach allerlei Kinect-Titeln wieder ein richtiges Spiel entwickeln darf, das Piraten-MMO Sea of Thieves. Oder mit Nintendos Starfox, das nach 13 Jahren erstmals wieder auf eine »große« Nintendo-Konsole kommt. Natürlich fehlen auch viele langersehnte Wiedersehen (an dieser Stelle weinen wir Beyond Good and Evil 2 eine stille Träne nach), dennoch scheinen die großen Publisher vermehrt in ihren Archiven und Adressbüchern nach alten Marken und Kontakten zu kramen. Und warum? Weil auch Nostalgie Spiele verkaufen kann; die leuchtenden Kinderaugen von damals blicken heute oft auf ansehnliche Kontoauszüge. Gut möglich also, dass wir nostalgische Wiedersehen künftig häufiger erleben. Hey, EA, macht ein neues Ultima!

Rares neues Spiel Sea of Thieves wird ein Online-Rollenspiel mit Piraten und Seeschlachten.

Shenmue 3 entsteht auf Basis der Unreal Engine 4.



Wargaming legt Master of Orion neu auf.

Nach vier Jahren Funkstille kehrt The Last Guardian auf die Messebühne zurück.

Blöd: Auch die meisten Entwickler hatten erst vier Monate später mit dem Saturn gerechnet. Also gab's zum Start nur sechs Spiele.

Indie-Geheimtipps

Hellblade

Termin: 2015

Hellblade wirkt wie ein Mix aus Bloodborne und Skyrim, hat aber eine andere Prämisse: Die Story folgt der jungen Keltin Senua, die nach einer Invasion der Wikinger versucht, mit ihrem Trauma klarzukommen, während sie zugleich ums Überleben kämpft. Als Spieler sehen wir die Welt aus ihrer Sicht, samt Halluzinationen und nur für sie hörbaren Stimmen. Neben dem Kampf gegen ihre Krankheit kommen auch Kämpfe gegen echte und eingebildete Monster nicht zu kurz.

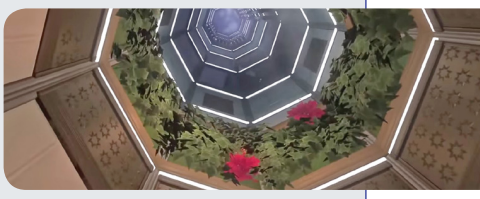
Volume

Termin: 2015

Mike Bithell, der Macher des Indie-Puzzlers Thomas Was Alone, geht mit Volume in eine völlig neue Richtung. Als Locksley schleichen wir in einer durchgestylten, isometrischen Welt an Wachen vorbei, um Gegenstände zu stehlen. Zwar dürfen wir die Wachen nicht ausschalten, haben aber Werkzeuge zur Hand, um sie abzulenken. Beispielsweise können wir einen Doppelgänger von uns erschaffen, der Wächter weglockt. Ein anderer, wichtiger Teil des Spiels ist der Leveleditor.

Tacoma

Termin: 2016



Der Trailer, der zu Tacoma veröffentlicht wurde, gibt uns mindestens so viele Rätsel auf wie Gone Home, das letzte Spiel der Entwickler. Wir erkunden nämlich die scheinbar verlassene Raumstation Tacoma. Wieso sind wir dort? Was ist passiert? Das weiß auch der Stationscomputer Odin nicht. Oder verrät er es nur nicht? Wenn die Suche nach der verschwundenen Crew der Tacoma genauso klug erzählt wird wie in Gone Home, haben wir eine großartige Geschichte zu erwarten.

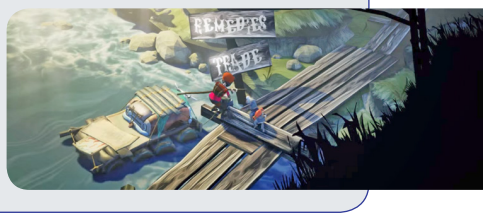
Beyond Eyes

Termin: 2015

Rae, die Hauptperson von Beyond Eyes, ist zehn Jahre alt, blind und auf der Suche nach ihrer Katze. Das Spiel versucht dabei, Raes Wahrnehmung zu visualisieren. Und zwar in einem aquarellähnlichen Stil, der sich je nach ihrer Stimmung verändert. Schlendert sie durch einen Park, macht ein Vogelzwitschern einen farbenfrohen Baum sichtbar. Taumelt sie ängstlich eine Straße entlang, versinkt alles in grau und schwarz. Somit kommt für uns alles so überraschend wie für Rae selbst.

The Flame in the Flood

Termin: 2015



In einer menschenleeren Gegend reisen ein Mädchen und sein Hund auf einem Floß einen prozedural generierten Fluss hinab, an dessen Ende alles besser sein soll. Auf der Reise müssen wir uns nicht nur vor Fressfeinden hüten, sondern auch vor Hunger, Kälte und Krankheiten. Kümmern wir uns nicht um eine Wunde, erleiden wir eine Blutvergiftung und sterben, was den Neubeginn am Anfang des Flusses bedeutet. Mit Beutegut bauen wir unser »Boot« und unsere Ausrüstung aus.

Survival

Auf der E3 ist Überlebenskampf angesagt. Das wissen nicht nur schwitzende Journalisten, die durstig durch höllenlaute Messehallen stapfen, sondern auch aufmerksame Trendforscher. Denn auf der E3 2015 zeigt sich ein gewisser Trend zum Survival – nein, damit meinen wir nicht den gleichnamigen Koopmodus von Star Wars: Battlefront, sondern eben den Überlebenskampf in einer feindseligen Umgebung. Gut, dass Survival boomt, offenbart schon ein kurzer Blick in den Early-Access-Bereich von Steam, wo derzeit unter anderem das Dino-Epos Ark: Survival Evolved auftrumpft. Auch der E3-Fackelträger dieser Gattung hat mit Riesenechsen zu tun, nämlich Sonys Robosaurier-Epos Horizon: Zero Dawn. Außerdem wollen die Japaner ihren DayZ-Klon H1Z1 für die PS4 veröffentlichen. Microsoft kontert mit dem Original und kündigt DayZ für die Xbox One an, außerdem zeigt man das Suvival-Spiel The Flame in the Flood und lässt den DayZ-Schöpfer Dean Hall verkünden, dass er sein neues Spiel Ion für Xbox und PC entwickelt. Oh Wunder, Ion dreht sich ums »Überleben im Weltraum«. Und das Erobern von Regionen, wie auch immer das zusammenpassen wird. Auf der E3 machen natürlich auch andere Survival-Projekte von sich reden, beispielsweise gibt's neue Spielszenen aus Adr1ft, in dem man auf einer geborstenen Raumstation festsitzt; Bohemia (Arma 3) simuliert in Take on Mars das Überleben auf dem roten Planeten, und Lara muss sich in Rise of the Tomb Raider wieder mit Pfeil und Bogen in der Wildnis durchschlagen.

Wie im Film Gravity fliehen wir in Adr1ft von einer zerstörten Raumstation.

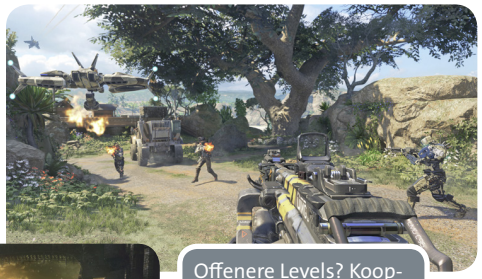
Auch Dean Halls neues Spiel Ion geht es ums Überleben im Weltraum.

In Take on Mars simuliert Bohemia eine Mission zum Roten Planeten.

Ein Ableger der E3 stieg 1996 in Tokyo, von den japanischen Branchengrößen nahm aber nur Nintendo teil. Sony und Sega blieben fern.

Aufgebrochene Traditionen

Sogar Call of Duty tut es, und das will etwas heißen. Die E3 2015 hat gezeigt, dass sich immer mehr Entwickler bemühen, etablierte Spielmechaniken aufzubrechen, um mit Abwechslung zu überraschen. Black Ops 3 etwa bereichert seine Kampagne um einen Vierer-Koop, anpassbare, männliche oder weibliche Helden und sogar offenere Levels. Nach den Entscheidungen von Black Ops 2 hat man Treyarch offensichtlich weitere Experimente gestattet, der festgefahrenen Shooter-Serie kann's nur gut tun. Meisterdieb Drake wiederum darf in Uncharted 4 nicht nur schleichen und klettern, sondern auch autofahren. Hitman erscheint erstmals episodisch, Ghost Recon wird zum Koop-Giganten umgemodelt, Fallout 4 erlaubt den Bau eigener Siedlungen, Doom sogar den kompletter Solo-Kampagnen. Und hey, in FIFA 16 kicken nun die Frauen mit! Natürlich erscheinen auch viele Fortsetzungen ohne nennenswerte Konzeptwechsel, was nicht schlecht sein muss. Für Dark Souls 3 etwa kaufen wir trotzdem schon mal vorfreudig 20 Ersatz-Gamepads zum An-die-Wand-Schmettern. Aber gerade altgedienten Serien kann die Frischzellenkur gut tun. Sie kann aber natürlich auch schiefgehen kann, nach der elendigen Quicktimerei von Need for Speed: The Run etwa musste EA wieder zurückrudern.



Offenere Levels? Koop-Kampagne? Wählbarer Hauptcharakter? Black Ops 3 geht neue Wege.

In FIFA 16 gibt es erstmals Frauen-Nationalteams.

Okay, in Dark Souls 3 bleibt fast alles beim Alten. Auch gut.

Vermisst wird ...

Mafia 3

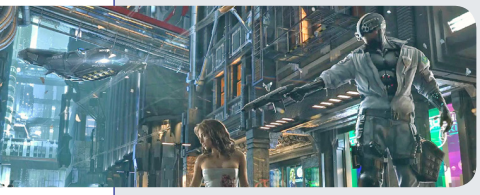
Vor der E3 kursierten einige Gerüchte, dass wir bald wieder in den Dienst der Familie treten dürfen. Mafia 3 sollte angeblich in Louisiana spielen und drei neue Hauptfiguren einführen. Passend dazu versprach schon Anfang des Jahres einer der Sprecher des zweiten Teils, dass wir uns bald auf Mafia-Neuigkeiten freuen dürfen. Geworden ist daraus bislang nichts – Mafia 3 bleibt ein Gerücht. Es steht nicht einmal fest, ob daran gearbeitet wird oder ob die Serie bei den Fischen schläft.

Red Dead Redemption 2

Zwar halten sich hartnäckig Gerüchte um Red Dead Redemption 2 , aber Rockstar hat noch nicht einmal bestätigt, dass sie überhaupt daran arbeiten. Als Microsoft die Abwärtskompatibilität der Xbox One ankündigte, hielt man auch eine Abstimmung ab, welche alten Spiele die Fans am liebsten spielen würden. Prompt landete Red Dead Redemption auf Platz Eins. Die Nachfrage ist also da – tut was, Rockstar! Diesmal dann bitte auch für den PC.

Beyond Good & Evil 2

Um Beyond Good & Evil 2 scheint es nicht gerade rosig zu stehen. Seit der Ankündigung 2008 bekamen wir grade mal eine Handvoll Trailer zu sehen und kaum handfeste Informationen. Und auch die diesjährige E3 bot nicht mal den Funken eines Hoffnungsschimmers. Im Gegenteil, jüngste Gerüchte sprechen von der Einstellung des Projekts. Auch nicht gerade Grund für Optimismus: Serienvater Michel Ancel arbeitet mit einem eigenen Studio an seinem neuen Indieprojekt WiLD.



Cyberpunk 2077

The Witcher 3 wurde jetzt insgesamt schon über 1700 Jahre gespielt, also wird's höchste Zeit für das nächste Rollenspiel von CD Projekt Red! Aber dass die Entwickler nicht sofort zum nächsten Projekt springen, wollen wir ihnen keineswegs verübeln – im Gegenteil ist es ja lobenswert, dass sie sich erst noch weiter auf Support für The Witcher 3 konzentrieren. Von Cyberpunk 2077 sollen wir frühestens 2016 etwas Neues hören. Bethesda hat sich mit Fallout 4 ja auch Zeit gelassen.

Star Wars von Visceral

Star-Wars-Fans kamen auf der E3 durchaus auf ihre Kosten. Battlefront schickte gleich mehrere Gameplay-Trailer in die Schlacht, und wir durften erstmals selbst zum Blaster greifen. Aber war da nicht noch ein Star-Wars-Spiel in Arbeit? Stimmt, der Dead-Space-Macher Visceral arbeitet auch an einem! Seit der Ankündigung im Dezember 2013 haben wir nichts mehr gehört. Bislang wissen wir nur, dass die ehemalige Uncharted-Autorin Amy Hennig an der Story mitwirkt.

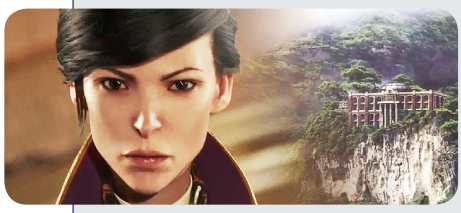
1997 und 1998 zog die E3 ins größere Messezentrum von Atlanta, um den wachsenden Besucherzahlen gerecht zu werden.

Die PC-Neuankündigungen

For Honor

Termin: 2016

Ubisofts Multiplayer-Schwertkampfspiel ist eine Art mittelalterliches Action-Dota. In der E3-Demo ringen zwei Viererteams um Kontrollpunkte, unterstützt von schwächeren NPC-Hilfstruppen, die wie in einem MOBA eigenständig an die Front stapfen. Die Klingenduelle fühlen sich bereits schön wuchtig an, zentral wichtig ist die Wahl des richtigen Angriffs und Blocks. Auch die Atmosphäre passt, rundherum tobt eine chaotische Belagerungsschlacht. Ein vielversprechendes Debut!



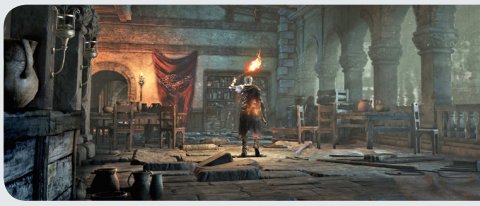
Dishonored 2

Termin: 2. Quartal 2016

Dishonored 2 spielt 15 Jahre nach dem Vorgänger, der Schauplatz sind dieses Mal tropische Kolonien, allerdings im serientypischen Steampunk-Stil. Wir schlüpfen erneut in die Lederkluft des Assassinen Corvo Attano, steuern erstmals aber auch eine Heldin: Emily Kaldwin. Die setzt unter anderem einen Greifhaken ein, um voranzukommen. Einen Koopmodus für zwei Spieler wird es nicht geben; wer den ersten Teil verpasst hat, kann den mit der Dishonored: Definitive Edition nachholen.

Dark Souls 3

Termin: 1. Quartal 2016



Die bockschwere Action-Rollenspiel-Reihe geht in die dritte Runde, entgegen vorheriger Gerüchte soll Dark Souls 3 jedoch nicht der letzte Serienteil sein. So kämpfen wir uns noch einmal durch eine unwirtliche Welt voller mächtiger Gegner und fieser Fallen. Es soll zwar weniger Gebiete geben als im Vorgänger, die sollen aber deutlich größer ausfallen. Die Kämpfe spielen sich schon jetzt viel flotter als in Dark Souls 2, da spürt man angenehm den Einfluss des PS4-exklusiven Bloodborne.

Sea of Thieves

Termin: 2015

Das neue Projekt des britischen Studios Rare ist das Online-Rollenspiel Sea of Thieves. Darin verkörpern wir einen Piraten, der in einer offenen Inselwelt Schätze hebt und gegen andere Spieler kämpft. Der Übergang vom Piratenschiff zu Zu-Fuß-Abschnitten soll dabei fließend sein, die Gefechte sehen schon jetzt sehr spaßig aus – auch dank der charmanten Cartoon-Grafik. Außerdem soll man sich mit anderen Spielern in Crews zusammenschließen und gemeinsam seeräubern.

Shenmue 3

Termin: 2016

Knapp 14 Jahre nach dem zweiten Teil kündigt der Serienschöpfer Yu Suzuki auf der E3 den dritten Teil der Shenmue-Saga an. Das Open-World-Rollenspiel wird teilweise über Crowdfunding finanziert, die anvisierten zwei Millionen Dollar kamen in zwölf Stunden zusammen. Shenmue 3 soll das Spielprinzip der Vorgänger (etwa die Kampfkunst-Gefechte) erben und die Story um Ryo Hazuki weiterführen. Das Spiel basiert auf der Unreal Engine 4, eine PC-Version ist geplant.

Ghost Recon: Wildlands

Termin: 2016

Ghost Recon: Wildlands ist ein Open-World-Actionspiel, in dem bis zu vier Koop-Spieler Drogenkartelle ausheben. Die gigantische Spielwelt ist in Bolivien angesiedelt und sehr abwechslungsreich: Zu Fuß oder per Jeep oder Boot machen wir Dschungel, Steppen, Andengipfel und Wüsten unsicher. Groß geschrieben wird spielerische Freiheit; wir können heimlich vorgehen oder uns durchschießen. Garniert wird das Ganze mit Rollenspielelementen wie etwa Skills und Waffen-Upgrades.

Unravel

Termin: 2015

Bei Unravel handelt es sich um einen niedlichen, physikbasierten Plattformer mit Puzzle-Elementen. Wir steuern ein kleines Männchen, das vollkommen aus Garn besteht. In den verschiedenen, ländlich gestalteten Levels müssen wir nicht nur unser Köpfchen, sondern auch das Garn einsetzen. So verwenden wir den Strick zum Beispiel als Kletterseil oder als Sprunghilfe, um das Geäst eines Apfelbaums zu erkunden. Vorsicht: Wenn uns der Faden ausgeht, ist das Level vorbei.

Mass Effect Andromeda

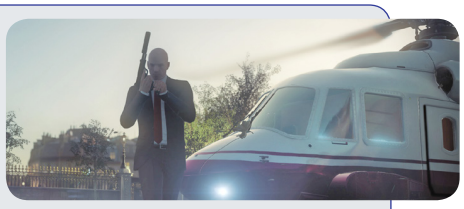
Termin: 4. Quartal 2016

Mass Effect 4 heißt Andromeda und schlägt zum Weihnachtsgeschäft 2016 ein. Auch im vierten Teil der Rollenspielreihe steuern wir einen weiblichen oder männlichen Hauptcharakter. Außerdem soll's einen verbesserten Mako-Panzer, neue Nebencharaktere und Teamgefährten sowie eine völlig neue Open-World-Galaxie geben. Demnach verschlägt es uns an einen fernen Ort lange nach den Ereignissen der Original-Trilogie. Gegen Ende des Jahres will Bioware weitere Details verraten.

Den E3-Besucherrekord hält das Jahr 2005 mit rund 70.000 Teilnehmern. Zum Vergleich: 2015 waren es nur rund 52.000.

Hitman

Termin: **5. Dezember 2015**



Statt Hitman 6 heißt der nächste Auftritt des glatzköpfigen Auftragskillers einfach nur Hitman. Wie gewohnt reisen wir an verschiedene Orte der Welt, um Zielpersonen auszuschalten. Diesmal sollen die Schauplätze aber wieder größer und freier ausfallen als im stark skriptbasierten Hitman: Absolution! Neu ist die episodische Veröffentlichung: Hitman soll am 8. Dezember 2015 starten und beständig durch neue Aufträge erweitert werden. Zudem gibt's einen Editor für Eigenbau-Attentate.

South Park: The Fractured But Whole

Termin: **2016**

Da zittern die Lachmuskeln vor Freude: Ubisoft San Francisco arbeitet an South Park: The Fractured But Whole, dem Nachfolger zu Obsidians South Park: Der Stab der Wahrheit. Das Superhelden-RPG bleibt vom Spielprinzip her seinem Vorgänger treu, wir reisen abermals durch absurde Fantasiewelten und bestreiten rundenbasierte Kämpfe. Das Drehbuch steuern die South-Park-Erfinder Matt Stone und Trey Parker bei, die auch Sprechrollen übernehmen. Der derbe Humor bleibt also erhalten.

Anno 2205

Termin: **3. November 2015**

In Anno 2205 besiedeln wir neben einer irdischen Inselwelt erstmal auch den Mond, wo es spezielle Produktionsketten geben wird. Die neuen Grafikengine ermöglicht belebtere Welten und endlich auch glaubwürdige Größenverhältnisse. Zudem gibt es größere Inseln, die sich mit Brücken verbinden lassen, sodass wir die größten Städte der Seriengeschichte bauen können. Zufallsgenerierte Karten wird es indes nicht mehr geben, und ein Handelsmenü ersetzt sichtbare Schiffsrouten.

The Walking Dead: Michonne

Termin: **4. Quartal 2015**

Das Telltale-Adventure The Walking Dead: Michonne ist als dreiteilige Miniserie angelegt und soll die Wartezeit auf The Walking Dead: Season 3 verkürzen. Das Abenteuer dreht sich um die aus den Comics und der TV-Serie bekannte, mit einem Katana bewaffnete Michonne. Dabei soll speziell ihre bisher unbekannte Reise zwischen den Comic-Ausgaben 126 und 139 beleuchtet werden. Um die Miniserie spielen zu können, braucht man die erste Episode von The Walking Dead: Season Two.

Mirror's Edge Catalyst

Termin: **23. Februar 2016**

In der »Neuinterpretation« des künstlerisch-flotten Parkourspiels von 2008 rennt, springt und klettert die Heldin Faith erstmals durch eine komplett offene Stadt samt Nebenmissionen. Beim Anspielen erschien uns die Welt zwar teils unsinnig aufgebaut (zum Beispiel gibt es Gänge, die einfach nur auf die andere Seite eines Dachs führen), dafür jedoch erneut unglaublich stilsicher. Gekämpft wird wie im Vorgänger mit kunstvollen Tritten und Schlägen, aber niemals mit Waffen.

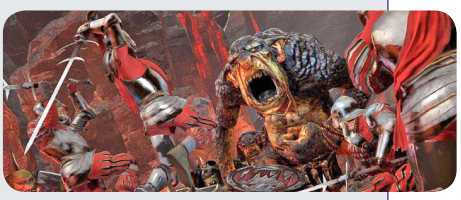
Need for Speed

Termin: **3. November 2015**

Okay, technisch gesehen wurde das neue Need for Speed (ohne Untertitel) schon im Mai angekündigt, wir konnten es auf der E3 aber erstmals spielen. Wie weiland in Underground rasen wir nachts, und zwar durch eine offene Spielwelt. Unseren Schwerpunkt setzen wir dabei selbst, etwa ob wir vor allem Rennen bestreiten, tunen oder die Cops ärgern. Alles bietet eigene Belohnungen. Need for Speed ist allerdings »always on«, man muss mit dem Internet verbunden sein.

Total War: Warhammer

Termin: **2016**



Ja, auch das neue Total War wurde bereits im April enthüllt, auf der E3 aber erstmals gezeigt. Das im Fantasy-Universum von Warhammer angesiedelte Spiel ist der Auftakt einer Trilogie, vier spielbare Völker wird es geben. Zu sehen war auf der Messe eine spektakuläre Schlacht zwischen dem menschlichen Imperium und den Grünhäuten. Viel Wert legen die Entwickler auf authentische Einheiten, darunter erstmals auch Flieger. Auch Zauber kommen in den Gefechten zum Einsatz.

Fallout 4

Termin: **10. November 2015**

Fallout 4 wurde bereits einige Tage vor der E3 enthüllt, auf der Messe gab's aber haufenweise neue Infos. So wird das im postapokalyptischen Boston angesiedelte Spiel ausgiebiges Crafting erlauben. Wir dürfen nicht nur an unseren Waffen und an unserer Power Armor (einer Art Ironman-Rüstung inklusive Jetpack) schrauben, sondern sogar komplette Dörfer bauen und Handelsrouten zwischen ihnen einrichten. Hoffen wir nur, dass Bethesda darüber nicht die alten Fallout-Stärken vergisst.

Doom

Termin: **2. Quartal 2016**

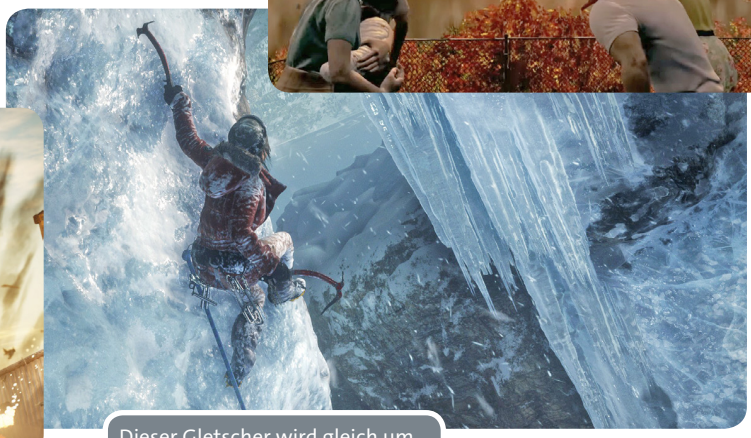
Dass id an einem neuen Doom arbeitet, war seit der Steinzeit klar. Nicht klar war, wie gut die serientypische Dämonenjagd aussieht, von den Texturen bis zu den brachialen Finishing-Moves (Beine ausreißen, Köpfe sprengen). Außerdem gibt's einen Editor für Multiplayerkarten und Solokampagnen. Betheda erklärte, man habe die Entwicklung von Doom vor einigen Jahren neu gestartet, weil es sich zu sehr nach Call of Duty angefühlt habe. Man musste sogar in Deckung gehen. Igitt.

2007 und 2008 fand die verkleinerte E3 in Hotels in Santa Monica statt. Die Besucherzahlen (10.000 und 5.000) waren aber niedrig.

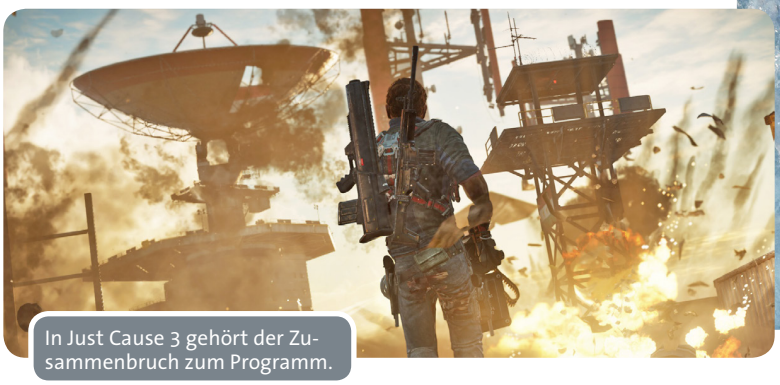
Einstürzende Levels

Ein kleiner Trend, der sich auf der E3 2015 dennoch bemerkbar macht: Levels müssen kaputt gehen, am besten, während der Spieler gerade hindurch läuft. Das plakativste Beispiel ist die Atomexplosion von Fallout 4, aber gut, die passiert ja in weiter Ferne. Mittendrin im Zusammenbruch stecken etwa Lara Croft, der in Rise of the Tomb Raider ein Gletscher unterm Eispickel wegbröckelt, und das Fireteam Osiris aus Halo 5, das durch eine zusammenbrechende Festung hetzt. Apropos zusammenbrechende Festung: Die gibt's auch in Gears of War 4. Und der Just-Cause-3-Held Rico Rodriguez jagt im E3-Trailer mal eben ganze Brücken, Bohrinseln, Tankstellen und Militärbasen in die Luft. Die meisten Zerstörungsszenen basieren freilich auf automatisch ablaufenden Skriptsequenzen, dynamisch zerstörbares Terrain à la Battlefield 4 wird es in den meisten Spielen nicht geben. Aber das heißt ja nicht, dass nichts kaputtgehen darf.

Zum Beginn von Fallout 4 wird die Vorkriegswelt atomisiert.



Dieser Gletscher wird gleich um Lara herum zusammenbrechen.



In Just Cause 3 gehört der Zusammenbruch zum Programm.

Wichtige E3-Konsolenspiele

Horizon: Zero Dawn

Termin: 2016

Im PS4-exklusiven Open-World-Spiel kämpfen wir in einer offenen Spielwelt ums Überleben und gegen Roboter-Dinos. Das klingt komisch, war aber eines der meistbejubelten Messespiele, vor allem dank der riesigen Monster und sanften Animationen. Die Handlung spielt in der postapokalyptischen Zukunft, die menschliche Zivilisation ist längst Geschichte. Was genau zu ihrem Untergang geführt hat, warum durch die Ruinen mechanische Tiere stapfen, und wie man die Bestien erledigen kann – das müssen wir als bogenschießende Jägerin Alloy herausfinden.

The Last Guardian

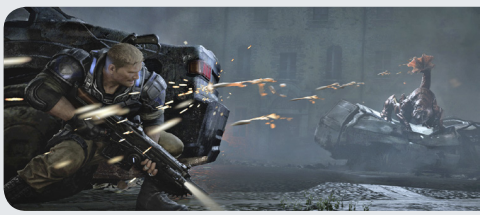
Termin: 2016

Nach vier Jahren Funkstille meldet sich das PS4-exklusive The Last Guardian plötzlich zurück. Im ursprünglich bereits 2009 angekündigten Titel müssen wir als kleiner Junge aus einer Burg flüchten – und werden dabei von einem riesigen Tierbegleiter unterstützt. Zumindest, nachdem wir uns dessen Vetrauen verdient haben. Aufmerksamkeit verdient The Last Guardian nicht nur dank des originellen Spielkonzepts, sondern auch, weil die Entwickler zuvor Ico sowie Shadow of the Colossus entworfen haben – zwei kunstvolle PlayStation-Klassiker.

Gears of War 4

Termin: 4. Quartal 2016

Auch im vierten Teil der – in Deutschland teilweise indizierten – Gears-of-War-Serie röhrt wieder das Kettensägengewehr. Im Xbox-exklusiven Gears of War 4 treten wir erneut in der Rolle muskelbepackter Soldaten gegen die monströsen Locust an. Oder doch nicht? Die Gegner in der reichlich unspektakulären E3-Präsentation erinnern nämlich eher an mutierte Riesenfrösche mit Fischmaul. Auch die beiden Protagonisten sind neu, der bärbeißige Ex-Hauptcharakter Marcus Fenix soll aber ebenfalls auftauchen. Oh, und schön sieht das Spiel immerhin aus!



StarFox Zero

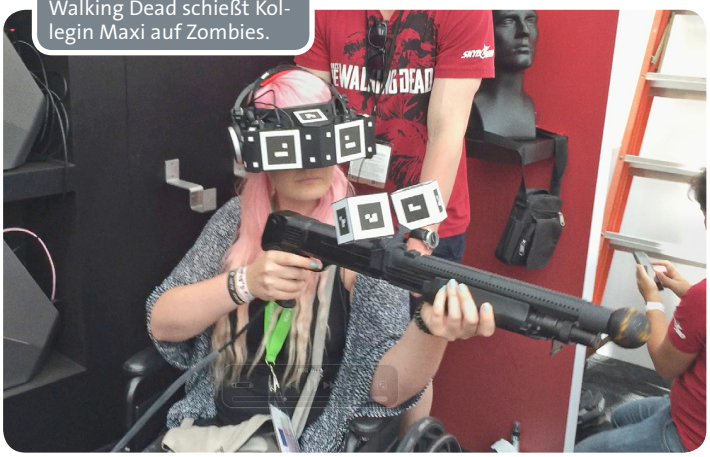
Termin: 4. Quartal 2015

Auch wenn böse Zungen behaupten, dass es aussieht wie frisch vom Gamecube, legt Nintendo mit StarFox doch einen Klassiker neu auf – natürlich auf der Wii U. Erfunden wurde die Raumkampf-Actionserie 1983 vom Mario-Schöpfer Shigeru Miyamoto, in StarFox Zero kann man sie in zwei Perspektiven spielen: Der Fernseher zeigt die Schlachten in der Panorama-Ansicht, der Bildschirm des Wii-U-Controllers die Cockpitpersepktive. So linderte StarFox ein wenig die Enttäuschung darüber, dass Nintendo das neue Zelda für Wii U nicht auf der E3 zeigt.

Virtual Reality

Man sollte denken, Virtual Reality sei derzeit voll im Trend. Stimmt auch, nur macht sich das in Los Angeles kaum bemerkbar. Wie erwartet spielen VR-Headsets dort eine Nebenrolle, natürlich auch, weil sie sich auf der großen Showbühne schwer präsentieren lassen, ohne jedem Zuschauer eine VR-Brille in die Hand zu drücken. Virtual Reality muss man eben erleben. Zudem wird manchen Spielern beim Laufen durch virtuelle Rundumwelten schwindlig, was die Massenmarkt-Tauglichkeit von VR einschränken dürfte. Gut, Microsofts Augmented-Reality-Brille HoloLens absolviert immerhin

Bei der HoloLens-Präsentation »wächst« eine Minecraft-Welt aus einem Tisch.

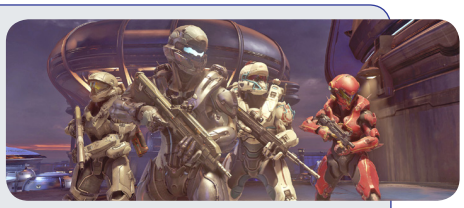


In einer VR-Demo zu The Walking Dead schießt Kollegin Maxi auf Zombies.

einen denkwürdigen Pressekonferenz-Auftritt mit einer virtuellen Minecraft-Welt, die aus einem normalen Tisch »wächst«, und in der ein Spieler seiner Kameradin von oben beim Abenteuern zusieht. Aber das ist nur ein Kuriosum am Rande – und noch dazu irreführend, weil HoloLens den sichtbaren Bereich einschränkt. Die Minecraft-Welt auf dem Tisch würde man zwar im Zentrum, nicht aber am Rand des Sichtfelds sehen. Klar, neuartige, immersive Spielerfahrungen sind dennoch ein Zukunftsthema und ungeheuer spannend. Nicht umsonst zeigt Sony auf der E3 sein VR-Headset Project Morpheus und Oculus die neuste Version seiner Oculus Rift. Dennoch gehört die große E3-Bühne wie gehabt den klassischen Spielen.

Halo 5: Guardians

Termin: **27. Oktober 2015**



Die Halo-Serie bleibt eines der kräftigsten Zugpferde für Microsofts Xbox, nun geht sie mit dem One-exklusiven Guardians in die achte Runde (Ableger mitgerechnet). Die Story dreht sich um mysteriöse Angreifer sowie den offenbar zum Verräter gewordenen Master Chief, den man im Team jagen kann. Im Team? Ja, die Kampagne ist auf vier Koopspieler zugeschnitten. Für den Multiplayermodus »Warzone« verspricht Microsoft zudem die größten Karten der Halo-Geschichte.

Recore

Termin: **1. Quartal 2016**

Gemeinsam mit ehemaligen Metroid-Machern arbeitet Keji Inafune, der Schöpfer des Capcom-Kulthelden Mega Man, für Microsoft am Xbox-One-exklusiven Recore. Darin kämpfen wir als Heldin in einem Wüstenszenario gegen feindliche Roboterarmeen. Deren künstliche Intelligenzen werden in Kugeln gespeichert, die Farbe zeigt die Gesinnung. Rote sind böse, blaue hingegen können wir in bestimmte Roboterarten wie etwa eine Art Hund verpflanzen, die uns dann unterstützen.

Dreams

Termin: **2016**

Media Molecule, der Entwickler des Strickmännchen-Baukastens LittleBigPlanet für die PlayStation 3, arbeitet an einem neuen PS4-Projekt: Auch das unkonventionelle Dreams ist ein umfangreicher Editor, mit dessen Hilfe die Spieler ihre eigenen Traumwelten samt Charakteren, Levels und sogar Animationen kreieren und mit Soundeffekten sowie Musik unterlegen können. Klingt kompliziert, soll aber einfach funktionieren. Fertige Werke lassen sich mit anderen Spielern teilen.

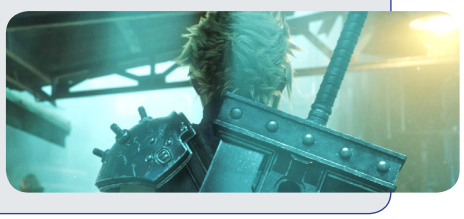
Project Setsuna

Termin: **2016**

Der Final-Fantasy-Hersteller Square Enix lässt sein frisch gegründetes Studio Tokyo RPG Factory an neuen Japan-Rollenspielen arbeiten. Los geht's mit Project Setsuna, das als mehrteilige Serie angelegt ist und sich an Genregrößen wie Final Fantasy, Dragon Quest und Kingdom Hearts orientiert. Zudem werden uns »reichhaltige Geschichten und denkwürdige Charaktere« versprochen. Erscheinen soll Project Setsuna 2016 für Konsolen, wir würden eine PC-Version aber nicht ausschließen.

Final Fantasy 7

Termin: **2016**



Das großartige Final Fantasy 7 bekommt ein Remake! Neben aufpolierter Grafik soll es auch andere Veränderungen geben, der Projektleiter Tetsuya Nomura sagt, er wolle ein Spiel, »das Staunen und Begeisterung hervorruft. Ich will es nicht so sehr abändern, dass es nicht mehr wiederzuerkennen ist, sondern etwas haben, das frisch, neu und immer noch als Final Fantasy 7 erkennbar ist.« Angekündigt ist das Remake erst mal nur für die PS4, eine PC-Version wäre aber möglich.

Legendär peinlich war Konamis E3-Pressekonferenz 2010. Zitat: »If you continue to press the same button ... you will be sucked.«

PC Gaming Show auf der E3

Schwache Vorstellung

Alle reden über die Konsolen, was ist eigentlich mit dem PC? Der bekam auf der E3 erstmals seine eigene Pressekonferenz. Doch die war enttäuschend.

Der Autor

Michael Graf spielt schon auf dem PC, seit er denken kann. Also in etwa seit seinem 25. Geburtstag. Nein, nur Spaß. Natürlich schon seit dem Kindergarten, zumindest gefühlt. Jedenfalls ist ihm die Plattform ausgesprochen wichtig. Dass daheim mehrere Konsolen unter seinem Fernseher schnurren, heißt ja nicht, dass er nicht auch um die Stärken des PCs weiß – Spiele wie Civilization 5 und Rome 2 möchte er nicht missen. Und es wäre schön, wenn der PC auch auf der E3 die Beachtung bekäme, die er verdient.

Da ist sie wieder, die Sache mit den beiden Herzen, der Brust und so. Einerseits bin ich glücklich, dass die Kollegen von PC Gamer mit einer eigenen PC-Pressekonferenz versucht haben, Computerspielen wieder den E3-Stellenwert einzuräumen, den sie verdienen. Andererseits: Wenn besagte »PC Gaming Show« so abläuft wie auf der E3 2015, können sie sich's auch schenken. Die für mich interessantesten Enthüllungen sind noch David Brabens hübsches Vergnügungspark-Aufbauspiel Planet Coaster, das Pillars-of-Eternity-Addon The White March und Blizzards kostenlose Prolog-Kampagne für Starcraft 2: Legacy of the Void (nur drei Missionen, aber immerhin). Oh, und AMD baut neue Grafikkarten. Cool, aber nun nicht unbedingt unerwartet. Ansonsten gab's aufgekochte Infos und Indie-Titel – doch ein echter Blockbuster fehlte. Ein Spiel, das die herausragenden Stärken des PCs demonstrieren und unsere Kinnladen in Bodennähe hätte befördern können. Es fehlten die Aha-, die Staunmomente, die Muskelspiele, zu denen der PC ohne Weiteres fähig wäre. Denn es gäbe doch so großartige, so schöne, so spannende PC-Projekte. Etwa Star Citizen – doch Chris Roberts vertröstete nur per belanglosem Video-Einspieler aufs nächste Jahr.

David Braben (Elite) arbeitet nun am Vergnügungspark-Aufbauspiel Planet Coaster.

Chris Roberts ließ sich per Video-Einspieler entschuldigen.

Warum zeigte Ubisoft nicht sein Anno 2205? Wo war das neue Unreal Tournament? Warum gab's nur ein paar Sekunden Gameplay aus Total War: Warhammer? Und wo war denn nun bitte der Beleg, dass Microsoft den PC als Spieleplattform wirklich wieder ernst nimmt? Nein, Killer Instinct und die Gears of War: Ultimate Edition (die es sowieso schon lange für den PC gibt, und die nicht mal in Deutschland erscheinen wird) für Windows 10 lasse ich nach all den Jahren der Vernachlässigung und der leeren Entschuldigungen nicht mal als Geste durchgehen. Da hätte Phil Spencer auch einen Blumenstrauß ins Publikum schmeißen und mit gesenktem Kopf »Don't cry for me, Argentina« pfeifen können. Er hätte die Halo: Master Chief Collection mit allen bislang erschienen Halo-Teilen für den PC ankündigen müssen – das wäre ein Signal gewesen!

 Das federführend von der Community entwickelte Unreal Tournament hat einen wöchentlichen Live-Stream, aber keine E3-Präsenz.

Total War: Warhammer wurde nur hinter verschlossenen E3-Türen gezeigt. Dabei sah die dort präsentierte Schlacht spektakulär aus.

Passt nicht ins Konzept

Zudem merkt man sehr deutlich, dass die PC-Pressekonferenz nicht ins PR-Konzept der meisten Hersteller passt. Wenn sich Creative Assembly vornimmt, Total War: Warhammer nur hinter verschlossenen Türen zu zeigen, dann ist das eben so. Basta. Und wenn Paradox Hearts of Iron 4 partout noch nicht zeigen möchte, dann kann man eben nichts machen. Man kann sich aber fragen, warum fast alle großen Hersteller diese PC-Spiele-Pressekonferenz ignorieren, also Electronic Arts, Ubisoft, Bethesda & Co. Einerseits natürlich, weil die Großen eigene Glamour-Veranstaltungen aufziehen, während die PC-Show weitgehend unbeachtet nebenher läuft – noch dazu am Abend des ersten Messetages, an dem es noch viele andere spannende Themen und Ereignisse gibt. Andererseits, so zumindest mein Eindruck, weil man sich mit PC-Spielen nicht mehr »die Hände schmutzig machen« möchte. Denn es ginge ja gar nicht unbedingt darum, auf der PC-Show große Neuigkeiten zu enthüllen – es wäre alleine schon ein Signal, dort Präsenz zu zeigen. Zu zeigen, dass die Plattform eben nicht einfach »mitgenommen« wird, sondern nach wie vor wichtig ist. Square Enix hat das immerhin mit einer Grafikeffekte-Demo zu Deus Ex: Mankind Divided getan. Andere Publisher hätten es den Japanern gleichtun können, ich denke mal, dass sich auch bei Star Wars: Battlefront coole PC-Effekte demonstrieren ließen. Oder zumindest hoffe ich es.

Leitmesse für Konsolen

Doch das geschieht nicht. Die E3 steht als amerikanische Leitmesse im Zeichen der Konsolen, da wirken PC-Störfeuer unerwünscht, zumindest von den Branchengrößen. »Wir geben uns doch nicht mit dieser unwichtigen, kleinen Plattform ab«, scheint die Botschaft zu lauten, »sondern investieren in PlayStation 4 und Xbox One! Das sind die relevanten Plattformen!« Klar, was sollen denn sonst die Investoren denken. Und hey, ein Herz für Indies ist zwar schön und gut, der PC braucht aber auch seine Blockbuster, seine Prestigeprojekte, seine Aha- und Staunmomente. Ohne die ging's auf der PC Gaming Show leider allzu bieder zu, kein Vergleich zum Konsolenbombast der anderen Pressekonferenzen. Klar, die Idee einer eigenen PC-Show war dennoch gut und richtig. Ihre große Chance aber hat sie vertan: zu zeigen, dass die Plattform immer noch faszinieren kann. Dass sie zu mehr taugt, als nur Messepräsentationen darauf abzuspielen, die deutlich schöner aussehen als die späteren Konsolenversionen (Hallo, The Division!). Und wisst ihr was? Ich will die PC Gaming Show trotzdem im kommenden Jahr wieder haben. Denn Premieren holpern eben manchmal – bitte, PC Gamer, macht's noch mal! Wenn sich eure Pressekonferenz erst mal etabliert hat, lassen sich bestimmt mehr Branchengrößen zur Teilnahme überreden. Und dann feiern wir PC-Spieler auch endlich die Party, die wir verdient haben.

Der Xbox-Chef Phil Spencer (links) entschuldigte sich mal wieder dafür, dass man den PC aus den Augen verloren hat.