

E3 2017

# NACH L.A. IST VOR KÖLN

Zwischen den beiden wichtigsten Spielemessen des Jahres blicken wir zurück auf die E3 2017 in Los Angeles und schließen daraus, was uns auf der Gamescom in Köln und vor allem in weiterer Zukunft erwarten wird. Von Markus Schwerdtel

Wenn Sie diese Zeilen lesen, ist die E3 2017 schon rund einen Monat vorbei, für einen klassischen Messerückblick ist es damit eigentlich zu spät. Trotzdem wollen wir uns noch mal anschauen, was da Mitte Juni in Los Angeles geboten wurde. Schließlich liefert die E3 stets jede Menge Hinweise darauf, was wir im August auf der Gamescom in Köln sehen und spielen können. Und natürlich auf die potenziellen Hits des Weihnachtsgeschäfts und die Monate danach. Details zu einzelnen Titeln finden Sie in diesem Artikel nicht. Die gibt es an anderer Stelle in dieser Ausgabe oder in gigantischem Umfang auf [www.gamestar.de/e3](http://www.gamestar.de/e3). Hier aber treten wir einen Schritt zurück und schauen quasi aus der Vogelperspektive auf die Messe und damit auf die Spielelandschaft 2017 und darüber hinaus.

## Die Welt ist voll

Ein Trend der vergangenen Jahre ist auch auf der E3 2017 noch allgegenwärtig: die offenen Spielwelten. Weitgehend Geschichte ist allerdings der immer gleiche Ablauf nach der oft zitierten Ubisoft-Formel. Statt uns nach und nach immer mehr Abschnitte (wahlweise Türme) erobern zu lassen, setzen die Macher auf abwechslungsreichere Abenteuer, die aber trotzdem immer noch in einer riesigen Welt stattfinden und sich deren Vorteile zu Nutzen machen, Stichwort »emergentes Gameplay«. So bezeichnet man Vorgänge in einem Spiel, die von den Entwicklern nicht unbedingt geplant wurden, sondern die sich aus den Regeln der Spielwelt ergeben. Eine solche Regel wäre zum Beispiel die Nahrungskette der Tierwelt in Far Cry 5. Das emergente Gameplay entsteht dann, wenn wir vor einem hungrigen Alligator flüchten müssen.

Das Problem der großen Welten: All den Platz mit sinnvollen Tätigkeiten zu füllen, ist ein enormer Aufwand. Während es sich größere

Super Mario Odyssey geht noch am ehesten als Spiele-Highlight der E3 2017 durch und hat entsprechend viel Lob und Preise abgeräumt.

Teams wie eben die von Assassin's Creed: Origins oder Far Cry 5 leisten können, diese Aufgabe mit schierer Manpower zu erschlagen, müssen kleinere Mannschaften andere Lösungen finden. Zum Beispiel, indem man Inhalte prozedural generiert. Was bei Landschaften (Minecraft) und sogar Sonnensystemen (No Man's Sky) schon jetzt klappt, wird in Zukunft auch für abstraktere Spielelemente wie Quests zum Einsatz kommen. Electronic Arts' zur E3 vorgestellte Innovations-Initiative Seed hat genau dieses Ziel: Die KI soll in Zukunft dafür sorgen, dass der Held immer vor interessanten Aufgaben steht, und diese sogar in Echtzeit während des Spielens erzeugen. Bis wir die ersten Titel sehen, die von dieser Technologie profitieren, dürften allerdings noch einige E3s ins Land gehen.

## Erst mal allein

Ein deutliches Signal von der E3 2017: Singleplayer lebt! Auch wenn viele neu angekündigte Titel wie Biowares Anthem oder Beyond Good & Evil 2 eine starke Online-Komponente haben werden, so bieten doch beide eine Solokampagne. Selbst Multiplayer-Ballereien wie Star Wars Battlefront 2 oder Destiny 2 kommen nicht ohne Singleplayer-Komponente aus. Offenbar haben sowohl Dice als auch Activision aus den Vorgängern gelernt, dass die Spieler nun mal eine Bindung zur Spielwelt wollen, und die erreicht man am ehesten durch eine (in den genannten Fällen hoffentlich) packende Story. Gut, Battlefront 2 tut sich durch das sattsam bekannte Star Wars-Setting vergleichsweise leicht. Destiny 2 dürfte es wesentlich schwerer haben, seinen Spielern die Hintergründe nahe zu bringen, zumal dieser Aspekt im Vorgänger sträflich vernachlässigt wurde. Auf jeden Fall können sich Solisten drauf freuen, in Zukunft sogar in ausgewiesenen Multiplayer-Titeln zu ihrem Recht zu kommen.

## Woher kommt die Kohle?

Auch auf der E3 2017 gilt: Der Trend zum sogenannten »game as a service« nimmt immer mehr Fahrt auf. Statt mit einem teuer produ-



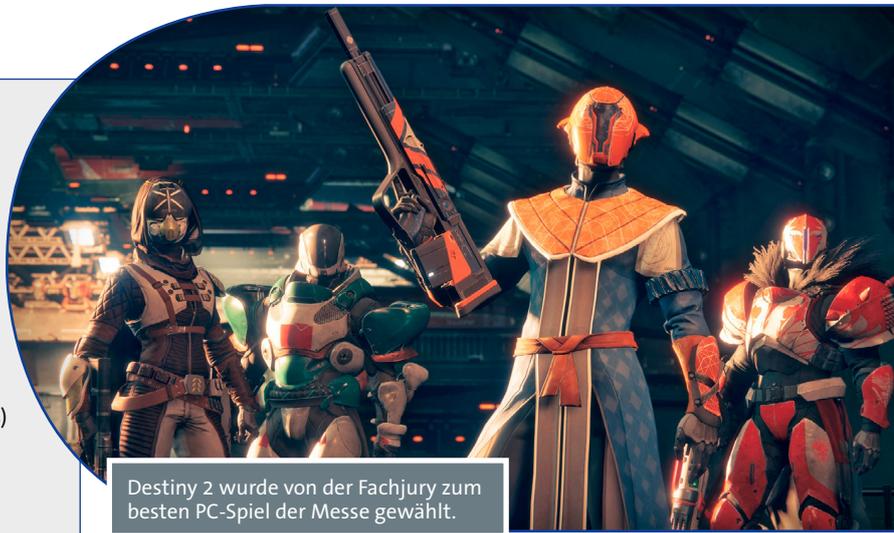
Die Tiere in Far Cry 5 sollen dank künstlicher Intelligenz und realistischem Verhalten für eine »echte« Spielwelt sorgen.



## Best of E3 2017

Jedes Jahr vergibt eine Fachjury aus 38 Medienvertretern aus aller Welt die Game Critics Awards der E3. Einziges Jury-Mitglied aus Deutschland war diesmal unser Kollege Heiko Klinge. Der freute sich über die Ehre. Aber noch mehr freute er sich drüber, dass er als Jury-Mitglied oft Titel schon im Vorfeld oder länger anspielen konnte als alle anderen Mesbesucher.

Bestes Spiel der Messe: **Super Mario Odyssey** (Nintendo)  
Bestes Actionspiel: **Wolfenstein 2 – The New** (Machine Games)  
Bestes Action-Adventure: **Super Mario Odyssey** (Nintendo)  
Bestes Rollenspiel: **Ni No Kuni 2** (Level 5)  
Bestes Rennspiel: **Forza Motorsport 7** (Turn 10)  
Bestes Sportspiel: **Fifa 18** (EA Canada)  
Bestes Strategiespiel: **Mario + Rabbids Kingdom Battle** (Ubisoft Paris)  
Bestes Spielkonzept: **Mario + Rabbids Kingdom Battle** (Ubisoft Paris)  
Bestes PC-Spiel: **Destiny 2** (Bungie)  
Bestes Konsolenspiel: **Super Mario Odyssey** (Nintendo)  
Bestes VR-Spiel: **Lone Echo** (Ready at Dawn)  
Bestes Handheld-Spiel: **Metroid – Samus Returns** (Mercury Steam)  
Beste Hardware: **Xbox One X** (Microsoft)



Destiny 2 wurde von der Fachjury zum besten PC-Spiel der Messe gewählt.

Die Star Cards von Star Wars Battlefront 2 werden ähnlich funktionieren wie die Lootboxen in Overwatch und sollen für zusätzliche Umsätze sorgen.



zierten, aber trotzdem kurzlebigen Solotitel einen Flopp zu riskieren, setzt man lieber auf langlebige Spiele, die mit immer neuen Inhalten am Leben gehalten werden – Ubisoft hat es mit Rainbow Six: Siege beispielhaft vorgemacht. Das Problem dabei: Wie bringt man die Spieler dazu, nach dem initialen Kauf des Spiels weiterhin Geld dazulassen und somit die weitere Pflege zu finanzieren?

Das lange praktizierte Modell der kostenpflichtigen DLCs und Season-Pässe scheint immer seltener zu funktionieren, nur noch wenige Neuankündigungen setzen wie Wolfenstein 2 auf diese Methode. Logisch, vor allem DLCs mit neuen Karten spalten die Nutzerschaft, keine Community mag das gern. Statt dessen scheinen die seit Overwatch endgültig etablierten Lootboxen auf dem Vormarsch. Auch in Star Wars Battlefront 2 zum Beispiel wird es solche Kisten mit Zufallsbeute geben, die man gegen Echtgeld (oder über den Umweg einer Ingame-Währung) kaufen kann. Dass diese Art der Monetarisierung durchaus extrem erfolgreich sein kann, beweisen neben Overwatch massenhaft Handyspiele vom Schlage eines Clash Royale. Allerdings wandeln die Entwickler damit auf dem schmalen Grat zum Glücksspiel. Es würde uns nicht wundern, wenn Gewinnquoten und Lootbox-Kosten über kurz oder lang die Alterskennzeichnung von Spielen beeinflussen.

### Mehr, aber leer

Zum ersten Mal durften dieses Jahr auch Privatbesucher auf die Messe. Trotz der horrenden Preise von bis zu 250 Dollar waren die auf 15.000 Stück limitierten Tickets in wenigen Tagen ausverkauft. Damit waren 2017 immerhin 68.400 Menschen auf der E3 (2016: 50.300), so viele wie schon seit 2005 (70.000) nicht mehr. Im Vergleich zur Gamescom wirken diese Zahlen vielleicht lächerlich, aber das L.A. Convention Center ist auch wesentlich kleiner als die Messe Köln. Obwohl die Drängelei in Los Angeles lange nicht so schlimm war wie bisweilen am Rhein, machten sich die zusätzlichen Besucher doch deutlich bemerkbar – so elend lange Schlangen an Anspielstationen kannte man aus früheren Jahren nicht. Und das, obwohl ein Must-Play-Titel eindeutig fehlte, wie es Zelda: Breath of the Wild auf der E3 2016 war. Generell gab es diesmal keine echten Must-Play-Spiele, die das Gespräch bestimmt hätten.

Apropos anspielen: Erneut gab es vielerorts nur Trailer statt zu-

mindest live vorgespielder Versionen. Vor allem die Pressekonferenzen von Sony oder Bethesda wirkten wie uninspirierte Trailershows, fast schon wie ein »Abarbeiten« des Line-Ups. So war es für Ubisoft leicht, mit einer emotionsgeladenen Vorstellung und echten Menschen wie Shigeru Miyamoto oder Michel Ancel die Messe »zu gewinnen«. Die Franzosen haben es geschafft, eben nicht nur eine Liste kommender Titel abzuspielen, sondern stattdessen sich selbst, die Spiele und ein kleines bisschen sogar das ganze Medium Computerspiele zu feiern. Davon würden wir gern mehr sehen. Vielleicht schon auf der Gamescom in Köln, spätestens aber auf der E3 2018. Denn sonst müsste man sich wirklich langsam überlegen, ob eine Messe wie die E3 in Zukunft überhaupt nötig ist. ★



Ubisoft-Chef Yves Guillemot holte am Ende der E3-Pressekonferenz Entwickler auf die Bühne – viel persönlicher als die Trailershows von Sony oder Bethesda.