



Die besten Spiele der 2014

Aus, aus! Die Messe ist aus! Die E3 2014 hat uns zwar nicht ansatzweise so begeistert wie das Finale der Fußballweltmeisterschaft von 1954, aber vielversprechende Spiele gab's trotzdem tonnenweise. Von Petra Schmitz, Florian Heider, Johannes Rohe, Maurice Weber und Jochen Redinger

Da fährt man nach Los Angeles auf die wichtigste Spielmesse überhaupt und alles, was man für die Daheimgebliebenen mitbringt, ist Durchschnitt und Langeweile. Zumindest kann dieser Eindruck entstehen, wenn man unsere persönlichen Messefazits auf den kommenden Seiten liest. Präziser: So richtig gerockt hat die E3 im Jahr eins nach den neuen Konsolen nicht, eine hohe Erwartungshaltung ist nun mal der größte Feind des »nur« durchschnittlichen guten. Fast alle der großen Titel der Messe waren uns schon bekannt. Und viele Spiele, die erst angekündigt wurden, wurden nicht richtig gezeigt, weil's noch nichts Vorzeigbares von ihnen gibt. Dafür dann massenweise Trailer(chen). Aus der Not eine Tugend machte EA. Sowohl das neue und noch namenlose Criterion-Spiel als auch Mirror's Edge 2 wurden uns quasi im Rohzustand präsentiert: Prototypen, Design- und Animationsstudien, aber keine zusammenhängenden Szenen. Warum auch nicht? In Zeiten, in denen wir uns sogar unfertige Spiele kaufen können (Early Access), sollte man darüber nicht die Nase rümpfen. Und die Entwicklung von Spielen spuckt nun mal nicht von jetzt auf gleich Hochglanzprodukte mit Showfloor-Eignung aus. Überhaupt können sich EA, Ubi- sowie Microsoft und Sony mal die Bombast-Veranstaltungen, die alle Welt fälschlicherweise als

Pressekonferenzen bezeichnen, mit den (leider nicht mal engagierten) Klatsch-Clowns, die sich als Journalisten bezeichnen, abgewöhnen. Klar, da schauen viele zu, da gibt's viel Spektakel und coole Musik, aber auch immer wieder diese peinlichen Momente, wenn ein Entwickler sein Spiel ähnlich engagiert und natürlich wie eine dieser Zeigedamen geschmacklosen Schmuck in einer Teleshopping-Sendung anpreist. Knallt doch einfach die Trailer und Spielszenen ins Netz und nutzt gespartes Geld und Zeit, um den wirklichen Journalisten vor Ort wirkliche Einblicke in eure Projekte zu geben.

Projekte, die uns in diesem Jahr nicht vor Überraschung haben aus der Hose springen lassen. Natürlich muss man sich über ein neues Rainbow Six freuen, traditionelle Taktik-Shooter sind inzwischen ähnlich rar wie Helikoptersimulationen. Und dass Lara Croft offensichtlich wieder in alten Gräbern wühlen darf, statt hauptsächlich Hundertschaften von Schurken über den Haufen zu ballern: super! Doch es fehlten die drei, vier Knaller, die aus einer nur netten E3 in

der allgemeinen Wahrnehmung eine überragende machen. Aber die gibt es wohl nur alle Jubeljahre einmal. 2014 war folglich kein Jubeljahr. Aber das heißt noch lange nicht, dass uns die auf der Messe gezeigten Spiele keinen Spaß machen werden. Über die, die wir auf den folgenden Seiten vorstellen, behaupten wir gar mit Inbrunst, dass das Gegenteil der Fall sein wird. Ansonsten wären es für uns nicht die besten Spiele der E3 2014. **PET**

Zitat der Messe

»Ihr wollt es sicher nicht hören, aber die Darstellung von beiden Geschlechtern in einem Videospiel macht mehr Arbeit! Trotzdem will ich eine Assassinin.«

Designer Cliff Bleszinski via Twitter zum Messeskandal, dass Ubisoft für den Koop-Modus von Assassin's Creed: Unity lediglich männliche Charaktermodelle anbietet.

Battlefield Hardline



Far Cry 4 entführt uns in die Schluchten des Himalayas und bietet somit eine eindrucksvolle Spielwelt. Mit neuen Gimmicks. Ob die zünden, lesen Sie in der Titelstory ab Seite 12.

Schon wieder ein neues Battlefield? Wir haben die Closed Beta von Hardline bei EA, auf der E3 und daheim gespielt, und stellen ab Seite 40 klar, warum sich der neueste Teil der Serie bisher noch nach Addon anfühlt.

Far Cry 4



Assassin's Creed: Unity



Im Februar 2015 soll das neueste The Witcher endlich fertig sein. Auf Seite 36 präsentieren wir unsere aktuellen Spielerfahrungen aus Wild Hunt und schildern ausführlich, ob die Entwickler ihre Vision in ein fertiges Spiel verwandeln können.

Gleich vier Assassinen gemeinsam auf Streifzug über den Dächern von Paris? Wer die Rolle des Protagonisten in Assassin's Creed: Unity übernimmt, und wer die anderen drei sind, verraten wir in unserer Preview auf Seite 44.

The Witcher 3: Wild Hunt



Rainbow Six: Siege



Mit Rainbow Six: Siege will die Serie zu ihren Wurzeln zurückkehren und die Spieler für gute Planung belohnen. Kann sich der neueste Serienteil tatsächlich von den Call of Dutys und Battlefields dieser Welt abheben? Mehr ab Seite 56.