

Ich bin im falschen Film

Highlight: Piraten hin, Seeschlachten her – für mich ist Assassin's Creed 2 nach wie vor der beste Teil der Serie. Und genau deshalb ist Assassin's Creed: Unity mein persönliches Messe-Highlight. Ich brauche keine Riesen-Spielwelt, wenn ich dafür ein Paris mit fließenden Wechseln zwischen Außen- und Innenarealen erkunden darf. Ich brauche keine Seeschlachten, wenn dafür endlich Kampf- und Klettersystem anspruchsvoller werden. Und ja, natürlich war eine funktionierende Schleichmechanik überfällig. Aber was für großartige Missionen sich damit in einer belebten Metropole bauen lassen! Ich empfinde Assassin's Creed: Unity nicht als Rückschritt gegenüber den Vorgängern, sondern als völlig richtige Konzentration aufs Wesentliche eines Assassinen-Spiels. Außerdem war's eins der ganz wenigen Spiele, das den Stempel »Next Gen« wirklich verdient hat.



Heiko Klinge

Enttäuschung: Nichtssagende Trailer! Ja, der zombifizierte Jogger von Dead Island 2 war schweinewitzig. Ja, die 45-Sekunden-Zwischensequenz von Uncharted 4 sah beeindruckend aus. Aber nein, mit einem gelungenen Messeauftritt hat beides herzlich wenig zu tun. Gerade für mich als Daheimgebliebenen war es eine Riesenenttäuschung, wie viel Zeit bei den Pressekonferenzen mit nichtsagenden Trailern vergeudet wurde. Dafür bin ich nicht die ganze Nacht wach geblieben. Schließlich will ich mich auf Spiele freuen und nicht auf Filme! Wie es richtig geht, hat ausgerechnet das von vielen abgeschriebene Nintendo gezeigt: Spielgrafik statt Render-szenen, ausführliche Gameplay-Demos, unterhaltsam kommentiert von den Entwicklern. Schon klappt's auch mit der Vorfreude.

Der erhoffte Techniksprung ist ausgeblieben, viele Spielehersteller kaschieren ihr Hinterherhinken mit nichtssagenden Trailern.

Wenn ich nichts zu zeigen habe, dann sollte ich auch nichts zeigen. Schon gar nicht auf der E3.

Warten auf 2015

Highlight: Wenn Far Cry 4 nicht wäre, dann hätte The Witcher 3 wieder einmal allen die Show gestohlen. Im direkten Konkurrenzvergleich spielte CD Projekt schlicht auf einem anderen Planeten. Keine hohlen PR-Phrasen, kein Multiplayer um des Multiplayers willen, keine Massenmarktkompromisse: einfach ein großes, altmodisches, beeindruckendes Einzelspielerlebnis, ein Rollenspiel, wie es sie heute viel zu selten gibt, eine Welt, in der man sich unwillkürlich verlieren will. So ähnlich geht's mir übrigens auch mit dem eingangs erwähnten Far Cry 4: Ja, es übernimmt viele Elemente aus dem Vorgänger (was mich nicht stört, den fand ich toll), aber im ungewöhnlichen Szenario und dem bemerkenswerten Bösewicht stecken mehr Mut als in vielen anderen sogenannten Triple-A-Spielen.



Jochen Gebauer

Enttäuschung: Die Messe selbst. Es gab mal eine Zeit, da wäre Rainbow Six nicht die über-raschendste Neuankündigung der Messe gewesen. Das soll keine Kritik an Rainbow Six sein, im Gegenteil, Serienfans mussten wirklich lange genug auf einen neuen Teil warten, aber es symbolisiert so wunderbar die E3 2014 – und mit ihr die ganze Branchensituation. Abseits der etablierten Marken (und oft auch dort) herrscht weitgehend kreativer Stillstand, zumindest bei den großen Herstellern. Unterdessen gewinnen Indie-Entwickler immer höhere Bedeutung, weil sie ihre Sache gut machen und weil ihnen die klassischen Publisher bei vielen Genres das Feld quasi kampflös überlassen. Das muss nicht zwangsläufig schlecht sein. Aber mehr Mut würde EA, Activision und Co. nicht schaden – und uns als Spielern schon gleich gar nicht.

Eine bemerkenswert mutlose E3: Im Jahr 1 nach den neuen Konsolen herrscht weiterhin der kreative Stillstand.

The Witcher 3 und Far Cry 4 stehlen eine langweilige Show.

Die Drückeberger

Deus Ex

Tag für Tag haben wir uns unter den Tisch getrunken, aber das grässliche Deus Ex: The Fall haben wir immer noch nicht vergessen. Was könnte da besser helfen, als mit Pauken und Trompeten ein neues, ein tolles, ein richtiges Deus Ex angekündigt zu hören? Vor der Messe schwirrte so manches Gerücht durch das Netz, aber wir müssen wohl noch eine Weile mit der Erinnerung an The Fall leben.

Dishonored 2

Auch zum nächsten Dishonored brodelte die Gerüchteküche. Darkness of Tyvia soll es angeblich heißen, in der id Tech 6 Engine laufen und einen neuen Hauptcharakter einführen. Auch von einem Versus-Mehrspielermodus war die Rede. Nachdem der erste Teil schon 2012 auf den Markt gekommen ist, schien der Zeitpunkt durchaus plausibel, um allmählich eine Fortsetzung anzukündigen. Aber die Arkane Studios und Bethesda hüllten sich in Schweigen. Na gut, die Hoffnung stirbt bekanntlich zuletzt – möglicherweise ergibt sich ja etwas auf der kommenden QuakeCon.

Fallout 4

Man musste schon ein riesiger Optimist sein, um ernsthaft mit einer Ankündigung von Fallout 4 zu rechnen, nachdem Bethesda das ausdrücklich ausgeschlossen hatte. Aber es wäre nicht das erste Mal gewesen, dass ein Entwickler auf der Messe eine Überraschung aus dem Ärmel gezogen hätte, und das Entwicklungsstudio von Bethesda hat nun schon seit Skyrim keine Neuentwicklung mehr angekündigt. Und Skyrim erschien immerhin schon 2011. Also Bethesda, was treibt ihr da so geheimniskrämerisch?

Half Life 3

Jedes Jahr aufs Neue zerschmettert Valve unsere Hoffnungen und Träume durch kaltherziges, gnadenloses Schweigen. Diesmal möglicherweise mit heimtückischen Hintergedanken: Nachdem auch die Steam Machines auf 2015 verschoben wurden, will sich Valve die Trumpfkarte vielleicht für den Release ihrer neuen Hardware aufsparen? Der zweite Teil lautete ja seinerzeit die Steam-Ära erst ein. Counter-Strike-Erfinder Minh Le behauptete jedenfalls noch im Mai, dass er Konzeptbilder für Half-Life 3 gesehen habe – er selbst arbeitet allerdings schon seit Jahren nicht mehr bei Valve.

Cyberpunk 2077

Klar, CD Projekt hat momentan alle Hände voll zu tun, mit The Witcher 3 Kinnladen runterklappen zu lassen. Aber das ist ja ein separates Team, und Kinnladen kann man eigentlich nie genug runterklappen lassen. Um Cyberpunk 2077 herrscht nun schon seit Anfang 2013 Funkstille, nachdem uns die erste Ankündigung den Mund wässrig machte – höchste Zeit für ein paar neue Infos!

Der Innovationskracher

Einen Namen haben wir für das Spiel nicht, denn es wäre auf jeden Fall ein noch nie dagewesener Name geworden. So einer ganz ohne Zahlen am Ende, dafür mit zahllosen spannenden Ideen. Ein Spiel, für das Next Gen mehr bedeutet hätte als nur alter Krams in knallig neuer Grafik. Ein Spiel, das uns so richtig aus den Latschen haut und gleichzeitig die Frage aufwirft: Warum ist da noch niemand vorher draufgekommen? So fragen wir uns eben weiter, wann denn endlich mal jemand darauf kommt. Vielleicht gibt's 2015 die Antwort.