

# TOPS UND FLOPS

Hier sind die plattform-übergreifenden, komplett subjektiven High- und Lowlights des Spielejahres 2018.

Von Benjamin Kegel

TOP



## Rimworld

Rimworld ist eine Survival-Simulation irgendwo zwischen Aufbau einer Kolonie, herrlichem Indie-Charme, überraschend kompetenten Action-Komponenten und kompletter Absurdität. Das Teil trifft sicher nicht jedermanns Geschmack, bedient seine kleine Nische aber hervorragend! Das gute Stück gibt es seit Mitte Oktober ab 30 Euro auf Steam. Schaut auf jeden Fall mal rein – die Leute sind ganz verrückt nach der irren Mixtur!

TOP



## Forza Horizon 4

Forza Horizon 4 braucht von uns eigentlich keine Lobeshymnen mehr, oder? Der Name Forza steht aus gutem Grund für nahezu unerreichte Rennspiel-Qualitäten. Passend zum goldenen Herbst 2018 durften wir in Forza Horizon 4 übrigens auch zum ersten Mal die Rennstrecken bei unterschiedlichen Jahreszeiten genießen, seinen wohlverdienten GameStar-Platin-Award für 92 Spielspaß-Punkte genoss das Spiel im Gegenzug dann selbst.

TOP



## Assassin's Creed Odyssey

Mit Assassin's Creed Odyssey hat Ubisoft dieses Jahr einen der besten Ableger der Serie überhaupt in die Regale gestellt. Auch wenn wir wieder einmal in Sonder-, Spezial- und Mega-Ultra-Editionen des Spiels ertrinken sind, hat uns das adventurelastige Action-Rollenspiel mit seinen starken Produktionswerten 2018 rundum überzeugt. Dann noch die Geschichte mit der Übernahme durch Tencent ... hmmm ... Ubisoft hat auf jeden Fall Segel in Richtung eines erfolgreichen Jahres 2019 gesetzt.

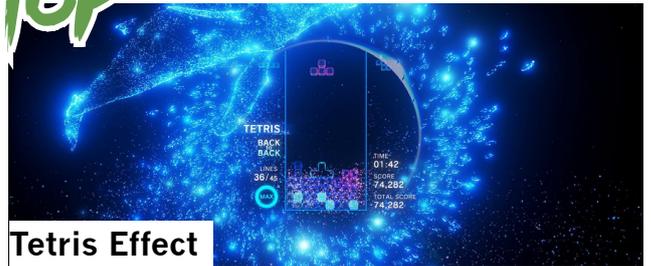
TOP



## Red Dead Redemption 2

Red Dead Redemption 2 war das beste Spiel des Jahres. In etlichen Bereichen hat es neue Maßstäbe gesetzt – nach allem, was man so hört, auch in Sachen Arbeitsstunden pro Tag. Zwar gibt es den absoluten Champion in Sachen Medienpräsenz und Wertungsschnitt 2018 noch nicht für den PC, wir hoffen aber, dass Rockstar eine entsprechende Version 2019 ankündigt.

TOP



## Tetris Effect

Tetris Effect war nicht nur einer der faszinierendsten PlayStation-VR-Titel des Jahres 2018, es hat auch unser Verständnis für den Knobelklassiker wieder einmal neu definiert. Hoffentlich erscheint dieses wunderbare Teil mit seinem traumhaften Soundtrack demnächst auch für PC, wenigstens in der VR-Fassung.

TOP



## Dragon Quest 11

Endlich können wir PC-Spielern mal vorbehaltlos ein japanisches Rollenspiel empfehlen. Dragon Quest 11 sieht stark aus, läuft gut, die Story hat so einige Überraschungen zu bieten und das Kampfsystem ist schön klassisch. Wer schon immer mal wissen wollte, was den Reiz eines JRPGs ausmacht, der greift hier zu.

TOP



## Marvel's Spider-Man

Marvel's Spider-Man gehört zu einer Videospielserie, die außer Superhits und Schrottspielen kein Mittelding zu kennen scheint. Dieses Jahr gab es einen Ableger, der klar zur Kategorie 1 gehörte. Originalzitat aus einer Videospielredaktion: »Ich hab mir das Ding nur gekauft, weil ich durch die Gegend schwingen wollte. Sonst hab ich bisher eigentlich noch gar nichts in dem Spiel gemacht.« Schade, dass es sicher PS4-exklusiv bleiben wird.

# TOP



## No Man's Sky

No Man's Sky wurde bei seinem Original-Release im August 2016 derart zerrissen, dass einem das Spiel und seine Entwickler schon leidtun konnten – die von den vollmundigen, nicht erfüllten Versprechungen geprellten Kunden aber eben auch. Schon fast heimlich, still und leise hat das Spiel 2018 seine Wiedergeburt als No Man's Sky Next gefeiert. Das Ergebnis ist nun weit näher an den einst von den Machern vollmundig zur Schau getragenen Ambitionen dran. Vor allem auch deswegen, weil mit Abyss und Visions diesen Oktober bzw. November sogar noch mehr Erweiterungen dazugekommen sind. Falls ihr es noch nicht getan habt, schaut doch mal wieder rein.

# TOP



## God of War

God of War litt bis dieses Jahr unter dem, was man in der Branche als »Spectacle Creep Lockdown« kennt – also den Zustand, dass sich ein Spiel in Sachen Präsentation und Handlung dermaßen selbst hochgejubelt hat, dass für einen weiteren Teil einfach kein Platz mehr ist: Man kann das Universum eben nur einmal vor dem ultimativen Feind retten, danach ist Schluss. Was macht man in einem solchen Fall? Klar, einen Reboot! Nur selten klappt das dermaßen gut wie in dem leider PS4-exklusiven God of War. Kratos sieht gut aus als nordischer Gott!

# TOP



## Super Smash Bros. Ultimate

Super Smash Bros. Ultimate – so schön kann Fan-Service aussehen. Ich glaube, selbst eingefleischte PC-Puristen völlig ohne Interesse an Konsolen gönnen einer liebenswerten Firma wie Nintendo den verdienten Erfolg, den die Japaner nun mit der Switch endlich wieder einfahren. Außerdem hat die Meldung, dass Ridley nun endlich in Smash antritt, für die größte Zerstörung des Internets 2018 gesorgt – allein deswegen gehört Ultimate zu jedem ernsthaften Gaming-Jahresrückblick.

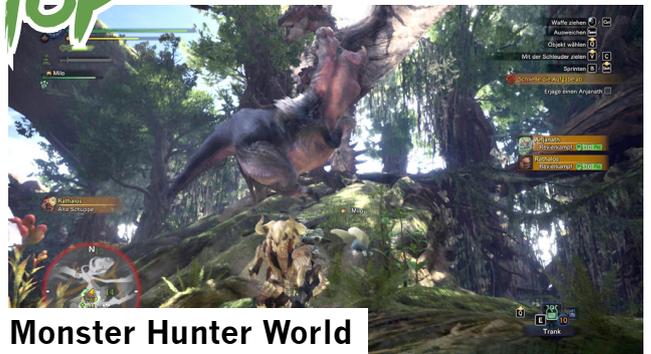
# TOP



## Divinity: Original Sin 2

Divinity: Original Sin 2 war eine der schönsten und verdientesten Erfolgsgeschichten Ende 2017. Im August dieses Jahres kam nun die Enhanced Edition des sowieso schon genialen Spiels sowohl für Konsolen als auch für den PC heraus – wer auf letzterem bereits das Originalspiel besaß, bekam die ultimative Edition sogar meist gratis spendiert. Wer das fantastische Rollenspiel also noch immer nicht geぞckt hat, sollte sich diesen Kickstarter-Triumph unbedingt 2019 anschauen.

# TOP



## Monster Hunter World

Und noch eine PC-Premiere! Capcoms auf Konsolen wahnsinnig erfolgreiche Serienfortsetzung Monster Hunter World, in der ihr riesenhafte Dinosaurier jagt und aus ihrer Haut neue Rüstungen schneidert, um noch riesigere Saurier zu erlegen, schlug dieses Jahr auch im Westen voll ein. Der erstmalige Release auf PlayStation 4 und Xbox One hatte da sicher seinen Anteil dran, aber auch am PC war das Beinahe-Rollenspiel (kein Skillssystem!) einer der großen Gewinner des Jahres.

# TOP



## Stellaris

Ursprünglich 2016 erschienen, hat sich das 4X-Grand-Strategie-Spiel Stellaris dieses Jahr gleich zweimal komplett neu erfunden: Zunächst kamen Fans des Echtzeit-Weltraum-Strategietitels am 22. Februar 2018 durch das Update-Paket Apocalypse in den Genuss von weltzerstörenden Megawaffen und eines generalüberholten Navigationssystems. Am 6. Dezember 2018 folgte mit Le Guin eine völlige Neuausrichtung der Planetenentwicklung und die Möglichkeit, eine multistellare Megafirma aufzubauen. Das dazu passende neue (komplexe!) Wirtschaftssystem gab es gleich mit dazu. Michael Graf approves!

TOP



### Kingdom Come: Deliverance

Wenn mein Held in einem Rollenspiel Heinrich heißt und ich das nicht ändern kann, wäre das normalerweise ein Grund für mich, die Entwickler zu tadeln. Aber das schamlos ambitionierte, auf Mittelalter-Quasi-Realismus getrimmte Erstlingswerk Kingdom Come: Deliverance der tschechischen Warhorse Studios lässt mich selbst über diesen eigentlich unentschuldbaren Makel hinwegsehen. Besonders in Deutschland und bei den mit entsprechend mächtiger Hardware ausgestatteten PC-Spielern traf Kingdom Come Anfang des Jahres einen Nerv.

FIOP



### Agony

Agony ist eines dieser Spiele, bei dem der Entwickler erst am Ende des künstlerischen Schaffensprozesses bemerkt hat, dass ein Computerspiel, anders als ein Film, auch irgendeine Form von überzeugender interaktiver Komponente besitzen sollte. Dieser künstlerisch beeindruckende und verstörende Trip durch die Hölle steht mit seinen aufgeblasenen Irrgärten und belanglosen Fetch-quests geradeso noch auf der richtigen Seite des Begriffs »Walking Simulator«. Wenn man sich an den beklemmenden Bildern der Dämonenwelt dann aber irgendwann sattgesehen hat, bleibt kaum etwas übrig. Eigentlich das perfekte Spiel für ein Let's Play.

FIOP



### Metal Gear Survive

Seien wir ehrlich – Metal Gear Survive hatte nie eine Chance, oder? Nach dem ganzen unsäglichen Konami-Hickhack der letzten Jahre hätte sich selbst ein Videospiel-Publisher in seinem Idealzustand schwer damit getan, zum allerersten Mal ohne Serienerfinder und Gameplay-Mastermind Hideo Kojima ein vernünftiges Metal Gear hinzubekommen. Konami war 2018 ganz sicher nicht in seinem Idealzustand. Das öde Survive dann folglich auch nicht. Die doofen Mikrotransaktionen gaben dem Spiel schließlich den Rest. Wie kann man nur auf die Idee kommen, einen Speicher-Slot (!) für 'nen Zehner zu verkaufen?!

FIOP



### State of Decay 2

Ich bin ein riesiger Fan des ersten Teils und hab mich eigentlich schon seit Jahren auf den Nachfolger State of Decay 2 gefreut. Der erschien nun endlich am 22. Mai 2018, auch für den PC. Und ja, die Zombie-Survival-Simulation war ... okay. Aber halt auch nicht mehr. Es fehlte einfach an Spannung, an Kreativität, an Reiz. Der Titel fühlte sich an wie »Wäsche aufhängen und 99 weitere Alltagsjobs ... mit Zombies«.

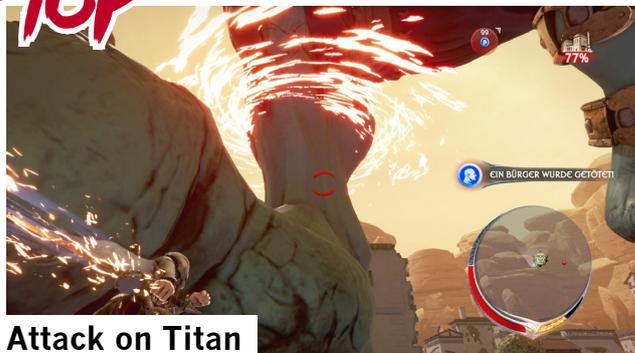
FIOP



### Dynasty Warriors 9

Vor zig Jahren, als ich noch als Redakteur für den BriStein-Verlag in Bochum gearbeitet habe, kam mein damaliger Chef zu mir ins Büro und legte mir Dynasty Warriors 2 zum Testen auf den Tisch. Ich war ... leicht amüsiert über das Grundkonzept, mit einem feudal-asiatischen Superkrieger ganze Armeen von Gegnern durch die Luft zu feuern. Aber nicht so amüsiert wie mein Chef, der mir danach eine Dekade lang alle weiteren Dynasty Warriors in die Hände quetschte, immer mit einem dicken Grinsen auf dem Gesicht. Spätestens mit Dynasty Warriors 9 endete aber dieses Jahr jede Form von Amüsement: Der neuartige, sicher gut gemeinte Open-World-Ansatz ruinierte komplett all die Stärken der Serie, am Ende blieb nur noch stinklangweiliges Button Mashing.

FIOP



### Attack on Titan

Nachahmung ist die höchste Form der Anerkennung, sagt man ja gerne. Wir mussten am 10. April 2018 vor allem anerkennen, dass man nicht mal so eben Shadow of the Colossus kopiert. Attack on Titan übrigens auch nicht. Es ist schon fast eine Leistung für sich, den Endloskampf gegen Heere gigantischer Monster dermaßen öde zu programmieren – das Beste an Extinction waren tatsächlich noch die hübschen Zeichentricksequenzen.

# FLOP



## The Quiet Man

Das Adventure-Prügelsspiel The Quiet Man lebt abseits seiner zwischensequenzlastigen Präsentation mit der entsetzlichen Kameraführung nur von einem einzigen Feature: Der Protagonist ist taub. Das bedeutet: massiv reduzierte Soundkulisse und sogar fehlende Untertitel. Allerdings hat man aus der Idee sonst nicht viel herausgeholt, weswegen man das Konzept in dieser Ausbaustufe einfach durch einen Druck auf die Mute-Taste auch in allen anderen Videospiele simulieren kann. Tja.

# FLOP



## Fallout 76

Bethesda hat sich bei dem Versuch, in Fallout 76 das Fallout-Universum mit Online-Spielkonzepten zu verbinden, leider einen Bruch gehoben. Mit einer völlig veraltet wirkenden Engine, einem unausgegorenen PvP-System und mehr Bugs als in einem feuchten Keller in der Bronx ausgestattet, lieferte das dann auch noch hundlangweilige Fallout 76 eine letzte große Enttäuschung zum Jahresschluss ab. Ob sich das noch patchen lässt?

# FLOP



## Harry Potter – Hogwarts Mystery

Harry Potter – Hogwarts Mystery ist ein Mobile-Spiel, in dem ihr unter anderem mit Echtgeld kaufbare Gegenstände einsetzen müsst, um erfolgreich eine Pause im Spiel einzulegen. Ein Mobile-Spiel, in dem euer Charakter (übrigens ein Kind ...) an einem bestimmten Punkt von einer magischen Pflanze gewürgt wird. Aus dem ziemlich intensiv animierten Griff der Ranke könnt ihr euch nur dann sofort befreien – wenn ihr euren eigenen Geldbeutel aufmacht. Ich würde dazu ja was sagen, aber ich finde: Ein Kind, das von einem Spiel bis zum Ausspucken von Geld gewürgt wird, ist auch ohne mein Zutun eine hervorragende Zusammenfassung des aktuellen Mobile-Markts. Kauft euch einfach Die Siedler von Catan und erlebt, wie ein gutes Mobile-Spiel aussieht.

# FLOP



## We Happy Few

Hmmm ... ich habe lange mit mir gerungen, ob ich We Happy Few zu den Flop- oder Top-Titeln einsortieren soll. Die einzigartige Spielidee rund um eine Welt, in der sich sämtliche Einwohner mit Drogen in ein Glücks-Delirium versetzen, war genial präsentiert. Das Konzept nutzte sich allerdings schnell ab. Die unendlichen Fehler samt herrlichen Crash-Marathons blieben stattdessen bis zum Schluss erhalten. Das Ergebnis war dann halt doch nur kurzlebige Brillanz auf einer völlig maroden Basis.

# FLOP



## Shaq Fu – A Legend Reborn

Ein Kung-Fu-Beat'em-up, durchgeprügelt auf der Crowdfunding-Seite Indigogo von Basketball-Superstar Shaquille O'Neal, der auch die Hauptrolle übernimmt. Natürlich wäre eine Auflistung der Flopspiele 2018 niemals vollständig ohne den wohl schlechtesten Titel des nun ausklingenden Jahres, Shaq Fu – A Legend Reborn. Schon klar, das neue Shaq Fu ist voller Stolz ein Sequel eines der technisch wie inhaltlich miserabelsten Spiele aller Zeiten (1994 unter anderem auf dem NES). Dieser Stolz ändert aber eben nichts daran, dass auch A Legend Reborn technisch wie inhaltlich miserabel bleibt. Aber hey, der große Wurf und Shaquille O'Neal sind ja noch nie gut zusammengegangen, gell?

# FLOP



## Overkill's The Walking Dead

Auf den ersten Blick klingt das nicht schlecht: In Overkill's The Walking Dead müssen sich bis zu vier Spieler gemeinsam im Koop durch die berühmt-berüchtigte Zombiewelt der Comic- beziehungsweise TV-Serie kämpfen, freischaltbare Fertigkeitsbäume und einen Fokus auf Teamplay inklusive. Das war es dann aber auch schon mit guten Nachrichten, der Rest ist ein sich oft ewig hinziehender Haufen voll Langeweile und vor allen Dingen massiven technischen Problemen bis hin zum Softlock im Spiel. Kurzum: Overkills Interpretation trifft den aktuellen Zustand des Serienvorbildes ziemlich gut und ist sterbenslangweilig (haha!)