

Die Rückkehr der Oldies

2021 kramten Spielestudios aus aller Welt ihre Klassiker hervor, pusteten den Staub von der Grafik und veröffentlichten Remakes, Remaster, Reboots und manchmal auch einfach nur nicht mehr für möglich gehaltene Fortsetzungen der Lieblingsspiele unserer jüngeren Ichs. Super Nachrichten, oder?

Die Mass Effect: Legendary Edition sorgte jedenfalls für Freudenstränen bei Bioware-Fans. Vielleicht war es auch nur die Erleichterung darüber, dass sich das Studio dieses Jahr endgültig von seinen Live-Service-Fieberträumen namens Anthem 2.0 verabschiedete und schwor, mit Dragon Age 4 und Mass Effect 5 wieder klassische Singleplayer-Rollenspielkost abzuliefern?

Mit Age of Empires 4 gelang Microsoft derweil die erhoffte glorreiche Rückkehr der Mittelalterstrategieserie, auch wenn es noch zu früh ist, um die belebende Wirkung des Neulings auf den Echtzeitstrategiemarkt im Ganzen abzuschätzen. Dass wir jedoch überhaupt so viele 20 oder 30 Jahre alte Marken im neuen, modernen Gewand zu sehen bekamen, war ohne Zweifel eine der größeren Überraschungen des Spielejahres.

2021 wurde mit Jagged Alliance 3 sogar ein Sequel angekündigt, an das nun wahrlich niemand mehr geglaubt hatte. Electronic Arts verriet, dass ein Remake von Dead Space in Arbeit sei. Und der Open-World-Krösus Skyrim wurde zum zehnten Geburtstag in der ... hmm, elften (?) Version neu veröffentlicht. 2021 hat gezeigt, dass die ganz Großen unter den guten alten Spielen nicht mehr weggehen – selbst wenn mal ein paar Jahre Funkstille herrscht.

Blizzard Entertainment durfte dieses Jahr mit Diablo 2: Resurrected zumindest einen Punkt auf der Habenseite verbuchen (zum negativen Karma der Firma später mehr). Das liebevoll restaurierte Action-Rollenspiel stieß auf breite Zustimmung, auch wenn Dauermeckerer wie ich ein paar moderne Komfortfunktionen vermisten. Wie es dagegen aussieht, wenn ein Entwickler einem auf dem Papier alle Remaster-Wünsche erfüllt, aber das Ergebnis einen dennoch in Angstschweiß gebadet aus dem Bett hochfahren lässt, das zeigte die GTA Trilogy auf eindrucksvolle Art und Weise. Es gab Grafikfehler sowie grottenhässliche Figurenmodelle, und dann war die PC-Version auch noch tagelang nach Release nicht zu kaufen, weil der alte Code der Sex-Mod Hot Coffee auch im schludrig programmierten Remaster noch rumlungerte. In jedem anderen Jahr wäre daraus ein richtig großer Shitstorm geworden. Aber 2021 überstrahlte ein Skandal alle anderen.

Die Hölle hinter den Kulissen

Nachdem 2020 vor allem Ubisoft mit einem nur lückenhaft aufgeklärten Missbrauchsskandal negative Schlagzeilen schrieb, kam 2021 Unglaubliches über die Arbeitszustände bei Activision Blizzard ans Licht, speziell beim Diablo- und Warcraft-Studio Blizzard Entertainment. Frauen wurden hier über Jahre diskriminiert und ungleich behandelt, es kam in der Vergangenheit zu sexistischen Übergriffen und abfälligen Kommentaren. Viele wussten davon.

Als Reaktion darauf mussten führende Mitarbeiter gehen, doch der selbst in die Affäre verwickelte CEO Bobby Kotick klammert sich weiter an seinen Chefstuhl, und die zwischenzeitlich eingesetzte Doppelspitze bestehend aus Frau und Mann bei Blizzard ist wegen des offenbar weiterhin vorhandenen strukturellen Sexismus schon wieder zerbrochen. Dahinter steckt eine traurige Chronik von Enthüllungen, Streiks und Klagen, verbunden mit Protestnoten von Vertretern der drei großen Plattformen PlayStation, Xbox und Switch. Diesen Mist hat 2021 garantiert niemand gebraucht. Aber zumindest liegen die Probleme jetzt auf dem Tisch.

Das ewige Vertrösten auf morgen

Es tut weh, wenn sich die einstigen Idole wie bei Blizzard als menschliche Enttäuschung herausstellen. 2021 brauchte es aber auch an anderer Stelle viel Leidensvermögen. Besonders die Geduld schoss auf der Liste der gesuchten Tugenden nach ganz oben. Das hatte einerseits mit anhaltenden Lieferschwierigkeiten bei neuer Hardware zu tun, andererseits mit den eingangs angesprochenen Release-Verschiebungen von Elden Ring bis Dying Light 2.

Nur ein Beispiel: Remaster wie das von Mass Effect trösteten über den Mangel an guten neuen Spielen hinweg.



Bei Activision Blizzard ging 2021 fast alles schief. Lediglich Diablo 2: Resurrected schlug bei den Spielern erfolgreich ein.



Die GTA Trilogy ließ Tausende Fans am PC im Regen stehen. Und der sah dann noch nichtmal sonderlich toll aus.



The Ascent wurde heiß erwartet, das Cyberpunk-Diablo enttäuschte aber. Knackpunkt war einmal mehr die Technik.





Mit Humankind (oben) und Old World (unten) machten zwei großartige 4X-Strategiespiele dieses Jahr Civilization Konkurrenz. Folgt 2022 der Gegenangriff von Entwickler Firaxis?



Microsoft brachte 2021 gleich mehrere Blockbuster wie Age of Empires 4 und Forza Horizon 5, im Gegensatz zu anderen Spielen war der Zustand zum Release nahezu makellos.



Manchmal traf beides zusammen wie im Fall von Valves überraschend angekündigtem Handheld Steam Deck. Das sollte eigentlich 2021 unterm Weihnachtsbaum liegen, wird jetzt aber frühestens im Frühjahr 2022 geliefert. Schon Monate vor Release wurden für das Steam Deck (oder sogar nur für die Chance auf eine Vorbestellung desselben) auf der teuflischsten Plattform des Jahres mal wieder Mondpreise aufgerufen: Ebay erwies sich 2021 einmal mehr als Heim und Hof für Scalper und Bot-Nutzer, die begehrte Technik wie die PlayStation 5 und RTX-Grafikkarten an verzweifelte Upgrade-Willige zu absurden Preisen verscherbelten.

Wartezeiten mussten Spieler übrigens auch anderswo in Kauf nehmen, etwa in den Server-Warteschlangen von New World. Hinter dem MMORPG steckte das Marketingbudget von einem der wertvollsten Konzerne der Welt, entsprechend groß war der Andrang auf Amazons erstes Spiel, das nicht vor oder gleich nach Release eingestellt wurde. Aber der technische Zustand und wie New World im Detail zusammengestöpselt ist, hat nicht nur Petra geschockt. Leider war 2021 nicht eben arm an solchen Negativüberraschungen.

Die Verlierer des Jahres

Wie Konami seine erstmals große Serie Pro Evolution Soccer dieses Jahr hinrichtete, hatte bizarren Schauwert. Zuerst einmal wurde der Name PES abgeschafft, bevor man damit fortfuhr, die neue Produktion eFootball 2022 mit Anlauf in den Straßengraben zu fahren. Unsere Testwertung von 28 Punkten kann man tatsächlich noch als wohlwollend bezeichnen, immerhin landete eFootball aus dem Stand in den Flop 10 der am schlechtesten bewerteten Spiele auf Steam. Ein schwacher Trost für Fans: Die technisch kastrierte PC-Version von Konkurrent FIFA 22 war auch nicht eben ein Glanzstück.

Auf einem anderen Niveau – aber trotzdem schmerzhaft für alle Waschbär-Fans – enttäuschte Biomutant. Das Open-World-Spiel von THQ Nordic hatte große Ambitionen, aber war spürbar nicht fertig entwickelt. So ähnlich wie Battlefield 2042, das wohl besser als Early-Access-Version erschienen wäre. Da kommt 2021 endlich wieder ein Battlefield mit dem vielfach gewünschten Modern-Military-Szenario, und dann scheitert das Ganze an der Technik und zweifelhaften Designentscheidungen. Sehr ärgerlich!

Die Gewinner des Jahres

Überhaupt waren es dieses Jahr gerade die Spiele der großen Publisher, die nicht die Erwartungen erfüllten. Wobei ... da Far Cry 6 genauso formelhaft wie vermutet geworden ist, hat Ubisoft ja strenggenommen die Erwartungen zu 100 Prozent erfüllt.

Eine Ausnahme gab es 2021 natürlich dennoch: Microsoft hat dieses Jahr viel weniger falsch gemacht als die großen Konkurrenten. Neben der bereits erwähnten Rückkehr von Age of Empires brachte der Software-Gigant mit Forza Horizon 5 und Halo Infinite gleich zwei große Serien in blendender Verfassung auf heimische PCs – vom auch dieses Jahr weiter ausgebauten Game Pass ganz zu schweigen. Der heißt seit neuestem sogar PC Game Pass, und irgendwie macht mir das Microsofts Spiele-Abo nur noch sympathischer.

Ach ja, Microsoft vertreibt nicht nur Spiele: Das neue Betriebssystem Windows 11 feierte einen fast geräuschlos Launch und power inzwischen eine Menge Rechner, auch wenn Spieler wie üblich der Meinung sind, dass die vorherige Version viel besser sei und sie bei ihr bleiben wollen – also bei jenem Windows 10, von dem die gleichen Menschen vor ein paar Jahren noch behaupteten, sie würden garantiert nie darauf umsteigen, weil die vorherige Windows-Version ja viel besser sei und sie bei ihr bleiben wollen ...

Doch auch abseits der Milliarden-Dollar-Unternehmen gab's 2021 viel Grund zur Freude: Das aus dem Nichts aufgetauchte Valheim etwa nahm Survival-Fans und Minecraft-Kreative mit auf eine Reise ins voxelförmige Leben der Wikinger. Dass dabei gleich mehrere Verkaufs- und Spielerrekorde geknackt wurden, freute vor allem das winzige Entwicklerstudio mit anfangs gerade mal fünf Angestellten.

Anderswo feierten Resident Evil 8 und Deathloop große Erfolge, Outriders war für kurze Zeit der heißeste Scheiß, und der Landwirtschafts-Simulator 22 schaffte es, mit Feldarbeit ein Millionenpublikum zu fesseln. Wie verrückt war dieses Jahr denn bitte? Da passt es

SECHS GROSSARTIGE ÜBERRASCHUNGEN

Peter ist alt und über die Jahre zynisch geworden. Trotzdem ist er nicht komplett verbittert. Er freut sich noch immer, wenn ihn das Spielegeschäft positiv überrascht. Fünf Spiele stechen für ihn 2021 besonders hervor.

GUARDIANS OF THE GALAXY



Nach dem Avengers-Flop im letzten Jahr hatten wohl nur die wenigsten Gutes von Guardians of the Galaxy erwartet. Doch das Actionspiel überzeugt mit lustigen Dialogen und cooler Geschichte.

LOOP HERO



Loop Hero erschien bereits im März 2021. Die große Indie-Überraschung neben Valheim fesselt Spieler mit einem Zeitschleifenmysterium und cleveren Rogue-lite-Elementen.

KENA: BRIDGE OF SPIRITS



Wundergrafik gepaart mit putzigen Kreaturen: Beim Action-Adventure Kena: Bridge of Spirits hat für uns (fast) alles gestimmt, entsprechend verdient war die Wertung von 87 Punkten.

TALES OF ARISE



Nur ein weiteres JRPG? Weit gefehlt, Tales of Arise holt viele Rollenspieler ab, die sonst nichts mit japanischen Spielen anfangen können, hat eine tolle (wenn auch zähe) Story und sieht noch dazu super aus.

IT TAKES TWO



Das Koop-Abenteuer wurde bei den Game Awards als bestes Spiel des Jahres ausgezeichnet. Da schmachtet selbst Tester Sascha Penzhorn dahin: »Ich beneide die Entwickler um ihren Ideenreichtum.«

PSYCHONAUTS 2



Ein kreatives Feuerwerk der verrückten Ideen, in dem kein Level wie der nächste aussieht. Die (höchst wissenschaftliche) Untersuchung fremder Gehirne war nie unterhaltsamer!

gut ins Bild, dass eine der höchsten Wertungen des Jahres ausgerechnet an ein Spiel ging, das man mit zusammengekniffenen Augen für einen Cousin des 23 Jahre alten Baldur's Gate halten könnte. Pathfinder: Wrath of the Righteous passte 2021 perfekt ins Beuteschema der GameStar-Leser – und auch unser Tester Fabiano Uslenghi hat sich über 150 Stunden im gigantischen Old-school-Rollenspiel festgebissen. Solange es solche mit Liebe gemachten Mammutwerke gibt, kann es um die Spieleindustrie so schlecht nicht stehen. Auch wenn 2021 so manche Neuigkeit dem Ruf der Branche weiter geschadet hat und weiter schaden wird.

Die Zukunft nach 2021

Denn auch das gehört zu einem Rückblick am Jahresende dazu: der Ausblick auf 2022. Und da mögen zwar schon wieder zahlreiche interessante Spiele hinter dem Horizont warten, die wir euch in diesem Heft genauer vorstellen (und von denen am Ende bestimmt eh höchstens 43 Prozent auch wirklich wie geplant erscheinen), aber es gibt ebenfalls düstere Zukunftsversprechen wie die der NFTs in Spielen (Non-fungible tokens). Ubisoft hat mit Quartz bereits einen Auswuchs dieser Blockchain-Technologie in seine Spiele integriert, GSC Game World wollte in Stalker 2 damit »Metahumans« ge-

nannte Avatare erstellen, ruderte aber nach Fan-Protesten mit einer Entschuldigung schnell wieder zurück, aber andere Publisher wie Take 2 und Electronic Arts halten den Handel mit einzigartigen In-Game-Items ebenfalls für die Zukunft der Industrie. Und wir wissen ja, was passieren kann, wenn man Geld mit Kram verdienen will, der nur oben aufs Spiel gestülpt wurde (Madden, FIFA Ultimate Team ...). Oh je, wenn ihr mich fragt, kommt da nächstes Jahr noch so einiges auf uns zu. Aber das ist ein Fall für 2022-Peter, der für den nächsten Jahresrückblick bestimmt auch wieder in diesem Artikel schmökern wird. ★