

Erinnerungswürdig

Unsere besten Spielemomente 2014

26 Schadenspunkte

2015 hatte für mich tatsächlich viele großartige Spielemomente in petto, etwa die Gänsehaut-Gesangseinlage auf dem Weg zur Himmelfeste in Dragon Age: Inquisition oder die Ersterkletterung von Notre Dame in Assassin's Creed Unity. Aber nichts toppt diese eine Partie in Hearthstone: Ich runter auf einen Lebenspunkt, mein Gegner im Gefühl des sicheren Sieges. Und ich ziehe genau die eine Karte, die meinen Druidenhintern noch retten kann: die »Naturgewalt« – Macht der Wildnis und Wildes Brüllen habe ich bereits auf der Hand. Zack, auf einen Schlag verursache ich 26 Schadenspunkte und drehe die schon längst verloren geglaubte Partie. Reines Glück? Natürlich. Aber trotzdem geil!



Heiko Klinge

Mein Spiel, irgendwie ...

Januar, 2014: Broken Age erscheint (endlich)! Tim Schafers Kickstarter-Adventure hat schwere Zeiten hinter sich. Das fertige Spiel – das heißt die erste Hälfte davon – ist nicht perfekt, viele finden es zu kurz und zu leicht, es fährt nur mittelmäßige Wertungen ein. Aber trotzdem: Als ich den Titelscreen sehe, bekomme ich eine Gänsehaut. Denn Broken Age ist irgendwie auch mein Spiel. Ich war unter den ersten Backern, habe immer dran geglaubt, dass Tim Schafer und Double Fine das schon hinkriegen werden. Ich freue mich auch weniger über das Spiel selbst als über den Beweis, dass man auch in der durchkommerzialisierten Spielbranche mit ihren Fortsetzungen im Jahresrhythmus noch Perlen wie Broken Age entwickeln kann – wenn man nur genug Herzblut, Ehrgeiz und treue Fans hat.



Markus Schwerdtel

Schönste Depression des Jahres

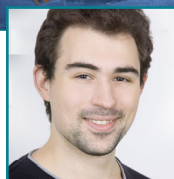
Ein Adventure-Albtraum über Depression unter »Mein schönster Spielmoment«? Sei's drum, nichts blieb mir in Erinnerung wie dieses düstere, mutige Spiel. Besonders eingeebnet hat sich folgende Szene: Meine Spielfigur steht in einem Kornfeld, eine dunkle Silhouette vor abendrotem Himmel und ich empfinde eine beim Spielen seltene Emotion: Erleichterung! Endlich Farben inmitten dieser düsteren, feindseligen Welt. Endlich etwas Schönes! Vorher fühlte ich mich geradezu deprimiert... oh! Cleveres, kleines Spiel! Allerdings habe ich geheated. Es erschien schon 2012. Zwei Jahre lag es bei mir rum – die Grafik hat mich abgeschreckt. Nun ist The CatLady das einzige Spiel, das 2014 bei mir Spuren hinterlassen hat.



Andre Peschke

Im Flow

Sherlock Holmes: Crimes and Punishments war nicht das beste Spiel, das ich dieses Jahr in die Finger bekommen habe. Und nicht das schönste. Auch nicht das kniffligste. Aber es hat zwei Dinge geschafft, die 2014 sonst kein Spiel hinbekommen hat: mich wirklich zu überraschen und dafür zu sorgen, dass ich die Zeit vergesse. Was man gemeinhin als »Flow« bezeichnet, erlebe ich als Erwachsener bei all den Verpflichtungen nur noch selten – das völlige Aufgehen in einer Tätigkeit, so sehr, dass man alles um sich rum vergisst. Sherlock Holmes hat mich mitgerissen, zum Detektiv gemacht. Wenn ich's auf einen konkreten Moment herunterbrechen soll: der Augenblick, in dem ich mir einen Notizblock neben den Bildschirm gelegt habe, um eine Mind Map mit Indizien zu basteln. Klar, ist vielleicht kindisch. Aber darum geht's ja.



Dimitry Halley

Ups!

Seit ich gemeinsam mit Jochen, Dimi und unserem Freund Pascal in Payday 2 auf Raubzüge gehe, erlebe ich fast jeden Abend denkwürdige Augenblicke. Zum Beispiel beim Schattenraub: Etwa 20 Minuten läuft alles wie am Schnürchen – wir schleichen an Wachen vorbei, schalten Kameras aus und sacken massig Beute ein. Schließlich fehlt nur noch das Sahnestück, eine extrem wertvolle Rüstung. Doch gerade als Jochen den Safe öffnet, hören wir ein kurzes, trockenes »Ups!« über Skype – Pascal war einer Patrouille stumpf vor die Nase gelaufen. Der Alarm schrillt, die Mission ist gescheitert, alle Beute futsch. In diesem Moment hat selbst der sanftmütige Jochen seine Fassung verloren – nicht schön, aber absolut unvergesslich.



Johannes Rohe

Zwei Flieger auf einen Streich

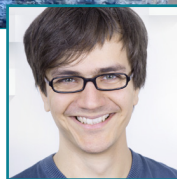
Far Cry 4. Sonne. Die Frisur hält. Leider ist das auch das einzige, denn um mich herum bricht alles auseinander. Weil ich ja unbedingt im Alleingang eine Festung knacken wollte. Jetzt kreisen zwei Kampfhubschrauber nebeneinander über mir, und sobald ich mich blicken lasse, fliegen mir Putzbröckchen um die Nase. Munition ist auch alle. Doch die Burg hat eine Mörserstellung. Im Ententanzgang schleiche ich an eine Mauer, zwei Leitern hoch, klemme mich hinter den Mörser, ziehe auf den Rotor des westlichen Helikopters, drücke ab. Es macht FUUUMP, ein paar Sekunden lang passiert nichts. Und dann ist er da, mein Spielmoment 2014: Die Granate platzt über dem Rotor, beide Maschinen schmieren ab und explodieren. Yippie-yay, motherfu... uh... Schweinebacken!



Martin Deppe

Mein blöder Tod

Mein Spielmoment 2014 war – ein Unfall! In einer Mission von Wolfenstein: The New Order schwebte ich im Helikopter neben einer ruinierten Brücke und soll rüber springen. Also visiere ich den Vorsprung an, nehme rückwärts Anlauf und – falle auf der anderen Seite aus dem Flieger und stürze in den Tod. Ich Depp hatte übersehen, dass der Heli auf beiden Seiten offen ist! Und im Fallen raunt mein Held B.J. staubtrocken: »Was für ein blöder Tod.« Ich verneige mich vor den Entwicklern, dass sie extra für diese saudumme Situation einen eigenen Spruch eingebaut haben. Okay, haben sie eigentlich gar nicht, B.J. sagt das immer, wenn er von der Brücke fällt. Aber perfekter als bei mir kann's nicht passen, als hätte der Held die vierte Wand durchbrochen und mich direkt angepflaumt. Zurecht, ab jetzt schau ich mich um, bevor ich aus einem Hubschrauber springe. Immer.



Michael Graf

Daheim ist daheim

Auch wenn's noch längst nicht fertig ist, habe ich Kingdom Come: Deliverance meinen Spielmoment 2014 zu verdanken. Beziehungsweise der kleinen Alpha des Rollenspiels. Da besuche ich den Kollegen Stange in seinem Büro, als er gerade die ersten Schritte durch die Mittelalterwelt macht, und ich bleibe wie versteinert hinter ihm stehen. Mein Blick saugt sich in den Monitor, um über sanfte Hügel und Täler, Mischwälder, Blumenwiesen zu streifen. Es ist nicht so, als hätte ich dergleichen noch nie in einem Spiel gesehen. Aber ich habe es noch nie SO gesehen. So echt! Wie ich es aus der Gegend kenne, in der ich aufgewachsen bin. Mein anschließendes, mehrere Stunden dauerndes Gejubil überläuft beim Kollegen Stange sicher unter »nervigster Moment 2014«.



Petra Schmitz

Wie ich den Spaß wiederentdeckte

Es ist seltsam, dass mir trotz all der ambitionierten Blockbuster-Spiele, die ich 2014 in die Hände bekam, vor allem ein albernes Indie-Spiel in Erinnerung bleibt. Aber Jazzpunk gelingt das. Das hochnotalberne Ego-Adventure steckt voller Klamaus und keine noch so blöde Punchline war den Entwicklern zu schade. Und irgendwann, als ich durch das Anklicken einer Hochzeitstorte in einem Arenashooter namens »Wedding Qake« landete und mit Rosen auf die Hochzeitsgäste feuerte, hatte Jazzpunk mein Herz gewonnen. Denn es stellt Humor und Spaß vor allen anderen Elementen, etwa Technik, Umfang und Logik. Aber damit erinnert es mich daran, wieso ich eigentlich spiele. Ich will unterhalten werden. Ich will Spaß. Ich will ab und zu einfach mal debil lachen, weil irgendein blöder Gag genau meinen Nerv trifft. Zu viele Spiele fühlen sich nach Arbeit an. Arbeit und Stress. Jazzpunk zeigte mir, dass es anders geht.



Sebastian Stange

Sehnsucht nach Sci-Fi

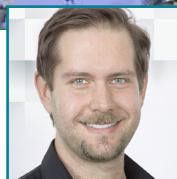
Früher war alles besser. Ich hasse diesen Satz, weil er viel zu oft auf verklärte Erinnerungen hinausläuft. Trotzdem habe ich genau diesem Satz meine schönsten Spielmomente 2014 zu verdanken. Ich habe mich in den vergangenen Monaten nämlich verdammt oft nach klassischer Science Fiction gesehnt: Weltraum, Außerirdische, das Unbekannte – Star Trek eben. Also habe ich einfach nochmal das erste Elite Force installiert. Und es ist immer noch großartig, zum Glück. Danach weiter zu Freespace 2. Mein Gott, sieht das mit den aktuellen Mod-Verbesserungen des Source Code Projects gut aus, und an spielerischer Qualität hat es nichts eingebüßt. Das könnte man so gleich nochmal in den Laden stellen. Würde zwar auch wieder keiner kaufen, aber immerhin wäre dann wenigstens alles wie früher.



Christian Fritz Schneider

Der perfekte Run

Unsere Zuschauer hatten uns gewarnt: »Die 8-Bit-Level schafft ihr nie!«, »Wartet mal auf das letzte 8-Bit-Level.« »Das letzte Level wird euch brechen!«. Zugegeben, Michi Obermeier und ich gingen das schwerste Bonuslevel von Rayman Legends mit ein wenig Bammel an. Schon für das Level zuvor brauchten wir gefühlt 100 Versuche. Zu knifflig ist es, in den Bonusstages, die Übersicht zu behalten. Denn in den 8-Bit-Levels des Koop-Jump&Runs verzerren Pixel-, Facetten- und Fischauge-Effekte die Optik. Präzise Sprünge werden so zur Glückssache. In »Omas Welttour«, dem finalen Abschnitt, wechseln die irritierenden Grafikeffekte außerdem alle paar Sekunden. Und dann... ja und dann schafften wir es beim ersten Versuch. Der perfekte Run.



Daniel Feith