

Highlights, Enttäuschungen, Geheimtipps

# UNSER SPIELEJAHR 2015

Unsere Redakteure schauen zurück auf ihre Lieblinge des Jahres 2015, auf die Titel, die sich als nicht so großartig wie erwartet entpuppt haben, und auf die Spielspaßüberraschungen, mit denen niemand gerechnet hat.



Markus Schwerdtel

## HIGHLIGHT

### The Witcher 3

Welches der vielen Highlights 2015 soll ich denn jetzt hier nehmen? Metal Gear Solid 5? Fallout 4? Pillars of Eternity? Oder halt dann doch The Witcher 3! Das ist zwar schon Anfang des Jahres erschienen, der Erfolg hallt aber dank hervorragender Addons und kostenloser Erweiterungen noch immer nach. Völlig zu Recht! Denn CD Projekt RED hat geschafft, woran andere Open-World-Titel scheitern: Innerhalb einer riesigen Spielwelt mit unzähligen Variablen und Unwägbarkeiten eine schlüssige, packende Handlung zu erzählen. Das trifft bei The Witcher 3 auf die große Hauptstory nur bedingt zu, dafür umso mehr bei vielen mittleren und kleinsten Geschichten in den Nebenquests, bei den Monsterjagden und Hexer-Aufträgen oder einfach so in der Landschaft. Geralt ist mein Held 2015!



## GEHEIMTIPP

### Kingdom

Die Leidenschaft brannte zwar nur ein Wochenende, dafür aber umso heller. Angelockt vom idyllischen Pixel-Look (ja, das gibt's) habe ich mir Kingdom runtergeladen und dann nonstop gespielt. Dabei ist das Prinzip simpel: Als Pixelkönig reitet man durch sein 2D-Reich, sammelt Ressourcen, rekrutiert Arbeiter sowie Soldaten und baut Verteidigungsanlagen. Letztere halten dann hoffentlich den Monsterwellen stand, die nach Sonnenuntergang heranstürmen. Und am nächsten Tag geht das Ganze mit stärkeren Monstern von vorne los. Klingt simpel, aber trotz immer gleicher Aufbauphase und vorgegebenem Tech-Tree bin ich immer motiviert, noch eine Nacht länger zu überleben. Auch wenn die Leidenschaft mittlerweile etwas erkaltet ist und ich Kingdom nur noch einmal die Woche starte – dafür aber regelmäßig.

## ENTTÄUSCHUNG

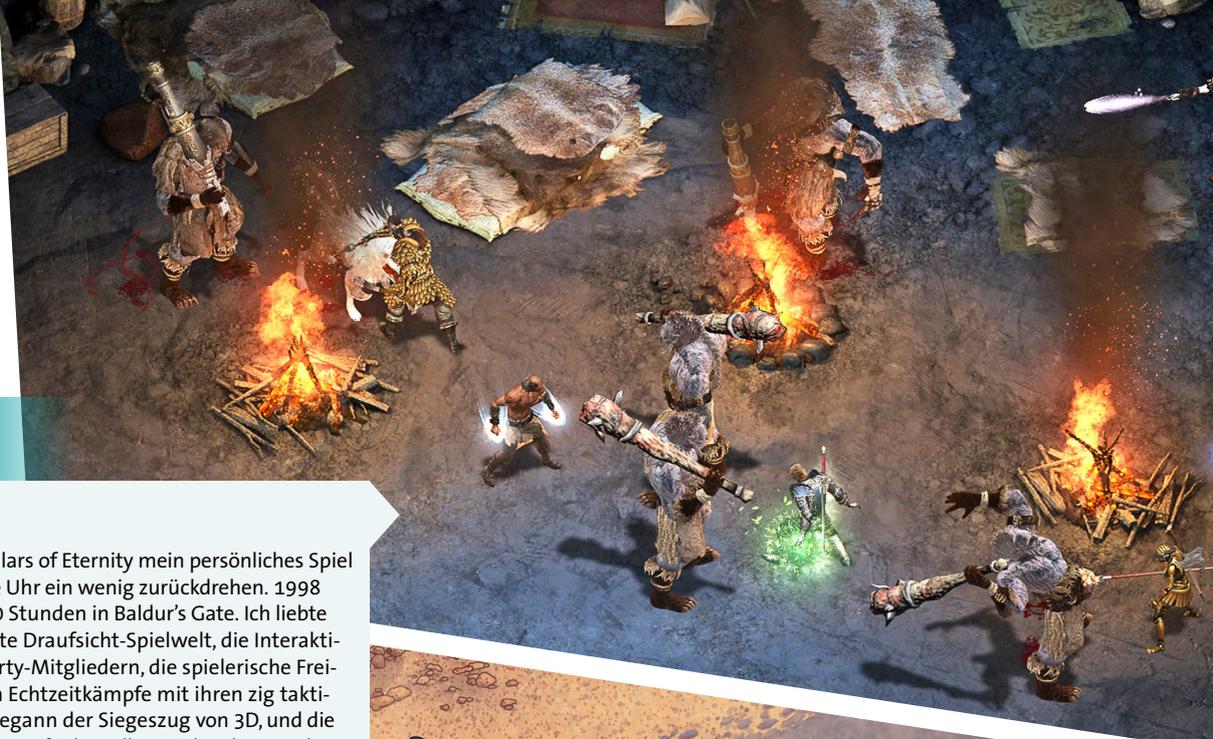
### Star Wars: Battlefront

Star Wars: Battlefront war für mich ein Hoffnungsträger. Für die Hoffnung, endlich mal wieder ein gutes Star-Wars-Spiel zu bekommen. Und für die Hoffnung, dass es mir vielleicht die Freude an Multiplayer-Shootern wiedergeben könnte. Denn die mir ist nach vielen Jahren Quake, Counter-Strike und anderen antiken Ballereien in letzter Zeit etwas abhandengekommen. Und tatsächlich: Battlefront ist ein gutes Star-Wars-Spiel. Mit bekannten Locations, Figures, Soundeffekten – super! Aber es ist eben auch ganz schön seicht. Wenn man alle Schauplätze »gelernt« hat, gibt es nicht mehr viel zu entdecken, intensives Spielen lohnt sich kaum. Deshalb fungiert der Titel mittlerweile als Grafikdemo, wenn ich Spiele-Unbedarften zeigen will, was heute so möglich ist. Und ich spiele weiterhin eher solo und warte auf ein Knights of the Old Republic 3.





Heiko Klinge



## HIGHLIGHT

### Pillars of Eternity

Um zu verstehen, warum Pillars of Eternity mein persönliches Spiel des Jahres ist, muss man die Uhr ein wenig zurückdrehen. 1998 versenkte ich weit über 100 Stunden in Baldur's Gate. Ich liebte die detailverliebt gezeichnete Draufsicht-Spielwelt, die Interaktion mit charakterstarken Party-Mitgliedern, die spielerische Freiheit sowie die pausierbaren Echtzeitkämpfe mit ihren zig taktischen Feinheiten. Bald aber begann der Siegeszug von 3D, und die Kunst des komplexen Party-Draufsicht-Rollenspiels schien verloren gegangen. Dann kam Pillars of Eternity und beförderte mich zurück in den Rollenspieler-Himmel. Es war alles da, was mich seinerzeit bei Baldur's Gate begeisterte. Entwickler Obsidian ließ jedoch nicht nur das Gefühl von damals wieder aufleben, sondern modernisierte es ebenso behutsam wie konsequent. Von der komfortablen Inventarverwaltung, dem cleveren Dungeon-Design und dem punktgenau konfigurierbaren Schwierigkeitsgrad kann sich selbst die moderne Blockbuster-Konkurrenz vom Schlag eines Witcher 3 oder Fallout 4 noch eine Scheibe abschneiden.



## GEHEIMTIPP

### Skyshine's Bedlam

Bedlam ist die Fusion zweier Geheimtipps von 2012 und 2014: Auf der einen Seite FTL, in dem ich mich 2012 mit einem Raumschiff durch ein ebenso zufällig generiertes wie tödliches Universum kämpfte. Auf der anderen Seite Banner Saga, das mein Herz 2014 mit detailverliebter Zeichentrickgrafik sowie anspruchsvollen, aber dennoch kurzweiligen Rundenkämpfen und motivierenden Rollenspiel-Elementen eroberte. Bedlam kombiniert beides und verfrachtet das Ergebnis in ein cooles Endzeitszenario im 60er-Jahre-Comiclook. Mit rollenden Festung durchstreife ich die Ödlande, um die sagenumwobene Aztec City zu finden. Auf dem Weg muss ich nicht nur harte Entscheidungen treffen, sondern mich auch in knüppel-harten Schlachten gegen Mutanten, Cyborgs und Roboter behaupten. Bedlam fasziniert mich, weil es so komplex wie kurzweilig ist. Eine Partie dauert je nach Erfolg gerade mal 30 bis 90 Minuten, aber selbst nach über 30 Anläufen entdeckte ich noch neue Feinheiten und Taktiken. Wer sowohl Rundenstrategie als auch Roguelikes mag, sollte diesem liebevoll designten Kleinod unbedingt eine Chance geben.

## ENTTÄUSCHUNG

### Game of Thrones, Staffel 1

Was für ein temporeicher Beginn während der Geschehnisse der Bluthochzeit, was für ein schockierendes Finale der ersten Episode! Aber mit jeder weiteren Folge der Staffel verstärkte sich bei mir das Gefühl, als hätte Telltale einen dramaturgischen Luftballon aufgeblasen, aus dem sie immer mehr die Luft ablassen. Die Handlung wurde zunehmend belangloser, meine Entscheidungen immer egal, das Storykonstrukt immer durchschaubarer. Und das (nicht mal sonderlich spannend inszenierte) Ende der letzten Episode lässt mich dann auch noch mit dem frustrierenden Gefühl zurück, trotz all meiner Anstrengungen rein gar nichts erreicht zu haben. Dass Game of Thrones außerdem im Vergleich zu The Walking Dead oder Borderlands die spielerischen Elemente auf ein absolutes Minimum zurückfährt, ist da nur noch eine Randnotiz. Eigentlich mag ich ja die Telltale-Spiele, aber angesichts der grandiosen Vorlage hatte ich wesentlich mehr von Game of Thrones erwartet.



Michael Graf

## HIGHLIGHT

### Cities: Skylines

Klar, ich habe in die gigantischen Welten von The Witcher 3 und Fallout 4 insgesamt 200 Stunden versenkt und keine einzige davon bereut. Das Hexer- und das Endzeit-Abenteuer waren die Spiele-Leuchttürme, die absoluten Überflieger des Jahres 2015. Mein persönlicher Siegerkranz gebührt dennoch einem anderen, weniger auffälligen Titel, Cities: Skylines. Denn weder The Witcher 3 noch Fallout 4 haben mich so oft und nachhaltig zum Zwischendurch-Comeback verführt wie die finnische Städtebauorgie. Selbst acht Monate nach dem Skylines-Release schiebe ich andere Spiele regelmäßig beiseite und bastle eine oder zwei Stunden an meiner Stadt herum. Denn irgendwas möchte optimiert werden, irgendwelche Stadtteile ersticken immer im Verkehr, irgendeine neue Mod hält der Steam-Workshop immer bereit. Hey, manchmal beobachte ich die Stadtbewohner auch einfach beim Leben, verfolge etwa Taxis und Lieferwagen auf ihren Routen. Das hat etwas Meditatives. Und auch wenn mich nach ein paar Stunden Bürgermeisterei schließlich doch ein anderes Spiel reizt, kehre ich immer wieder zu Skylines zurück. Gibt es ein größeres Lob für ein Spiel?



## ENTTÄUSCHUNG

### Anno 2205

An Anno hat mich stets gereizt, dass ich nicht nur ein funktionierendes Inselreich aufbauen musste – sondern es auch verteidigen. Gegen gierige Konkurrenten, gegen Piraten, gegen allerlei neidisches Geschmeiß eben. Anno 2205 degradiert das Militärsystem jedoch zum Beiwerk mit entsetzlich uninteressanten Schlachten. Was übrig bleibt, fühlt sich an wie ein Browser Spiel. Ich ziehe Gebäude hoch, achte ein bisschen aufs Budget – und warte, warte, warte, bis ich genügend Ressourcen gesammelt habe. Mag sein, dass viele Anno-Spieler genau das lieben. Mag auch sein, dass das Militärsystem in Anno nie so richtig funktioniert hat. Aber das ist doch kein Grund, es bis zur Belanglosigkeit zu schrumpfen, sondern mal Hirnschmalz zu investieren und es zu verbessern! So langweilt mich der verbleibende Aufbauumpf einfach nur, weil mir ein Gegner fehlt. Selbst im vermeintlich ähnlichen Cities: Skylines sitzt mir ja ein Kontrahent im Nacken: der Verkehr, der mit wachsender Stadtgröße immer unbeherrschbarer wird, vor allem mit Hardcore-Mods. Anno 2205 wirkt dagegen wie glattgebügelter Aufbau-Mainstream. Hübsch, ja, aber trivial. Das ist der Serie unwürdig.

## GEHEIMTIPP

### Homeworld Remastered

War klar, oder? Seit Jahren liege ich meinen Mitmenschen in den Ohren, dass Homeworld eines der besten Spiele aller Zeiten war – wie könnte ich da nun die technisch aufpolierte Remastered Collection verschweigen? Oh, ich gebe gerne zu, dass ich Homeworld nie wegen des taktischen Anspruchs oder der zugänglichen Steuerung (ähem) der 3D-Raumschlachten gespielt habe, sondern, weil sie einfach toll aussahen. Und ja, auch das habe ich schon erzählt: Ich bin der Vollnerd, der sich auf VHS (Schlagt's nach, Kinder!) aufgezeichnete Star-Trek-Gefechte in Zeitlupe angeschaut hat, um den Raumschiffchen beim Explodieren zuzugucken! Ich! Mag! Raumschlachten! Und in Homeworld Remastered sehen die eben noch mal eine ganze Ecke schicker aus als früher. Die Sammlung der beiden Serienteile (leider ohne Cataclysm) hat zwar ihre Macken, und in Sachen Story wischt das erste Homeworld mit dem zweiten immer noch den Boden auf. Wer meine Faszination halbwegs nachvollziehen kann, muss hier dennoch reinschauen. Zumal mit jedem Remastered-Kauf die Chance steigt, dass der Rechteinhaber Gearbox irgendwann ein Homeworld 3 entwickelt. Und das will ich haben. Jetzt.





Petra Schmitz

## HIGHLIGHT

### Wolfenstein: The Old Blood

Das Hauptspiel Wolfenstein: The New Order habe ich im Jahr zuvor nicht nur getestet, sondern aus Jux und Dollerei danach noch zwei weitere Male einfach so gespielt. Das ist mir mit dem Standalone-Addon Wolfenstein: The Old Blood zwar (noch) nicht passiert, dennoch war es eines meiner Highlights in diesem Jahr. (Ich schüttel die Faust Richtung Dimi, der mir mit GTA 5 zuvorgekommen ist, aber alles, was er sagt, unterschreibe ich.) The Old Blood gibt mir mehr schnörkellose und wunderbar eingängige Action, die ich in modernen und zuweilen arg überladenen Ego-Shootern immer mal wieder vermisste. Und wer kann sich bitteschön dem Reiz entziehen, eine riesige Burg zu erkunden? Eine Burg voller ideologisch fehlgeleiteter Torfnasen und Mutanten, die ich alle kompromisslos umnieten oder wahlweise heimlich meucheln darf? The Old Blood erinnert mich wohligh an meine ersten Shooter-Erfahrungen, allerdings ohne dabei altbacken zu wirken. Hallo MachineGames, bitte bald wieder sowas. Ganz unbedingt!

## GEHEIMTIPP

### Her Story

Es sieht auf den ersten Blick ganz schön öde aus, dieses Her Story. Da sitzt eine Frau an einem Tisch, trinkt Kaffee und erzählt in Fragmenten aus ihrem Leben. Aber wer sich auf die minimalistische Darstellung einlässt, erlebt einen der besten und innovativsten interaktiven Krimis des Jahres 2015. Aus den Lebensfragmenten ... na gut, es sind Videoschnipsel; aus mehreren Polizeiverhören muss der Spieler ein Bild zusammensetzen und einen Mord aufklären. Wobei – eine klassische Aufklärung gibt's nicht wirklich, dafür aber den einen oder anderen wirklich gelungenen Aha-Moment und die angenehme Gewissheit, dass man einer erstaunlichen Sache auf der Spur ist. Her Story hat mich überrascht, erschreckt, verwirrt. Und schließlich mit dem guten Gefühl entlassen, dass insbesondere die Indiespiele ein nicht enden wollender Quell für coole Designideen sind.

## ENTTÄUSCHUNG

### Fallout 4

Heiliger Bimbam, was hatte ich eine Gänsehaut bei der Ankündigung auf der E3! Weniger, weil mich die Szenen auf dem riesigen Screen vor mir so gerockt hätten, sondern vielmehr, weil die anwesende Fanmenge völlig durchdrehte. Das schwappte irgendwie auch auf mich über. Und tatsächlich freute ich mich wirklich sehr auf Fallout 4. Ich hoffte auf eine moderne Variante von Fallout 3 mit der erzählerischen Stärke von Fallout: New Vegas. Stattdessen hab ich Fallout 2,8 bekommen. Dass das Spiel grafisch nicht auf der Höhe der Zeit ist, kann ich ja gerade noch so – mit gehörigem Zähneknirschen – verkraften, aber dass das Karma-System ersatzlos gestrichen wurde, ich mich noch immer wie eine tote Ente an Seilen durch die Landschaften bewege, Kopfschmerzen vom Kopfschütteln über Inventarsystem und Steuerung bekomme und die Story nur eine gute Idee ohne fesselnde Handlung dahinter ist, das ist einfach zu viel! Ach Fallout 4, ich wollte dich echt lieben, aber es geht nicht. Es geht einfach nicht!



Dimitry Halley

## HIGHLIGHT

### Grand Theft Auto 5

Kein Spiel hat mich dieses Jahr so beeindruckt wie Grand Theft Auto 5. Ich habe die Last-Gen-Fassungen nicht gespielt und mich wie Kollege Johannes komplett von aller Berichterstattung ferngehalten, weil ich unvoreingenommen ins Spiel gehen wollte. Das war eine grandiose Idee! GTA 5 ist für mich eines der besten Spiele aller Zeiten. Die Welt strotzt nur so vor Details, sieht aber auch in weiter Ferne großartig aus. Die Story fesselt mich viel mehr als die halbherzige Gangsterballade von Teil 4, die Charaktere sind interessant, abgedreht und komplex. Rockstar hält der Realität auf eine Art und Weise den Spiegel vor, die ich noch in keinem Spiel so mitreißend erlebt habe. Und ganz abseits von dieser Meta-Ebene machen die Ballereien, Verfolgungsjagden und Stunts jede Menge Spaß. Ich kann nicht zusammenrechnen, wie viele Stunden ich in der Kampagne verbracht habe. Und da kommen noch zig Onlinestunden an der Seite von Kollegin Ann-Kathrin und Kollege Johannes mit drauf.



## ENTTÄUSCHUNG

### Star Wars: Battlefront

Eigentlich wäre ich genau die Zielgruppe von Star Wars: Battlefront. Ich habe zwar irgendwo schon mal gehört, dass es sowas wie Hardcore-Multiplayershooter geben soll, aber da hört meine Genre-Expertise auch schon wieder auf. Mit seiner im wahrsten Sinne des Wortes filmreifen Grafik und der nicht allzu anspruchsvollen Spielmechanik müsste der neue Teil also wie für mich gemacht sein. Ach, wenn's denn so wäre! Dann spiele ich einmal rein und frage mich: Warum auf einmal keine frei wählbaren Spawnpunkte mehr, warum keine Klassen mit unterschiedlichen und synergistischen Rollen? So viel strategischen Tiefgang wünsche ich mir dann selbst als Shooternoob. Und zu allem Überfluss verhegeln mir peinliche Spielmechaniken wie glühende Powerup-Hologramme statt betretbarer Fahrzeuge oder »Karten« als Ausrüstung auch noch die Atmosphäre. Battlefront, ich finde deinen Mangel an Substanz beklagenswert.



Johannes Rohe

## HIGHLIGHT

### Heroes of the Storm

Blizzard hat es geschafft und den MOBA-Bann für mich gebrochen. Schon seit der Dota-Mod für Warcraft 3 fasziniert mich der Mix aus schneller Action, taktischem Tiefgang und Teamplay. Ich hatte nur immer ein Problem: Ich war einfach zu doof, um es selbst zu spielen. Mit HoS ist jetzt alles anders. Dank der eifrigen Hilfe des versierten League-of-Legends-Spielers Maurice habe ich die Einstiegshürde überwunden und fühle mich inzwischen richtig heimisch im Nexus. Eigentlich sogar etwas zu heimisch – viel zu viele meiner Abende verbringe ich mit den spannenden Heldenschlachten. Andere Spiele haben es da echt schwer. Nur die Overwatch-Beta schafft es, HoS Konkurrenz zu machen. Oh Mann Blizzard, hört doch mal auf, so gute Spiele zu entwickeln!



## ENTTÄUSCHUNG

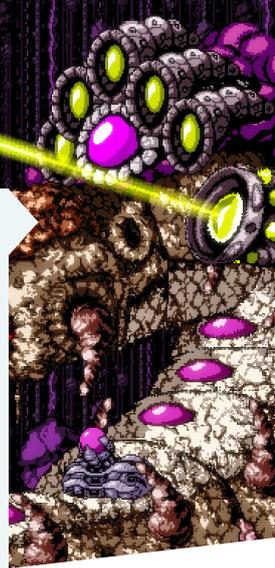
### Star Wars: Battlefront

Nicht falsch verstehen: Ich habe viele launige Feierabende mit Star Wars: Battlefront. Das Spiel macht mir Spaß, ich liebe die Soundeffekte und kann mich an der Präsentation kaum satt sehen. Aber hier geht's um persönliche Enttäuschungen und da darf das Fan-Herz aus mir sprechen. Dass Raumschlachten gestrichen werden, weil Dice sich auf eine gute Infanterie-Balance konzentrieren will? Okay. Aber das fertige Spiel ist so eine seichte und kurzlebige Erfahrung, die dem Erbe nicht gerecht wird. Für mich als Spieler bedeutet Battlefront vor allem die Möglichkeit, mir meine eigene Star-Wars-Schlacht zusammenzustellen und mit Freunden Stunden in solchen Fantasien zu versenken. In dieser Kernkompetenz fällt das Reboot für mich durch – zumal mich die Hälfte der Szenarien eher kalt lassen. Wie wäre es stattdessen mal mit einer Kampfstation? Oder dem imperialen Coruscant?

## GEHEIMTIPP

### Axiom Verge

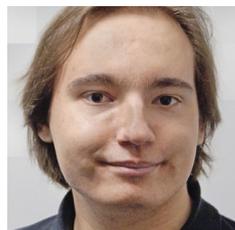
Metroidvania ist eines der am sträflichsten vernachlässigten Genres: eine fremde Welt erkunden, Geheimnisse entdecken, mit Gadgets, Waffen und Erfahrung besser werden – Axiom Verge vereint all das auf eine herausragende Art und Weise. Hinzu kommt noch ein Soundtrack im Stil von Hotline Miami sowie Bosskämpfe, die in puncto Design mit Dark Souls mithalten können. Mit der Glitch-Kanone kann ich die Beschaffenheit von Gegnern und Plattformen manipulieren. Das sieht dann aus wie Grafikfehler aus 8-Bit-Zeiten. Großartig! Auch die Story hat mich gepackt. Nach einem missglückten Experiment erwacht Wissenschaftler Trace auf einer fremden Welt und erfährt im Lauf der Kampagne Erschreckendes über den Planeten und seine eigene Rolle bei dessen Untergang. Das ist klassische Science-Fiction im Stil von Another World oder eben Metroid.



## HIGHLIGHT

### Life is Strange

Ursprünglich wollte ich hier The Witcher 3 hinschreiben, genauer gesagt dessen Erweiterung Hearts of Stone – ein Rollenspiel-Meisterstück und obendrein meine erste GameStar-Titelstory. Aber heimlich, still und leise hat sich dieses Jahr ein anderes Spiel zu meinem größten Highlight gemauert. Dabei hatte ich mir von Life is Strange gar nicht viel erwartet! Aber ehe ich mich versah, fieberte ich der nächsten Episode gespannter entgegen als jedem dicken Triple-A-Release. Was sich als charmantes Teenager-Adventure anlässt, überrascht mit einigen der schwierigsten Entscheidungen, die ich bislang in einem Spiel treffen musste. Besonders, weil Life is Strange das Kunststück schafft, dass mir das Schicksal seiner Figuren wirklich nahegeht. Kein Spiel hat 2015 einen stärkeren Eindruck bei mir hinterlassen.



Maurice Weber

## GEHEIMTIPP

### Duelyst

Mein Geheimtipp ist gar nicht mein eigener – ich habe ihn aus der GameStar-Community in den Kommentaren zu meinem enttäuschten Test von Magic Duels bekommen. Und ein toller Tipp war das, mit Duelyst hatte ich seit langem mal wieder richtig Spaß am digitalen Kartenspiel. Grundsätzlich funktioniert es ähnlich wie Hearthstone und setzt auf flotte Partien und ein fast identisches (aber etwas großzügigeres) Free2Play-Modell. Nur dass ich meine Karten als animierte Figuren auf ein Spielbrett rufe und sie dann zugweise bewege. Die sechs Fraktionen bieten ein imposantes Arsenal aus clever konzipierten Spezialfähigkeiten und Synergien. Obwohl die Matches schnell vorbei sind, fühlt sich jeder Zug wie ein kniffliges Puzzle an – dadurch wird Duelyst für mich zu einem der besten digitalen Kartenspiele auf dem Markt.



## GEHEIMTIPP

### Dirt Rally

Es kam aus dem Nichts und blies mich aus den Latschen: Dirt Rally erschien von jetzt auf gleich im Early-Access-Programm und demonstrierte nicht nur, wie eine faire Early-Access-Entwicklung auszusehen hat, sondern erinnerte mich daran, wie gut Rallye-Spiele sein können. Ich brauche keine direkten Konkurrenten. Wenn ich durch walisische Wälder oder über verschneite monegassische Serpentinauen rase, treibt mich der Kampf gegen die Uhr mehr Schweiß auf die Stirn als jedes Überholmanöver. Elf Jahre nach dem letzten echten Colin McRae Rally beherrscht Codemasters die perfekte Mischung aus beinhardt Simulation und hervorragender Spielbarkeit immer noch perfekt. Wer lieber Schotter als Asphalt unter den Reifen spürt, kommt an Dirt Rally nicht vorbei.

## ENTTÄUSCHUNG

### Batman: Arkham Knight

Meine Enttäuschung des Jahres 2015 habe ich nicht mal selbst angefasst. Die PC-Version von Batman: Arkham Knight war zum Release nämlich fast unspielbar. Die armen Leute, die es ausprobiert haben, hatten massive technische Probleme. Deshalb habe ich meinen Erstkontakt mit dem Abschluss der Arkham-Trilogie erstmal auf Eis gelegt und auf einen Patch gewartet, der alle Fehler behebt. Nur war das Warten leider vergebens. Trotz einiger Updates läuft das Batman bis heute nicht völlig rund – ein Armutszeugnis für den Entwickler Rocksteady, von dem ich bislang eigentlich eine gute Meinung hatte. Inzwischen habe ich mehr als genug andere Titel auf dem Tisch, die ich noch spielen will und muss. Für einen halbgenauen Flattermann habe ich aktuell keine Zeit.

