

Das vergangene Spielejahr

1996 > 2016

Ein Rückblick auf das Spielejahr 2016 – muss das sein? Heinrich Lenhardt würde lieber tief ins Sektglas gucken, um die Endlosfortsetzungen und AAA-Patzer der letzten zwölf Monate zu verdrängen.



Der Autor

Heinrich Lenhardt (51) berichtet seit 1984 über Spiele und war schon bei der GameStar-Erstaussgabe im Autorenteam. Neben 1996 (Diablo, Quake, Tomb Raider) hält er 2004 für einen der besten PC-Spielejahre, denn da erschienen Half-Life 2, World of Warcraft, FarCry und Die Sims 2.



1996
Aufregende Zeiten für PC-Spieler: Vor 20 Jahren entstanden neue Serien, die spielerisch und technisch Maßstäbe setzten.

Queen Elizabeth II., der ich mich seit Begutachtung der Netflix-Serie »The Crown« besonders verbunden fühle, verwendete 1992 den Begriff »annus horribilis«, zu Deutsch: Schreckensjahr. Gescheiterte Königskinderbeziehungen, abgebrannte Paläste, da darf man bei einer Thronjubiläumsrede schon mal mosem: »Es ist kein Jahr, auf das ich mit ungeteilter Freude zurückblicke«, sprach die Queen. Diesen eleganten Satz darf ich für mein Urteil über 2016 übernehmen. Es verstarben deprimierend viele Musiklegenden, von David Bowie über Prince bis Leonard Cohen. Dann noch das politische Weltgeschehen: Kriege, Terror, Brexit, Donald Trump – bitte unter der Decke verkriechen und ganz schnell abhaken. Wenigstens können wir uns in Computerspielen von den unerfreulichen Seiten des Alltags erholen. Aber auch in dieser Hinsicht war 2016 erstaunlich unbefriedigend.

Verpatzte Beinahe-Klassiker

Normalerweise habe ich wenig Schwierigkeiten, ein persönliches Spiel des Jahres zu nennen, welches mich rundum fasziniert hat, und das ich bedenkenlos weiterempfehle. Doch 2016 war ein »Ja, aber«-Jahr, im dem ansatzweise großartige Titel durch verblüffende Schludrigkeiten um höhere Weihen gebracht wurden. Da fügt Civilization 6 dem Strategiespiel-Uhrwerk interessante neue Zahnrädchen bei – und ruiniert das große Ganze durch dubiose Künstliche Intelligenz. Overwatch macht fast alles richtig, worauf es bei einem Online-Team-Shooter ankommt – vernachlässigt aber Story und Einzelspielermodus trotz Vollpreis. Bei Watch Dogs 2 wird die San Francisco Bay Area zur einladenden Open-World-Spielwiese mit vielseitigen Aufgaben – verhunzt durch eine idiotische Hintergrundstory mit den anstrengendsten Charakteren des Jahres. Mafia 3 frustriert andersherum, da packen Story, Dialoge und Inszenierung der ersten Stunden – nur um dann mit Missionswiederholungen in »So lala«-Kulisse zu enttäuschen.

2016 gegen 1996

Das abgelaufene Spielejahr tischte viele routinierte Fortsetzungen auf, ließ bei seiner professionellen Berechenbarkeit aber Aufreger und Überraschun-



2016
Kompetente Routinespiele mit Innovationsmangel, dafür immer höheren Serienteilnummern hinterm Namen.

gen vermissen. Das fällt mir so richtig auf, wenn ich 2016 mit der Klasse von 1996 vergleiche. Meilensteine wie Quake und Diablo, Super Mario 64 und Tomb Raider feierten kürzlich ihren 20. Geburtstag. Das waren regelrechte Durchbruchspiele, die über Jahrzehnte ganze Genres definierten und mit technischen Glanzleistungen verblüfften. Doch welche Innovation von 2016 wird uns 2036 noch in Erinnerung sein? Der obligatorische Day-One-Monsterpatch? Die totale Vorbesteller-DLC-Verwirrung? Der Beginn des »postfaktischen« Trump-Zeitalters auch bei Spieleankündigungen, wo – Hallo, Hello Games! – Versprochenes und Behauptetes nicht unbedingt im fertigen Produkt zu finden war? Oder doch die Virtual Reality, die immer noch in den Startlöchern festhängt?

Vielleicht muss man in Sachen Kreativität schon für originelle Nummerierungen wie Battlefield 1 dankbar sein, das (je nach Zählweise) mindestens der siebte Teil der Serie ist. Nichts gegen Fortsetzungen und Remakes, da kommen häufig wirklich gute Sachen heraus. Aber es wird viel wiedergekaut und recycelt, beim Anblick einer icon-übersäten Open-World-Mini-Map denke ich immer häufiger »Oh, Arbeit« statt »Ui, Abenteuer«. Wo ist das Pendant zu den Vorreitern von 1996, als vom Polygon-Shooter über das Action-Rollenspiel bis zum 3D-Action-Adventure wichtige Genrefundamente geschaffen wurden? Ist wirklich schon alles erfunden oder hat einfach die Kostenspirale bei der AAA-Entwicklung den Mut zum Neuartigen komplett ausradiert?

Bitte ein aufregendes neues Jahr

Queen Elizabeth II dürfte die Sache mit dem »annus horribilis« womöglich bereut haben, denn nach ihrer Rede wurde es mit den königlichen Unannehmlichkeiten eher noch schlimmer. Und ganz so harsch möchte ich 2016 dann doch nicht verdammen: Es war ein in spielerischer Hinsicht selten mitreißendes, mitunter frustrierendes, aber auch ein gepflegt unterhaltsames Jahr. Für 2017 wünsche ich mir dennoch mehr Begeisterungen und Überraschungen, mit weniger »Wie konnten die das vermässeln?«-Zähneknirschen. Bisherige Bleigießversuche produzierten jedoch verdächtig viele Ziffern: eine 7 für Resident Evil, eine 4 für Sniper Elite – auch 2017 scheint öfters auf Nummer sicher zu gehen. ★