

Highlights, Enttäuschungen, Geheimtipps

# UNSER SPIELEJAHR 2016

Wir schauen zurück auf unsere Lieblingsspiele, auf Dinge, die uns enttäuscht haben und auf die Spielspaßüberraschungen, die wir gar nicht auf dem Schirm hatten.



Heiko Klinge



## ENTTÄUSCHUNG

### Miese PC-Portierungen

2016 ist zum Rekordjahr der schlechten PC-Umsetzungen geworden. Und dafür fehlt mir jegliches Verständnis. Es will mir schlicht nicht in den Kopf, warum man seine eigene Kreativleistung derart mit Füßen tritt, nur weil man auf den letzten Metern nicht sorgfältig arbeitet. Dabei sind die Voraussetzungen eigentlich so gut wie nie. One und PS4 sind dem PC technisch deutlich ähnlicher als zuvor 360 und PS3. Multiplattform-taugliche Engines wie Unreal und Unity haben den Portierungsaufwand enorm reduziert. Ich vermute, dass viele Publisher und Entwickler just diesen Aufwand aus den oben genannten Gründe schlicht unterschätzen. Viele Entwickler bekommen es schließlich trotzdem hin. Besonders lobend erwähnt sei hier Ubisoft, die nicht nur mit Watch Dogs 2 eine exzellente PC-Portierung hingelegt, sondern mit dem deutschen Studio Blue Byte eine weltweite PC-Qualitätssicherung eingeführt haben, die etwa bei den Entwicklungen von Ghost Recon: Wildlands und For Honor von Anfang an dabei sind.

## HIGHLIGHT

### Forza Horizon 3

Vor elf Jahren erlebte ich einen der beeindruckendsten Momente meines Lebens. Ich stand auf dem Gipfel des Uluru (Ayers Rock) und blickte hinab in die unendlichen Weiten des australische Outbacks. Mein erster Gedanke: »Wie cool wäre es wohl, hier mit einem Rallye-Auto durchzuballern!« Das kommt davon, wenn man touristisch von Rennspielen sozialisiert wurde. Entsprechend begeistert war ich, als Playground mein geliebtes Australien als Schauplatz von Forza Horizon 3 ankündigte. Und mit wie viel Herz und Verstand die Entwickler das riesige Australien in eine Racing-Open-World verwandelt haben! Herz, weil man diesem Rennspiel die Liebe zum Detail von der ersten Sekunde an anmerkt. Und Verstand, weil Forza Horizon 3 eben nicht nur einfach Rennen in eine Open World klatscht, sondern die Spielwelt so clever wie sinnvoll mit Aktivitäten füllt. Okay, eine Sache haben die Entwickler nicht hinbekommen: eine gescheite PC-Portierung. Aber auf meinem PC hatte ich nie Probleme, und da es hier um mein persönliches Highlight geht, kann es für mich als Australien-Fan eben auch nur diesen Sieger geben.

## GEHEIMTIPP

### Enderal

Das größte Kompliment, das ich einem Spiel machen kann? Dass ich's mir für die Weihnachtsferien aufspare. Diese Ehre gebührt diesem Jahr zum allerersten Mal einer Mod. Enderal verwandelt Skyrim in ein komplett neues Abenteuer, einschließlich eigener Spielwelt, frischen Monstern, einem von Grund auf umgestalteten Skill-System und vor allem einer ebenso spannend tiefgründigen wie gut vertonten Geschichte. Das Skill-System ermöglicht spannende Helden-Kreationen, die Dungeons sind clever designt, die Quests verblüffend abwechslungsreich. Jetzt stellt sich noch die Frage, wie der Klinge all dies beurteilen kann, wenn er sich Enderal doch für Weihnachten aufspart. Nun, reingespielt habe ich schon, so rund 15 Stunden. Aber in Enderal kann man locker das Dreifache an Zeit reinstecken.

## HEIKOS MOMENT DES JAHRES

Das Finale von The Banner Saga 2, das mir den gleichermaßen überraschendsten wie gemeinsten Endgegner meiner Spielerkarriere um die Ohren gehauen hat.



Petra Schmitz

## GEHEIMTIPP

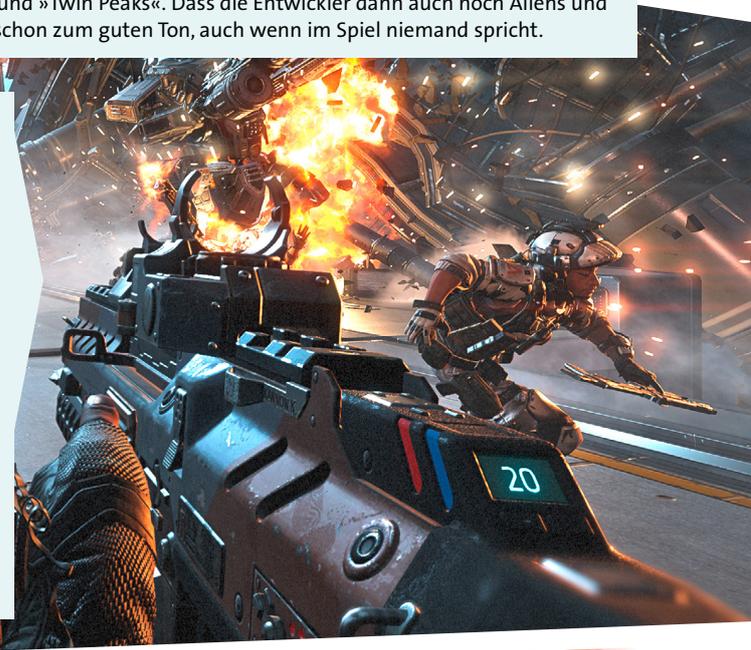
### Virginia

Zu Virginia bin ich ein bisschen wie die Jungfrau zum Kinde gekommen. Virginia, Jungfrau ... na? Brüller, oder? Oder anders: Ich wollte es gar nicht spielen, ich hab's auch nicht gekauft und dann schlag ich abends zuhause auf, der Freund sitzt schon da, installiert, startet Virginia und ich bleib dran kleben. Circa zwei Stunden später ist das Spiel vorbei und ich finde es bis auf schwurbeligen Schluss fantastisch. Eigentlich ist Virginia wenig Spiel. Vielmehr ist es ein minimalist interaktiver Film. Mit Schnitten wie ein Film. Gerade noch stehe ich als FBI-Agentin im Haus der Eltern eines vermissten Kindes und 2,5 Nanosekunden später sitze ich im Auto. Ich habe nichts Mechanisches getan, um den Ortswechsel herbeizuführen, das Spiel hat entschieden. Und so springe ich von Ort zu Ort. Auch mal durch die Zeit oder durch Gedanken. Und erlebe dabei eine schön unaufgeregte Geschichte über Selbstbestimmung und Rechtschaffenheit. Was mich an Virginia aber am meisten begeistert, sind die ganz offensichtlichen Anspielungen an »Akte X« und »Twin Peaks«. Dass die Entwickler dann auch noch Aliens und so reinwursten, gehört da schon zum guten Ton, auch wenn im Spiel niemand spricht.

## HIGHLIGHT

### Titanfall 2

Ich kann zwar den Namen des Hauptcharakters von Titanfall 2 nicht aus dem Stehgreif nennen (Irgendwas Cooper?), aber ich weiß, wie gut ich mit ihm an Wänden laufen kann. Will meinen: Die Story der Kampagne ist für mich in etwa so wichtig wie die Lottozahlen von 2015, aber das Gameplay? Das ist ganz nah an der Perfektion. Die Waffen haben den richtigen Wumms. Laufen, springen, rutschen – das funktioniert alles so intuitiv und flüssig, dass es sich fast so anfühlt, als hätte ich mein Leben lang nichts Anderes gemacht. Auch und nicht zuletzt, weil das Leveldesign so pffiffig darauf ausgelegt ist. Und wer »K« wie Kampagne sagt, muss bei Titanfall 2 auch »M« wie Multiplayer sagen, denn im Gegensatz zu beispielsweise Call of Duty: Infinite Warfare fühlt man sich nach dem Abenteuer mit »Irgendwas Cooper« echt gut auf die Mehrspielerschlachten vorbereitet. Und manchmal, wenn ich völlig gehirnalbern bin, stelle ich den Spielound im Multiplayer aus und höre meine »Schießen!«-Playlist auf Spotify. Wahnsinnig laut. Wenn das Matchmaking mir dann noch eine meiner Lieblingsmaps spendiert (Eden oder Exoplanet) und ich zwei, drei, vier Gegner umpusten kann, ohne selber ins Gras zu beißen, produziert mein Körper so viel Endorphin, dass förmlich high werde. Vielleicht macht mich Titanfall 2 in solchen Momenten aber auch einfach nur wahnsinnig glücklich.



## ENTTÄUSCHUNG

### Mirror's Edge Catalyst

Ausgerechnet der zweite Teil eines meiner absoluten Lieblingsspiele aller Zeiten ist meine Enttäuschung 2016. Und es ist ausgerechnet ein Spiel, das ähnlich wie mein Highlight Titanfall 2 auf schnelles Rennen, Springen und Rutschen setzt. Was mich an Catalyst am meisten stört, ist die simple Tatsache, dass es sich wie eiskalt durchkalkuliert anfühlt und nicht mehr wie ein Herzensprojekt, wie ein mutiges Experiment, das das erste Mirror's Edge noch war. Naja, wie kann denn auch ein zweiter Teil ein mutiges Experiment sein, liebe Petra, höre ich jetzt einige sagen. Berechtigter Einwand, aber muss man denn aus einem Unikat wie Mirror's Edge gleich ein Abziehbild für Open-World-Spiele machen? Als hätten Dice und Electronic Arts zusammengesessen, alles aufgeschrieben, was gerade der geile heiße Scheiß (pardon my French) da draußen ist und daraus dann ein Spiel gebaut: offene Spielwelt, Levels, Freischaltkram. Ächz! Also Dice, beim dritten Mirror's Edge (das es, wenn ich es richtig einschätze, niemals geben wird) bitte wieder zurück zu den Wurzeln, nur mit einer besseren Geschichte.

### PETRAS MOMENT DES JAHRES

Als ich den ersten Hebel für das erste Retro-Level in Doom gefunden habe. Das war ein bisschen wie »party like it's 1993«.



Michael Herold

## HIGHLIGHT

### FIFA 17

Von allen Titeln, die ich 2016 geぞockt habe, hat dieses Spiel die meisten und intensivsten Emotionen in mir geweckt und mich am längsten an den Bildschirm gefesselt. Dabei ist es »nur« die alljährliche Überarbeitung des an sich immer gleichen Spiels. Die Rede ist von FIFA 17. Die Möglichkeiten sich auszutoben, sind schier unendlich. Aus 36 Spielklassen sind über 650 Teams mit mehr als 18.000 Spielern verfügbar und zwar durchweg mit Original-Lizenzen. Für mich als Beobachter und großen Freund des Fußballs in der echten Welt liegt FIFA deshalb auch jedes Jahr vor Pro Evolution Soccer. Pro Evos bessere taktischen Möglichkeiten und Ballphysik sind schön und gut, aber ich will auf keinen Fall mit Man Red oder MD White spielen, sondern mit Manchester United und Real Madrid. FIFA zieht mich also jedes Jahr aufs Neue in seinen Bann. Die 17er-Variante lässt mich zudem sehr freudig in die Zukunft blicken, da mit dem Übergang zur Frostbite-Engine und dem neuen Storymodus interessante Neuerungen hinzukamen, die in den nächsten Jahren stetig weiterentwickelt werden dürften. Und auf eines ist Verlass: FIFA 18 kommt bestimmt.



## ENTTÄUSCHUNG

### Far Cry: Primal

Far Cry 3! Mein erster Open-World-Shooter hat mich mehr als begeistert. Etliche Stunden habe ich damit verbracht, Rook Island zu erkunden und alle noch so lächerlichen Sammelaufgaben zu erledigen. Einfach, weil ich es so fantastisch fand, eine riesige Welt in der Egoperspektive frei zu erkunden. Als Far Cry 4 dann angekündigt wurde, konnte ich es kaum erwarten, dieses Gefühl der virtuellen Safari noch einmal zu erleben. Diesmal im Himalaya, welch eine wunderbare Idee, da würde ich im echten Leben ja nie hinkommen. Aber das war ja fast genau dasselbe Spiel wie Far Cry 3, nur eben mit einer anderen Map! Und dieses Jahr wurde es mit Far Cry Primal auch nicht besser. Abermals bot mir ein Spiel, in das ich große Hoffnungen gesetzt hatte, nichts Anderes als die ewig gleiche Ubisoft-Formel. Natürlich gab es einige Neuerungen im Spiel, wie das schicke Steinzeit-Setting, den Fokus auf Nahkampfaffen und die Möglichkeit, Tiere zu zähmen. Aber das hört sich beeindruckender an, als es ist. Und es reicht nicht aus, um über die nervigen und repetitiven Missionen und Sammelaufgaben hinwegzutäuschen, mit denen mich Ubisoft schon wieder mästen wollte. Mal sehen, in welchem Setting Far Cry 3.3 stattfinden wird.



## GEHEIMTIPP

### Furi

In Furi übernehme ich die Kontrolle über einen namenlosen Helden, der in einem Gefängnis gefangen gehalten und von einem Wächter gefoltert wird. Ich frage gar nicht lange, warum ich eingesperrt bin, sondern mache mich sofort daran auszubrechen. Dafür muss ich aber nicht nur meinen Folterer, sondern noch etliche andere Wächter besiegen. Die Entwickler nennen Furi deshalb ein Boss-Kampf-Spiel. Denn ich mache wirklich nichts Anderes, als einen Wächter nach dem anderen zu plätten und mich zwischendurch auf dem Weg zum nächsten Endgegner kurz auszuruhen. Das alles wird in einer knallbunten Spielwelt präsentiert, die ich zwischen den Endgegnern in wunderschönen Totalen bestaunen darf. Das Design der Charaktere und Wächter übernahm Takashi Okazaki und das ist mehr als deutlich zu erkennen. Allein der schweigsame Held und sein ewig quasselnder Begleiter mit der Hasenmaske erinnern sehr stark an das Heldenduo aus dem Anime »Afro Samurai«. Ein weiterer Grund, warum ich als alter Anime-Freund Furi so klasse finde. Zudem motiviert das Spiel ungemein, da die Bosskämpfe zwar knackschwer, aber immer fair sind. Jedes Game Over geht klar auf meine eigene Kappe, und ich will es bei jedem neuen Versuch besser machen als zuvor. Zuletzt trägt noch der grandiose Elektro-Soundtrack zum gelungenen Gesamtpaket bei und lässt mich beim Endgegner-Metzeln durchweg mit dem Kopf nicken.

### MICHAELS MOMENT DES JAHRES

Als ich mit Tidus und Co. in Final Fantasy X die Welt gerettet habe. Seinerzeit habe ich das Original verpasst, dank des HD-Remasters konnte ich dieses Erlebnis endlich nachholen.



Johannes Rohe

## HIGHLIGHT

### Battlefield 1

Battlefield 1 hat mir etwas gegeben, was ich schon seit Schulzeiten nicht mehr hatte: eine feste Zockertruppe. Egal, ob ich mitten am Tag oder spät Abends mein Origin anwerfe, immer flattert binnen weniger Minuten eine Einladung herein. Neben Dimi, seinem Kumpel Mogan, meinem Freund Dominik und dem IGN-Praktikanten Fabian sind auch jede Menge Nasen dabei, die ich noch nie im echten Leben getroffen habe: Schulfreunde von Dimi oder der GameStar-Fan Jan, der mich bei Origin geaddet hat und seitdem fleißig mitzockt. Battlefield 1 hat aus dieser bunt zusammengewürfelten Truppe ein festes Team geformt, weil es so stark von gutem Teamplay profitiert. Wer kommuniziert und sich gegenseitig unterstützt, gewinnt nicht nur häufiger, sondern hat auch mehr Spaß am Spiel. Für einen AAA-Blockbuster ist Battlefield 1 erstaunlich kompromisslos auf Teamplay getrimmt, und deshalb ist es mein Spielehighlight 2016. Dice arbeitet außerdem bereits an einer Clan-Funktion für Battlefield 1. Sobald die Funktion im Spiel existiert, werden wir auch einen GameStar-Clan gründen, und Sie sind herzlich eingeladen, beizutreten, damit wir mal gemeinsam zocken können.

## ENTTÄUSCHUNG

### Planet Coaster

Ein Spiel, das 77 Punkte im GameStar-Test bekommt, soll eine Enttäuschung des Jahres sein? Naja, es kommt drauf an, was man sich von Planet Coaster erwartet. Wenn Sie einfach nur schöne Freizeitparks bauen wollen, dann gibt es wohl kein besseres Spiel. Tatsächlich haben mich die Detailfülle der Parks und die vielen, vielen Szenerieobjekte zu Beginn völlig begeistert. Bei der Gestaltungsfreiheit setzt mir Planet Coaster fast keine Grenzen – auch dank der tollen Integration des Steam Workshops. Ich bin kein Kreativkopf, der sich endlos im Sandboxmodus verbuddeln will, bis auch der letzte Mülleimer exakt im goldenen Schnitt steht. Stattdessen möchte ich eine Herausforderung, interessante Missionen und – insbesondere bei einer Management-Simulation – eine Einführung in die wichtigsten Spielmechaniken. Und all das bekomme ich bei Planet Coaster nicht. Nach der anfänglichen Euphorie ist Planet Coaster deshalb sehr schnell wieder in meinem (virtuellen) Spieleschrank gelandet. Das Bauen der schönsten Freizeitparks überlasse ich lieber anderen Spielern und schaue mir das Ergebnis dann auf Youtube an.

### JOHANNES' MOMENT DES JAHRES

Meine erste Runde Operations in Battlefield 1. Dreck, Schützengräben, ratternde Maschinengewehre, Soldatengeschrei, Panzer, Flugzeuge, Explosionen und ich mittendrin. Wahnsinn!

## GEHEIMTIPP

### Unravel

Unravel erzählt von verlorenen Erinnerungen, Liebe, Vergänglichkeit und Tod und kommt dabei ganz ohne Sprache oder erklärende Bildschirmtexte aus. Seine gesamte Story und die damit verbundenen Emotionen transportiert das Jump&Run über seine traumhafte Spielwelt. Zumindest bei mir hat das perfekt funktioniert. Held Yarny selbst trägt mit seinen großartigen Animationen ebenfalls viel zur Atmosphäre bei und hat von der ersten Spielsekunde an einen Platz in meinem Herz erobert. Ich freue mich, wenn er vergnügt mit einem Drachen durch die Lüfte fliegt, habe Angst, wenn ihm das Garn ausgeht und er immer und immer dünner wird, und möchte ihm helfen, wenn er sich verzweifelt an einen Stein klammert, um nicht von einem Sturm weggepustet zu werden. Bei aller Begeisterung über die Atmosphäre ist aber auch das Spiel selbst einfach toll. Für meinen Geschmack könnten die Rätsel- und Sprungpassagen zwar etwas kniffliger und abwechslungsreicher sein, andererseits kann ich Unravel so auch problemlos Spieleanfängern absolut ans Herz legen.



Dimitry Halley

## HIGHLIGHT

### Hitman

Ja, Hitman ist trotz finalem Release der ersten Season noch kein fertiges Spiel. Aber trotzdem entpuppt es sich bei mir gerade wegen seiner offenen Episoden- und Livestruktur als eines der spannendsten Experimente der letzten Jahre. Ich bin Dutzende Male durch die Pariser Modenschau gelaufen, habe jede Ecke des Küstenstädtchens Sapienza abgeklappert und in Marrakesch diesen elenden Wahrsager zig Mal durch die halbe Stadt in seinen Unterschlupf verfolgt, weil ich seine Verkleidung für ein paar Challenges brauchte. »Games as a service« ist ein Schlagbegriff, der seit geraumer Zeit in Entwicklerforen herumgeistert – und beim sechsten Abenteuer von Agent 47 sieht man bereits, wohin die Reise gehen könnte. IO Interactive dreht konstant und auch über das Staffelfinale hinaus an jedem Rädchen, um das beste Hitman-Spiel aller Zeiten zu gewährleisten – und das, obwohl es nicht mal einen Multiplayer gibt. Oder um es persönlicher auszudrücken: Wenn ein offensichtlich noch nicht fertiges Spiel es schafft, dass ich mich mit meiner begrenzten Freizeit Wochenende für Wochenende, Feierabend für Feierabend in Level stürze, die ich längst abgeschlossen habe, dann macht es irgendetwas verflucht richtig.

## ENTTÄUSCHUNG

### Deus Ex: Mankind Divided

Ich weiß, was viele jetzt denken. »Dimi, Deus Ex: Mankind Divided ist ja wohl kein Flop. Spinnst du? Du hast dem Spiel selbst eine Wertung von 86 gegeben, es sogar als herausragend angepriesen!« Aber für mich entpuppt sich die Story als riesige Enttäuschung. Ich erinnere mich im Rückblick auf 2016 so lebhaft an meine Gefühle, als der Abspann das erste Mal rollte. Das war die Story? Darauf habe ich über vier Jahre gewartet? Dieser Plot beantwortet nicht eine einzige der Fragen, die ich mir nach Human Revolution gestellt habe. Und er formuliert auch keine spannenden neuen Fragen. Die Verschwörungsgeschichte von Mankind Divided wirkt im Vergleich zu früher wie eine Requisite, die man halt in ein Deus-Ex-Spiel reinpacken muss. Ich will hier gar nicht groß darauf herumreiten, im Detail gibt's meine Einschätzung zur Story ja bereits im Testartikel. Mich enttäuscht in einem größeren Kontext einfach, wie wenige wirklich gute Geschichten es 2016 im Gaming-Bereich gab. Deus Ex war mein heißester Kandidat. Und 2016 hat er's in dem Bereich vergeigt, da kann das Spiel an sich noch so gut sein.

## GEHEIMTIPP

### Der Multiplayer von Uncharted 4

Meine größte Überraschung des Jahres war der Multiplayer von Uncharted 4. Das fällt wahrscheinlich fast schon in die Kategorie »guilty pleasure«, denn jeder Hardcore-Spieler von CSGO, Rainbow Six: Siege oder Battlefield dürfte jetzt mit den Augen rollen. Uncharted 4 ist im Mehrspieler durch die Bank casual, einsteigerfreundlich und der Inbegriff von seichter Unterhaltung. Trotzdem habe ich extrem viel Spaß mit den Team-Deathmatches von Nathan Drake und Co. Ein Multiplayer muss mir nicht immer die Komplexität eines Schachregelwerks bieten oder Wochen der Einarbeitung benötigen, bevor ich meine ersten Erfolgserlebnisse feiern kann. Manchmal reichen auch einfach ein tropisches Setting, ein paar gut gelaunte Kollegen und eine grundsätzlich ausbalancierte Spielmechanik. Oh, und die kuriosen Kostüme für meine Spielfiguren sind natürlich auch eine coole Sache.

### DIMITRYS MOMENT DES JAHRES

Mit Michael Fassbender während eines Assassin's-Creed-Interviews googlen, wie dieses Atari-Spiel mit Helicoptern hieß, das er als Kind immer gezockt hat (Chopper Command)!



Elena Schulz

## HIGHLIGHT

### The Banner Saga 2

Die taktische Rundenstrategie im Zeichentrick-Look ist ein forderndes und vor allem gut erzähltes Spiel, das sich vor allem der letzten Kategorie nicht hinter der Triple-A-Konkurrenz verstecken muss. Ich finde es immer wieder frustrierend zu sehen, wie mit einer »Entweder-Oder-Regel« an Spiele herangegangen wird – entweder es wird ein Spiel, das ganz auf Emotionen und Geschichte setzt, aber die Spielmechaniken dafür links liegen lässt, oder ich habe tolles Gameplay, aber einen lahmen Erzählschlauch, der mich nur irgendwie von A nach B bugsieren will. Nicht so bei The Banner Saga 2. Immer wieder werde ich mit Entscheidungen konfrontiert, die mir wirklich an die Nieren gehen. Charaktere sterben, wenn ich mich falsch entscheide. Verbissen arbeite ich mich in die komplexen taktischen Kämpfe ein, um dort Vorteile für meine Schützlinge zu erspielen, und versuche, das Richtige zu tun. Am Ende kann ich aufatmen. Es fühlt sich nicht wirklich wie ein Sieg an, es war hart. Aber ich habe gekämpft. Und es war großartig.

## ENTTÄUSCHUNG

### No Man's Sky

Meine größte Enttäuschung 2016 ist das Spiel, das wohl die meisten Spieler 2016 enttäuscht hat. Das, das auf den ersten Blick so großartig klang, so faszinierend und neuartig. Wie ein Star Citizen weckte es die Hoffnungen der Weltraum-Fans, lockte mit unzähligen Planeten, einzigartigen Augenblicken und einer Geschichte, die wir als Raumfahrtpioniere selbst schreiben können. Unser eigenes kleines Universum, ganz bequem im Wohnzimmer. Und das war es tatsächlich auch, irgendwie. Und es hatte ironischerweise vermutlich das gleiche Problem wie unser richtiges Universum – etwas, das so riesig ist, kann eben nicht immer interessant und aufregend sein. Genau das, womit No Man's Sky immer geworben hat, ist ihm letztendlich zum Verhängnis geworden: Seine Größe hat es für mich unerträglich öde gemacht. Jeder Planet ist das Gleiche in rot oder gelb oder lilablassblau, und jede Aufgabe irgendwie bedeutungslos in einem Universum, das ohnehin zufallsgeneriert ist, in dem wir uns sowieso nie begegnen und in dem alles, was wir tun, irgendwie sinnlos ist, egal ob wir kämpfen, handeln oder sammeln und erkunden. So poetisch das auch sein mag, davon habe ich in meinem eigenen Universum schon genug.



## GEHEIMTIPP

### Owlboy

Das Geheimnis des Jump&Runs Owlboy ist, dass man sich dafür Zeit genommen hat. Ganze neun Jahre war das Spiel in der Entwicklung, und das spiegelt sich in jeder Ecke der Spielwelt wider. Jeder Pixel, jede Animation, all das verspricht so viel Detailliebe, dass ich mich nicht daran sattsehen kann. Und nie habe ich das Gefühl, dass Kompromisse gemacht wurden. Owlboy ist kein Flickenteppich an notdürftigen Entscheidungen finanzieller oder zeitlicher Natur, weder Gameplay noch Story wurden bevorzugt behandelt – im Gegenteil, alles greift präzise ineinander und wirkt optimal aufeinander abgestimmt. Actiongeladene Sprungpassagen wechseln sich mit kniffligen Rätseln und ergreifenden Storymomenten ab, und ich finde es wunderbar erfrischend, dass Owlboy sich dabei nicht zu ernst nimmt. Der Eulenjunge Otus und seine bunt gemischte Freundesgruppe sind eben keine Bilderbuchhelden, sondern stürzen sich von einem Abenteuer ins nächste, ohne immer einen Plan zu haben. Den brauchen sie auch gar nicht. Um mich zu begeistern, reicht es schon, wenn Held Otus wieder einmal herrlich animiert die niedlichen kleinen Pixel-Däumchen dreht.



## ELENAS MOMENT DES JAHRES

Als ich im Adventure Silence das treue Raupen-Maskottchen Spot wiedergesehen habe. So. Verdammt. Niedlich.



Michael Graf

## HIGHLIGHT

### Stellaris

Stellaris ist für mich eine Art »Best of« der Science Fiction – und ich liebe Science Fiction. Paradox spielt gekonnt mit bekannten Motiven, beispielsweise darf ich Xenomorph-Aliens oder Klonkrieger (Star Wars) züchten. Oder ich baue Roboterarbeiter, die in der Partien-Spätphase rebellieren können. Ich kann eine Questkette aufstöbern, die von geheimnisvollen Maschinenwesen erzählt, die vor Jahrmillionen die Galaxis erobert haben – denkt da noch jemand an die Reaper aus Mass Effect? Okay, solange die Laser schweigen, findet fast alles in stummen Textfenstern statt. Aber dafür habe ich ja meine Fantasie. Wo andere Menschen bei einer Bodeninvasion nur blinkende Icons sehen, kämpfen vor meinem geistigen Auge Xenomorphs gegen Psi-Soldaten. Wenn bei der Erkundung außerirdischer Ruinen ein Textfenster von entdeckten Schätzen kündigt, dann sehe ich sie vor mir. Nein, das ist nicht jedermanns Sache. Nein, Stellaris ist nicht perfekt und nicht mal das beste Strategiespiel 2016. Das wäre wohl Civilization 6, KI-Kapriolen hin oder her. Das Schöne an Stellaris ist jedoch gerade, dass Paradox weiter daran arbeitet, Patches bastelt, DLCs ausheckt. Ich bin sehr gespannt, wie sich das Spiel in den kommenden Jahren entwickeln wird, ich möchte neue Geschichten herauskitzeln, und deshalb werde ich es natürlich weiterhin spielen.

## GEHEIMTIPP

### Rimworld

Ein Spiel, in dem ein wildgewordenes Eichhörnchen dem Kollegen Heiko Klinge die Augen auskratzt, kann kein schlechtes Spiel sein. Oder vielleicht doch, aber dann ist es zumindest ein schlechtes Spiel mit wundervoll absurden Momenten. Rimworld ist zum Glück ein gutes Spiel mit wundervoll absurden Momenten. Und ein Spiel, in dem ich meine Spielfiguren selbst benennen kann, zum Beispiel nach Kollegen. Spielerisch erinnert Rimworld an den Zeichensatz-Strategieklassiker Dwarf Fortress, allerdings mit mehr Grafik und Science Fiction: Mit einem Trio von Weltraum-Schiffbrüchigen (alternativ einem einsamen Überlebenden oder einem fünfköpfigen Primitivlingsstamm) kämpfe ich ums Überleben auf einem fremden Planeten. Mit dem Schwierigkeitsgrad und der einstellbaren Bosheit des Erzählers (also gewissermaßen des Zufallsgenerators) steigt die Schlagzahl an kleinen und großen Katastrophen rasend schnell. Nachdem Petra ein Bein verloren hat, kann sie nicht mehr so schnell gehen, was ihren Nutzen als Rohstoffträgerin empfindlich einschränkt. Weil das Medizintalent unseres Doktors (Dimi) zu niedrig ist, geht die Operation jedoch schief, und er schneidet Petra versehentlich in die Niere! Die NIERE! Bei einer Bein-OP! Kann hier überhaupt mal irgendwas klappen? Ja, das kann's. Und wenn es klappt, ist das herrlich befriedigend. Noch fehlt natürlich ganz viel Feinschliff, aber immerhin ist Rimworld ja noch Early Access, das wird schon.

## ENTTÄUSCHUNG

### Watch Dogs 2

Aiden aus dem ersten Watch Dogs war ein halbwegs glaubwürdiger Charakter, im Überwachungssetting von Watch Dogs umwehte ihn ein Hauch von »V for Vendetta«. Watch Dogs 2 verkehrt das mit seinem zwangscoolen Hipstersetting ins Gegenteil. Datendiebstahl? Ja, Alter, bleib geschmeidig, macht man halt. Message? Brauch ich nicht, so lange ich im Pixel-Pimpmobil die Lombard Street entlang cruisen kann. Wobei »meine« Hacker sich beschweren, wenn eine Kollegin sie belauscht. Klar, Pivatsphäre, voll wichtig. Also für einen selber. Der britische Kollege Jim Sterling, den ich sehr schätze, lobt das Setting von Watch Dogs 2 als »humorvoll«, der britische Guardian bezeichnet es gar als »Satire«. Leute, bitte! Der Brexit ist Satire, Watch Dogs 2 ist einfach dumm. Oder satirisch so meta, dass ich mir das Augenzwinkern zwanghaft einreden muss. Zumal es solche gewissensbefreiten Datensurfer wie das Dedsec-Trio wirklich gibt. Etwa die »Scherzkekse« von Lizard Squad, die 2014 das PlayStation Network hackten und per Tweet eine Bombendrohung absetzten, um den Linienflug des Sony-Online-Entertainment-Chefs John Smedley zur Notlandung zu zwingen. Schlimm genug, dass es solche Menschen in der echten Welt gibt. Ich muss sie nicht auch noch spielen.

## MICHAELS MOMENT DES JAHRES

Der Blick von Geralt am Ende von Blood and Wine. Niemals wurde die vierte Wand schöner durchbrochen. Der große Abgang eines großen Helden.

Westpark Centrum  
Heimeranplatz Station.



Markus Schwerdtel

## HIGHLIGHT

### Pokémon Go

Die alte Frau, die da mit ihrem Handy neben der Kirche steht? Die ist Level 28 und kämpft für Team Gelb. Mein Sitznachbar im Pendlerzug? Der ist über 50 Jahre alt, Abteilungsleiter in einer Bank und betreibt zwei Accounts (Level 30 und 26, auf Privat- und Firm handy) und führt eine Excel-Liste mit den Charakterwerten seiner besten Monster. Mit beiden – der älteren Dame und dem Banker – hätte ich ohne Pokémon Go wohl nie ein Wort gewechselt. Jetzt aber grüßen wir uns auf der Straße, vergleichen unsere Pokédexe und erobern (der Bankmann ist auch im Team Rot) gemeinsam Arenen. Pokémon Go hat mein Sozialleben um einen Aspekt bereichert, von dem ich gar nicht wusste, dass es ihn gibt. Doch selbst wenn der Hype inzwischen abebbt und die App in Vergessenheit gerät – Pokémon Go hat meinen Sommer 2016 geprägt wie kein anderes Spiel und ist deshalb mein Highlight.

## GEHEIMTIPP

### Die Zwerge

Die Zwerge kommt meinem Ideal vom »gespielten Buch« sehr nahe. Da gibt es die beschaulichen Wanderungen über die Weltkarte, ausführliche, gute Texte beschreiben die Örtlichkeiten und Geschehnisse. Und wer zu faul zum Lesen ist, lässt sich das alles einfach vom hervorragenden Sprecher erzählen. Besonders gut gefallen haben mir die Mini-Levels und -Missionen, wo manchmal nicht mehr passiert, als dass sich die Zwerge mit ein paar Bauern unterhalten. Und wie in einem guten Buch gibt es dann eben auch spannende Stellen, in denen ganz viel auf einmal passiert und es fast schon hektisch wird. Diese Rolle übernehmen in Die Zwerge die Schlachten. Bei manchen Missionen bin ich mir übrigens nicht sicher, ob ich sie wie von den Entwicklern geplant geschafft habe. Da ist zum Beispiel ein von Orks besetzter Bergpass. Ich habe einfach einen Zwerg mit Sprungfähigkeit gewählt und bin zur anderen Seite gehopst, die Kollegen habe ich nach jedem Hüpf per »Sammeln«-Taste zu mir gerufen. Vielleicht war das fast schon Cheaten, aber ich hatte das Gefühl, durch meine Schlaueit einer brenzlichen Situation entronnen zu sein. Eben genau wie der Held in einem Buch.

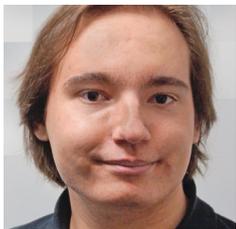
## ENTTÄUSCHUNG

### Sherlock Holmes: The Devil's Daughter

Eigentlich hätte das aktuelle Sherlock-Spiel super werden können, die Optik ist es zumindest schon mal. Schärfere Texturen und verbesserte Charaktermodelle lassen Holmes & Co. besser aussehen als je zuvor. Aber ach, die Vertonung erinnert an ein Laientheater mit betrunkenen Schauspielern, was aber bei den dürrtigen Dialogen kaum ins Gewicht fällt. Die erzählen eine hanebüchene Rahmenhandlung, die eigentlich die Fälle zusammenhalten sollte, daran aber grandios scheitert. Diese Morde schicken uns lediglich kreuz und quer durch London. Langweilig! Das Schlimmste für mich sind aber die vielen Quicktime-Events. Die gab es zwar auch schon in Crimes & Punishment, aber in The Devil's Daughter nehmen sie endgültig überhand. Am Ende ist das Spiel zwar kein totaler Murks, für mich als Detektiv-Fan aber die schlimmste Enttäuschung 2016.

### MARKUS' MOMENT DES JAHRES

Als mir in Firewatch das ganze Ausmaß der furchtbaren Vater-Sohn-Tragödie um Ned und Brian klar wurde. Gänsehaut.



Maurice Weber

## HIGHLIGHT

## The Witcher 3: Blood and Wine

Blood and Wine soll mein letztes Abenteuer mit Geralt sein – und vor der Rente zieht der alte Graubart nochmal alle Register! Zum einen spielmechanisch: Blood and Wine wetzt so manche Scharte von The Witcher 3 aus. Zum Beispiel gewinnt die Charakterentwicklung durch neue Set-Items und Mutationen dringend benötigten Tiefgang. Vor allem nimmt sich der DLC aber die Stärken des Hauptspiels und setzt ganz lässig nochmal einen drauf. Die Region von Toussaint ist wohl die schönste, die ich nicht nur in The Witcher, sondern überhaupt irgendeinem Rollenspiel je erkundet habe. Und die Geschichten! Es war eins dieser seltenen Spiele, die mich am Ende richtig traurig machten – weil ich diese Welt einfach noch nicht verlassen wollte! Und doch war ich froh, dass Blood and Wine sich auch nicht unnötig in die Länge zog. Ein gutes Rollenspiel muss für mich nicht zwangsweise 80 Stunden lang sein – im Gegenteil, wenn 40 davon nur belanglose Nebenquests sind, dann konzentriert euch lieber auf das Wesentliche! Blood and Wine beschränkt sich auf den Kern der Sache und hat nicht mehr Beiwerk, als nötig wäre – in diesem Rollenspiel ist jede einzelne Sekunde ein Erlebnis.

## GEHEIMTIPP

## Warhammer 40.000: Battlefleet Gothic – Armada

Battlefleet Gothic: Armada war keine perfekte Echtzeitstrategie, aber für mich ein echter Lichtblick dieses Jahr. Ich jage keine flotten Kreuzer durch den dreidimensionalen Raum – nein, die Schlachtschiffe des Warhammer-Universums sind kilometerlange Monsterpötte, die sich so behäbig manövrieren wie alte Segelschiffe. Klingt nicht allzu spannend? Falsch! So sind nämlich erst recht meine strategischen Navigationsfähigkeiten gefragt. Ich muss jedes Schiff schlau positionieren, den Feind am besten mit einer vollen Breitseite erwischen und darf mir selbst keine Blöße geben. Und dabei hat jedes Volk ganz andere Stärken. Zwischen den Einsätzen rüste ich im Raumhafen meine Flotte auf, kaufe mir dickere Schiffe und passe so meine Strategie an. Jedes Schiff kann verschiedene Upgrades und Fähigkeiten erhalten und sich so beispielsweise auf Support, Nahkampf oder größere Distanzen spezialisieren. Das motiviert enorm! Battlefleet Gothic hat aber auch klare Schwächen. Zum Beispiel das arg durchwachsene Missionsdesign: Manche Einsatztypen sind deutlich schlechter ausbalanciert als andere oder spielen sich schlichtweg recht frustig, und sie wiederholen sich auch noch recht oft. Aber Battlefleet Gothic ist ansonsten ein so cooles und einzigartiges Echtzeitstrategiespiel, dass ich da ein Auge zudrücken kann.

## ENTTÄUSCHUNG

## Warhammer 40.000: Eternal Crusade

Eternal Crusade sollte mal ein riesiger MMO-Shooter werden, eine Art Mischung aus World of Warcraft und Planetside – alles im fantastischen Warhammer-Universum. Quests sollte es geben, verschiedene Völker, für die ich in Schlachten mit Hunderten Spielern ziehen kann, und eine offene Welt, die sich verändert. Großartige Idee! Damals war ich noch Feuer und Flamme für das Spiel. Und das, obwohl ich sonst weder Multiplayer-Shooter noch MMOs sonderlich gut leiden kann! Und je weiter die Entwicklung voranschritt, desto klarer wurde, wie weit sich die Entwickler übernommen hatten. In der Alpha war von der ganzen Massively-Multiplayer-Kiste noch kein Stück zu sehen, von einer persistenten Welt war nichts zu sehen. Man wolle zunächst einmal die grundlegende Shooter-Mechanik in begrenzten Arenalevels testen, so die offizielle Linie. Was durchaus irgendwie logisch klang – nur änderte sich daran dann nichts mehr bis zum offiziellen Release. Eternal Crusade blieb einfach ein strunzgewöhnlicher Arena-Shooter und nicht einmal ein besonders guter.

## MAURICE' MOMENT DES JAHRES

Als in Tyranny eine ganze Armee vor mir das Knie beugte. So muss das sein!



Christian Fritz Schneider



## HIGHLIGHT

### Homefront: The Revolution

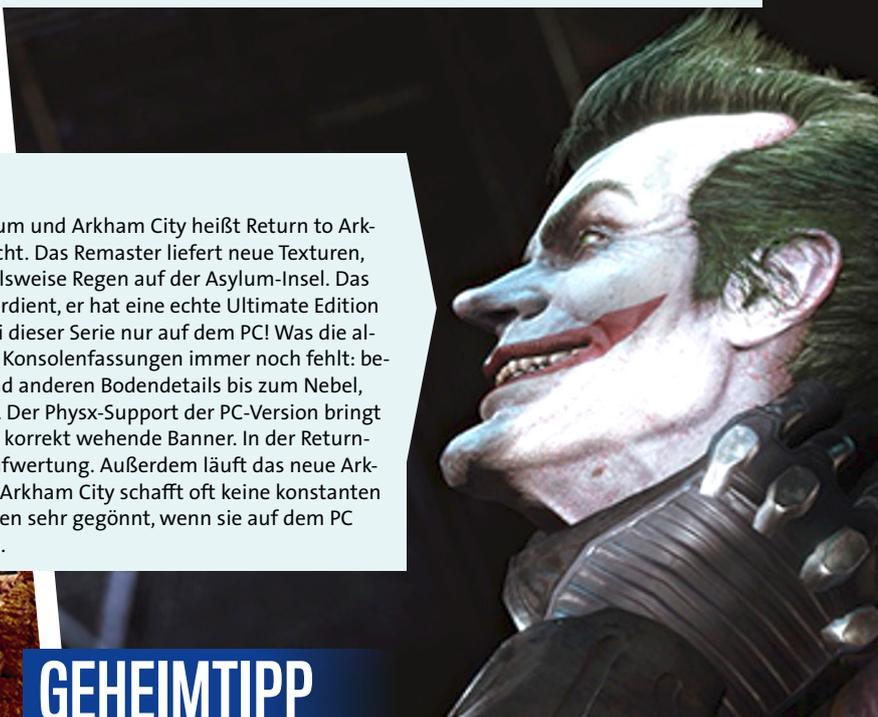
Die Story ist dämlich, die Charakterzeichnung flach und bei seinem »Wir retten Amerika vor den nord-koreanischen Besatzern«-Setting schreckt Homefront: The Revolution auch nicht vor rassistischen Untertönen zurück. Wieso sollte mir dieses Spiel dann Spaß machen? Weil mich das Gameplay überzeugt! Während ich bei Spielen wie Destiny oder The Division die Lebensbalken der Gegner mit Dutzenden Kugeln abtrage, als wäre ich einen Minenarbeiter, ist ein guter Schuss beim zweiten Homefront immer tödlich. Außerdem gefällt mir das Stadtsetting und das kompakte Missionsdesign. Objektiv betrachtet gab es dieses Jahr viel bessere Shooter. Aber nur selten konnte ich so schön mit der KI spielen. Wenn ich im Koopmodus einen Goliath-Panzer mit Knallkörpern weglocke und dann bei Nacht heimlich eine Basis erobere, geht mir das Herz auf. Oder ich fahre mit meinem funkferngesteuerten Bombenauto unter einen gegnerischen Jeep und zünde. Schließlich will ich mich nicht zu oft blicken lassen, denn was Homefront wirklich gut gelingt: Es gibt mir das Gefühl, unterlegen zu sein! Ich muss wie ein Guerillakämpfer agieren, schnell zuschlagen und noch schneller verschwinden.



## ENTTÄUSCHUNG

### Batman: Return to Arkham

Die grafisch verbesserte Neuauflage von Batman: Arkham Asylum und Arkham City heißt Return to Arkham und wurde 2016 nur für die PS4 und Xbox One veröffentlicht. Das Remaster liefert neue Texturen, viel mehr und bessere Schatten und neue Grafikeffekte, beispielsweise Regen auf der Asylum-Insel. Das ist schön, aber nicht schön genug. Der Dark Knight hat mehr verdient, er hat eine echte Ultimate Edition unter den besten Voraussetzungen verdient. Und die gibt es bei dieser Serie nur auf dem PC! Was die alten PC-Versionen nämlich schon können und was in den neuen Konsolenfassungen immer noch fehlt: beeindruckende PhysX-Spielereien. Von aufgewirbelten Blätter und anderen Bodendetails bis zum Nebel, der zur Seite weicht, wenn der dunkle Ritter hindurch schreitet. Der PhysX-Support der PC-Version bringt einfach mehr Details ins Spiel, beispielsweise auch physikalisch korrekt wehende Banner. In der Return-to-Arkham-Version vermisste ich diese stimmungsvolle Grafikaufwertung. Außerdem läuft das neue Arkham Asylum auf der PS4 nur mit maximal 30 Frames und auch Arkham City schafft oft keine konstanten 60 Bilder pro Sekunde. Ich hätte es den beiden ersten Serienteilen sehr gegönnt, wenn sie auf dem PC nochmal ohne Kompromisse in neuem Glanz erschienen wären.



## GEHEIMTIPP

### Ghost of a Tale

Seit dem 25. Juli gibt es das erste Kapitel von Ghost of a Tale im Early Access. Als Maus Tilo beginnen ich meine Quest im Kerker einer Rattenfestung und muss aus der Burg fliehen. Das Ganze ist herzallerliebste animiert. Wenn Tilo mit den Wimpern klimpert, weitet sich mein Herz zu einem saftigen Steak. Die Spielwelt strotzt vor Details, es gibt sogar einen Tag-Nachtwechsel, der für schöne Lichtstimmungen sorgt. Das fünfköpfige Entwicklerteam holt viel aus der Unity-Engine raus. Auch spielerisch kann mich Ghost of a Tale schon überzeugen. Da ich nicht kämpfen kann, muss ich mich ganz aufs Schleichen verlassen. Und bevor ich es vergesse: Ein besonderes Lob verdienen die hervorragend geschriebenen Dialoge, die es allerdings bislang nur in englischer Sprache gibt.



## CHRISTIANS MOMENT DES JAHRES

Als ich in Until Dawn: Rush of Blood (PlayStation VR) plötzlich von Spinnen überrannt wurde. Es war furchtbar, ich schrie wie am Spieß. Ein Moment, der mir immer in Erinnerung bleiben wird.