Das muss besser werden

UNSERE WÜNSCHE FÜR 2017

Zum Jahreswechsel nimmt man sich etwas Persönliches vor, um es dann auf keinen Fall einzuhalten. Wir brechen mit dieser Tradition und wünschen uns für 2017 etwas, das unser aller Spielerleben besser machen würde.

Elena Schulz

Nicht zu fassen, dass Dishonored 2 und Deus Ex: Mankind Divided ausgerechnet in ihrer Paradedisziplin Story so kläglich versagen.

EIN SPIEL IST EIN GESAMTPAKET

Spiele wie Deus Ex: Mankind Divided oder Dishonored 2 haben beeindruckende Welten erschaffen. Das Gameplay der Vorgänger wurde weiterentwickelt, perfektioniert und trotzdem blieb etwas auf der Strecke: die Geschichte. Aber man darf eben nicht zu viel erwarten. Oder? Darf man eben doch! Immerhin hat es das erste Deus Ex schon geschafft, mir eine fesselnde Geschichte zu erzählen.

Natürlich will ich damit nicht sagen, dass jedes Spiel zwangsläufig eine Geschichte erzählen muss – immerhin geben uns Spiele wie Minecraft die Möglichkeit, unsere eigene zu schreiben, was auch eine große Stärke des Mediums ist. Diese Spiele tun das allerdings bewusst und verkaufen mir keine halbherzige Handlung, weil die Entwickler denken, sie sei ohnehin nicht wichtig.

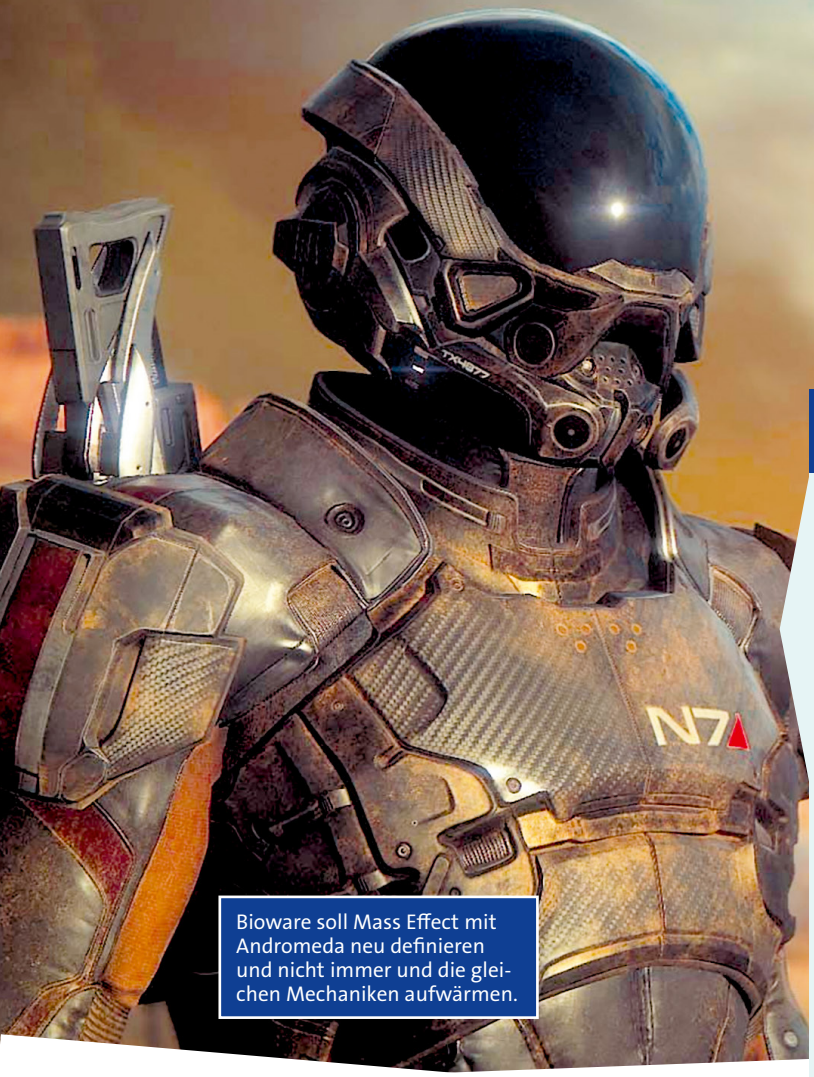
Immer wieder hört man, dass Spiele ernstgenommen werden sollen. Ich kann dazu nur sagen, dass sie dann auch anfangen müssen, sich als mehr zu begreifen. Das heißt: keine halben Sachen, keine Wischiwaschi-Entscheidungen. Wenn die Story nicht wichtig ist, dann lasst sie weg. Wenn sie wichtig ist, ordnet sie nicht der Mechanik unter! Ich wünsche mir für die Triple-A-Spiele 2017 Gesamtpakete, die alle Aspekte gleichwertig behandeln.

Markus Schwerdtel

EINE GROSSE FAMILIE

»Handyspiele sind doof«, »Haut mir ab mit dem Casual-Kram«, »Konsolen taugen nur als Türstopper« – so oder ähnlich ist es immer wieder in den User-Kommentaren zu lesen. Ganz ehrlich, mich nervt das ganz gewaltig. In meiner idealen Zukunft (die zugegeben vermutlich nicht schon 2017 passieren wird) ist es gerade egal, auf welcher Plattform ich spiele. Da habe ich zum Beispiel daheim Final Fantasy 15 auf der PlayStation 4 ausprobiert. Dann komme ich am nächsten Tag ins Büro, will einen Screenshot machen und starte das Ding einfach auf meinem Büro-PC – der Speicherstand vom letzten Abend wurde natürlich automatisch übertragen. Und meine auf dem Heimweg auf dem iPad gebastelte U-Bahn in Mini-Metro könnte ich dann zu Hause am PC weiterbauen. Wofür sind Cloud-Saves denn sonst auch gut? Bei Multiplayer-Matches sollte es ohnehin keine Rolle spielen, an welchem Gerät ich sitze. Bei ein paar Spielen funktioniert das ja auch heute schon so, technisch ist es also möglich. Ja klar, das dürfte in den nächsten Jahren kaum wahr werden. Schließlich verfolgen alle Plattform-Halter, egal ob Microsoft, Sony, Nintendo, Apple oder sonstwer eigene Ziele. Aber hey, in diesem Artikel geht ja auch nicht um Prognosen, sondern um Wünsche. Und da wird man doch mal ein bisserl rumspinnen dürfen.

Rocket League kommt dem Ideal vom plattformübergreifenden Spielen noch am nächsten.



Bioware soll Mass Effect mit Andromeda neu definieren und nicht immer und die gleichen Mechaniken aufwärmen.

Dimitry Halley

HABT MAL MEHR MUMM!

Ich wünsche mir für 2017 mehr Mumm. Bethesda hat 2016 mit Dishonored 2 die Vorlage geliefert und hat eine richtig tolle Welt erschaffen. Square Enix hat mit Hitman als Live Service einen mutigen Schritt gewagt, den die Community erst nach einigen Monaten akzeptieren wollte – dann aber mit lautstarkem Beifall. Im neuen Jahr will ich mehr davon sehen. Ich will so richtig überrascht werden.

Ein Beispiel: Ich will ein Mass Effect: Andromeda, das neu definiert, wofür das moderne Bioware steht. Keine lahmen Crafting-Orgien, kein purer Fanservice. Und ja, auch keine aufgezwungenen Multi-Gender-Romanzen, nur weil man in den Vorgängern damit mal ein Statement gesetzt hat. Kein PR-Bla-Bla über Entscheidungen und Konsequenzen, das ich in der Form schon 2008 gehört habe.

Wir sind an einem Punkt angekommen, an dem es immer schwieriger wird, neue Meilensteine vor allem über bessere Optik und größere Welten zu erreichen. Und das PR-Bingo aus Werbephrasen, die uns fortwährend jedes Triple-A-Spiel als bahnbrechendes Meisterwerk verkaufen, machen das Problem nicht kleiner. Die Branche kann es sich nicht leisten, stillzustehen und Jahr für Jahr das neue Call of Duty als nächsten großen Schritt im Actionbereich zu verkaufen. Die beiden besten Spiele-Geschichten 2016 waren ein Addon (The Witcher 3: Blood and Wine) und eine Mod (Enderal). Wenn das Medium Spiel weiter an Relevanz gewinnen will, dann muss es mehr Mumm zeigen, mehr Risiken wagen, mehr Ideen liefern, statt das alles auf den Indie-Sektor oder VR-Experimente abzuwälzen.

Heiko Klinge

The Witcher 3: Blood and Wine war 2016 ein einsamer Gegenentwurf zur DLC-Schwemme und lieferte richtig viel Abenteuer pro Euro. Davon darf's 2017 gern viel mehr geben.

WENIGER HÄPPCHEN, MEHR NACHTISCH

Es hat nicht viel gefehlt, und mein Jahres-Highlight 2016 wäre nicht Forza Horizon 3 geworden, sondern The Witcher 3: Blood and Wine. Genau, ein Addon. Und ja, ich schreibe absichtlich Addon statt DLC. Denn Blood and Wine hat sich die Bezeichnung Addon redlich verdient. Ich habe locker 30 Stunden damit verbracht, und es war nicht nur mehr vom Gleichen, sondern tatsächlich ein komplett neues Abenteuer für meinen Geralt.

Für 2017 wünsche ich mir, dass die Spielehersteller wieder mehr über das Preis-Leistungs-Verhältnis nachdenken. Mir wird immer wieder erzählt, dass sich echte Addons nicht mehr lohnen. Ich sage: Wenn die Qualität stimmt, dann honoriert das auch der Kunde! CD Projekt hat hier 2016 vorgemacht, wie's trotz explodierender Entwicklungskosten funktionieren kann. Mit einer Handvoll kleiner kostenloser DLCs haben die Witcher-Macher zum einen die bestehenden Kunden glücklich gemacht, zum anderen ihr Baby aber auch konstant in den Schlagzeilen gehalten, was sich in gleichbleibend guten Verkaufszahlen äußerte. Und dieser stetig gewachsene Kundenstamm bekam dann in Abständen von rund sechs Monaten zwei umfangreiche Addons serviert, die diesen Namen auch wirklich verdienten und sich entsprechend hervorragend verkauften. Ich bin sicher, dass CD Projekt mit dieser Strategie unter dem Strich mehr verdient hat, als wenn sie die Mini-DLCs jeweils für ein paar Euro rausgehauen hätten.

Klar, meine Hoffnung für 2017 kann sich nur erfüllen, wenn's auch Spiele gibt, bei denen sich Addons auch wirklich lohnen. Aber das muss ich mir hoffentlich nicht extra wünschen.

Johannes Rohe

Von einem wiedererstarkten Nintendo würden alle profitieren. Aber dafür braucht es mehr als »nur« ein neues Zelda.

DER SCHLÄFER MUSS ERWACHEN

Achtung PC-Freunde, das könnte jetzt etwas wehtun, denn mit meinem Wunsch für 2017 werde ich unserer Lieblingsplattform untreu. 2017 bringt Nintendo eine neue Konsole auf den Markt, die Switch. Und ich wünsche mir nichts sehnlicher, als dass die Helden meiner Kindheit (Mario, Conker, Donkey Kong) damit endlich zu alter Stärke zurückfinden. Andernfalls, fürchte ich, könnte man den Kampf um die Spielerschaft endgültig verloren haben.

Technisch setzt man zwar keine neuen Maßstäbe, scheint aber immerhin gleichauf mit der aktuellen Konkurrenz zu liegen. Damit müssen Drittsteller keinen unnötigen Programmieraufwand mehr fürchten, und wir dürfen darauf hoffen, auch mal ein Tomb Raider, Witcher 3 oder Mass Effect auf einer Nintendo-Konsole zu zocken. Dieser gesunden Spielebasis könnte Nintendo dann mit seiner ganzen Kreativität und starken Marken wie Mario, Zelda, Donkey Kong oder Metroid das Sahnehäubchen aufsetzen. Allein der Gedanke an eine Konsole, die all das in sich vereint, lässt meine Controllerdaumen nervös zucken.

Zum Zeitpunkt, als ich diese Zeilen schreibe, ist das alles nicht mehr als pures Wunschdenken. Erst nach der offiziellen Präsentation am 13. Januar 2017 dürften wir mehr darüber wissen, ob Nintendo mit der Switch tatsächlich wieder mehr Entwickler anlocken kann.

Bis dahin sollten aber selbst PC-Spieler fleißig mit mir die Daumen drücken, denn von einem Nintendo, das den anderen Branchengrößen beweist, dass man mit Innovation und Kreativität eben doch schwarze Zahlen schreiben kann, würden alle Gamer profitieren.

ENTZÜNDET DIE RTS-LEUCHTFEUER!

Das beste klassische Echtzeitstrategiespiel 2016 war wohl der Nova-DLC für Starcraft 2. Oh weh, der Satz deprimiert mich ja schon beim Schreiben! Seit Jahren scheint die Weisheit zu gelten, dass Echtzeitstrategie nicht mehr hochwertig und erfolgreich sein kann, wenn nicht »Starcraft« davorsteht. Einzig Total War trotzt diesem irrigen Annahme und lässt weiter Blockbuster vom Stapel, aber die sind mehr schon ein Genre für sich. Immer mal wieder versuchen das kleinere Studios mit durchwachsenen Titeln wie Ashes of the Singularity, Homeworld: Deserts of Kharak oder Cossacks 3, aber die Zeit der majestätischen Triple-A-Meisterwerke scheint in diesem Genre vorbei zu sein.

Dabei haben doch so viele andere Nischengenres ihre triumphale Rückkehr gefeiert! Eine Weltraumsimulation gehört heutzutage allen Ernstes wieder zu den meisterwarteten Spielen überhaupt! Und wir kriegen dank Kickstarter ein großartiges isometrisches Rollenspiel nach dem anderen, von Pillars of Eternity bis hin zu Divinity: Original Sin! Aber der ehrwürdigen Echtzeitstrategie blieb so eine Renaissance bislang verwehrt.

Aber 2017, da könnte es endlich wieder soweit sein! Mit Dawn of War 3 erscheint ein Spiel, das ich mir seit Jahren so sehr wie kaum ein anderes gewünscht habe – die Fortsetzung einer der coolsten Echtzeitstrategieserien aller Zeiten. Und dann ist da noch Halo Wars 2, aufwändig produziert mit einer der weltweit größten Spielemarken im Rücken. Ich kann nicht anders: Ich wünsche diesen beiden Spielen nur das Beste, dass sie absolut fantastisch werden und zeigen, dass man auch noch heute noch richtig gute RTS-Blockbuster produzieren und damit erfolgreich sein kann. Also, Microsoft und Relic, vergeigt das nicht!

Maurice Weber

Wenn Dawn of War 3 nicht die Echtzeitstrategie wiederbelebt, dann schmeißt Maurice hin und spielt nur noch Shooter.

Ohne die DLCs ist Star Wars Battlefront nur ein halbes Spiel. Wer das Gesamtpaket will, muss doppelt in die Geldbörse greifen.

Michael Herold

SCHLUSS MIT HALBEN SPIELEN

Viel zu viele Spiele kommen heutzutage in den Handel und sind offensichtlich nicht komplett. Stattdessen werden sie erst nach und nach in den Monaten nach Release mit DLCs, Addons und Updates abgerundet, sodass irgendwann vielleicht doch einmal das Spiel beisammen ist, das die Entwickler ursprünglich versprochen haben. Dann ist es aber fast schon wieder so weit, dass der nächste Teil der Spielereihe in die Läden kommt. Natürlich mit einem Season Pass, der uns Spieler das folgende Jahr über am Haken halten soll.

Zum Beispiel kommt jedes neue Call of Duty mit einem Season Pass daher, der uns vier Erweiterungen verspricht. Mit den 50 Euro für den Pass lassen sich immerhin 10 Euro sparen, denn einzeln kosten die Karten-Paket-DLCs 15 Euro. Alternativ gibt es natürlich noch die Digital Deluxe Edition, in der sowohl das Hauptspiel als auch die Season-Pass-Inhalte enthalten sind, allerdings zum stolzen Preis von 100 Euro. Also muss ich, um das gesamte Spiel zu besitzen, fast den doppelten Preis bezahlen. Ähnliches bei Star Wars: Battlefront. Oder bei Battlefield 1. Oder, oder, oder!

Das war doch früher alles nicht so. Vor gar nicht allzu langer Zeit war es noch nicht Standard, dass Spiele unfertig auf den Markt kamen. Damals fehlte Entwicklern die Möglichkeit DLCs nachzuliefern, deshalb haben sie von vornherein komplettere Spiele produziert. Was ist nur aus diesem Modell geworden?

In diese Zeit wünsche ich mich zurück und hoffe deshalb, dass in Zukunft und am liebsten schon im Jahr 2017 endlich wieder fertige Spiele hergestellt werden. Damit ich künftig nicht mehr statt 60 gleich 100 Euro für ein Spielegesamtpaket bezahlen muss.

Michael Graf

VERSCHIEBT EURE SPIELE!

Ein Spiel solle erst dann erscheinen, wenn es wirklich fertig sei – denn der Ärger der Spieler über ein unfertiges Spiel sei schlimmer als der Ärger über eine Verschiebung. Preisfrage: Welcher Entwickler hat das zu mir gesagt? Chris Roberts! Okay, okay ... wenn wir uns dann bitte alle wieder beruhigen könnten. Denn Roberts hat vollkommen Recht. Mir ist durchaus klar, dass dieser Luxus nicht jedem Designer vergönnt ist. Indie-Entwicklern stünde zwar der Early-Access-Weg offen, doch selbst der ist nicht mehr mit Gold gepflastert, weil in den überfüllten Early-Access-Spalten von Steam & Co. inzwischen kein Mensch mehr durchblickt. Und auch Publisher können ihre Projekte nicht endlos verschieben. Aber hier geht's ja um Wünsche für 2017, nicht um betriebswirtschaftlich durchkalkulierte Jahrespläne. Und mein Wunsch lautet nun mal: Macht eure Spiele fertig! Verschiebt sie, wenn nötig! Und wenn die Sache immer noch nicht hinhaut, dann verschiebt sie halt noch mal. Sonst passiert das, was wir 2016 viel zu oft erlebt haben.

Nehmen wir nur die technischen Probleme, etwa von Quantum Break, Forza Horizon 3, Dishonored 2 und Mafia 3. Das Ding ist ja: Viele (längst nicht alle) der Probleme wurden mit Patches behoben. Der Schaden aber war dann schon angerichtet. Schlechtere Wertungen von Presse und – vor allem – genervten Usern, etwa auf Steam oder Metacritic, dürften viele interessierte Spieler erst mal vom Kauf abgehalten haben. Wenn Spiele ohnehin unfertig erscheinen, kann man sie ja auch später kaufen. Dann sind sie – Sales sei Dank! – nicht nur erheblich billiger, sondern auch fertiger.

Allen Widrigkeiten zum Trotz wäre eine Verschiebung in vielen Fällen besser gewesen. Und obwohl ich mich damit vielleicht unbeliebt mache: Wenn's gar (!) nicht anders geht, wäre es für mich auch okay, dass eine PC-Version nach der Konsolenfassung erscheint. Wenn ich dafür dann ein ausgereiftes, hervorragend an den PC angepasstes Spiel bekomme, wäre mir das die zusätzliche Wartezeit wert.

Der unfertige Zustand von Mafia 3 war ein stärkeres Thema als die grandiose Handlung des Spiels.