

2017: Highlights, Enttäuschungen, Geheimtipps

DAS HABEN WIR GESPIELT

Michael betete einen Wurm an, Johannes stolperte über einen Namen. Und über Sandro wunderte sich irgendwann einfach niemand mehr. Die letzten zwölf Monate waren voll von persönlichen Höhepunkten, Enttäuschungen und Spielen, die uns echt überrascht haben.

HIGHLIGHT

Endlich wieder zu Hause!

Es ist alles ganz, ganz schlimm: Wenn ich morgens rechtzeitig aus dem Bett komme, dann schmeiß ich vor der Reise ins Büro den Rechner an, um die täglichen Quests in Guild Wars 2 zu erledigen. Schuld daran ist Path of Fire! Dass ich das Addon spielen würde, war klar, dass es mich aber wieder so für Guild Wars 2 gewinnen würde? Das hätte ich nun nicht gedacht. Es hat mich sogar so zurückgewonnen, dass ich mir inzwischen endlich meine ersten zwei legendären Waffen (Frostfang und Heuler, Baby! geleistet habe. Und aktuell auf meine dritte (Chuka und Champawat, ja, das ist eine Waffe) hinarbeite. Wer mit dem ersten Addon Heart of Thorns so ein bisschen den Glauben an ArenaNet und – wie ich – im Dschungel dauernd die Orientierung verloren hat, wird sich in Path of Fire gleich wieder wie zu Hause fühlen. Und die neuen Reittiere sind eine so große Bereicherung für das gesamte Spiel, dass ich mich frage, wie ich jemals ohne die Viecher auskommen konnte. Wer einmal mit seinem Greif vom Leuchtturm in Löwenstein aus über die gesamte Stadt geflogen ist, weiß genau, was ich meine.

Petra Schmitz @flausensieb



GEHEIMTIPP

Ich fühle mich gedrückt

Die Schultern zu breit, die Köpfe zu klein, die Waffen zu groß: Eigentlich mag ich ihn nicht besonders, den Stil des Comiczeichners Joe »Joe Mad« Madureira. Die von ihm mitgestalteten Spiele (Darksiders!) finde ich aber irgendwie immer super. Und da ist Battle Chasers: Nightwar keine Ausnahme. Das liegt aber wohl vor allem daran, dass der Titel von der Optik mal abgesehen alle meine Knöpfe drückt. Ich liebe Rundenkämpfe im Stil japanischer Rollenspiele, davon gibt es in Nightwar jede Menge und sie sind durch einige Kniffe (Standardattacken fühlen zum Beispiel Mana auf) besonders anspruchsvoll. Dazu gibt's eine riesige Oberweltkarte zum Abgrasen. Oberweltkarten sind immer super. Außerdem mag ich einzigartige Charaktere, und auch davon hat das Spiel mit dem sanften Kampfroboter Calibretto oder der ungewöhnlichen Heldin Gully (ein Mädchen als Tank?!) genügend. Kurz: Battle Chasers liefert ein rundes Gesamtpaket und ist immer wieder mal für ein paar Stunden gut. Und wenn das Ding für Nintendos Switch erscheint, spiele ich es im Zug gleich noch mal durch.

Markus Schwerdtel @kargbier





Christian Fritz Schneider @GrummelFritz



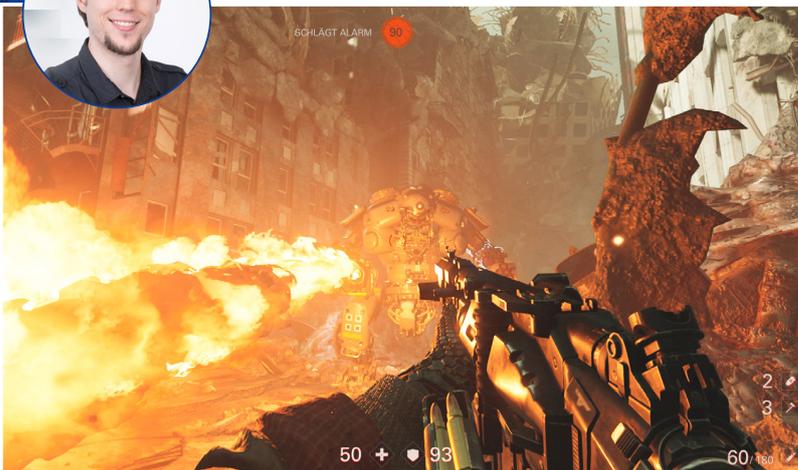
Geheimer geht's wohl kaum

Wenn ein Spiel laut Steamspy weniger als tausend Käufer gefunden hat, und wenn ich dieses Spiel dann empfehle, kann ich wohl endlich mal von einem echten Geheimtipp sprechen. Aber Iron Wings ist nicht nur wegen seiner schlechten Verkaufszahlen mein Geheimtipp 2017, sondern auch wegen der »größtenteils negativen« Steam-Bewertungen. An denen muss man sich mit seinen 20 Euro erst mal vorbeitrauen. So viel will das winzige italienische Entwicklerstudio Naps Team nämlich für seine Action-Flugsimulation haben. Und ja, Iron Wings hat viele Schwächen, vorne und hinten merkt man das kleine Entwicklungsbudget. Aber andererseits war ich selten so überrascht, was ein Team durch Einfallsreichtum aus seinen wenigen Mitteln machen kann und ein Spiel abliefern, das fast immer toll aussieht, sich rasant spielt und die Flugaction so filmreif inszeniert, wie es selbst große Produktionen wie das in die Jahre gekommene Blazing Angels nicht geschafft haben. In einem Genre, das längst einen stillen Tod gestorben ist, hält Iron Wings seine kleine Fahne hoch. Und ich schwenke sie gerne.

HIGHLIGHT



Philipp Elsner @GameStar_de



Zurück zum Singleplayer

Wolfenstein 2 macht so vieles richtig, dass ich gar nicht weiß, wo ich anfangen soll. Zuerst mal ist es ein reiner Singleplayer-Shooter, der sich auf seine Story und die Charaktere fokussiert - hier gibt's keinen Multiplayer-Modus, keine Lootboxen, keine Ranglisten. In den letzten Monaten und Jahren habe ich so viele Online-Shooter gespielt, dass mir gar nicht mehr klar war, wie sehr ich so etwas vermisst habe! Neben der tollen Geschichte und den vielen skurrilen bis tragischen Figuren begeistert mich aber auch die Spielmechanik. Denn Wolfenstein 2 funktioniert als Ego-Shooter brutal gut, die Waffen klingen satt, fühlen sich mächtig an und Gegner zerplatzen... äh, ich meine, sie reagieren mit befriedigendem Trefferfeedback! Außerdem fügen sich die Upgrades für den Helden und seine Waffen super in das klassische Shooter-Gameplay ein und wirken nicht aufgesetzt. Wolfenstein 2 stellt damit meinen Glauben an die Zukunft von guten Singleplayer-Shootern wieder her. Denn so ein Erlebnis liefert mir keine Runde PUBG, kein Match in Rainbow Six: Siege und keine Operation aus Battlefield 1.

ENTTÄUSCHUNG



Dimitry Halley @dimi_halley



Ich lag so falsch

Als ich im April 2017 bei der Enthüllung von Battlefront 2 auf der Star Wars Celebration in Orlando vor Ort war, verließ ich den Saal mit einem breiten Grinsen. Eine Singleplayer-Kampagne, in der man ein imperiales Elite-Kommando spielt? Multiplayer-Schlachten aus allen Star-Wars-Ären? Ich proklamierte Battlefront 2 vor vielen Monaten als mein potenzielles Highlight des Jahres 2017. Als ruhmreiches Zeichen, dass Dice aus den Fehlern des ersten Serienreboots lernen würde. Stattdessen: Lootboxen, Mikrotransaktionen und so ziemlich jede profitmaximierende Praktik gruben sich so tief in die Spielmechaniken, dass das Internet darüber explodierte. Spiele ich Battlefront 2 trotzdem? Ja, aktuell zeigt mir die Origin-Uhr knapp 70 Stunden an, in denen ich prächtig unterhalten wurde. Denn unter dem Berg an Problemen steckt immer noch ein spaßiger Star-Wars-Shooter, der mir grandiose Fan-Momente beschert. Aber das ändert nichts an der ernüchternden Wahrheit: Battlefront 2 ist eine Enttäuschung. Und die Gaming-Zukunft von Star Wars war lange nicht mehr so ungewiss.

ENTTÄUSCHUNG

Es hätte so schön werden können!

Meine Enttäuschung des Jahres ist nicht einmal ein schlechtes Spiel. Im Gegenteil! Spellforce 3 wirkte so perfekt auf meine Vorlieben zugeschnitten, dass ich mich schon das ganze Jahr darauf gefreut habe. Und dann dieser Release! Die Testversion ließ sich vor lauter Bugs nicht einmal durchspielen. Die finale Steam-Fassung war in einem besseren Zustand, aber immer noch längst in keinem guten. Keine drei Stunden konnte ich Spellforce 3 einfach mal ungehemmt genießen, ohne dass mir der nächste Fehler reingrätschte. Ja, die Entwickler patchen fleißig – aber warum zum Geier sind sie überhaupt sehenden Auges in diesen Release marschiert? Die Probleme waren in der Testversion allesamt absehbar! Und man macht nur einmal einen ersten Eindruck, man spielt ein Spiel nur einmal zum ersten Mal. Was bringt es, das Weihnachtsgeschäft mitzunehmen, wenn dafür die Steam-Reviews unter die magische Siebziger-Grenze fallen? Spellforce 3 hätte es verdient gehabt, einen großartigen Ersteindruck hinzulegen. Nur dafür hätte man eben den Release verschieben müssen.

Maurice Weber @Froody42



HIGHLIGHT

Wie ich aus Versehen zum Massenmörder wurde

Ich schaue vor der Party, wann die letzte U-Bahn fährt, habe einen stets ordentlichen Schreibtisch und hasse nur wenig mehr als Unpünktlichkeit. Ja, ich bin ein Pedant. Tja, und dann habe ich Divinity: Original Sin 2 gespielt und sollte eigentlich nur von einer Gefängnisinsel fliehen. Aber weil ich als Pedant natürlich jedes Gebiet immer bis auf den letzten Quadratzentimeter erkunden muss, bin ich schnurstracks in ein Ritual voller hochstufiger Bösewichte gestolpert, bei dem ich nur so mittel erwünscht war. »Keine Panik«, dachte ich mir, »kannst dich ja noch rausreden.« Konnte ich nicht. Also musste ich das geniale Kampfsystem voll ausschöpfen und mich zum Sieg durchknobeln. Dass anschließend sämtliche Wachen der Insel von dem Massaker erfuhren und Jagd auf mich machten, konnte doch niemand ahnen! So passierte das Undenkbare: Der Pedant in mir war besiegt, der »echte« Rollenspieler geweckt. Die Brillanz von Original Sin 2 liegt darin, dass es keinen perfekten Weg gibt. Sondern nur das, was ich in meiner Rolle für richtig halte – mit entsprechenden Konsequenzen.

Heiko Klinge @HeikosKlinge

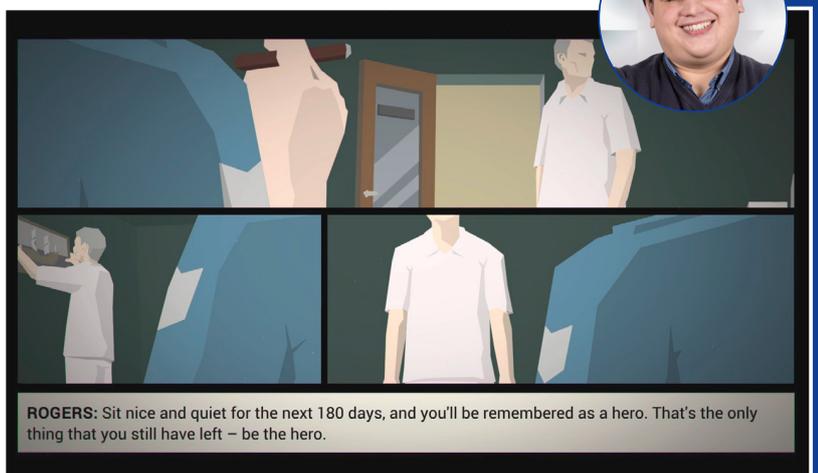


GEHEIMTIPP

Endlich was für den Bürokraten in mir

Wie ist eigentlich das Leben eines Cops so, der sich nicht durch die Mafia ballert? Wie ist der ganz stumpfe, bürokratische Alltag? This is the Police beantwortet das, und zwar ein bisschen stumpf und bürokratisch. In diesem Polizei-Spiel fahre ich nicht Streife, ich nehme niemanden fest, eröffne nie das Feuer. Stattdessen sitze ich mir den Hintern im Büro platt und verteile Polizisten und Fahrzeuge auf Notrufe. Drumherum gibt es zwar eine ganz unterhaltsame Geschichte um einen korrupten (oder eben ehrlichen) Cop, aber die zieht sich in der Mitte ganz schön. Ist mir aber egal, ich hab This is the Police nämlich durchgespielt, als ich krank im Bett lag. Und es blieb mir deutlich besser in Erinnerung als jedes AAA-Feuerwerk davor oder danach. Wenn in euch auch ein kleiner Bürokrat steckt, verrät' ich euch jetzt mal ein Geheimnis: Manchmal komme ich abends nach Hause, lade einen alten Spielstand und verteile wieder Polizistenköpfe auf Notrufe. Weil's irgendwie beruhigt. Ich hoffe nur, dass die echten Notruf-Dispatcher nicht so ein schlechtes Urteilsvermögen haben wie ich.

Sandro Odak @riperl





Johannes Rohe @DasRehRohe



Wie heißt das?

Meinen Geheimtipp 2017 habe ich in diesem Jahr wirklich jedem ans Herz gelegt, der im Entferntesten etwas mit Gaming am Hut hat – ob er wollte oder nicht. Und jedes Mal stand ich vor demselben Problem: Ich weiß bis heute nicht, wie man dieses verfluchte Spiel ausspricht! The Sexy Brütel? Brutel? Brütahl? Brütäl! Aber eigentlich ist das auch egal, wichtig ist tatsächlich nur, dass ihr danach den (Online-)Shop eures Vertrauens aufsucht und auf »Kaufen« drückt. Ach, ihr wollt vor dem Kauf wissen, worum es in dem Spiel geht? Okay: In The Sexy Brutale erkundet ihr ein Herrenhaus, in dem seltsame Dinge vorgehen. Die Bediensteten drehen durch und ermorden die Gäste eines Maskenballs – wieder und wieder und wieder. Das ganze Anwesen steckt nämlich in einer Zeitschleife und ihr mittendrin! Um zu entkommen, müsst ihr die Morde aufklären und verhindern. Die Rätsel sind großartig, die Story ist fesselnd, das Artdesign und die Musik sind famos. Der einzige Wermutstropfen: Das Adventure ist dann doch ziemlich leicht und deshalb etwas zu schnell vorbei.

HIGHLIGHT



Michael Herold @michiherold



Die Jagd nach dem Chicken Dinner

112 Stunden. So viel Zeit habe ich laut meiner Steam-Bibliothek in den letzten neun Monaten mit dem Spielen von PlayerUnknown's Battlegrounds verbracht. Ich kann mich nicht erinnern, dass mich jemals zuvor ein Spiel ohne Story, ohne Kampagne und mit nur einer einzigen Multiplayer-Karte (bis zum Release der Wüsten-Map Miramar) so lange und so sehr begeistert hat. Doch PUBG hat es geschafft, trotz der immer wiederkehrenden Lags und der Serverprobleme mein absolutes Highlight und Spiel des Jahres 2017 zu werden. Und mit dieser Meinung bin ich offensichtlich nicht ganz allein: Inzwischen verzeichnet der Battle-Royale-Shooter täglich knapp drei Millionen gleichzeitig aktive Spieler und schlägt damit sogar das Massenphänomen Dota 2. Die simple Spielidee von Battlegrounds (100 Spieler landen auf einer Insel, nur einer kann überleben) ist so fantastisch umgesetzt, dass ich nicht anders kann als eine Runde nach der anderen zu starten. Ich will schließlich dieses verdammte Chicken Dinner! Und dann noch eins! Und noch eins! Und noch eins ...

GEHEIMTIPP



Michael Graf @Greu_Lich



Das beste Spiel 2017 ist von 2016

Es ist passiert, sie haben mich erwischt. Die verdammten Service-Games haben mich erwischt. Denn ich habe 2017 längst nicht so viele unterschiedliche Spiele ausprobiert, wie ich eigentlich wollte. Schuld ist Stellaris, ein Spiel von 2016. Immer wieder lockt mich diese Sirene zurück in den Weltraum und weg von all den anderen Spielen. In Stellaris kann und will ich nämlich immer wieder mit neuen Kombinationen von Regierungstypen, Ethnien, Schiffsdesigns und Mini-Quests experimentieren. Wo sonst darf ich Kopfsalate mit Schwarmbewusstsein regieren? Oder tiefergeliebte Pazifistenvögel? Wo darf ich einem interdimensionalen »Wurm« huldigen, der die Vergangenheit manipuliert? Stellaris ist und bleibt ein Quell schöner SciFi-Geschichten und eines der besten Beispiele für »Emergent Storytelling«, für Geschichten, die aus Spielmechanik entstehen, umrahmt von Quests. Ja, viele dieser Geschichten finden in meinem Kopf statt, Stellaris lebt von meiner Fantasie. Aber es spielt eben auch so gekonnt mit bekannten SciFi-Motiven, dass es diese Fantasie immer wieder wachkitzelt.