

VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



Nach gestern kommt morgen – Mein kleiner Rückblick auf 2017

Benjamin Schlick am Samstag, dem 30. Dezember 2017

Ich wollte ich mich kurz dem Jahr 2017 aus spielerischer Hinsicht widmen. Ein kurzer Rückblick auf meine Highlights und kleinen Enttäuschungen, die durchaus im gleichen Spiel vereint waren. Sozusagen ein kleiner Roundup, ein wenig Revue passieren lassen, die Vorfreude auf das kommende Jahr schüren.

Ein paar Sachen vorneweg: Dies ist kein Ranglistentext. Ich versuche auch, die Spiele so spoilerfrei wie möglich zu halten, doch kann leider nicht garantieren, dass mir dies immer gelingt. Daher hier eine Liste der Spiele, die vorkommen und eine Story enthalten. Wer diese noch spielen möchte, der sollte hier aufhören: Hellblade, Horizon Zero Dawn, South Park (beide Teile) Wolfenstein 2, Fifa 18.

Also werde ich die Zeit kurz zurückdrehen und mal die Spiele Revue passieren lassen, die mir untergekommen sind. So viele Neuerscheinungen habe ich selten gespielt, deswegen erscheint mir die Idee als Beitrag sehr gut zu passen. Ich will das ganze hier auch nicht so sehr wie ein Review/Test klingen lassen, nur ein paar meiner Eindrücke schildern.

Für mich persönlich war es ein sehr schönes Jahr, ich habe den Bachelor geschafft und einige persönliche Sachen in den Griff bekommen. Ich musste zwar eine Zwangspause einlegen, was Uni und meinen Nebenjob anging, aber mittlerweile geht alles seinen gewohnten Gang, auch wenn es momentan sehr zeitintensiv ist und ich lieber mehr Beiträge schreiben würde. Ein paar Ideen habe ich schon, nur die schriftliche Umsetzung macht mir noch zu schaffen. Aber egal, hier ist das kleine Round-up meines persönlichen Spielejahres. Falls sich jemand wundert, warum kein Titel von Nintendo vorkommt: Ich habe tatsächlich keine Beziehung zu Nintendo, die Spiele sind bestimmt sehr gut, aber ich habe nie wirklich den Draht dazu gefunden oder eine brennende Leidenschaft dafür entwickelt.

Fifa 18 – The Journey

Die Story, die in Fifa 17 begann, wird ein Jahr später fortgesetzt. Man spielt wieder Alex Hunter, einen jungen talentierten Profi, auf dem Weg zur Weltkarriere. Ich persönlich finde es gut, dass man Fifa um diesen Storymode erweitert hat. Zwar enthält dieser (noch) keine dramatischen Twists, doch vor allem im neuen Teil sind ein paar überraschende Wendungen enthalten und die Nebenfiguren entfalten auch etwas mehr Tiefe. Wenn sich die Entwickler in der Hinsicht vielleicht noch etwas mehr trauen, dann kann eine wirklich schöne Sportgeschichte rauskommen, ich jedenfalls freue mich auf den nächsten Teil. Wenn es dann noch weniger repetitiv wird (Training, Spiel, Zwischensequenz und das ganze nochmal von vorne...), bin ich voll auf zufrieden. Die Geschichte hat mich sicherlich mehr motiviert als der Karrieremodus. Das liegt auch teilweise an der Unübersichtlichkeit, was die Transfer und die Menü Führung der Verträge angeht.

Dennoch werde ich hoffentlich einem Team aus der 3. Liga zu ewigem Ruhm verhelfen. Und wenn ich endlich richtig verteidigen kann, werde ich auf jeden Fall wieder mehr Zeit mit dieser Simulation verbringen.

Hellblade – Senua's Sacrifice

Wow, was für ein Trip. Anfangs interessierte mich der Titel eigentlich gar nicht. Ich wusste nur, dass es das Spiel gab. Doch als ich die ersten zehn Minuten sah, musste ich es mir holen. Eine junge Frau, Senua, auf dem Weg in- und durch die (persönliche) Hölle um die Seele ihres verstorbenen Freundes zu retten. Die Geschichte und die Art und Weise, wie sie erzählt wurde, war für mich etwas Neues, etwas, womit ich überhaupt nicht gerechnet hätte. Die Stimmen wurden auf seltsame Weise vertraut, zwar nervig, wenn sie da waren, doch fühlte ich mich alleine, wenn sie weg waren. Die Mythologie, die den Grundstein bildet, weckte ebenso mein Interesse.

Das Gameplay wiederholt sich zwar, aber so konnte ich mich zumindest auf die Story konzentrieren. Gegen Ende zieht es sich zwar durch ein paar unnötige Kämpfe, aber das war zu verschmerzen. Die Hauptperson Senua war für mich sehr greifbar, vielleicht wegen einigen persönlichen Erfahrungen, aber auch ansonsten war ich von der Darstellung sehr beeindruckt. Ihre Gesichtsausdrücke, ihre Emotionen – ich bin jedenfalls froh, diese teilweise doch sehr anstrengende (im positiven Sinne) Erfahrung gemacht zu haben.

Außerdem fand ich den Bonus, der einen kurzen Einblick in die Entstehung und Idee dieses Spiels gewährt, sehr gut. Solche Hintergrundinfos mag ich sehr und diese machen für mich das Spiel noch greifbarer. Für mich eines der unerwarteten Highlights dieses Jahr. Ein Spiel, das irgendwie aus der Masse herausragte und etwas anderes war. Auf dem ersten Blick nicht einzuordnen und Hellblade zeigte mir etwas, worauf ich beim jeden Spiel, Film oder Serie hoffe. Es zeigte mir etwas, was ich noch nie gesehen habe.



Hellblade: Intensive Story, mit einer interessanten Hauptfigur. (Bild: NinjaTheory)

South Park – Die spektakuläre Zerreißprobe

Ach South Park, es war nicht einfach mit dir. Ein zweiter Teil muss sich vielleicht nicht zwangsläufig am ersten messen, aber einen Vergleich muss er aushalten können. Die Thematik wird von mittelalterlicher Fantasy zu Superhelden umgewandelt. Das fand ich sehr gut, zum einen, weil es etwas Neues war, zum anderen bin ich großer Fan der Coon-Folgen in der Serie. Kurzum, die Vorfreude war sehr groß, vor allem für einen großen Fan der Serie. Diese wurde zum ersten Mal getrübt, als das Spiel verschoben wurde. Naja, mehr Zeit um ein gutes Spiel noch besser zu machen? Mehr South Park Witz, mehr Gesellschaftskritik?

Im Endeffekt ja und nein. Es ist auf der einen Seite auf jeden Fall unverkennbar South Park, zumindest auf Seiten des Humors. Euer Hintern entwickelt im Laufe des Spieles Fähigkeiten zur Zeitmanipulation. In Form von Fürzen. Das muss man mögen, denn es zieht sich durch das gesamte Spiel (und ja, ich mag diesen Humor). Das Negative dabei ist das Fehlen des gesellschaftlichen Humors und der Kritik. Der ist zwar teilweise durchaus vorhanden, doch es fehlte mir ein bisschen mehr davon. Diese Aussage lässt sich auch auf das gesamte Spiel übertragen. Ich hatte Spaß damit, ohne Frage, aber es fehlten mir die Überraschungsmomente, die man aus dem ersten Teil kannte (Man erinnere sich an den Kampf im Elternbett und dessen Ende, oder einen speziellen Ort, an dem man eine Bombe entschärfen musste).

Die spektakuläre Zerreißprobe war zwar nicht vorhersehbar, doch relativ stringent und linear, was die Story anging. Es wirkte auf mich wie ein Versuch, mit aller Macht einen

Nachfolger zu machen, der den Vorgänger übertrifft. Trotz einiger Bugs wirkte es zu professionell und für South Park Verhältnisse zu konservativ. Ich wollte eigentlich nicht so viel meckern, aber mit großen Erwartungen geht eben auch immer viel Enttäuschungspotenzial einher. Es sind im Endeffekt die vielen kleinen Sachen, die das Gesamterlebnis eines guten Spiels ein wenig eintrüben.



South Park: Gutes Spiel, doch einige Schwächen trüben den Heldenspaß. (Bild: Ubisoft)

Horizon – Zero Dawn

Dieses Jahr holte ich mir eine Playstation 4 und Horizon weihte quasi diese Konsole ein. Ich bin nicht grafikversessen oder eine Experte, aber das Spiel sieht schon verdammt gut aus. Ein weiterer persönlicher Pluspunkt war der, dass ich eine weibliche Protagonistin spielte, ich fand das sehr abwechslungsreich und ich mag Aloy sehr, weil ich mich persönlich auf Grund ihrer Kindheit als Außenseiter doch sehr gut mit ihr identifizieren konnte. Sie hat es geschafft, mein persönliches Interesse an ihr und ihren Werdegang zu wecken. Ich konnte mich sehr schwer aus dieser Welt und von ihr verabschieden. Das habe ich am deutlichsten daran gemerkt, dass ich alle sammelbaren Items gesucht und gefunden habe. Für mich eher ungewöhnlich, dass ich „Collectibles“ eigentlich nicht so viel abgewinnen kann.

Ich war zufrieden, aber auch sehr traurig, als ich es beendet habe. Manchmal, wenn ich ein Spiel durch hatte, wollte ich sofort ein neues einlegen. Dies war hier nicht der Fall, es gibt zwar einen DLC, doch leider nur diesen eine. Dennoch hoffe ich, Aloy bald wieder sehen zu dürfen.



Horizon: Ich würde sie so gerne wiedersehen, doch es bleibt nur die vage Hoffnung. (Bild: Guerilla Games/Sony)

Wolfenstein – The New Colossus

Zu guter Letzt wurden Naziärsche getreten. Ok, in der deutschen Version eben Regimeärsche, aber es läuft auf dasselbe hinaus. Tatsächlich muss ich sagen, dass mich die zensierte Version etwas geärgert und aus dem Konzept gebracht hat. Normalerweise kann ich über zensierte, verfassungsfeindliche Symbole hinwegsehen, bei den ersten Call of Duty Teilen hatte ich jedenfalls keine Probleme damit.

Vielleicht liegt es am aktuellen Geschehen, dass ich eine eindeutige Identifizierung des Gegners haben wollte, und keine verwaschene Version des Offensichtlichen. Aber zu diesem Thema gibt es schon ausführliche Texte von Leuten, die sich damit besser auskennen.

Als ich das Spiel beendete, dachte ich nur: „Das war geil!“. Ein unterhaltsames, weil etwas trashig anmutendes Abenteuer war zu Ende gegangen. Es machte so unfassbar viel Spaß, sich quasi ohne Rücksicht auf Verluste durch gegnerische Horden zu schnetzeln. Ja, ich weiß, man konnte sich manchmal auch durchschleichen. Das habe ich meistens auch versucht, gelang aber eher selten. Die Enttäuschung darüber hielt sich aber in Grenzen, weil ich mich auch noch irgendwie durchballern konnte und dieses Gefühl war wischte die Frustration über eine gescheiterte Schleichaktion einfach weg.

Für einen möglichen dritten Teil würde ich mir wünschen, dass diese ganze Zensur nicht mehr nötig sein wird und das Spiel genau das erzählt, was es in der ursprünglichen Form zu erzählen hat. Sonst befürchte ich, dass ich gerade irgendwas Irrelevantes erlebt und gespielt habe. Bei manchen Spielen ist das auch in Ordnung, nur bei Wolfenstein sollte es, meiner Meinung nach nicht sein.



Wolfenstein: Liebe Entwickler, nennt die Gegner beim Namen. (Bild: Bethesda/Gamestar)

Zum Schluss noch ein kurzer Ausblick auf das kommende Jahr. Ich persönlich freue mich sehr auf Red Dead Redemption 2. Allerdings auch mit einer tiefen Sorgenfalte, obwohl ich nicht genau weiß, warum. Der erste Teil bedeutet mir so viel, dass ich ein wenig Angst habe, ein zweiter Teil würde an meinen eigenen, viel zu hohen Erwartungen scheitern. Bitte, liebe Leute von Rockstar, versaut das nicht und macht mir schöne Erinnerungen und Momente nicht nachträglich kaputt. Ansonsten bin ich einfach nur gespannt, was das kommende Jahr spielermäßig (natürlich auch privat) so zu bieten hat.

Ein kleines persönliches Schlusswort: Ich bedanke mich hier nochmal für all die ganzen lieben Kommentare unter meinem [ersten Beitrag](#) und für die Chance, mich hier auf dieser Seite versuchen zu dürfen und dass ich so herzlich aufgenommen wurde. Ich bin zwar nicht auf dem Level eines professionellen Autors, doch ich gebe mein Bestes, über mein liebstes Hobby zu schreiben. Ich hatte da immer schon Lust drauf und bin froh, dass ich hier Gelegenheit dazu habe. Zwar geht es hier hauptsächlich um ältere Spiele, doch ich hoffe, diese kleine Einfärbung ist ok.

Dieser Beitrag wurde publiziert am Samstag, dem 30. Dezember 2017 um 17:00 Uhr in der Kategorie: [Spielebesprechungen](#). Kommentare können über den [Kommentar \(RSS\)](#) Feed verfolgt werden. Du kannst zum Ende springen und ein Kommentar abgeben. Pingin ist momentan nicht erlaubt.



Über Videospiegelgeschichten

Videospiegelgeschichten ist eine offene Plattform für Hobbyautoren und Journalisten. Die

Webseite wurde 2009 gegründet, um es jedem Menschen, unabhängig von seiner Profession, zu ermöglichen, persönlich, authentisch und unabhängig über Videospiele zu schreiben

<https://www.videospielgeschichten.de>