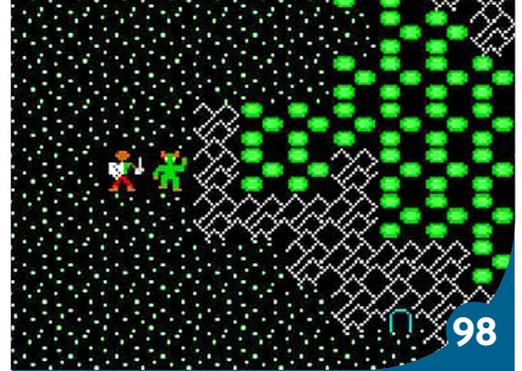




100



99



98



97



96

ZITAT AUS DEM SPIEL:
»REX, WENN ICH DAS NICHT ÜBERLEBE, SAG MEINER FRAU UND MEINEM KIND, ICH BIN FÜR MEIN LAND GESTORBEN.« – »DAS SAGST DU IHNEN SELBST, OKAY!?!«

BURNOUT PARADISE

100

Entwickler: Criterion
Publisher: Electronic Arts
Release: 24. Januar 2008

Heiko Klinge Nie werde ich die ersten Minuten vergessen, in denen ich zunächst die Sehenswürdigkeiten der gigantischen Spielwelt präsentiert bekomme – von den Downtown-Wolkenkratzern bis zu den Serpentina von White Mountain – und dann zu »Paradise City« von Guns N' Roses meine erste Fahrlizenz samt Auto erhalte. Das Open-World-Design von Burnout Paradise mag damals eher Standard gewesen sein, nicht jedoch das atemberaubende Tempo, mit dem ich durch die 400 Baustellenschilder und über die 50 Sprungchancen brettern durfte. Das war schon damals eine technische Meisterleistung und ist selbst heute noch beeindruckend. So etwas hat es in dieser Form seitdem nie wieder gegeben.

EASTSHADE

99

Entwickler: Eastshade Studios
Publisher: –
Release: 13. Februar 2019

Elena Schulz Eastshade ist für mich als leidenschaftliche Malerin ein besonderes Spiel: Die ganze Open World dient als Vorlage für die Kunstwerke meiner Spielfigur, die ebenfalls immer wieder den Pinsel schwingt. Eastshade versteht sich darin, Künstlern Inspiration zu liefern. Aber die Welt wird auch durch ihre Bewohner lebendig, deren Geschichten eng mit ihr verwoben sind. Die menschenähnlichen Tiere erzählen mir von ihren Ängsten, Sorgen und Wünschen. Ich treffe zum Beispiel einen Vater, der sich allein um seinen Sohn kümmert und scheinbar überfordert ist. Die Nachbarn tuscheln schon. Ich kann dafür sorgen, dass das Kind woanders unterkommt, oder aber versuchen, den beiden zu helfen.

ULTIMA: THE FIRST AGE OF DARKNESS

98

Entwickler: Origin Systems
Publisher: California Pacific, später Sierra und EA
Release: Juni 1981

Phil Elsner Wenn man einen Titel aus dieser Liste als den Urvater der Open Worlds bezeichnen kann, dann ja wohl das erste Ultima. Und allein dafür hat es sich einen Platz in diesem Ranking verdient! Komplett neu war Ultima aber deshalb nicht: Es basierte zu großen Teilen auf Akalabeth, dem ersten Spiel von Richard Garriott. Mit den vier spielbaren Spezies Mensch, Zwerg, Elf und Bobbit (kein Witz), einem Klassensystem, Dörfern mit Item-Handel und Kämpfen gegen Monster lieferte das erste Ultima ein Grundrezept für Open-World-RPGs, auf dem auch heute noch aufgebaut wird. Besonders Eindruck hinterließ Ultima aber mit seinem neuartigen Gefühl der vollkommenen spielerischen Freiheit.

GENSHIN IMPACT

97

Entwickler: Mihoyo
Publisher: Mihoyo
Release: 28. September 2020

Mary Marx Ich hätte mir in meinen kühnsten Träumen nicht ausmalen können, dass einmal ein asiatisches Gacha Game in dieser Open-World-Liste landen würde. Und mit was? Mit Recht! Denn hinter der Fassade aus riesigen Anime-Augen und wirklich fantastischen Kostümen entdeckt ihr ein spaßiges Rollenspiel mit einer lebhaften Spielwelt und einer spannenden Geschichte. Ihr könnt euch frei durch die Welt bewegen und selbst auf Erkundungstour und Schatzsuche gehen oder euch durch die Geschichte zu den einzelnen Gebieten schicken lassen. Meistens werdet ihr euch vermutlich dabei ertappen, wie ihr ganz klassisch »nur noch kurz« etwas erledigen wollt, und dann sind zwei weitere Stunden ins Land gegangen.

FAR CRY 3: BLOOD DRAGON

96

Entwickler: Ubisoft Montreal
Publisher: Ubisoft
Release: 1. Mai 2013

Peter Bathge »Ihr wollt den Spieler auf eine Insel voller Drachen schicken? Mit 80er-Jahre-Humor und einer Trash-Story? Wo ihr Gegnern Cyberherzen aus der Brust reißt und Laserstrahlen aus einem Ninjastrahl verschießt? Hier ist euer Millionenbudget!« Blood Dragon lebt von seinen wahnwitzigen Ideen, vom unablässig plappernden und Witze reißen Helden Rex Power Colt – und davon, dass dieser Open-World-Shooter als Gerüst für seine Kreativität das Konzept von Far Cry 3 nutzt. Die Dracheninsel folgt den gleichen Regeln wie der große Bruder, es gilt, Außenposten auszusräumen und Nebenaufgaben (Ubisoft eben) abzuschließen. Aber verpackt in sein schräges Setting, spielt man Blood Dragon dann eben doch gerne durch.



95



94

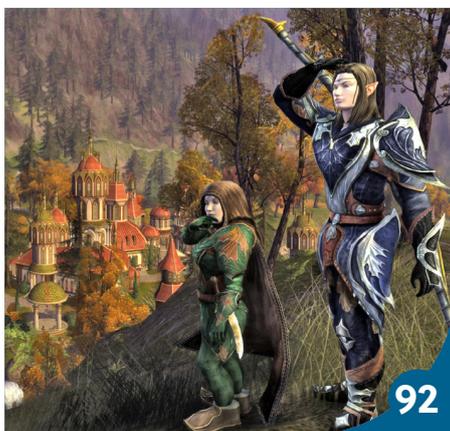
ASSASSIN'S CREED SYNDICATE

95 Entwickler: Ubisoft Quebec
 Publisher: Ubisoft
 Release: 23. Oktober 2015

Fabiano Uslenghi Ich liebe diese Epoche. Der Stil des industriellen Londons funktioniert bei mir einfach immer. Menschen in langen Mänteln und mit stilvollen Hüten. Kutschen, die durch die Straßen brettern. Auf der einen Seite Reichtum, Multikulti und Wissenschaft, auf der anderen Seite Armutsviertel, Gewalt und Intrigen. Mir fällt keine andere Großstadt ein, die so mit einem historischen Szenario in Verbindung gebracht wird, wie London. Syndicate gelang es, all diese Facetten aufzugreifen. Eben treffe ich noch Charles Darwin, und als nächstes mische ich mich in eine Straßenschlacht ein. Dass Syndicate in den Top 100 trotzdem eher abfällt, hängt wohl mit den fehlenden Innovationen zusammen.



93



92

ELITE

94 Entwickler: David Braben und Ian Bell
 Publisher: Firebird
 Release: 20. September 1984

Martin Deppe Die verdammte J-Taste! Stunden meines Pilotenlebens hat sie mich gekostet, weil ich ohne sie ewig lang Richtung Station geflogen bin. Okay, eigentlich Stunden meines Schülerlebens: In der Pause erwähnt mein Mitschüler Robert beim Elite-Fachsimpeln nebenbei, dass die J-Taste ja ganz schön praktisch sei, um einen Sprung zur Sonne zu machen. Welcher Idiot fliegt die Strecke denn am Stück, haha! Jedenfalls sind Robert, die anderen Jungs und ich hin und weg. Die Open World von Elite besteht damals aus acht Galaxien mit je 256 Planeten! Zum Glück habe ich gecheckt, dass ich mit H einen Hyperraumsprung hinlege, sonst wäre ich heute noch Richtung Leesti unterwegs.



91

CHARLES GLIMM IM TEST:
 »IST ULTIMA ONLINE EIN SPIEL? ZEITWEISE KOMMT MAN SICH EHER WIE IN EINER UNIVERSITÄREN MITTELALTER-SIMULATION VOR.«

BEYOND GOOD & EVIL

93 Entwickler: Ubisoft Pictures
 Publisher: Ubisoft
 Release: 11. November 2003

Mary Marx Manchmal wünschte ich mir, ich wäre wie Jade: Reporter und Redakteur bei Tag, Martial-Arts-Profi bei Nacht – den Teil mit der Alien-Verschwörung können wir aber rauslassen. Viel lieber möchte ich als Paparazzi auf dem Planeten Hyllis herumwandern und mein Geld mit wackeligen Fotos verdienen. Ich konnte alles fotografieren, mir von dem Geld coole Upgrades kaufen und mit einem Hovercraft durch die Kanäle fahren. So wurde ich sogar dafür belohnt, die Welt zu erkunden und wirklich jeden Winkel abzusuchen. Zwar war die Welt nicht so riesig und offen, wie wir es mittlerweile kennen, für seine Zeit war die liebevoll aufgebaute Stadt mit den Plakaten, Cafés und der Propaganda aber ein echter Hingucker.

HERR DER RINGE ONLINE

92 Entwickler: Turbine Entertainment
 Publisher: Codemasters
 Release: 24. April 2007

Fabiano Uslenghi Als Herr der Ringe Online erschien, hatte ich einen Traum: Ich wollte zum ersten Mal dem kompletten Weg des Rings folgen. Frodos Reise von Hobbingen bis hinauf in den Schicksalsberg. Das war die Fantasie, die Herr der Ringe Online in mir weckte. Davor und danach hat kein anderes Spiel es je gewagt, Mittelerde so vollständig wie möglich abzudecken. Letztlich ging mein Traum aber nie in Erfüllung. Denn als Herr der Ringe Online erschien, waren sehr große Teile von Mittelerde noch gar nicht geöffnet. Bis nach Bruchthal trieb es mich, bevor Schluss war. Inzwischen haben die Entwickler all die anderen wichtigen Regionen zwar nachgereicht, zurückholen konnten sie mich damit aber trotzdem nicht.

ULTIMA ONLINE

91 Entwickler: Origin Systems
 Publisher: Electronic Arts
 Release: 30. September 1997

Gloria H. Manderfeld Ultima Online war mein allererstes Online-Spiel und eine echte Offenbarung: Nie zuvor hatte ich eine so große Spielwelt erlebt, auf der sich gleichzeitig so viele andere Leute bewegten. Klar, die meisten Mitspieler machten aus meinem Charakter recht schnell Hackfleisch, aber das Gefühl des grenzenlosen Entdeckens motivierte mich dennoch immer wieder zu neuen Streifzügen. Durch seinen Erfolg ebnete Ultima Online vielen anderen Genrevertretern wie beispielsweise World of Warcraft den Weg. Übrigens: Das letzte Addon wurde 2015 veröffentlicht. Für einen neuen Spielansatz lasst ihr die offiziellen Server aber besser links liegen und schaut euch in der Freeshard-Szene um.



90



89



88



87



86

DAMALIGES TESTFAZIT:
»ENORM ABWECHSLUNGSREICHER OPEN-WORLD-BLOCKBUSTER MIT COOLER HACK-MECHANIK, ABER ETWAS ENTÄUSCHENDER STORY.«

GTA

90

Entwickler: DMA Design
Publisher: BMG Interactive
Release: 28. Februar 1998

Dimitry Halley Was das erste Grand Theft Auto maßgeblich auf den Weg brachte? Das Open-World-Chaos. Die Vorstellung, in einer Großstadt nach Lust und Laune Nonsens anzustellen. Verfolgungsjagden, Gangsterballereien, unendliche Freiheit – als ich das Spiel als Achtjähriger in den 90ern zum ersten Mal auf der Couch eines Kumpels zu sehen bekam, klappte mir die Kinnlade auf den Boden. Lustigerweise sollte es dann noch viele Jahre dauern, bis ich GTA tatsächlich mal selbst spielen würde. Lange nach GTA 2, 3, Vice City und San Andreas. Die Faszination der 90er wollte da natürlich nicht mehr so aufflammen wie einst, aber der überdrehte Humor und die brachiale Action sind trotzdem ganz gut gealtert.

FAR CRY 5

89

Entwickler: Ubisoft Montreal
Publisher: Ubisoft
Release: 27. März 2018

Valentin Aschenbrenner Far Cry 5 ist definitiv nicht der beste Teil der Far-Cry-Reihe. Diesbezüglich sind wir uns innerhalb der GameStar-Redaktion wohl einig. Dennoch hat Far Cry 5 eine große Stärke, in die ich mich gleich zur Enthüllung des Shooters im Jahr 2017 verliebt hatte: seine Open World. Denn Far Cry 5 entführt uns in ein Setting, das wir sonst relativ selten sehen: die nordamerikanische Tundra. Entsprechend oft wage ich mich sogar heute noch immer wieder in die idyllischen Wälder von Hope County, nur um zu fischen. Und dabei lässt mich das einzigartige Setting die ein oder andere Schwäche von Far Cry 5 vergessen, wie zum Beispiel die ständigen Entführungen meiner eigenen Spielfigur.

FORZA HORIZON 3

88

Entwickler: Playground Games
Publisher: Microsoft
Release: 27. September 2016

Peter Bathge Ich muss diesen Text mit einem Geständnis an meinen ehemaligen Chef beginnen. Lieber Wolfgang, wenn du das liest: Ich habe von Herbst 2016 bis Frühjahr 2017 nicht so viel für PC Games gearbeitet, wie ich es hätte tun können. Von meinen acht Stunden im Büro habe ich jeden zweiten Tag bestimmt ein Drittel damit verbracht, neue Bestzeiten rauszufahren, schickere Rennautos zu erspielen und höhere Punktekombos zu erdriften. Forza Horizon 3 hatte mich fest im Griff. Es ist jetzt aber auch nicht so, als wäre das meine Schuld gewesen. Was kann ich dafür, dass diese Spielwelt so einladend gestaltet ist, die zahlreichen Beschäftigungsmöglichkeiten und Events so eng gestaffelt sind?

ELITE: DANGEROUS

87

Entwickler: Frontier Developments
Publisher: Frontier Developments
Release: 16. Dezember 2014

Martin Deppe Rund 400 Milliarden echte Sternensysteme bilden die wohl größte Open World der Spielgeschichte. Natürlich sind die nicht alle einzigartig, trotzdem ist es ein unvergleichliches Erlebnis, das erste Mal aus dem Hyperraum zu hüpfen und auf einen Stern zu stürzen. Und das zweite Mal. Und das dritte Mal. Dann wird es aber langsam zur Gewohnheit, denn trotz aller Magic Moments ist Dangerous auch eines: knochentrocken. Die größte Faszination dürfte Dangerous aber für alle ausüben, die wie ich 1984 staunend vor dem allerersten Elite mit seiner Vektorgrafik gehockt haben. Denn viele Schiffe, Stationen und das Cockpit mit seinem ikonischen, kreisförmigen 3D-Radarschirm erinnern wohligh an den Klassiker – siehe Platz 94!

WATCH DOGS

86

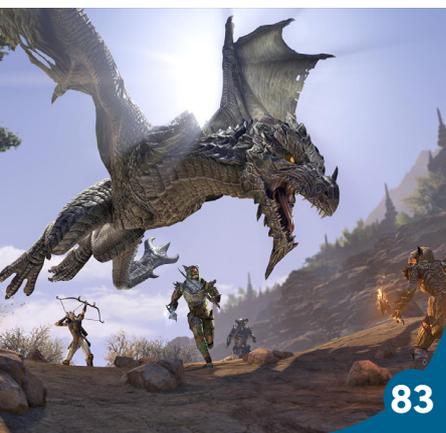
Entwickler: Ubisoft Montreal
Publisher: Ubisoft
Release: 27. Mai 2014

Peter Bathge Das virtuelle Chicago von Watch Dogs hat einen großen Wiedererkennungswert und eigenen Charakter. Ich habe es zum Beispiel geliebt, in der Cockpit-Perspektive meines Autos durch die nächtlichen Straßen zu cruisen. Nicht alles war in Watch Dogs so, wie es Trailer und Entwickler im Vorfeld versprochen hatten, aber in anderen Bereichen befand sich die Detailtiefe der simulierten Welt auf einem ganz neuen Level. Wie sich die NPCs bei Regen die Zeitung über den Kopf halten, mit dem Handy spielen oder an der Haltestation auf die Straßenbahn warten, das verleiht der Welt immenses Leben. Für mich gehört diese Stadt bis heute zu den belebtesten, den glaubwürdigsten Orten der Videospiegelgeschichte.

TITELSTORY



85



83

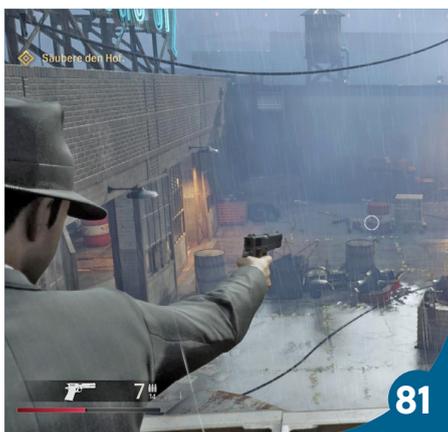


82



84

CHRISTIAN SCHMIDT IM TEST:
»RISEN IST GENAU DAS PC-ROLLENSPIEL, MIT DEM MAN RECHNEN DURFTE: SEHR ALTMODISCH, SEHR DEUTSCH, SEHR GUT.«



81

SUBNAUTICA

85

Entwickler: Unknown Worlds Entertainment
Publisher: Unknown Worlds Entertainment
Release: 4. Dezember 2018

Gloria H. Manderfeld Eine wunderschöne und in den Tiefen des Ozeans auch beängstigende Welt, sucherzeugendes Entdecken unterschiedlichster Biome und ein faires Survival-System samt motivierender Geschichte, die mich neugierig auf weitere Storyschnipsel macht, ohne mir meinen Unterwasserweg vorzukauen. Gruselig wird es, sobald ich mich in die tiefsten Tiefen wage und die gefährlichen Leviathane zwar nicht sehen, aber hören kann. Da steuere ich mein kleines Unterseeboot mit schweißnassen Händen durch düstere Tunnelsysteme. Der Abstieg in die völlige Dunkelheit erzeugt eine Immersion, die ich bisher nur selten bei einem Spiel so stark gespürt habe. Abzutauchen war selten so gut.

RISEN

84

Entwickler: Piranha Bytes
Publisher: Deep Silver
Release: 2. Oktober 2009

Peter Bathge Risen ist eine Spiel gewordene Entschuldigung. An die Fans. An die Presse. An alle, die den Launch von Gothic 3 miterlebt haben. Am Ende der Risen-Entwicklung herrschte große Erleichterung vor, weil das Spiel von Anfang an funktionierte. Bei Piranha Bytes. Und bei den Käufern. »Bugfrei« war das Adjektiv, das zum Release am meisten in Verbindung mit Risen gesetzt wurde. Eine Selbstverständlichkeit, sollte man meinen, aber bei diesem Rollenspiel war der technische Zustand für viele wichtiger als alle sonstigen Qualitäten. Dabei gab es von jenen eine Menge! Risen ist quasi ein Gothic-Remake ohne Gothic-Lizenz (die hatte damals Jowood): namenloser Held, Fraktionen, alles wieder auf Anfang.

ELDER SCROLLS ONLINE

83

Entwickler: Zenimax Online Studios
Publisher: Bethesda Softworks
Release: 04. April 2014

Natalie Schermann Anders als zu Release des Online-Rollenspiels gibt es mittlerweile keine Stufenbegrenzungen mehr, und ich kann in jedes Gebiet reisen, wann immer ich möchte. Von den Quests bekomme ich ehrlich gesagt gar nicht so viel mit. Die meiste Zeit bin ich zu beschäftigt, meine Mitspieler wiederzufinden, weil ich mich beim Erkunden verlaufen habe. Für mich ist die größte Stärke von ESO, dass es eine Bühne für unzählige kleine Geschichten bietet, die beim Spielen entstehen. Ein absolutes Highlight war es für mich, als meine Freunde und ich während des Narrenfests letztes Jahr Unbekannte im Spiel trafen, die sich dazu entschlossen haben, uns jeweils ein Narrenkostüm zu schenken.

OUTCAST

82

Entwickler: Appeal
Publisher: Infogrames
Release: 25. Juni 1999

Martin Deppe Eigentlich macht Outcast am Anfang alles falsch, was man falsch machen kann. Wer als Ex-Elitesoldat Cutter Slade auf dem fremden Planeten Adelpha aufwacht und von den örtlichen Talanern als Prophet gefeiert wird, der blickt erst mal null durch. Outcast erschlägt uns förmlich. Schon in den ersten Dialogen schmeißen unsere neuen Freunde mit uns völlig unbekanntem Begriffen um sich. Kurz gesagt: Bahnhof? Aber die Entwickler waren so schlau, ein Wörterbuch Adelphisch-Deutsch einzubauen, das zumindest die wichtigsten Wörter übersetzt. Und schon pauken wir Vokabeln. Freiwillig! Denn wir wollen wissen, was in dieser fremdartigen Welt vor sich geht und warum uns hier alle für den Retter halten.

MAFIA: DEFINITIVE EDITION

81

Entwickler: Hangar 13
Publisher: 2K Games
Release: 25. September 2020

Fabiano Uslenghi Alles, was Mafia grandios machte, steckt in der Definitive Edition, und was dem Original aus moderner Sicht fehlt, wurde nachgereicht. Hangar 13 hat meiner Meinung nach sogar die Geschichte perfektioniert. Und wenn ihr mich fragt, hat die Definitive Edition sogar die bessere Open World. Einerseits natürlich, weil Lost Heaven dank modernster Grafik jetzt endlich so aussieht, wie man es sich sonst nur vorstellte. Andererseits aber auch, da subtile Änderungen vorgenommen wurden. Im ersten Mafia war ich bei einigen Missionen gezwungen, einen Ladebalken zu ertragen, wenn ich bestimmte Orte außerhalb der Stadt ansteuerte. In der Definitive Edition kann ich die nun nahtlos erreichen.