



60



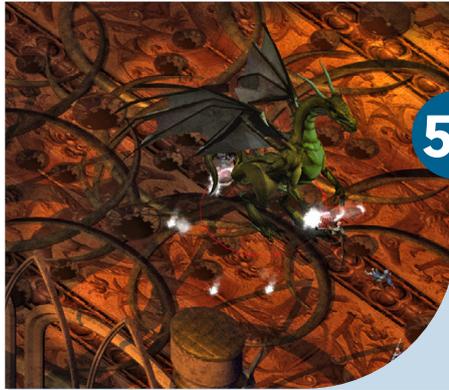
59



58



57



56

CHRISTIAN SCHMIDT IM TEST:
»WENN SIE BALDUR'S GATE 2 SPIELEN WOLLEN, SOLLTEN SIE SCHON MAL VORSORGLICH ALLE TERMINE FÜR DIE NAHE ZUKUNFT ABSAGEN.«

SEA OF THIEVES

60 **Entwickler:** Rare
Publisher: Xbox Game Studios
Release: 20. März 2018

Natalie Schermann Normalerweise bevorzuge ich Singleplayer-Spiele mit Fokus auf die Story. Doch besonders im letzten Jahr habe ich für mich Multiplayer-Spiele entdeckt, in denen wir selbst die Geschichten schreiben. Genau das macht für mich den Reiz von Sea of Thieves aus. Ich weiß nie, was mich erwartet, wenn ich das Spiel starte! In der einen Sekunde fühlt man sich sicher auf seinem Schiff und stimmt fröhlich ein Shanty an. In der nächsten Sekunde versucht man, den Megalodon abzuwehren. Oder man gesteht sich ein, dass es keinen Sinn mehr hat. Und so spielt man gemeinsam mit seiner Crew in einem Quartett von Banjo, Trommel, Ziehharmonika und Drehleier, während die Galeone wie die Titanic untergeht.

THE ELDER SCROLLS 2: DAGGERFALL

59 **Entwickler:** Bethesda
Publisher: Bethesda
Release: 22. September 1996

Dimitry Halley Bethesda erschuf hier eine der größten Open Worlds aller Zeiten mit Hunderten und Tausenden von Siedlungen, einer gigantischen Landmasse aus Wäldern, Wüsten und Steppen. Ein Zufallsgenerator macht's möglich. Das war technisch unglaublich beeindruckend – und verbuggt bis zum Gehnichts mehr. Ich finde es selbst heute noch klasse, Daggerfall zu erkunden. Diese immense, irgendwo realistische Größe der Spielwelt ist so eine herrliche Respektlosigkeit gegenüber Leuten wie mir. Ich bin hier nicht der Mittelpunkt der Welt, sondern bloß ein gestrandeter Wasauchimmer mit einem Zettel in der Hand, Lumpen am Körper und einer groben Idee, ob ich Kriegerin, Dieb, Magier oder Wegelagerer sein möchte.

DIE SIMS 3

58 **Entwickler:** Maxis
Publisher: Electronic Arts
Release: 2. Juni 2009

Michael Graf Wer »Open World« sagt, denkt nicht als Erstes an Die Sims. Schließlich hängt man in Die Sims doch die ganze Zeit im mühsam eingerichteten Eigenheim herum und schaut der Küche beim Brennen zu. Stimmt ja auch – in Die Sims 1, 2 und 4. Die Sims 3 jedoch war anders, weil es meine Heimatstadt erstmals als zusammenhängende Karte darstellte, auf der ich jeden Ort besuchen durfte. So versprühte Die Sims 3 mehr als die anderen Serienteile das Gefühl, in einer »echten« kleinen Gemeinde zu leben. Natürlich hatte diese Offenheit ihren Preis: Elend lange Ladezeiten und einstellige Frameraten machten die Entdeckung der Welt zur Pein. In technischer Hinsicht war Die Sims 3 leider seiner Zeit voraus.

ASSASSIN'S CREED: BROTHERHOOD

57 **Entwickler:** Ubisoft Montreal
Publisher: Ubisoft
Release: 17. März 2011 (PC)

Natalie Schermann Alle Wege führen nach Rom. Mich hat es leider noch nicht in die italienische Hauptstadt verschlagen, dafür konnte ich mir wenigstens in Assassin's Creed Brotherhood schon mal einen kleinen Vorgeschmack holen. Die Aufträge von AC: Brotherhood führen mich zunächst in die Toskana, bevor sie mich nach Rom schicken. Die Stadt stellt sich als die perfekte Kulisse für die Meucheltaten heraus. Stellenweise fühlt man sich wie in einem Museum, wenn man etwa durch das imposante Kolosseum läuft, den Piazza del Popolo besucht oder die Engelsburg erklimmt, um Caterina Sforza zu befreien. Dabei sind gerade diese bekannten Orte gut in die Handlung eingebunden, sodass man kaum etwas verpassen kann.

BALDUR'S GATE 2

56 **Entwickler:** Bioware
Publisher: Black Isle Studios
Release: 21. September 2000

Maurice Weber Baldur's Gate 2 hat keine Open World im modernen Sinne, es setzte noch auf Gebietskarten. Aber man könnte die durchaus als eine Art Proto-Open-World sehen. Denn sehr wohl setzten sich diese Maps ja zu einer riesigen RPG-Welt zusammen, die ich an mehreren Stellen im Spiel frei bereisen kann. Nach dem Prolog lande ich etwa recht bald bei der Aufgabe, eine fette Summe Gold zusammenzukratzen – und werde in die Spielwelt entlassen, um gefälligst auf eigene Faust herauszufinden, wo ich die herkriegern soll. Und Baldur's Gate 2 zeigt schon viele Tugenden, die später echte Open Worlds ausmachen sollten. Zum Beispiel dass es in vielen Ecken abseits der Hauptstory enorm viel Spannendes zu entdecken gibt.



55

GUNNAR LOTT IM TEST:
**»DAS BESTE AN FALLOUT 2:
 ALLES IST WIE BEI FALLOUT.
 DAS ÄRGERLICHSTE: ALLES IST
 WIE BEI FALLOUT.«**

FALLOUT 2

55

Entwickler: Black Isle Studios
Publisher: Interplay Entertainment
Release: 30. September 1998

Valentin Aschenbrenner Die Mechaniken und teilweise undurchsichtigen Gameplay-Features von Fallout 2 waren schon 1998 eine Herausforderung. Und dann ist da ja noch der nicht zu unterschätzende Schwierigkeitsgrad. Doch lasst euch davon nicht abschrecken: Fallout 2 war beziehungsweise ist für das Rollenspielgenre ein nicht zu unterschätzender Wegweiser. Und hat man sich durch den zähen Einstieg und die relativ steile Lernkurve durchgebissen, wird schnell klar, wieso. Denn viele darauffolgende Rollenspiele orientieren sich an jenen Stärken von Fallout 2 – oder versuchen das zumindest –, was die spielerische Freiheit, die komplexen Dialoge oder das Environmental Storytelling angeht.



54



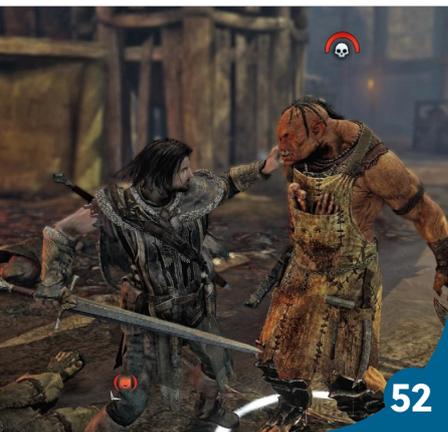
53

YAKUZA: LIKE A DRAGON

54

Entwickler: Ryu Ga Gotoku Studio
Publisher: Sega
Release: 10. November 2020

Géraldine Hohmann Yakuza: Like a Dragon hat so eine bemerkenswerte Open World, dass sie zu verpassen einem Verbrechen gleichkommt. Zum einen strotzt sie vor Nebenaktivitäten wie Arcade-Hallen, Kinos, Karaokebars und Golfplätzen – und natürlich einer Kartbahn, für die extra ein komplettes und verdammt spaßiges Mario-Kart-Gameplay ins Spiel programmiert wurde. Zum anderen verknüpft Like a Dragon aber auch seine JRPG-Mechaniken so clever mit der Open World wie kaum ein anderes Spiel. Yakuza: Like a Dragon ist mal abgedreht und humorvoll, mal ernst und dramatisch – aber dank seiner grandiosen Open World garantiert nie langweilig. Und eine coole Handlung hat es auch.



52



51

ULTIMATE SPIDER-MAN

53

Entwickler: Treyarch (Beenox PC-Port)
Publisher: Activision
Release: 14. Oktober 2005

Fabiano Uslenghi Was kümmern mich Autos, Greifhaken oder Jetpacks? Das Gefühl, im rotblauen Strampelanzug durch die Häuserschluchten des Big Apple zu schwingen, ist unvergleichlich. Das Action-Adventure hat seinem geistigen Vorgänger Spider-Man 2 sogar ein paar Dinge voraus: Ich kann nämlich auch als Venom durch Manhattan streifen. Ich hatte bis dahin Spiele wie GTA eigentlich vermieden, und dann verleitet mich ausgerechnet dieses bunte Heldenabenteuer dazu, in den Straßen von New York für Chaos zu sorgen. Sicher gibt es auf den Konsolen bessere Spideys, wer sich aber auf dem PC von der Spitze des Empire State Buildings schwingen will, macht das am besten mit Ultimate Spider-Man.

**MITTELERDE:
 MORDORS SCHATTEN**

52

Entwickler: Monolith Productions
Publisher: Warner Bros.
Release: 2. Oktober 2014

Markus Schwerdtel Wer es drauf anlegt, kann Mittelerde: Mordors Schatten ganz schön zerpfücken. Denn ja, natürlich hat es eine Open World, sonst wäre es nicht in dieser Liste. Doch die erinnert an die ersten Ubisoft-Baukastentitel. Das im Vorfeld angekündigte Nemesis-System ließ einiges an Potenzial liegen. Aber warum in Tolkiens Namen landet das Spiel dann doch so hoch in dieser Liste? Ganz einfach: Weil es funktioniert! Freilich sind die Spielelemente frech zusammengeklaut. Monoliths Leistung besteht jedoch darin, die Zutaten nahezu perfekt zu verbinden. Dazu kommt – für mich der wichtigste Grund – die Atmosphäre. Egal ob Orks, Helden, Landschaften – es mittelertet einfach ganz gewaltig.

THE FOREST

51

Entwickler: Endnight Games
Publisher: Endnight Games
Release: 30. April 2018

Gloria H. Manderfeld Prinzipiell können wir schon von Beginn an Insel samt Höhlensystemen vollständig erkunden, sofern wir die Survival-Bedürfnisse unseres Charakters erfüllen und allen unfreundlichen Mitbewohnern aus dem Weg gehen. Sobald es aber unter die Erde geht, wo sich nicht nur Kannibalen, sondern auch mutierte Wesen tummeln, wird es ungemütlich. Die Mischung aus Entdecken, Aufbauen und auf das kleinste Rascheln im Gebüsch zu achten, hat mich bei jeder Partie richtig schnell in die Welt eintauchen lassen. Gemeinsam im Koop mit Freunden macht's mir allerdings mehr Spaß, da man die Kämpfe besser übersteht und umfangreichere Bauprojekte schneller fertigbekommt.