

WATCH DOGS LEGION

50 **Entwickler:** Ubisoft Toronto
Publisher: Ubisoft
Release: 29. Oktober 2020

Elena Schulz Die Open World von Watch Dogs Legion ist wie eine virtuelle Sightseeing-Tour durch London. Ich kann Wahrzeichen wie den Buckingham Palace oder das London Eye besuchen und sogar eine Runde darin drehen. Auch Big Ben sehe ich mir mit meinem Spinnerroboter aus der Nähe an, und wenn ich mir eine Bauarbeiterdrohne kapere, überfliege ich die ganze Stadt und lande einfach mal frech im Garten der Queen. Die Spielwelt von Legion lebt von dem Gefühl, wirklich einen realen Ort im Spiel zu besuchen, der mit einer unglaublichen Vielfalt an unterschiedlichen NPCs bevölkert ist. Die bringen nicht nur verschiedene Fähigkeiten für mein Rekrutennetzwerk mit, sondern fegen auch die Wege, stutzen Beete zurecht, machen Yoga im Park. Die Spielwelt wirkt durch ihre Detailfülle und die vielen realen Schauplätze sehr nahbar, vertraut und lebendig. Deshalb habe ich teilweise sogar das eigentliche Spiel ignoriert, bin einfach mal spazieren gegangen und habe mir die Stadt angeschaut. Gerade während der Pandemie war das eine Entschädigung dafür, dass ich nicht wirklich meine Koffer packen und nach England düsen konnte.

OPERATION FLASHPOINT: COLD WAR CRISIS

48 **Entwickler:** Bohemia Interactive
Publisher: Codemasters
Release: 22. Juni 2001

Petra Schmitz Ah, mein erstes ... ich war kurz davor, Baby zu schreiben. Haha, sorry, aber irgendwie fühle ich mich immer noch ein bisschen verantwortlich dafür, dass Operation Flashpoint so ein Erfolg geworden ist. Beziehungsweise dass das Ding mit Codemasters überhaupt einen Publisher gefunden hat. Ich sitze also abends im Spätherbst 2000 noch am Rechner im Büro und scanne das Internet nach interessanten Projekten. Ich stoße auf die Website von damals noch »Flashpoint 1985«, lese und bekomme Schnappatmung: Bis zu 150 Meter tief sollte man in die dichten Wälder des Spiels vordringen können! Das stand da auf der Website. Ich zitiere aus meiner ersten Preview: »[Die Wälder] sind übrigens nicht nur simple Bitmaps am Horizont: Vom Rand aus bis zu 150 Meter begehbar, bieten sie Schutz vor feindlichen Spähern und Gewehrkugeln.« Im fertigen Spiel konnte man dann einfach durchlatschen. Und jedes Vehikel benutzen. Und Helikopter fliegen. Und eine supercoole Open-World-Militärkampagne erleben. Wenn man sich mit der ... nun, mild krampfigen Steuerung arrangiert hatte. Es war so irre! Und buggy. Aber vor allem irre.

METAL GEAR SOLID 5: THE PHANTOM PAIN

49 **Entwickler:** Kojima Productions
Publisher: Konami
Release: 1. September 2015

Dimitry Halley Ich persönlich finde den Anfang von Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain schrecklich! 90 Minuten lang flüchte ich als Big Boss aus einem Krankenhaus, kann meine Figur kaum bewegen, krieche ermüdend zäh durch Flure, während der Patientenmittel immer mal wieder luftige Einblicke in Boss' Gesäßregion ermöglicht. Dieser Auftakt ist aber vor allem deshalb schrecklich, weil er komplett ausklammert, was Phantom Pain eigentlich so gut macht: die Open World. Denn wie viele Stealth-Spiele bieten mir so viel Freiheit? Ein schwer bewachtes afghanisches Bergdorf kann ich entweder mit dem Messer in der Hand infiltrieren – oder ich liege einen halben Kilometer entfernt auf einem Berg und beharke den Gegner mit dem Scharfschützengewehr. Dann werde ich vielleicht per Mörser aus der Deckung gescheucht, aber hey, dann stehle ich halt einen Panzer, und wir reden nochmal. Die Open Worlds in Afghanistan und Afrika bestehen zwar größtenteils aus staubigen Steppen, aber als Stealth-Sandbox spielt sich Metal Gear Solid 5 bis heute einzigartig. Hätte mir trotzdem gewünscht, dass Kojima den dritten Akt noch fertig entwickelt.

TERRARIA

47 **Entwickler:** Re-Logic
Publisher: Re-Logic
Release: 16. Mai 2011

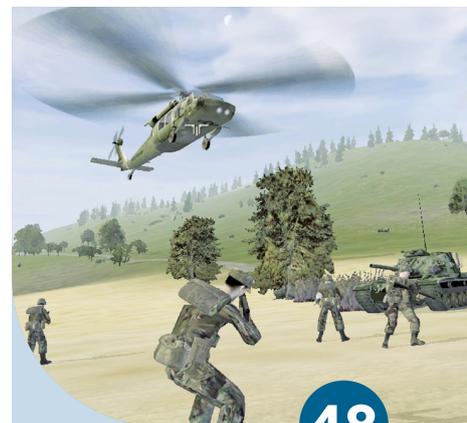
Géraldine Hohmann So, wir machen jetzt mal alle die Augen zu und denken an drei Dinge, die wir nicht mit Open World verbinden. Fertig? 2D, Pixelgrafik, Sidescroller. Okay, jetzt Augen wieder auf und auf Terraria richten – denn das lässt uns beschämt zurück und zeigt uns, wie es funktionieren kann. Ja, Terraria wird gern mal als 2D-Minecraft bezeichnet. Und ganz so falsch ist das auch gar nicht. Immerhin geht's hier auch um Blöcke abbauen, Blöcke neu platzieren, Häuser bauen, Dungeons erkunden. Aber anders als in Minecraft geht es nicht nur darum, dass wir uns unsere eigene Open World bauen (was schon Grund genug wäre, dass es auf dieser Liste erscheint). Es geht auch um das Abenteuer. Wir erkunden, wir kämpfen, wir zaubern, wir looten. Wir bauen Häuser für NPCs, die dort ihre Läden eröffnen. Wir buddeln uns tiefer und tiefer in die Erde auf der Suche nach Kreaturen und Schätzen. Und dann kehren wir zurück in unser Heim und in die Welten, die uns so vertraut geworden sind. Weil sie uns gehören. Weil nur wir in exakt dieser zufallsgenerierten Welt leben und sie mit jedem Pixel selbst geformt und geprägt haben.



50

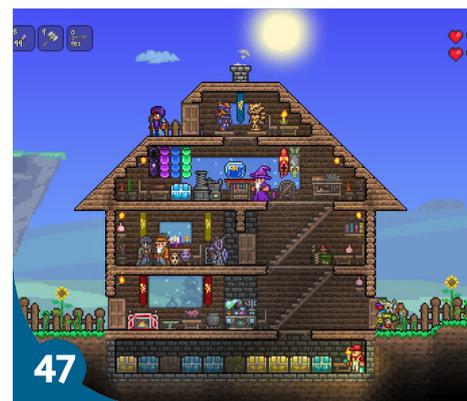


49



48

**PETRA IM TEST:
»WAS INTERESSIEREN MICH HÄSSLICHE
BITMAP-BÄUME, WENN ICH DAFÜR DREI GANZE
INSELN BEKOMME?«**



47



46

BATMAN: ARKHAM ORIGINS

46

Entwickler: Warner Bros. Montréal
Publisher: Warner Bros. Interactive Entertainment
Release: 25. Oktober 2013

Mary Marx Für mich ist Batman: Arkham Origins das beste der vier Batman-Spiele. Nicht nur weil ich die Idee mochte, endlich mal Batmans Anfänge und Vorgeschichte zu spielen, sondern auch weil ich mich erst dort so richtig in Gotham City als Schauplatz verliebt habe. Ich fand die winterliche Weihnachtsstimmung unglaublich schön, und schnellreisen konnte ich endlich auch. Was ein Luxus! Ebenfalls fantastisch fand ich die Mordfälle, die es überall aufzuklären gab, denn jetzt konnte Batman mal beweisen, dass er nicht nur aus Muskeln und Fäusten besteht, sondern auch Köpfchen unter dem schwarzen Fummel hat. Zwar nicht neu, aber immer noch (und in ihrer Anzahl nicht so übertrieben wie in Arkham City) spannend waren auch die Riddler-Rätsel oder Enigma-Datapacks, wie sie ja in Origins heißen, weil es den Riddler noch gar nicht gab. Denn hier musste nicht nur Batman, sondern auch ich meinen Kopf wieder anstrengen. Und ja, ich weiß, für viele wird Arkham Origins immer ein lauwarmer Aufguss des damals bahnbrechenden Arkham Citys sein. Aber seht Origins doch vielleicht lieber als verbessertes Arkham City.



45



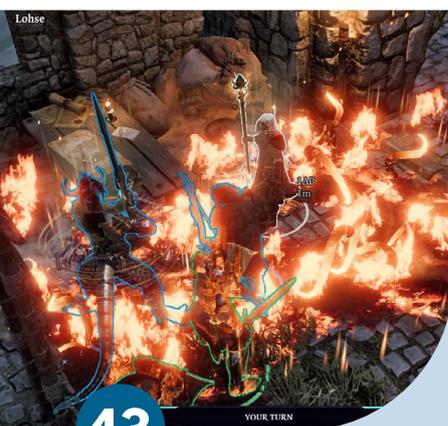
44

FIREWATCH

44

Entwickler: Campo Santo
Publisher: Campo Santo, Panic Inc.
Release: 9. Februar 2016

Phil Elsner Firewatch ist ein bisschen ein Fall für sich, es entfaltet seine Faszination für die Spielwelt fast ausschließlich über die Erkundung und die Geschichte. Als Parkwächter im Nationalforst von Wyoming gehen wir in Firewatch zunächst einem scheinbar routinierten Tagesablauf nach (und spüren zum Beispiel Teenager beim Zündeln auf), bis die Handlung plötzlich eine mysteriöse Wendung nimmt. Das große Highlight ist dabei der frei begehbare und wunderschöne Naturpark, den wir mit Hilfe von Kompass und Karte erkunden und der uns dafür Stück für Stück mit kleinen und großen Storyhäppchen belohnt. Die sind wiederum clever mit der Spielwelt verwoben: Beobachten wir zum Beispiel etwas Außergewöhnliches oder finden Gegenstände (fast alle lässt sich aufheben und betrachten), können wir unsere Entdeckung per Funk durchgeben und so einen neuen Dialog freischalten. Durch diese Verbindung aus Erforschung und Erzählung fühlt sich die Open World lebendig an – und das, obwohl wir so gut wie nie auf NPCs treffen. Die malerische Grafik inklusive verschiedener Tageszeiten ist zusätzlich ein großes Plus für die Atmosphäre.



43

SASCHA IM TEST:
»ICH KANN MICH NICHT ERINNERN, WANN MICH ZULETZT EIN SPIEL SO SEHR VOM ERSTEN AUGENBLICK AN GEFESSELT HAT!«

THE DIVISION 2

45

Entwickler: Massive Entertainment
Publisher: Ubisoft
Release: 15. März 2019

Gloria H. Manderfeld Ich mag den Loot-Shooter mit Deckungssystem wirklich und kann ihn doch seit gut einem Jahr nicht mehr anfassen. Davor habe ich auch noch die allerletzte Kiste im entlegensten Hinterhof geplündert, was mir den Spitznamen Kistentrüffelschwein von meinen Mitspielern einbrachte. Wir haben Straßenposten eingenommen, Siedlungen befreit, einer Menge Gangs ordentlich einen über die Rübe gegeben. Selbst Aron Keener hatte im DLC Die Warlords von New York keine Chance gegen uns. Aber momentan kann ich The Division 2 nicht mehr spielen, weil die Realität für mich die Spielwelt zu sehr eingeholt hat. Das Thema der The-Division-Reihe war schon im ersten Teil eine Pandemie, bei der die sogenannte Dollar-Grippe einen großen Teil der amerikanischen Bevölkerung ausgerottet hat. Ich versuchte, mich immer in die Stimmung der Spielwelt hineinzudenken, sodass ich auch die Verzweigung der Outcasts-Anführerin über den Tod ihrer Tochter verstehen konnte. Aber ähnliche Bilder wie im Spiel zu Beginn der realen Pandemie in den Nachrichten zu sehen, wurde mir irgendwann einfach zu viel.

DIVINITY: ORIGINAL SIN 2

43

Entwickler: Larian
Publisher: Larian
Release: 14. September 2017

Petra Schmitz Ich spiele also Lohse, einfach deswegen, weil ich die Storycharaktere wegen ... nun, wegen ihrer Storys lieber mag als Selbstbautypen und -typinnen. Ich denke so: Der Ifan wäre doch was für Lohse. Ich laber mit ihm, wann immer ich eine Chance habe, ich bin nett zu Wölfen, überhaupt bin ich sehr, sehr nett. Lohse und Ifan sind sogar in der Kneipe kurz vor einem deftigen Knutsch. Irgendwann dann an Bord der Lady Vengeance in einer Schicksalsnacht Lohse so zu Ifan: »Hey, na?« Und Ifan: »Was? Nä!« Und ich so: »What?« Ernsthaft, ich hatte den Sympathiewert zwischen den beiden auf Anschlag. Und trotzdem eine Abfuhr! Ist ein Bug, schnüff. Aber ob nun Lohse und Ifan zusammen Matratzensport betreiben oder nicht: Original Sin 2 ist ein Quell der Freude. Für Tüftler, für Entdecker, für Menschen mit Humor. Okay, streng genommen ist Divinity: Original Sin 2 kein echtes Open-World-Spiel, weil die Welten der Akte voneinander getrennt sind und man sie chronologisch durchspielen muss, aber innerhalb der jeweiligen Akte habe ich mehr Open-World-Feeling als in so manchem reinen Genrevertreter.

FAR CRY 4

42 **Entwickler:** Ubisoft Montreal
Publisher: Ubisoft
Release: 18. November 2014

Peter Bathge 15 Minuten oder 30 Stunden. So lang dauert es, bis ihr das Ende von Far Cry 4 zu sehen bekommt. Aber wenn ihr euch wirklich für die alternative, nach einer Viertelstunde erreichbare Endsequenz entscheidet, entgeht euch so einiges! Ritte auf Elefanten zum Beispiel. Verrückte Drogentrips. Ein Flug im Gleiter über die wunderschönen Berge und Täler von Kyrat. Und die Chance, es mit dem tödlichsten Gegner der Far-Cry-Serie aufzunehmen: dem Honigdachs. Mehr noch als die actionreichen Storyaufträge ist es das Drumherum, das mich ins Spiel zieht: Die Open World ist gespickt mit Icons und Schätzen, für dich ich gerne den Greifhaken auspacke oder in einem der Fahrzeuge querfeldein durch die Natur heize. Klar, im Detail ist Far Cry 4 kaum mehr als ein anderer Skin für den Vorgänger. Aber ich kenne keinen anderen Ego-Shooter, in dem die Feuergefechte so dynamisch ablaufen, wo ich mir bei jedem zu befreienden Außenposten aufs Neue überlege, wie ich ihn nun von Gegner befreien soll: lautlos mit Bögen und Messer-Takedowns oder doch waffenstarr, ein Wirbelwind aus Sturmgewehren, Panzerfaust und Granaten?

STALKER: SHADOW OF CHERNOBYL

40 **Entwickler:** GSC Game World
Publisher: THQ
Release: 23. März 2007

Petra Schmitz Ja, auch Stalker hat Ladescreens, es hat eine gewisse Linearität der Bereiche, die ich im Laufe der Story durchwandere. Aber es vermittelt mir wie kaum ein anderes Spiel, das ich kenne, eine so nachvollziehbare, eine so echt wirkende Welt. Das liegt vornehmlich am Szenario. Es ist nun mal etwas völlig anderes, sich durch ein Spiel zu bewegen, das einen Teil der Welt so darstellt, wie er aussieht, als durch Fantasy-Welten zu stromern. Menschen, die wie ich 1986 schon bewusst erlebt haben, Aufnahmen von Prypjat und dem Kernkraftwerk Tschernobyl aus den Nachrichten und aus Dokus kennen, die werden das nachvollziehen können. Und dann über all dem das große Thema der nuklearen Verseuchung, auch wenn die Folgen in Stalker Quatsch sind. Aber es ist dieses »Was wäre, wenn ...«, das über all dem liegt, das die Anziehung dieses Spiels ausmacht. Stalker ist ein bisschen wie Katastrophentourismus, ohne sich dafür schämen zu müssen. Und diesen Gedanken hatte ich nach all den Jahren nun wirklich zum ersten Mal. Erstaunlich, habe ich doch angenommen, ich hätte bereits alles zu Stalker gesagt.

VAMPIRE: THE MASQUERADE – BLOODLINES

41 **Entwickler:** Troika Games
Publisher: Activision
Release: 19. November 2004

Géraldine Hohmann Man kann nicht »Vampire: The Masquerade – Bloodlines« sagen, ohne »Bugs« zu sagen ... oder ohne einmal tief Luft zu holen. Aber ebenso wie ein absurd langer Spieletitel und ein fehlerbehafteter Release gehört auch eine meiner besten Spielerfahrungen aller Zeiten zu Bloodlines. Hätte ich damals gewusst, dass ich 16 Jahre später für die GameStar über dieses grandiose Spiel schreiben dürfte, ich hätte versucht, meine Augen während der Geisterhotelquest offen zu halten. Das Los Angeles von Bloodlines ist dreckig, düster, knallhart ... und detailverliebt. In den Ecken lauern Ratten, in Gassen flirten Prostituierte mit uns, wir können die Wohnhäuser bedeutender Vampire besuchen oder ins L.A. History Museum einbrechen. Die Stadtteile sind durch die Kanalisation verbunden, und irgendwann kennen wir sie wie unsere Westentasche. Wir streiten mit Stoppschildern, wir hören die nächtlichen Radiosender und gehen auf einen Drink in den veruchten Nachtclub. Dadurch ist Bloodlines ein Gegenentwurf zu den Fantasy-Welten, die wir damals sonst so besuchten – und bleibt in seinem Charme bis heute einzigartig.

ENDERAL: FORGOTTEN STORIES

39 **Entwickler:** SureAI
Publisher: SureAI
Release: 14. Februar 2019

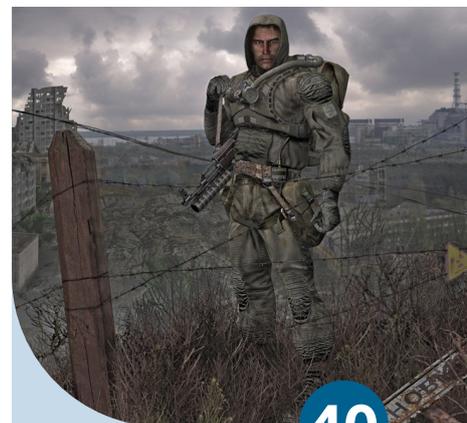
Petra Schmitz In der Feature-Liste der Total Conversion (von Skyrim) ist Folgendes vermerkt: »Deutsch- und englischsprachige Versionen, beide vollständig vertont von professionellen Sprechern.« Öhm, ich weiß ja nicht. Diese Pahtira klingt zumindest in der deutschen Version ziemlich ... nun, wie ich. Nun, das kommt so: Wir haben weit vor dem Release schon über Enderal berichtet, ich fand das ganze Projekt irre gut. Zufälligerweise wohnten die beiden Leads in München und kamen dann und wann mit neuen Versionen vorbei. Und ich: »Hm, die suchen doch noch Sprecherinnen. Sprechen kann ich.« Und weil Enderal ein Non-Profit-Projekt ist und sich so berufsethisch keine Probleme ergaben, fragte ich. Zu meiner großen Freude sagten die Macher Ja. Und ich so: »Juhu!« Das blieb nicht so, denn wer hätte gedacht, dass eine Sprecherrolle derart fordernd sein kann? Aber letztlich hat es meine Stimme ins Spiel geschafft. Also nicht erschrecken, wenn ihr Forgotten Stories spielt (und das solltet ihr, wenn ihr Open-World-Rollenspiele mit herausragenden Geschichten liebt!) und plötzlich meine liebliche (hust) Stimme hört.



42



41



40

PETRA IM TEST: »MEINE GÜTE, DIESES SPIEL IST KEIN SPIEL, SONDERN EIN GEFÜHL.«



39



38



37



36

MARKUS IN DER ERSTEN PREVIEW: »DIE FLUGZEUGE, DER HIMMEL, DIE LANDSCHAFT – ICH KENNE KEIN ANDERES SPIEL, DAS DIE ECHE WELT SO REALISTISCH DARSTELLT.«



35

FALLOUT 76

38

Entwickler: Bethesda Game Studios Austin
Publisher: Bethesda Softworks
Release: 23. Oktober 2018

Michael Graf Lasst für einen Moment die Heugabeln im Schrank und die Fackeln unangezündet. Fallout 76 mag nicht das Fallout gewesen sein, das ihr euch gewünscht habt. Ich wage dennoch eine steile These: Das West Virginia von Fallout 76 ist eine der besten Open Worlds, die Bethesda jemals gebaut hat. Wohl gemerkt »gebaut«, nicht »befüllt«. Was Fallout 76 auszeichnet, ist das Design seiner Welt. Schon allein weil sie dank Bergen und Tälern vertikaler ausfällt als in vorigen Fallouts; es gibt mehr Panoramen, mehr reizvolle Ziele am Horizont. Zugleich sind die Schauplätze ebenso abwechslungsreich wie interessant. Gemeinsam mit meiner Freundin schnüffle ich durch Ruinen, folge einem geheimnisvollen Leuchten im Wald, spüre dem monströsen Sheepsquatch nach oder finde heraus, was den Bewohnern von Harpers Ferry zugestoßen ist, womit die Wissenschaftler von West Tek experimentiert haben, was unter dem Whitespring Resort begraben liegt. Klar, dafür muss man ein Faible für Environmental Storytelling mitbringen. Das Spiel selbst belohnt das nicht, aber es trägt ungemein zur Atmosphäre bei.

MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR

36

Entwickler: Asobo Studio
Publisher: Microsoft Game Studios
Release: 18. August 2020

Markus Schwerdtel Entwickler Asobo hat in Zusammenarbeit mit Microsoft und dessen Kartendienst Bing per Satellit den kompletten Globus digitalisiert und in die Flugsimulation gepackt. Gut, aktuell sind nicht alle Weltgegenden gleich detailliert. Während man in der Microsoft-Heimatstadt Seattle die Beschriftungen auf den realistisch platzierten Einkaufszentren lesen kann, werden weite Teile Asiens oder Afrikas mit generischen Einheitsgebäuden aus dem Generator gepflastert. Doch das soll sich nach und nach mit Updates bessern, bis schließlich die ganze Welt in maximaler Detailstufe erstrahlt. Zur realistischen Umgebung gehört auch originalgetreues Wetter. Auf Wunsch zieht sich der Flight Simulator die aktuellen Wetterdaten und stellt die im Spiel mit fantastisch aussehenden Wolken und Sonnenstrahlen dar. Wobei ich ehrlich gesagt bei meinen Rundflügen auf diesen Realismus verzichte und immer nur leichte Bewölkung einstelle. Dazu kommen auf Wunsch authentischer Flugverkehr und in Zukunft sogar Frachter auf dem Meer sowie Züge. Und die Wanderbewegungen großer Tierherden in der afrikanischen Steppe.

BALDUR'S GATE

37

Entwickler: Bioware
Publisher: Interplay
Release: 21. Dezember 1998

Heiko Klinge Rein technisch gesehen unterteilt das erste Bioware-Rollenspiel seine Welt in über 50 einzelne Maps, die teils auch erst im Verlauf der Story freigeschaltet werden. Aber je mehr ich mich an den 21-jährigen Heiko zurückerinnere, desto besser kann ich nachvollziehen, warum es Baldur's Gate in dieses Ranking und sogar auf Platz 37 geschafft hat. Denn dem 21-jährigen Heiko war noch schnurzpiepe, ob eine Welt durch Ladepausen getrennt wurde, in 99,9 Prozent aller Spiele war dies anno 1998 der Fall. Ihn interessierte nur, wie sehr sie ihm das Gefühl vermittelte, eine in sich schlüssige Welt zu erforschen. Es wird gern vergessen, dass sich Baldur's Gate in diesem Punkt signifikant vom direkten Nachfolger und auch von den Dragon-Age-Titeln unterschied. Hier schloss im Grunde genommen ein Gebiet ans andere an: Auf dem Weg von Candlekeep nach Beregost musste ich etwa erst den Lion's Way und anschließend den Coast Way durchqueren. Das waren weder optisch noch spielerisch wirklich relevante Maps, aber sie vermittelten mir das Gefühl, dass ich die Schwertküste nahezu frei erforschen kann.

ASSASSIN'S CREED: ORIGINS

35

Entwickler: Ubisoft Montreal
Publisher: Ubisoft
Release: 27. Oktober 2017

Steffi Schlottag Die offene Spielwelt ist nicht nur größer, sondern auch abwechslungsreicher als die der Vorgänger: Wir reisen von der Mittelmeerküste bis zu den Pyramiden von Gizeh, von den fruchtbaren Ufern des Nil bis in die blühenden Metropolen Memphis und Alexandria. Endlich durch die Flure der berühmten Bibliothek wandern – ein wahr gewordener Traum für mich. Und wie viele tolle Details sich überall verstecken! Ruinen, Schatzkammern, wunderschöne Bodenmosaiken vor reich geschmückten Tempeln ... die Liste ist quasi endlos. Kein Wunder, dass Ubisoft mit der Discovery Tour einen Modus einführte, in dem man durch das Alte Ägypten wandern kann, ohne dass lästige Quests das wohlige Staunen kaputt machen. Auf Wunsch sogar mit virtueller Führung von Historikern und Forschern. Die Tour gibt's inzwischen auch als Standalone-Version, daher mein Tipp für alle, die mit dem Spiel als solchem nicht warm werden: Schnappt euch die Tour. Ihr bekommt eine tolle Möglichkeit, von zuhause eine spannende Reise zu unternehmen. Das schönste Ägypten der Spielegeschichte wartet auf euch.