

BORDERLANDS 2

34 **Entwickler:** Gearbox
Publisher: 2K Games
Release: 21. September 2012

Martin Deppe Zugegeben, ich habe mir Borderlands 2 erst letztes Jahr zugelegt. Ich Trottel, was ich da bisher alles verpasst habe! Ich mag den flotten, abgedrehten, teils bitterbösen Humor, die lässige Coolness, die fluffig ineinandergreifende Mischung aus Ego-Shooter und Action-Rollenspiel. Aber vor allem die gefühlt drölfzig Millionen Waffen! Und was für Waffen das sind! Egal ob Pistole, MP, MG, Shotgun, Sturmgewehr, Präzisionsflinte oder Raketenwerfer – jede Wumme kommt mit Besonderheiten wie Säureschaden, Dreiersalve oder Explosivgeschossen daher. Jeder Waffenhersteller fährt andere Gimmicks auf: Dahl-Waffen etwa hauen immer einen Feuerstoß raus, wenn ich sie über Kimme und Korn abfeue, Waffen von Maliwan verursachen Elementarschaden. Ständig feile ich an den abgefahrensten Kombinationen, und oft verzichte ich auf den maximalen Schaden, weil eine andere Konstellation gerade mehr Spaß macht. Eigentlich müsste ich jetzt noch von der Open World mit ihrer brutalbunten Fauna aus Kristallmonstern, Rieseninsekten und einem wahren Mutantenstahl schwärmen, aber irgendwie ist mein Platz plötzlich alle ...

DEATH STRANDING

32 **Entwickler:** Kojima Productions
Publisher: Sony Interactive Entertainment
Release: 8. November 2019

Géraldine Hohmann Auf Platz 32 haben wir eine Open World (fast) ohne betretbare Gebäude, Nebenquests oder NPCs. Stattdessen ist die Welt von Death Stranding selbst ein Hauptcharakter. Und das kann man großartig oder befremdlich finden – man kann kritisieren, dass die postapokalyptischen USA aussehen wie Island. Aber auf keine andere Open World trifft »Der Weg ist das Ziel« mehr zu als auf Death Stranding. Das Planen unserer Route ist die wichtigste Mechanik (und wenn wir ehrlich sind sogar beinahe die einzige). Dadurch habe ich eine ungewöhnlich intime Beziehung zu der Welt aufbauen können, während ich mit meinen schweren Paketen durch die Landschaft gestolpert bin, auf Hügel geklettert und durch Flüsse gewatet bin. Und plötzlich finde ich eine Leiter – genau an der Stelle, an der ich eine brauchen könnte. Ein Relikt eines anderen Spielers. Diese Interaktion mit anderen Menschen in einem reinen Singleplayer-Spiel ist eine merkwürdig intensive Erfahrung – vor allem wenn die ersten Bewertungen für meine eigenen Bauwerke eintrudeln und ich weiß, dass ich jemandes Spiel positiv beeinflusst habe.

SLEEPING DOGS

33 **Entwickler:** United Front
Publisher: Square Enix
Release: 17. August 2012

Markus Schwerdtel Es freut mich so richtig, dass der Underdog Sleeping Dogs (sorry für das Wortspiel) so weit oben in unserer Rangliste landet. Denn die Hongkong-Prügelei gehört für mich nicht nur zu den besten Gangsterabenteuern überhaupt. Sie bedient zudem das für meinen Geschmack viel zu selten genutzte Asia-Setting, das sonst bestenfalls in den Yakuza-Titeln zum Einsatz kommt. Anders als in GTA und Co. spiele ich in Sleeping Dogs aber keinen Gangster, sondern den Undercover-Cop Wei Shen. So packend die Geschichte auch ist, die wahren Stärken von Sleeping Dogs sind spielerischer Natur. Das fängt beim dynamischen Parkoursystem an. Autofahrten sind nicht minder packend. Neben der Herausforderung Linksverkehr warten hier spektakuläre Sprünge zwischen den Fahrzeugen und Verfolgungsjagden. Geschossen wird eher wenig, dafür gibt es ein klasse Kampfsystem, das schwer an Batman: Arkham Asylum erinnert. Und das alles passiert in einem liebevoll gestalteten, modernen Hongkong, in dem ich auch gern einfach so durch die Gegend spazieren fahre und mir später an einem Marktstand eine Nudelsuppe gönne.

BATMAN: ARKHAM KNIGHT

31 **Entwickler:** Rocksteady Studios
Publisher: Warner Bros.
Release: 23. Juni 2015

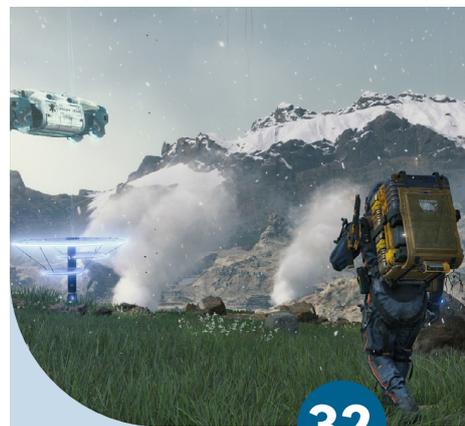
Fabiano Uslenghi Ich versteh schon, Rocksteady hat es mit den Missionen übertrieben. Ich bin ja selbst jedes Mal aus der Haut gefahren, wenn ich ewig lang gegen Drohnen Panzergefechte austragen musste. Aber dass ich mal in der Gewandung des dunklen Ritters in seinem ebenso dunklen Kraftfahrzeug durch die Straßen des noch dunkleren Gothams heizen konnte, war schlichtweg grandios. Und ein Spiel muss schon sehr viel richtig machen, wenn das Batmobil der gefühlt größte Kritikpunkt daran ist. Die verbuggte PC-Version zu Release sei an dieser Stelle mal dreist ausgenommen, immerhin hat sich das mittlerweile gelegt. Richtig war für mich in diesem Fall kurioserweise sogar, dass Rocksteady sich von dem Kostüm aus den Vorgängern verabschiedet hat. Nennt mich oberflächlich, aber ich kann Batman mit schwarzer Unterbuchse nicht ernst nehmen. Das allein ist schon ein Grund dafür, wieso ich immer lieber Arkham Knight starte als Arkham City. Ach, und ich konnte wahlweise mittels DLC und Season Pass irgendwann sogar Batmobil und Held so anpassen, dass sie den kultigen Designs aus den Burton-Filmen entsprechen.



34



33



32

FLORIAN ZANDT IM TEST:
»NORMALERWEISE FINDE ICH ES SCHWIERIG, WENN IN OPEN-WORLD-TITELN NICHTS PASSIERT. HIER MACHT ES DEN EINSAMEN CHARME DES SPIELS AUS.«



31



30

FLORIAN ZANDT IM TEST:
»DAS ABENTEUER FÜLLT JEDEN ZENTIMETER SEINER PLANETEN UND JEDE SEKUNDE SEINER SPIELSCHLEIFEN MIT AHA-MOMENTEN UND GLÜCKSGEFÜHLEN.«



29



28



27

OUTER WILDS

30 **Entwickler:** Mobius Digital Games
Publisher: Annapurna Interactive
Release: 30. Mai 2019

Heiko Klinge Es gibt kaum ein Spiel, bei dem sich meine Meinung so radikal verändert hat, wie bei Outer Wilds. Was habe ich anfangs geflücht über die Trägheitssteuerung! Wie sehr stand ich auf dem Schlauch, was ich überhaupt tun soll! Konditioniert von anderen Open-World-Spielen suchte ich nach Markierungen oder Questgebern, verirrte mich und verstand nur Bahnhof, was mir die kryptischen Texttafeln sagen wollten. Bis eine Supernova meine wirre Erkundung beendete und ich wieder von vorn anfangen sollte! Ich war echt kurz davor, aufzugeben, bis ich mich daran erinnert habe, wie ich früher Welten erkundet habe, wenn ich keinen Plan hatte. Mit kindlicher Neugierde, mit der Aufregung des Unbekannten und ... okay ... auch ein bisschen mit Kombinationsgabe. Genau diesen kindlichen Entdeckergeist fängt Outer Wilds perfekt ein, wenn man denn in der Lage ist sich fallen zu lassen. Je mehr ich akzeptiere, dass in Outer Wilds der Weg das Ziel ist, desto schneller fügen sich die Einzelteile zu einem schlüssigen Ganzen zusammen, das mehr Sinn ergibt als die meisten anderen in Open Worlds erzählten Geschichten.

ULTIMA 7

28 **Entwickler:** Origin Systems
Publisher: Electronic Arts
Release: 16. April 1992

Michael Graf Na bitte, es geht doch! Dank meiner unermüdlichen Lobbyarbeit rückt Ultima 7 in jeder unserer Listen weiter nach vorne: Vom 249. Platz bei den 250 besten PC-Spielen über den immer noch zu niedrigen 44. Platz bei den 100 besten Rollenspielen bis auf Rang 28 in dieser Open-World-Liste. Ultima 7 (bei dem wir hier der Einfachheit halber die beiden Kapitel The Black Gate und Serpent Isle zusammenfassen) war nicht nur ein epochales Rollenspiel und das erste Ultima, das in Echtzeit ablief, sondern setzte auch Maßstäbe in Sachen Spielwelt. Jedes mickrige Item war interaktiv, nichts war Staffage. Über zehn Jahre vor Gothic gab es schon NPCs mit individuellen Tagesabläufen, eine Tradition, die mit Ultima 5 begonnen und dann schrittweise weiter ausgebaut wurde. Die Bewohner Britannias reagierten sogar auf Diebstahl! Ich konnte einen fliegenden Teppich finden, die Mannschaft der Enterprise treffen, ein Nudistencamp aufstöbern und einen Papagei mit einem Hammer klopfen, damit er mir das Versteck eines Schatzes verrät. In Sachen Interaktivität, Atmosphäre und Welt design war Ultima 7 wegweisend.

GTA 4

29 **Entwickler:** Rockstar North
Publisher: Rockstar Games
Release: 3. Dezember 2008

Peter Bathge GTA 4 hätte mich fast gebrochen. Als Praktikant bekommt man ja üblicherweise die nicht so prickelnden Aufgaben zugeschanzt. Dazu gehörten bei mir auch Komplettlösungen und Guides. Wer sich an Rockstars Gangster-Epos erinnert, der ahnt schon, was jetzt kommt: Ich musste alle 200 Tauben im Spiel finden, ihren Fundort dokumentieren und insgesamt 18 Bildergalerien mit allen Locations (plus Monster-Stunt-Rampen) erstellen. Auch wenn mich die Erfüllung dieser Fleißaufgabe Ende Januar müde und leer zurückließ: Danach konnte ich Liberty City wie meine Westentasche. Und was war das für eine geräumige, auf Hochglanz polierte, mit Leben gefüllte Westentasche! Ich weiß noch genau, wie ich als Niko Bellic alle Viertelstunde mein Handy geprüfelt habe, um mir einen Helikopter herbeizucheaten. Wie ich auf Star Junction (Times Square) Dutzende Polizeiautos gesprengt habe. Wie ich einfach noch ein bisschen mit dem Start einer Mission gewartet habe, weil im Autoradio gerade ein cooler Song oder eine abgefahrte Sendung lief. Und natürlich wie ich diese vermaledeiten Tauben abgeschossen habe.

ASSASSIN'S CREED VALHALLA

27 **Entwickler:** Ubisoft
Publisher: Ubisoft
Release: 10. November 2020

Dimitry Halley Die GameStar gibt Assassin's Creed Valhalla bloß eine 77 inklusive Technikabwertung und dann taucht die Wikinger-Open-World trotzdem so weit vorne im Ranking auf? Und den Text schreibt dann auch noch derselbe Vogel, der im Test so kritisch war? Ja. Denn der vermeintliche Widerspruch ist eigentlich gar keiner. Assassin's Creed Valhalla ist kein herausragend gutes Spiel. Es wärmt in puncto Story und Gameplay viele Ideen älterer Serienteile wieder auf, diverse Nebenbeschäftigungen sind belanglos, schlecht erzählt oder münden in frustrierendes Absuchen der Landschaft. Aber: Die Open World selbst ist fantastisch. Das sehe ich auch in den Kommentaren immer wieder. Begeisterte Wikinger-Fans, die mir erzählen, wie wunderbar sie sich in dieser Nachbildung des frühen Mittelalters verlieren können. Jede Ecke der Welt sieht einzigartig aus, es findet sich so viel Liebe zum Detail. Die drei Städte des Spiels unterscheiden sich klar voneinander, in den Gassen Londons kann man sich Stunden aufhalten und die Atmosphäre aufsaugen. Assassin's Creed Valhalla ist ganz große Open-World-Kunst.

MAFIA

26 **Entwickler:** Illusion Softworks
Publisher: Take 2 Interactive
Release: 4. September 2002

Fabiano Uslenghi Das erste Mafia hatte ein ähnliches Problem wie heute Cyberpunk 2077. Viele erwarteten nämlich einen GTA-Konkurrenten. Aber hier ging es nicht darum, jede noch so wilde Gangster-Fantasie auszu-leben, während das Fahndungsmeter immer höher tickt und irgendwann Panzer angerollt kommen, die wir mit Raketenwerfer begrü-ßen. Lost Heaven war schon immer eine Ku-lisse. Aber eben eine Kulisse für eine ver-dammt gute Mafia-Story. Der Aufstieg Tommy Angelos vom Taxifahrer zum knallharten Ma-fia-Schläger zog mich schon in seinen Bann, bevor ich eigentlich alt genug dafür war. Mit Begeisterung sah ich damals meinem Vater dabei zu, wie er durch das Hotel Corleone floh, auf einem Flussschiff einen Politiker umlegte und verzweifelt versuchte, mit einem PS-schwachen Oldtimer im ersten Gang einen Hügel zu erklimmen. Doch auch wenn die Story sowie die abwechslungsreichen Missionen und Schauplätze der Star von Mafia sind, solltet ihr die Welt nicht unterschätzen. Hier gibt es keine Aktivitäten. Dafür aber eine un-vergleichlich dichte Atmosphäre, die dem Spiel einen famosen Rahmen verleiht.

GTA: VICE CITY

24 **Entwickler:** Rockstar Games
Publisher: Rockstar
Release: 27. Oktober 2002

Dimitry Halley Vice City beweist bis heute meisterhaft, wie man mit messerscharfem Artdesign ein Open-World-Gefühl erschaffen kann, an das sich die Welt noch in Jahrzehnten erinnern wird. Denn 80er sind ja nicht gleich 80er. Rockstar zapft hier meisterhaft die Filmvorlagen, Requisiten, Musikstücke und Lichtstimmung an, die Vice City für seine ganz spezielle 1984er-Atmosphäre benötigt. Was Serien wie Stranger Things in den letzten Jahren wiederbeleben, hat schon Vice City 2002 auf den Punkt getroffen: einen kultigen 80er-Charme, bei dem man permanent mit dem Fuß mitwippen will. Ironischerweise selbst dann, wenn ich die 80er-Jahre gar nicht aktiv erlebt habe. Gut, das funktioniert natürlich nur deshalb so gut, weil das Open-World-Chaos sich auch fantastisch spielt. Als Tommy Vercetti die Unterwelt von Vice City auf den Kopf stellen, sich selbst zum Mafia-Boss aufschwingen, Geschäfte kaufen, Unternehmen erpressen, die Polizei vermeiden – hach, das war einfach klasse. Und zum ersten Mal konnte ich (richtig) im Flugzeug fliegen! Klingt heutzutage wie ein kleines Detail, war aber damals eine Offenbarung.

ASSASSIN'S CREED ODYSSEY

25 **Entwickler:** Ubisoft Quebec
Publisher: Ubisoft
Release: 2. Oktober 2018

Peter Bathge Assassin's Creed Odyssey hat mich weit über 100 Stunden unterhalten. Ja, nicht »beschäftigt«, sondern »unterhalten«. Weil Ubisoft sein antikes Griechenland nicht nur abwechslungsreich gestaltet, sondern auch erkennt, dass Spiele nicht immer bier-ernst sein müssen. Da stolpere ich etwa über eine Insel, auf der ein großes Turnier auf Le-ben und Tod veranstaltet wird – mit genau 100 Teilnehmern. Und am Ende kann nur ei-ner gewinnen. Ich habe in Odyssey mit den Schriftstellern Aristophanes und Euripides ein Sauflied angestimmt und wurde von Ge-schäftsleuten auf der Insel Kreta nach allen Regeln der Kunst ausgenommen. Dort hat der Mythos um den Minotauren und sein Laby-rinth eine ganze Industrie entstehen lassen, die sich auf das Schröpfen argloser Touristen spezialisiert hat. Für solche Momente liebe ich Odyssey. Denn die beiden Helden Kassa-dra und Alexios lassen den Mix aus Rachestory und Quatsch authentisch wirken. Auch wenn die Welterkundung oftmals in das »Lis-te abhaken«-Muster der Ubisoft-Formel ver-fällt, habe ich meine Zeit in dieser prächtigen Open World doch restlos genossen.

GOthic

23 **Entwickler:** Piranha Bytes
Publisher: Shoebox
Release: 15. März 2001

Peter Bathge Es gibt meiner Meinung nach bis heute keinen Wald, der so herrlich düster, bedrohlich und atmosphärisch ist, wie der Wald zwischen Altem Lager und Alter Mine. Wenn dir vorher der NPC sagt: »Geh nicht in den Wald!«, dann lachst du. Und dann stehst du nachts unter dem dichten Blätterdach, hörst die Wölfe heulen und nimmst die Beine in die Hand. Für mich ist der Wald die perfek-te Metapher für das ganze Spiel. Wer all das selbst erlebt hat, versteht auch, warum das Gothic-Remake jetzt so viel Wirbel in der Rol-lenspiel-Community macht. Wäre Gothic da-mals international (und besonders in Ameri-ka) bekannter gewesen, Open Worlds hätten sich in den letzten 20 Jahren vielleicht ganz anders entwickelt. Allein dass ich damals schon mit fast jedem Gegenstand etwas an-fangen konnte, trägt so viel zum Spielgefühl bei. Egal ob sich der namenlose Held auf ei-nen Stuhl setzt, im Bett bis zum Morgen schläft oder das Besteck auf einem Esstisch einsammelt, es gibt keine unnatürlichen Grenzen. Gothic fühlt sich einfach irre nah am Leben an. Vor allem im Wald. Nachts. Wenn einen die Wölfe jagen.



26

PETER STEINLECHNER IM TEST: »ALLEIN SCHON DIE MÖGLICHKEIT, DURCH DAS GEWALTIGE LOST HEAVEN ZU FAHREN, KANN MICH FÜR TAGE BESCHÄFTIGEN.«



25



24



23



22

GTA: SAN ANDREAS

22

Entwickler: Rockstar Games
Publisher: Rockstar Games
Release: 7. Juni 2005

Markus Schwerdtel Ich erinnere mich noch genau, wie ich im Herbst 2004 im »Spielzimmer« der GamePro-Kollegen hinter Kai Schmidt stehe und ihm über die Schulter schaue. Auf seiner PlayStation 2 läuft das brandneue, sehnlichst erwartete GTA: San Andreas – das mich in dem Moment aber ziemlich ernüchtert. Die betagte PS2-Hardware ist sichtlich überfordert, alles ruckelt und zuckelt. Schon damals denke ich mir: »Da warte ich lieber mal auf die PC-Fassung!« Die kommt tatsächlich rund ein Jahr später und lässt mich die technischen Probleme der PS2-Fassung vergessen. Klar, so richtig detailliert sind Figuren und Spielwelt immer noch nicht, aber dafür ist das Gebiet der drei Städte Los Santos, San Fierro oder Las Venturas (und den Gebieten dazwischen) riesig. Was hier an Abwechslung und Atmosphäre geboten wird, ist zu der Zeit einmalig. Ich fahre Autorennen, tanze am Strand, klaue Karren oder springe mit dem Fallschirm von Hochhäusern. Zugegeben, aus heutiger Sicht ist GTA: San Andreas spielerisch nicht mehr up to date. Das ändert aber nichts an der fantastischen Atmosphäre des Abenteuers.



21

FAR CRY 3

21

Entwickler: Ubisoft Montreal
Publisher: Ubisoft
Release: 29. November 2012

Valentin Aschenbrenner Far Cry 3 ist selbst knappe neun Jahre nach seinem Release immer noch das Highlight der Reihe. Doch wen überrascht das schon? Wir bekommen hier nämlich nicht nur einen verdammt coolen Bösewicht präsentiert, sondern dürfen uns ebenfalls auf einer tropischen Insel mit allerlei Waffen, Skills und unterschiedlichen Taktiken austoben. So nehme ich beispielsweise ein Piratencamp mit einem Scharfschützengewehr ins Visier und stifte so für etwas Unruhe unter meinen Widersachern. Entdecken lasse ich mich nicht und gehe stattdessen mit gezücktem Messer auf Konfrontationskurs. Und werde ich doch ertappt, lasse ich ein paar Wildtiere aus ihren Käfigen, um mit meinen neuen animalischen Freunden für noch mehr Chaos zu sorgen. Da Ubisoft dieses Prinzip eigentlich schon in Far Cry 3 perfektioniert hatte, war es fast schon absehbar, dass Sequels dieses nur verschlimmbessern konnten. Far Cry 3 macht mit seiner Story, dem Gameplay, seiner Open World (fast) alles richtig. Dafür wiederum Protagonist und Unsympath Jason Brody sowie seine nervigen Freunde. Na ja, man kann nicht alles haben.



20

NO MAN'S SKY

20

Entwickler: Hello Games
Publisher: Hello Games
Release: 12. August 2016

Heiko Klinge Eigentlich wollte ich nur ein bisschen Erz abbauen. Doch dann habe ich unter Tage einen Fluss entdeckt, den ich einfach durchschwimmen musste und der schließlich in einem gigantischen unterirdischen See mündete, voller bizarrer Wasserkreaturen. Solche Reiseerlebnisse sind der Grund, warum ich aktuell nahezu jeden Abend No Man's Sky anwerfe, obwohl gerade eigentlich andere Spiele auf meiner To-Do-Liste stehen. Letzten Endes siegt aber meistens doch die Neugierde, was ich wohl auf dem nächsten Planeten auf meiner Reise zum Zentrum des Universums alles entdecken und erleben werde. Zur Wahrheit gehört natürlich auch, dass ich erst fünf Jahre nach Release mit No Man's Sky begonnen habe und das Spiel deshalb so erlebe, wie es die Entwickler ursprünglich versprochen hatten. No Man's Sky war 2016 der große Spieleskandal, eine leere, repetitive Hülle einer Weltraum-Sandbox, die nur wenig mit dem zu tun hatte, was in Trailern und Interviews angekündigt wurde. Aber No Man's Sky ist eben auch der Beweis, dass sich solch ein Skandal noch in ein großartiges Spiel verwandeln lässt.



19

PETER STEINLECHNER
IM TEST: »EINE DERART
SCHÖNE UND GLAUB-
WÜRDIGE METROPOLE
GAB ES BISLANG NICHT
AUF PCS – SO WÜNSCHE
ICH MIR DAS KÜNFTIG
IMMER!«

GTA 3

19

Entwickler: Rockstar North
Publisher: Rockstar Games
Release: 21. Mai 2001

Markus Schwerdtel Eigentlich kaum zu glauben, aber als GTA 3 im Jahr 2001 für den PC erscheint, bin ich einer der wenigen Kollegen in der GameStar-Redaktion, der das Spiel schon von der PlayStation 2 her kennt – damals waren die Gräben zwischen PC und Konsolen eben noch deutlich tiefer. Logisch aber, dass der Test der PC-Fassung bei mir landet. Und da liegt er goldrichtig, denn dank der PS2-Fassung bin ich in Liberty City schon so gut wie zu Hause. Aus heutiger Sicht ist die Stadt natürlich sogar in der deutlich hübscheren PC-Version grauenhaft trist: Kaum vorhandene Texturen, grobe Modelle, Kantenflimmern und geringe Fernsicht stören die Immersion. Und trotzdem wirkt Liberty City unfassbar lebendig. Das liegt an Atmosphäre, Dialogen, dem Soundtrack und den packenden Missionen. Ohne Rockstars mutigen Sprung in die 3D-Umgebung würden wir diese Liste hier gar nicht aufstellen können – oder sie sähe deutlich anders aus. Denn GTA 3 liefert seinerzeit die Blaupause für unzählige Nachahmer. Und legt obendrein den Grundstein für Serien wie Far Cry, Assassin's Creed und viele mehr.