

MINECRAFT

18

Entwickler: Mojang
Publisher: Microsoft Game Studios
Release: 20. Dezember 2010

Markus Schwerdtel Auch auf die Gefahr hin, wie ein Gaming-Hipster zu klingen: Ich kannte Minecraft schon, bevor es cool war! Tatsächlich bin ich schon im Sommer 2009 eingestiegen, als das Spiel etwa noch gar kein Inventar hatte. Damals war Minecraft noch nicht mal ein Geheimtipp, sondern einfach dieses irre Experiment. Ja, es war ungewöhnlich und innovativ, aber zumindest anfangs eben kein richtiges Spiel. Es bestand lediglich aus ein paar Mechaniken, doch ein Ziel fehlte. Dabei ist es just diese Ziellosigkeit, die Minecraft einen Platz in dieser Liste sichert. Es steht mir völlig frei, ob ich eine berühmte Sehenswürdigkeit baue, eine Farm mit automatischem Bewässerungssystem oder ein weit verzweigtes Schienennetz durch diverse Tunnels. Natürlich ist das Minecraft von heute ein anderes. Die Übernahme durch Microsoft 2014 stellt das Spiel auf eine neue technische Basis, es gibt ständigen Nachschub an neuen Blöcken, Kreaturen und Mechaniken. Geblieben ist aber die Faszination, wenn man über die blockigen Hügel einer frisch generierten Welt blickt und sich schon darauf freut, ihr einen kreativen Stempel aufzudrücken.

BATMAN: ARKHAM CITY

16

Entwickler: Rocksteady Studios
Publisher: Warner Bros. Interactive
Release: 21. Oktober 2011

Peter Bathge Ich habe lange Zeit darüber geschwiegen. Aber ich habe das Gefühl, dass ich euch vertrauen kann. Es ist nämlich so: Ich bin Batman! Wie, glaubt ihr nicht? Aber, aber ... ich habe Hunderte Bösewichte mit meinen Fäusten verprügelt! Ich bin mit ausgebreiteten Schwingen über Gassen und Häuserblocks geflattert! Ich habe im Detektivmodus Fieslingen aufgelauert, die im Dunkeln herumtappten, um sie anschließend mit meinem Bat-Seil an der Decke aufzuhängen! Lebend natürlich, denn ich bin ja kein Mörder – ich bin Batman! Wie, ihr habt ebenfalls diese Erinnerungen? Moment, das kann nicht sein, das ist ein Trick. Scarecrow, du Schlingel? Oder ist es doch der Joker, mein Erzfeind? Ich habe euch doch alle hinter Schloss und Riegel gebracht! Was, das war alles nur ein Spiel? Eines der besten Action-Adventures? Mit einer Open World, die zu erkunden partout nicht langweilig wird? Ein Storymeisterwerk obendrauf? Wunderschön anzusehen, mit liebevollen Details vollgestopft, von mir im Laufe der Zeit vier Mal durchgespielt? Nein, das ist unmöglich. Ich bin Bat...man? Oh Dr. Strange, was geschieht nur mit mir?

FALLOUT 4

17

Entwickler: Bethesda Game Studios
Publisher: Bethesda Softworks
Release: 10. November 2015

Natalie Schermann Fallout 4 und seine Open World werden auf ewig einen ganz besonderen Platz in meinem Herzen einnehmen. Es war nicht nur mein Einstieg in die Fallout-Serie, Fallout 4 hat mir auch gezeigt, wie spannend und vielseitig die Postapokalypse sein kann. Denn statt öder und langweiliger Landschaften erwarten mich hier verlassene Ruinen, geheimnisvolle Bunker und neue, postapokalyptische Städte, an denen ich mich einfach nicht sattsehen kann. Das Ödland wirkt durch den Tag-Nacht-Rhythmus, stimmungsvolle Lichteffekte, die unterschiedlichen Kreaturen und all die kleinen Geschichten, die ich zwischen E-Mails und Hinterlassenschaften aufschnappe, sehr lebendig. Und können wir bitte über die fantastische musikalische Untermalung sprechen? Der Soundtrack hebt die Atmosphäre des Spiels für mich nochmal auf ein komplett neues Level. Ja, Fallout 4 ist nicht perfekt. Aber die Fehler sind für mich nur Kleinigkeiten im Vergleich zu all den tollen Geschichten und faszinierenden Orten, die meine kindliche Neugier wecken und mich zum Erkunden der postapokalyptischen Welt von Fallout 4 einladen.

THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION

15

Entwickler: Bethesda Game Studios
Publisher: Bethesda Softworks
Release: 24. März 2006

Géraldine Hohmann »Dies sind die letzten Tage des dritten Zeitalters. Und die letzten Stunden ... meines Lebens! Dededee dededee dededee ...« So begann meine erste Reise nach Cyrodiil. Und meine zweite. Und dritte. Und fünfundvierzigste. Ich bin häufiger aus dem Gefängnis der Kaiserstadt ausgebrochen, als ich zählen kann. Man sollte meinen, dass sie mittlerweile ein bisschen Geld in bessere Sicherheitsmaßnahmen investiert hätten. Aber nein, ich bin wieder und wieder als freier Mensch/Argonier/Waldelf hinausgespaziert, den Elfenbeinturm am Horizont, die Abenteuerlust im Gepäck. Ich finde ja eigentlich nicht, dass Rollenspiele unbedingt eine Open World brauchen. Aber Oblivion ist untrennbar mit ihr verknüpft. So viele Geschichten warten darauf, von uns entdeckt zu werden. Und wer behauptet, Cyrodiil wäre im Vergleich zu Morrowind langweilig, dem hau ich eins mit meinem Claymore über. Und dann schleife ich ihn nacheinander ins verschneite Bruma, ins prunkvolle Anvil, ins sumpfige Layawiin und dann direkt in die Höllendimension. Ihr merkt schon, Platz 15 macht mich ein bisschen emotional.



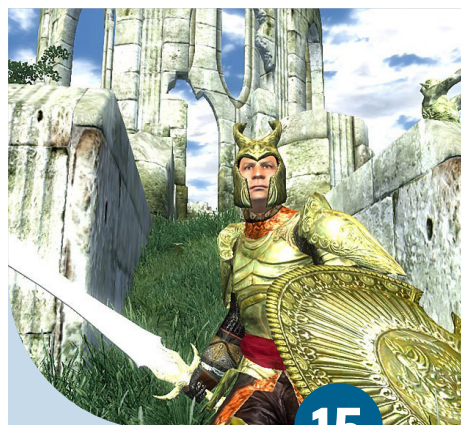
18



17



16



15

MICHAEL IM TEST:
»BEI DEN GÖTTERN, IST DAS SCHÖN ... IN JEDEM WINKEL ENTDECKE ICH QUESTS, GILDEN, TEMPEL, SCHÄTZE. OBLIVION IST GROSS.«



14



13

SASCHA IM GAMING-VIRGIN-ARTIKEL: »DER WALD UM MICH HERUM SIEHT NICHT NUR KLASSE AUS, ER KLINGT AUCH GUT ... UND DIE MUSIK! KAI ROSENKRANZ, ICH WILL SÄMTLICHE KINDER VON DIR!«



12



11

RED DEAD REDEMPTION 2

14

Entwickler: Rockstar San Diego
Publisher: Rockstar Games
Release: 5. November 2019

Fabiano Uslenghi Ich halt mich ja sonst immer eher zurück, wenn es darum geht, die Kollegen zu kritisieren. Aber welcher Wahn hat die denn geritten, dass Red Dead Redemption 2 es nicht in die Top 10 geschafft hat? Ich bin aber eben auch ein Mensch, der übermäßigen Realismus in einem Spiel sehr zu schätzen weiß. Und Junge, was hat die Welt von Red Dead Redemption 2 für einen wahnwitzigen Detailgrad! Nicht nur wurde so gut wie jeder Handgriff, den ich mit Arthur Morgan tue, animiert, die komplette Welt fühlt sich einfach so wundervoll organisch an. Sei es das Wildleben, das sich überall tummelt. Die Vegetation, die sich im Wind wiegt, oder die Menschen der fantastisch stimmungsvollen Westernstädte, die auf alles irgendwie reagieren. Gleichzeitig erzählt Red Dead Redemption 2 eine unheimlich emotionale Geschichte, die die Ereignisse des ersten Teils einleitet und mich so sehr in ihren Bann zog, dass ich fast den Abgabetermin meiner Bachelorarbeit verpasst hätte. Was bin ich froh, dass ich nach Abgabe der Arbeit frei hatte und dieses Spiel auskosten konnte. Denn für RDR 2 muss man sich Zeit nehmen.

CYBERPUNK 2077

12

Entwickler: CD Projekt Red
Publisher: Bandai Namco
Release: 13. Dezember 2020

Elena Schulz Ja, die Welt von Cyberpunk ist nicht sonderlich interaktiv wie in einem Skyrim oder reaktiv wie in einem GTA 5. Ihr löst weder an jeder Ecke Chaos aus noch dürft ihr jeden Gegenstand aufheben oder jede Tür öffnen. Ich erinnere mich aber noch genau an viele Orte in der Welt, weil ich sie mit Figuren besuchte, die mir ans Herz gewachsen waren. Mit der Zeit kamen immer mehr Ankerpunkte dazu, Erinnerungen, die ich ewig mit Night City verbinden werde. Satirische Werbeplakate zeichnen das Bild einer absurd gewalttätigen und herzlosen Zukunft. Konzerne wie Arasaka unterdrücken und bestechen, medizinische Versorgung ist vom Geldbeutel abhängig. Gleichzeitig treffe ich aber einen gutherzigen Bürgermeisterkandidaten, der wirklich etwas bewegen will, oder einen Mönch, der Cyberware und Töten ablehnt. Die meisten Menschen wollen einfach nur ihren Alltag meistern, essen Nudeln auf bunten Märkten oder möchten gerne eine defekte Achterbahn reparieren, auf der ich zusammen mit Johnny Silverhand dann sogar eine Runde drehen darf. Auch der muss dabei zugeben: Es ist nicht alles schlecht hier.

GOTHIC 2

13

Entwickler: Piranha Bytes
Publisher: Jowood
Release: 29. November 2002

Dimitry Halley Kommt schon, soll ich euch wirklich nochmal erzählen, warum Gothic 2 ein famoses Open-World-Spiel war und ist? Wer die GameStar kennt, ist statistisch sehr wahrscheinlich ein Gothic-Fan – oder hat zumindest schon mal bei uns gelesen, warum es sehr sinnvoll wäre, Gothic-Fan zu sein. Gothic 2 war für mich Liebe auf den ersten Blick. Ich sah es mit 13 Jahren bei einem Kumpel auf dem PC, der damit instant zum besten Freund der Welt wurde, den ich unbedingt permanent besuchen musste! Die dichten Wälder von Khorinis, die Hafenstadt, der Weg zum abgelegenen Kloster der Feuermagier, die Acker von Onars Hof, auf denen mir Sentenza immer auf die Fresse gehauen hat, wenn ich zu nahe kam – ich tippe das alles gerade hier ohne eine Sekunde der Recherche runter, weil diese Bilder nie wieder aus meinem Kopf verschwunden sind. Schon auf dem Weg von Xardas' Turm zur Hafenstadt in den ersten 20 Minuten des Spiels gibt es so unglaublich viel zu entdecken. Zum Beispiel Lester (falls sich jemand gefragt hat, wo eigentlich Lester ist). Die Spielwelt von Gothic 2 ist keine Kulisse, sondern greifbar, nahbar, interaktiv.

ASSASSIN'S CREED 2

11

Entwickler: Ubisoft
Publisher: Ubisoft
Release: 17. November 2009

Dimitry Halley Assassin's Creed 2 hatte für mich zwei Tugenden, über die selten gesprochen wird: Mysterium und Gefühl. Damals brannte mir noch unter den Nägeln, unbedingt alle Hinweise zu finden, um dieses Rennerfilmchen zu Adam und Eva freizuschalten. Ich wollte wissen, was es mit den Templern auf sich hat, mit dem Bleeding-Effekt, mit dieser alten Zivilisation, der Verschwörung der Kirche, der angedeuteten Liebelei zwischen Desmond und Lucy. Assassin's Creed 2 hatte eine ähnliche Sogwirkung wie TV-Serien der Marke »Lost«: Ich wollte unbedingt erfahren, wie es weiter geht. Auch weil dieses Spiel echte Emotionen in mir ausgelöst hat. Wenn Ezios Familie am Galgen baumelt und der 17-jährige dafür am liebsten die ganze Wachmannschaft umbringen würde – die Panik, die Ausweglosigkeit, das Drama, hach, das war alles so fantastisch vorgetragen. Und diese Wärme in meiner Brust, als Ezio Jahrzehnte später seine Rede an das Volk inmitten der Scheiterhaufen von Florenz hält. Hinter mir lag eine Reise, Ezio war jetzt ein besonnener Meisterassassine, und ihr merkt schon: Ich könnte den ganzen Tag darüber schwärmen.