



DIMITRY IM TEST:

»FAST ALLES IN DELIVERANCE ORDNET SICH DEM ZIEL UNTER, EINE LEBENDIGE OPEN WORLD ZU ERSCHAFFEN. UND DAS GELINGT.«

10

KINGDOM COME: DELIVERANCE

10

Entwickler: Warhorse Studios
Publisher: Deep Silver
Release: 13. Februar 2018

Elena Schulz Dieser Wald! Ich bin bis heute fest davon überzeugt, dass Kingdom Come den schönsten Wald der Spielegeschichte hat. Bis hin zum kleinsten Stöckchen im Unterholz sieht einfach alles aus wie bei mir vor der Haustür. Okay, ich könnte auch einfach eine Runde spazieren gehen, statt stundenlang im virtuellen Grün zu versinken, aber wer will das schon? Außerdem verbinde ich mit dem Spielewald nun einmal deutlich aufregendere Geschichten als mit meinen Spaziergängen. Beispielsweise meine panische Flucht vor Wegelagerern oder Kumanen-Patrouillen, weil mein tapferer Schmiedesohn Heinrich leider auch nach einigen Spielstunden noch nicht kapiert hatte, wie das Nahkampfsystem funktioniert. In der Theorie klingt es super, bei jedem Schwertstreich Block- und Zustechwinkel einzeln mitzudenken. Das ist aber in der Praxis nun mal gar nicht so einfach. Ich erinnere mich auch noch sehr gut an meine unzähligen Hasenjagden im Dickicht, weil ich irgendwie Geld für mein Dorf heranschaffen musste, das ich im DLC geschenkt bekam.

Herzlichen Glückwunsch, Heinrich, hier ist dein eigenes Dorf, bitte investiere jetzt Unsummen, um es neu aufzubauen! Den Begriff Geschenk sollte die Mittelalterobrigkeit vielleicht mal googlen, ich musste aber immerhin nicht mehr vor Kumanen fliehen, weil ich mit meinem Bogen durch all die Übung schließlich tödlicher als Robin Hood war.

Lesen und leben lernen

Ich habe mir die Open World von Kingdom Come hart erarbeitet. Aber genau das macht sie bis heute magisch für mich – und das ganz ohne Magie. Wo sonst Trolle und Drachen lauern und ich in Höhlen verwunschene Schätze bergen kann, erwarten mich hier ganz normale, alltägliche Herausforderungen in einer Welt, die sich für mich wirklich authentisch anfühlt. Heinrich muss erst lesen lernen, um Bücher zu verstehen, bei einem Alchemisten in die Lehre gehen, um Heiltränke zu brauen, oder eben unzählige Stunden mit Bogen und Schwert üben, um in den dichten Wäldern nicht mehr leichte Beute für Banditen zu sein.

Wenn ich nicht esse oder schlafe, bin ich geschwächt, bin ich schmutzig, meiden mich die Leute, und begehe ich ein Verbrechen, lande ich im Knast. Das kann zwischendurch richtig nervig sein, aber deshalb erlebe ich auch die Welt von Kingdom Come anders als sonst, oft intensiver. Ich sehe mich nach Schlafplätzen für die Nacht um oder nach Wassertrögen zum Baden. Ich freue mich unglaublich über scheinbar banale Erfolge, etwa wenn Heinrich plötzlich mehr Buchstaben entziffern kann oder endlich mal ein schmackhaftes Kaninchen schießt. Und genauso genieße ich es umso bewusster, wenn ich auf meinem Pferd Pebbles durch rote Mohnfelder galoppiere und einmal alle Sorgen beiseiteschieben kann.

Klar, ein wirklich authentisches Mittelalter als Spiel würde wahrscheinlich keinen Spaß machen. Aber Kingdom Come trifft für mich bei seiner Welt genau die perfekte Mischung aus Realismus und Spielspaß, weil es mich fordert und zwingt umzudenken, aber mir gleichzeitig die Tür in eine unglaublich faszinierende Zeit und Spielwelt öffnet.



MICHAEL TRIER IM TEST:

»ICH BIN TROTZ DER KLEINEN SCHWÄCHEN ZIEMLICH SICHER,
HIER MEIN PERSÖNLICHES SPIEL 2008 GEFUNDEN ZU HABEN.«

9

FALLOUT 3

9

Entwickler: Bethesda Game Studios
Publisher: Bethesda Softworks
Release: 28. Oktober 2008

Markus Schwerdtel »Krieg, Krieg bleibt immer gleich«, und das gilt irgendwie auch für die Rollenspiele nach dem Bethesda-Prinzip. Das mag nach Jahren mit Skyrim und Fallout 4 schon etwas angestaubt sein, beim Erscheinen von Fallout 3 im Jahr 2008 ist die Mischung aus riesiger Spielwelt und absoluter Entscheidungsfreiheit aber noch ziemlich frisch. Zumal sich Fallout-Fans in den ersten beiden Teilen lediglich in 2D beziehungsweise Iso-Perspektive durch das Ödland schlagen dürfen. Doch mit dem Ende von Interplay übernimmt Bethesda die Serie und stülpt dem Ödland das bereits aus Morrowind und Oblivion bekannte Spielprinzip über – natürlich modernisiert und vor allem aber mit durchschlagendem Erfolg!

Eine tolle Persiflage

Bevor es jedoch hinausgeht in die große, weite, verseuchte Welt, steht in Fallout 3 die mittlerweile fast schon legendäre Charaktererstellung. Wir erleben im Vault 101 die eigene Geburt, Kindergeburtstage, prägende Ereignisse in der Jugend, bevor es dann

endlich an die Oberfläche, ins weitläufige Ödland geht. Und das ist mit seiner einzigartigen Endzeit-Atmosphäre völlig zu Recht in den Top 10 unserer Hitliste gelandet. Die Macher verstehen es, den einzigartigen Fallout-Stil in eine 3D-Welt zu übertragen. Da treffen Alltagsgegenstände und vertraute Bilder aus den 50er-Jahren auf postnukleare Zerstörung und ergeben zusammen eine Persiflage auf das naiv-zukunftsgläubige Amerika, das am Ende an seinen Atomträumen zugrunde gegangen ist. Auch wenn die Technik von Fallout 3 schon beim Erscheinen nicht ganz vorne mitspielt, vermitteln Lichtstimmung und Landschaft ein glaubwürdiges Bild.

Dazu kommt, dass die Trümmerwüste fast durchgehend von spannenden Typen bevölkert ist. Da gibt es die straff organisierte Stählerne Bruderschaft, die fanatisch religiösen Kinder des Atoms, opportunistische Schmuggler und gnadenlose Raider. Wie gut oder schlecht wir uns mit diesen vielfältigen Fraktionen stellen, liegt ganz bei uns. In jedem Fall aber müssen wir mit den Konsequenzen unserer Entscheidungen leben.

Die Open World erzählt

Die Entwickler schaffen in Fallout 3 das Kunststück, ein eigentlich (etwa im Vergleich zu Skyrim oder dem Nachfolger Fallout 4) ziemlich kleines geografisches Gebiet dauerhaft abwechslungsreich und immer überraschend zu halten. Das gelingt ihnen schon durch unzählige Umgebungskleinigkeiten wie Plakate oder Notizen, vor allem aber durch ein meisterhaftes Environmental Storytelling. Da erzählt zum Beispiel einfach schon die Anordnung von Skeletten in einem Zimmer die dramatische Geschichte eines aussichtslosen Überlebenskampfes. Oder es wird auch mal lustig, wenn wir in einem U-Bahn-Tunnel ein kaputtes Motorrad, eine vermoderte Rampe und die an einer Deckenlampe hängende Raider-Leiche finden – da hat sich der postnukleare Stuntman wohl ein bisschen verschätzt.

All diese mal verstörenden, mal lustigen Details tragen dazu bei, der eigentlich toten, atomar verseuchten Open World des ersten 3D-Fallouts das Leben einzuhauchen, das sie so einzigartig macht.



8

JOCHEN GEBAUER IM TEST:

»NUR NOCH DIESE EINE KISTE PLÜNDERN, NUR NOCH SCHNELL DIESE ASSASSINEN-MISSION ERLEDIGEN, NUR NOCH EBEN DIESEN SHANTY EINSAMMELN – UND SCHON SIND ZWEI STUNDEN RUM.«

ASSASSIN'S CREED 4: BLACK FLAG

8

Entwickler: Ubisoft Montreal
Publisher: Ubisoft
Release: 29. Oktober 2013

Fabiano Uslenghi Assassin's Creed 3 ließ mich wie viele andere Fans sehr zwiesgespalten zurück. Im Grunde mochte ich das Spiel aber wohl ein Stückchen lieber als die meisten. Gerade weil mich der langsame Einstieg nicht gestört hat. Vor allem aber, da mir die Seeschlachten unheimlich viel Freude bereitet haben. So brachial und gleichzeitig taktisch hat sich eine Seeschlacht in einem Spiel noch nie angefühlt. »Schade, dass Ubisoft damit nicht noch mehr gemacht hat.« Das war meine einzige Kritik. Und Ubisoft hat offenbar zugehört.

Ubisoft kann Schiffe

Damals erschien Assassin's Creed noch im Jahrestakt, und vermutlich auch zugunsten der Effizienz baute man eben eher auf den Vorgängern auf, als in eine komplett andere Richtung zu denken. Oft führt dieser Gedanke in der Spieleentwicklung zu mäßig innovativen Nachfolgern. Bei Black Flag führte das aber zu einer brillanten Idee. Wieso nehmen wir nicht die offensichtlich gelungenen Schiffskämpfe aus Assassin's Creed 3

und machen das zu unserem Spiel?! Und wo passt das besser als in einem Piraten-Setting? Genial. Wer auch immer diese Idee hatte, ihm gebührt meine Hochachtung.

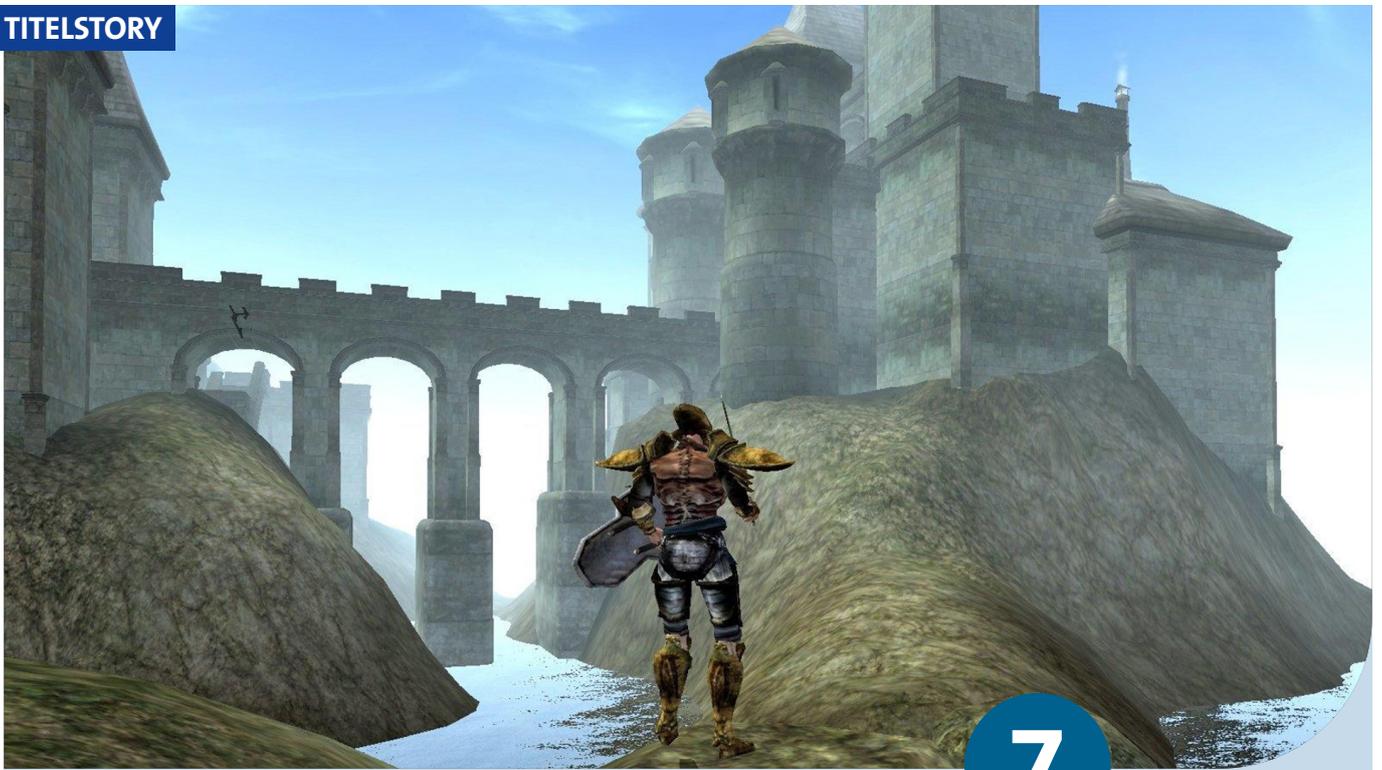
Das Ergebnis war nicht nur eines der besten Assassin's Creeds, sondern das bis heute womöglich beste Piratenspiel überhaupt. Hier kam einfach alles zusammen. Das Assassinen-Grundgerüst passte erstaunlich perfekt auf ein Freibeuterabenteuer in der Karibik. Die schnellen Kämpfe, bei denen ich zwischen Säbel und Flinte wechsele. Die akrobatische Fortbewegung, damit ich flink wie ein Äffchen über das Tauwerk ins Krähenest gelange, bevor ich über den Quermast balanciere und mich an einem Seil auf das Deck einer feindlichen Fregatte schwingel! Die Grundlagen dafür gab es in Assassin's Creed bereits, aber wir konnten jahrelang nicht ahnen, dass all diese Mechaniken einfach in ein Piratenspiel gehören.

Zumal es kaum ein anderes Szenario gibt, das so sehr für das Gefühl von Freiheit steht wie eine Piratenfantasie. Allein der Gedanke an meine Reise durch die Open World zu-

bert mir ein versonnenes Lächeln ins Gesicht. Der Gedanke, wie ich stundenlang am Ruder der Jackdaw über die Weltmeere segelte. Vorbei an tropischen Inseln, deren dichtes Grün die verfallenen Ruinen lange verschollener Zivilisationen überwachsen. Den Wind in den Segeln, während das Meer gegen den Bug brandet – die Luft ist erfüllt von den Shantys meiner beinhalten Crew.

Sammeln für Gesang

Kein Witz, ich bin überhaupt kein Sammler. Aber die Shantys allein waren der Grund, weshalb ich plötzlich doch wie verrückt jedem wehenden Papierfetzen nachgerannt bin. Immerhin gab es hier anders als bei den Federn aus Teil zwei direkt eine Belohnung dafür. Und sogar den Schätzen ging ich gerne nach. Nicht, weil es da besonders coole Gegenstände zu finden gab. Sondern weil Schatzsuchen einfach in eine Piratengeschichte gehören. Assassin's Creed: Black Flag ist ein Lehrbeispiel, wie sehr ein Spiel von einem Setting profitieren kann, ohne spielerisch die Welt zu verändern.



HEINRICH LENHARDT IM TEST:

»BEI MORROWIND GEHEN JEDEM THESAURUS DIE SYNONYME AUS. EPISCH, GEWALTIG, MONUMENTAL ...«

7

THE ELDER SCROLLS 3: MORROWIND

7

Entwickler: Bethesda
Publisher: Bethesda
Release: 30. Mai 2002

Dimitry Halley Ich bin direkt von Gothic 2 rüber zu The Elder Scrolls 3: Morrowind gewechselt – und erstmal gegen eine Wand gerannt. So viel trockener Text statt vollvertonter Dialogen, völlige Orientierungslosigkeit in den Weiten Vvardenfells, meine Schläge treffen anfangs bloß Luft, außerdem werde ich dauernd von Klippenläufern gefressen und, und, und. Fans behaupten ja immer, Gothic nehme einen nicht an der Hand. Morrowind ist viel schlimmer. Aber irgendwann macht es Klick.

Üben, üben, üben

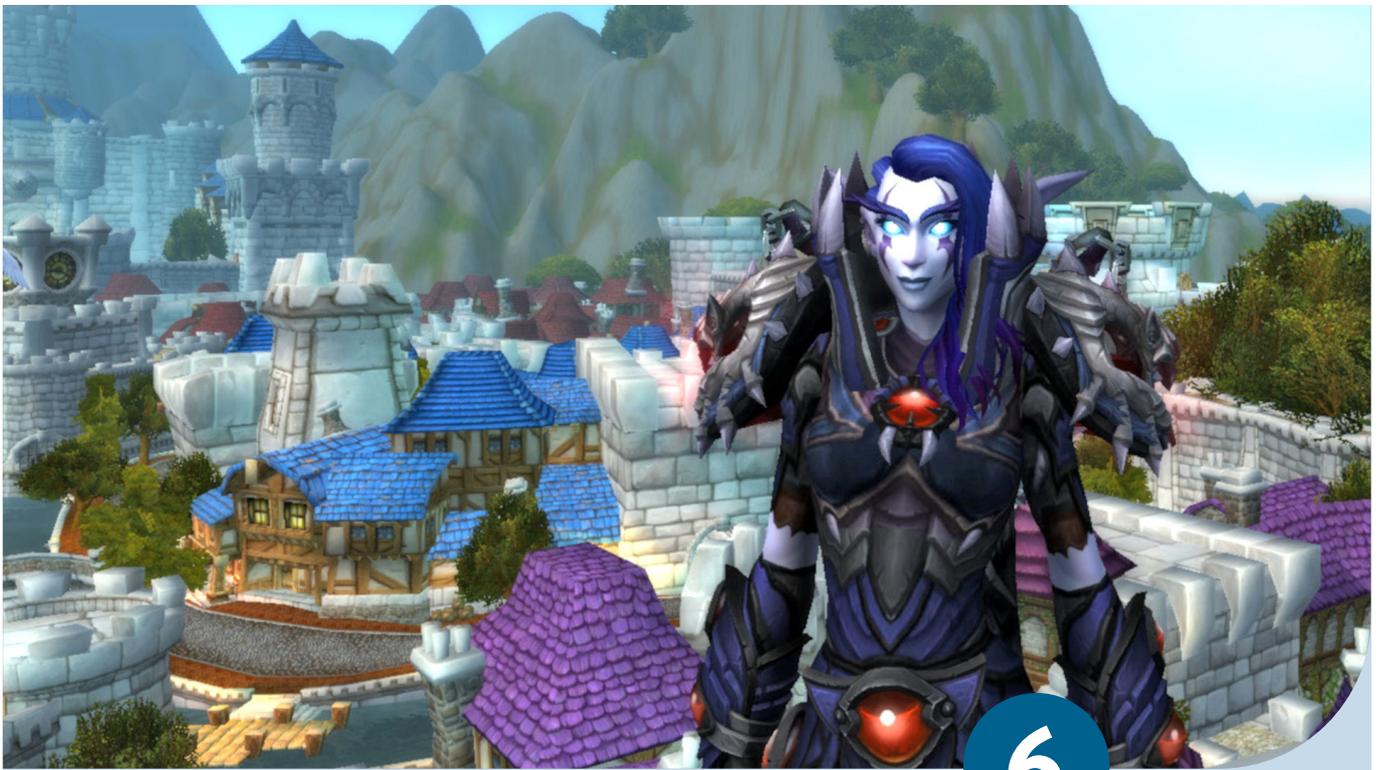
Aus Orientierungslosigkeit wird plötzlich Freiheit. Und wenn mein Speer nicht trifft, dann muss ich halt üben, üben, üben – und am Ende der Reise trifft mein Speer nicht nur ins Ziel, sondern beschwört auch ein Blitzgewitter. Klippenläufer zerplatzen an meiner

Rüstung, und wenn sie flüchten, dann fliege ich ihnen einfach hinterher. Levitation sei Dank. Morrowind ist eine Sandbox. Eine Fantasy-Open-World, in der ich meine Rollenspielsehnsüchte völlig frei ausleben kann. Vampirfürst? Legionärsoffizier? Magier? Diebin? Krieger, Werwolf oder religiöser Fanatiker – alles geht, nichts muss. Ich kann mir sogar frei aussuchen, für welche Religion ich Fanatiker sein möchte. Den Tribunalkult oder die kaiserlichen Götter oder die Daedra, oder ich baue mich einfach selbst als unsterblicher Nerevarine zur Kultfigur auf.

Das alles ist nur die halbe Miete. Denn Morrowind funktioniert als Open-World-Rollenspiel natürlich nur, weil ich so viel Bock habe, in diese Welt einzutauchen. Vvardenfell ist bis heute eine der einzigartigsten Spielwelten, weil sie die Extrameile geht. Statt die Dunkelelfen bloß auf ein paar Fan-

tasy-Tropes zu reduzieren (böse Elfen, arrogant, dunkelviolett, mit Dämonen im Bunde), erforsche ich eine vielfältige Kultur: Manche Dunmer leben in Stammeskulturen in den Aschlanden, andere steigen mit den imperialen Fremdmächten ins Bett. Ich schlage mich mit rivalisierenden Adelshäusern herum (eines davon beherrscht von ihren Magiern), und weiß bis heute nicht, wie ich eigentlich zum Gottfürsten Vivec stehe. Ich meine, der Typ hat seine Hauptstadt einfach nach sich selbst benannt. Willkommen in Dimitry. Ich weiß ja nicht.

Als Open-World-Spiel bedient Morrowind für mich zu 100 Prozent die Faszination, eine fremdartige Welt zu erforschen. Gerade weil es Klischees vermeidet oder augenzwinkernd auf ganz eigene Weise interpretiert. Falls ihr das immer noch nicht selbst erlebt habt: Holt es nach.



MICHAEL IM TEST:

»NEHMEN SIE EINEN SACK. STOPFEN SIE ALLE UHREN HINEIN, DIE SIE BESITZEN. DANN SCHLEUDERN SIE DEN SACK AUS DEM FENSTER. JETZT KÖNNEN SIE IN ALLER RUHE WORLD OF WARCRAFT SPIELEN.«

6

WORLD OF WARCRAFT

6

Entwickler: Blizzard Entertainment
Publisher: Blizzard Entertainment
Release: 23. November 2004

Mary Marx Hier sind wir wieder. World of Warcraft schafft es nach den 250 besten PC-Spielen aller Zeiten und den 100 besten PC-Rollenspielen auch in die Top 10 der besten Open-World-Spiele. Der Erfolg steht für mich stellvertretend für all das, was WoW richtig macht. Zwischen all den kleinen Problemen ist Azeroth noch immer eine Welt, in der ich mich gerne verliere. Sei es spielerisch mit meiner Nachtelfenschurkin, die mich seit 2006 begleitet, oder mit Büchern, Comics und Fanfilmen, die sich alle um die gigantische Warcraft-Lore drehen.

Eine Weltreise

Ich erinnere mich noch gut daran, dass ich zu Wrath-of-the-Lich-King-Zeiten mal für den Weltenbummler-Erfolg eine kleine Weltreise gemacht habe, um alle Kartenausschnitte aufzudecken. Das Ganze hat mich natürlich mehrere Tage gekostet, doch es fühlte sich beinahe wie eine Pilgerreise an. Sollte ich vielleicht mal ein Buch darüber schreiben? »Ich bin dann mal weg: Meine Reise durch Azeroth«. Ich habe damals auch Screen-

shots von dieser Tour gemacht, die allerdings schon lange mit irgendwelchen alten Festplatten im Elektroschrott gelandet sind. Was ich in diesem Moment sehr bedauere.

Doch diese gesamte Reise und alles, was darauf folgte, kam nie an das Gefühl heran, das ich verspürte, als ich zum ersten Mal die Hauptstadt Sturmwind betrat. Ehrfurcht und Stolz erfüllten mich, als ich mit meinem kleinen Charakter durch das steinerne Portal und über die Brücke rannte, während epische Musik mich begrüßte und ich die Wachen zu beiden Seiten passierte.

Popkultur in Azeroth

Auch wenn mein Herz mittlerweile keinen Sprung mehr macht, während ich durch die Tore von Sturmwind trete, können mich Azeroth und nun auch die Schattenlande immer wieder durch ihr Zusammenspiel aus epischem Soundtrack und toll gestalteter Welt verzaubern. Neben der ästhetischen Komponente gehört aber auch der WoW-Humor dazu, den ich sehr liebe und der für mich ebenso zur Welt gehört. Denn wer genau hin-

sieht, findet davon eine ganze Menge in den Questtexten (die ihr trotz der Menge unbedingt lesen solltet) und in popkulturellen Anspielungen durch einzelne Charaktere wie Haris Pilton oder Felicia Night.

Die Menschen dahinter

Natürlich wäre die Welt von World of Warcraft ohne ihre Community nur halb so fantastisch. Obwohl sich viel in der Onlinewelt geändert hat, finden sich noch genügend alteingesessene Gilden und Spieler und Spielerinnen, bei denen wir Freundschaft und vielleicht auch Liebe gefunden haben. Ich frage mich immer, wie viele Echtpaare World of Warcraft im Laufe der Jahre produziert hat. Und wie viele Menschen sich wohl auch wegen dieses Spiels voneinander getrennt haben. Vielleicht habt ihr ja auch eine eigene Geschichte, an die ihr denken müsst. Ich für meinen Teil erinnere mich gerne an die Zeit zurück, als ich einfach irgendeinen vorbeilaufenden Spielcharakter angeschrieben habe und sich daraus eine echte Freundschaft entwickelte.

**ELENA IM TEST:**

»HORIZON FÜHLT SICH NICHT WIE EIN OPEN-WORLD-BEST-OF AN, SONDERN WIE DIE PERSÖNLICHE REISE EINER JUNGEN FRAU.«

5

HORIZON ZERO DAWN

5

Entwickler: Guerrilla Games
Publisher: Sony Interactive Entertainment
Release: 7. August 2020 (PC)

Elena Schulz Horizon war Liebe auf den ersten Blick für mich. Nicht nur weil die rothaarige Heldin Aloy meine Zwillingsschwester sein könnte. Schon der erste Trailer zeichnete das Bild einer absolut unglaublichen Welt: Eine Bogenschützin in Steinzeitmontur kämpft gegen gigantische Roboterdinosaurier, die über die Steppe laufen? Bitte was? Umso erstaunlicher, dass es die Entwickler tatsächlich schaffen, das Ganze in eine so glaubwürdige Geschichte zu verpacken, die ich ihnen wirklich abkaufe. Etwas, das viele nicht mal mit einer schon zigmal umgesetzten o8/15-Handlung hinkriegen.

Kaffeetassen in Ruinen

Denn am Ende ergibt alles wirklich Sinn und regt mich sogar zum Nachdenken über unsere Welt und ihre Zukunft an. Dadurch schafft es auch die Spielwelt, mich wirklich zu berühren. Was für mich alltäglich ist, ist für Heldin Aloy völlig fremd, als sie sich aus ihrem Heimatdorf aufmacht, um das Geheimnis der durchdrehenden Maschinen zu lüften. Aloy findet Kaffeetassen in den Ruinen

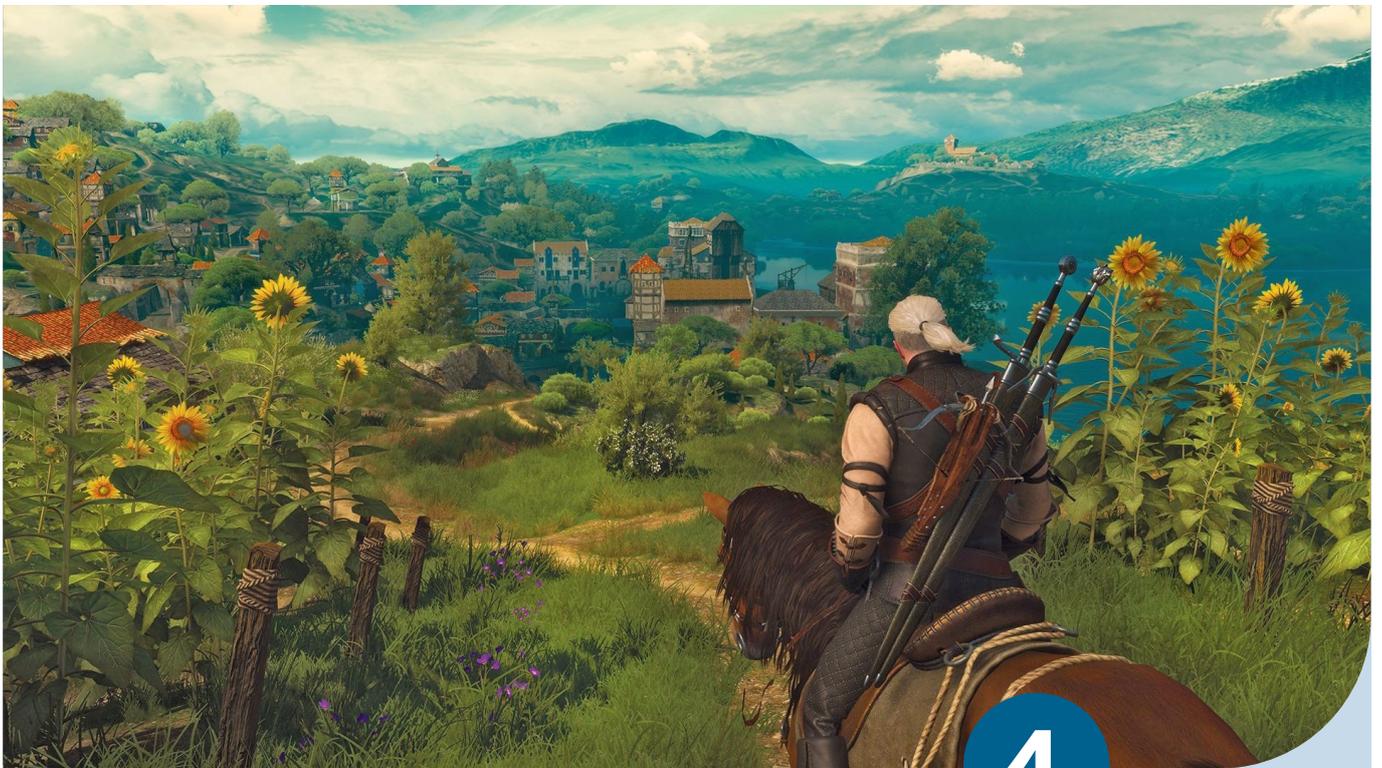
eingestürzter Hochhäuser und vermutet, es handle sich um wertvolle Ritualgefäße. Ich muss schmunzeln, weil ich es natürlich besser weiß. Aber gleichzeitig spüre ich auch die Melancholie der Welt um mich rum. Diese Orte sind nicht mehr als eine flüchtige Erinnerung, ein Mahnmal dafür, dass alles eine Geschichte hat und letztlich immer im Fluss ist, vergänglich bleibt.

Meine Welt ist in Horizon Zero Dawn unwiederbringlich verloren. Gleichzeitig will ich aber alles daransetzen, Aloys Welt zu beschützen. Denn auch wenn die Open World mit Missionen, Banditenlagern und Herausforderungen gefüllt ist, wie man es schon von Ubisoft und Co. kennt, spricht viel für sie und Horizon als Ganzes. Zum einen sind die schneebedeckten Berge, dichten Wälder oder roten Canyons für sich ein echter Augenschmaus – auf dem PC noch mehr als auf der Konsole. Zum anderen lösen die Entwickler ein verzwicktes Problem, dem sich jede Geschichte mit Open World stellen muss: Dringlichkeit in der Handlung mit der Erkundung der Spielwelt zu verknüpfen.

Erkunden und lernen

Geralt in The Witcher 3 will zum Beispiel eigentlich seine Ziehtochter retten, aber gewinnt nebenbei Gwent-Turniere oder hilft auch noch dem letzten Dorfbewohner mit seinem Nekker-Problem. Aloys Mission besteht aber genau daraus, die Welt zu erkunden und Antworten zu finden, um die drohende Verderbnis aufzuhalten. Erkunden und Lernen sind ihre wichtigsten Aufgaben.

Abgerundet wird die Geschichte durch Aloy selbst, die für mich so viel mehr als nur ein Heldenvehikel ist. Sie hat ihren eigenen Kopf und folgt letztlich einem ganz persönlichen Wunsch statt einem höheren Auftrag. Sie ist ohne Mutter in einem Stamm aufgewachsen, der Mütter verehrt. Jetzt will sie wissen, wer ihre Mutter war und wo ihr Platz in der Welt ist. Die Frage danach, wo man hingehört, dürfte jeden schon mal beschäftigt haben, und Aloy wird damit so viel nahbarer als Figur. Die wahre Kunst von Horizon ist für mich damit, eine im Kern bodenständige, nachvollziehbare und persönliche Geschichte zu erzählen.



4

MICHAEL IM TEST:

»THE WITCHER 3 BEEINDRUCKT NICHT NUR MIT SCHIERER GRÖSSE, SONDERN STECKT AUCH IM KLEINEN VOLL BEZAUBERNDER ÜBERRASCHUNGEN.«

THE WITCHER 3: WILD HUNT

4

Entwickler: CD Projekt Red
Publisher: Bandai Namco
Release: 19. Mai 2015

Heiko Klinge Im Testartikel zu The Witcher 3 schrieb ich seinerzeit, dass es ein neuer Meilenstein und Maßstab für die Kunst des interaktiven Erzählens sei. Aber wie kann ein erzählerischer Meilenstein so hoch in unserem Ranking der 100 besten Open-World-Spiele stehen? Schließlich passt das freie Erkunden einer riesigen Welt ungefähr so gut zu einer spannenden Geschichte wie Death Metal zu einem Gottesdienst. Dachte ich zumindest, bis ich meine ersten Abenteuer in The Witcher 3 erlebte.

Ertrunkene mit Pfeilen

Die wahre Kunst des Rollenspielepos von CD Projekt liegt darin, wie kompromisslos und virtuos es die Welt mit seinen Geschichten verwebt. Zum ersten Mal wirklich begriffen habe ich das im Frühjahr beim zweitägigen Anspielen im Warschauer Entwicklerstudio bei einer eigentlich unbedeutenden Mission. Der Job: Ich sollte für einen Händler eine Schatulle finden, die er nach einem Überfall von Ertrunkenen bei seinem Wagen zurückgelassen hat. Schnell finde ich den umge-

kippten Händlerkarren, samt Pfeilen, die im Wagen stecken. »Seit wann schießen Ertrunkene mit Pfeilen?«, fragt sich nicht nur Hexer Geralt, sondern auch Spieleredakteur Heiko. Zurück beim Händler könnte ich einfach die Schatulle überreichen und meinen Lohn kassieren, aber lieber stelle ich meinen Auftraggeber zu Rede ... woraufhin er plötzlich auf sein Pferd steigt und die Flucht ergreift. Nicht mit mir! Per Aard-Druckwellenzauber katapultiere ich ihn aus dem Sattel, nehme ihn fest und quetsche anschließend die Wahrheit aus ihm heraus. In der Schatulle befindet sich Medizin für temerische Rebellen, die gegen die Besatzer aus Nilfgard kämpfen. Jetzt liegt die Entscheidung bei mir: Überlasse ich ihm die Medizin, behalte ich die wertvolle Beute für mich oder liefere ich ihn den Nilfgardern aus?

Mein Aha-Moment

Bis hierhin haben wir es nur mit großartigem Storytelling samt konsequenter Entscheidungsfreiheit zu tun. Mein Open-World-Aha-Moment kommt erst, als ich in die traurigen

Augen des Leveldesigners schaue, der mir beim Anspiel-Event zur Seite steht. Er würde es nur schade finden, dass ich den flüchtenden Händler nicht verfolgt hätte. Denn dann wäre ich auf das Rebellenlager gestoßen, das er mit viel Liebe zum Detail gebaut habe. Ehrensache, dass ich mir sein Lager noch im Editor anschauen muss. Was für ein irrsinniger Aufwand für eine Nebenquest, die viele Spieler vermutlich nie zu Gesicht bekommen haben! Dieses Erlebnis steht exemplarisch für das, was nach Release folgen sollte. Fast jedes Gespräch in der Redaktion über The Witcher 3 endete mit: »Echt? Bei mir war das völlig anders!«

Jeder von uns schrieb seine eigene Geschichte, erlebte andere Abenteuer, wurde mit unterschiedlichsten Konsequenzen für seine Entscheidungen konfrontiert. Die Spielwelt von The Witcher 3 mag weniger simuliert und interaktiv sein als die anderer Open-World-Meilensteine. Aber ich habe bis heute keine Welt erlebt, die mir so viele einzigartige Erlebnisse beschert hat – und sei es bei einer unbedeutenden Nebenquest.



3

CHRISTIAN SCHMIDT IM TEST:

»VON ALLEN FALLOUT-REGIONEN IST NEVADA FÜR MICH DIE BISHER BESTE: EINLEUCHTEND, ÜBERRASCHEND VIELFÄLTIG UND DICHT VOLLGESTOPFT MIT ABENTEUERN.«

FALLOUT: NEW VEGAS

3

Entwickler: Obsidian Entertainment
Publisher: Bethesda Softworks
Release: 22. Oktober 2010

Natalie Schermann Wenn ich meine Erinnerungen an ein Spiel löschen könnte, um es erneut zum ersten Mal zu erleben, würde ich mich für Fallout: New Vegas entscheiden. Aber auch nach mehrmaligem Spielen stoße ich immer wieder auf neue Details oder probiere andere Wege aus, um durch die Geschichte zu kommen. Denn Fallout: New Vegas bietet unglaublich viel spielerische Freiheit. Ich kann mich einer der zahlreichen und vielfältigen Fraktionen anschließen oder auch endlich mal auf alle anderen pfeifen und mein eigenes Ding durchziehen.

Ich will Rache!

In Fallout: New Vegas geht es in erster Linie um meine Rachegeschichte. Anders als in Fallout 3 und 4 erwecke ich nicht in einer Vault, sondern bekomme erstmal eine Kugel in den Kopf. Natürlich lasse ich das nicht einfach so auf mir sitzen und ziehe hinaus in die Mojave-Wüste. Die Open World von Fallout: New Vegas führt meine persönliche Top-Liste an, denn sie schafft es einfach, mich voll und ganz in ihren Bann zu ziehen.

In keinem anderen Open-World-Spiel macht es mir so viel Spaß, die Welt zu erkunden. Und die Entwickler von Obsidian Entertainment wissen, wie sie ihre Spieler durch die Welt leiten können. Überall ragen Dinosaurier, Nuka-Cola-Flaschen in Übergröße, selbsterrichtete Statuen oder auffällige Gebäude in die Höhe. Was zunächst so gar nicht in die Landschaft des Ödlands zu passen scheint, weckt in mir Neugier und meinen Entdeckungsdrang. Und in den meisten Fällen erwarten mich am anderen Ende spannende Nebenquests, die sowohl kreativ als auch abwechslungsreich sind. Mal helfe ich einer Ghul-Sekte und schicke sie ins All (oder inszeniere einen tragischen Unfall), mal gehe ich der verdächtig üppigen Vegetation von Vault 22 auf den Grund.

Aber es sind auch die kleinen Geschichten, die mir in Erinnerung geblieben sind. Auf keinen Fall sollte man auf den Perk »Wildes Ödland« verzichten, welcher für sehr amüsante und unerwartete Begegnungen sorgt: Indy im Kühlschrank, UFOs und Aliens, die kleine Todeskrallen Streifen oder

auch eine Omi-Gang, die mich mit ihren Nudelhölzern plattmachen will.

Licht, Gesang, Nostalgie

Doch der wohl magischste Moment in Fallout: New Vegas ist es, wenn ich nachts durch das Ödland streife, Peggy Lee auf meinem Pip Boy sehnsüchtig über ihren Johnny Guitar singt und plötzlich vor mir am Horizont ein riesiger Lichtkegel erscheint: New Vegas. Dieser starke Kontrast zwischen den Casinos, ihrer »High-Society« und dem Ödland und seinen Bewohnern unterstreicht genau den Aspekt, der für mich einen großen Teil zur unvergleichlichen Atmosphäre der Fallout-Spiele beiträgt.

Ich habe die Angewohnheit, mir DLCs von Spielen, die mir gut gefallen, aufzusparen, um den Abschluss des Spiels so noch weiter künstlich hinauszuzögern. Und von New Vegas hätte ich noch ein paar ... hm. Ich glaube, nun ist der Zeitpunkt gekommen, mich wie in Marty Robbins' Lied mit einem Big Iron zu bewaffnen und mich erneut ins postapokalyptische Nevada zu stürzen.



2

MICHAEL IM TEST:

»SKYRIM IST DER ABENTEUERSPIELPLATZ DER FANTASY-ROLLENSPIELE, EIN KOLOSS, DER WOCHENLANG FESSELT.«

THE ELDER SCROLLS 5: SKYRIM

2

Entwickler: Bethesda Game Studios
Publisher: Bethesda Softworks
Release: 11. November 2011

Michael Graf Ich weiß noch, wie ich den ersten Screenshot aus Skyrim sah und dachte: Super. Noch uninteressanter geht's wohl nicht, Bethesda. Nach der mittelalterlich-grünen Idylle von Oblivion wirkte der Wechsel ins Hochgebirge wie ein Downgrade. Denn Berge kennen bekanntlich nur drei Farben: grau (Stein), dunkelgrau (mehr Stein) und weiß (Schnee). Und vor dieser tristen Kulisse thronten nicht etwa imposante Kaiserburgen, da schimmelten ein paar Holzhütten vor sich hin, vor denen bärtige Männer gammelten wie Schausteller vor dem Mittelaltermarkt (»Bei Odin, besucht unsere Met-Hütte!«). Ich war selten so unbeeindruckt vom ersten Eindruck einer Open World. Und ich lag selten so falsch.

La Montanaraaaaa!

Himmelsrand, das merkte ich spätestens beim Test, ist nicht trotz, sondern gerade dank seiner Berge der Inbegriff der Freiheit. Während die Morrowind-Welt wenige Meter vor meiner Nasenspitze in der Nebelsuppe verschwand und Oblivion meist so platt war,

dass es am Horizont nichts Anziehendes zu erspähen gab, entfaltete Himmelsrand Panoramen voller Tempelruinen und Burgtürme, voller Wälder und Dörfer, voller Dinge, zu denen ich einfach wandern wollte, Quatsch: musste! Zum Graubart mit der dünnen Haupt-handlung, Himmelsrand ist es einfach wert, erlebt und entdeckt zu werden!

Überall Verlockungen

Dieser Sog entsteht aus der Landschaft selbst: Die spitz zulaufenden Gipfel und Tannen lenken meinen Blick unwillkürlich nach oben, auf den Horizont und auf das dort auf mich wartende nächste verlockende Ziel. Und auf dem Weg dorthin kann viel passieren, denn Bethesda belebt die Welt mit vielen kleinen Details, mal handgebaut, mal zufällig. Ein Liebespaar in der heißen Quelle. Als Soldaten verkleidete Banditen. Riesen, die gegen einen Drachen kämpfen. Ein kleiner Junge, der sich wünscht, dass ich ihn unsichtbar mache, was ich einfach behauptete, woraufhin er vergebens versucht, Leute zu erschrecken. Bis heute entdecke ich in Tri-

via-Artikeln Skyrim-Details und -Geheimnisse, die ich nicht kannte!

Unübertroffenes Freiheitsgefühl

Natürlich gibt es Dinge, die Morrowind und Oblivion besser gemacht haben, ich sage nur Vampire und Dunkle Bruderschaft. Und natürlich gibt es Dinge, die andere Open Worlds besser machen, erst recht beim Storytelling (Hallo, The Witcher 3 und Horizon Zero Dawn). Um was ging es eigentlich gleich noch in Skyrim? Irgendwas mit D. Drachen? Doch Skyrim entfaltet für mich ein unübertroffenes Freiheitsgefühl, das Gefühl, einfach mal machen zu können, zusätzlich unterstützt vom klassenlosen Charactersystem. Es ist keine herausragende Sandbox wie GTA 5, dafür reagieren NPCs und Co. nicht chaotisch genug auf meine Taten. Aber Skyrim ist die beste Annäherung an eine Fantasy-Rollenspiel-Sandbox, die wir bislang hatten. Zumindest an eine 3D-Sandbox, wir wollen Ultima 7 (Platz 28) nicht vergessen! Mal sehen, ob The Elder Scrolls 6 da noch einen draufsetzen kann.



SEBASTIAN STANGE IM TEST:

»FÜR MICH IST DIESE WELT UND WENIGER DIE TOLL ERZÄHLTE UND SPANNENDE HANDLUNG DER GROSSE TRIUMPH DES SPIELS.«

GRAND THEFT AUTO 5

1

Entwickler: Rockstar Games
Publisher: Rockstar Games
Release: 14. April 2015 (PC)

Dimitry Halley Rockstar hat das Open-World-Genre nicht erfunden. Schon vorher gab's Rollenspiele, die uns mit Schwert, Zauberstab und Dolch in riesige magische Reiche entführten. Aber die Grand-Theft-Auto-Serie katapultierte Open-World-Spiele auf die Weltbühne. Und das mit Schmackes. Stünde morgen die Ankündigung von GTA 6 bevor, würden wahrscheinlich folgende Dinge passieren: Der erste Trailer schreibt in nur einem Tag YouTube-Rekordgeschichte, jeder Publisher verschiebt panisch die eigenen Releases weg von GTA 6, die Vorbesteller-Server brechen ein, und jedes große Medium der Welt berichtet darüber.

Eine eigene Liga

Fast acht Jahre nach dem ursprünglichen PS3- und Xbox-360-Release begeistert GTA 5 (beziehungsweise GTA Online) täglich Hunderttausende von Menschen. Allein via Steam spielen jetzt gerade 180.000 Leute gleichzeitig GTA. Rockstar konnte auf jeden großen Gaming-Trend der letzten Jahre pfeifen – Lootboxen, Battle Royale, Battle Pas-

ses, Free2Play, jährliche Fortsetzungen. Soll nicht heißen, dass man die Shark Cards eines GTA Online nicht kritisieren darf (darf man!), aber mein Punkt ist: GTA 5 und GTA Online spielen in einer eigenen Liga, die die Leute einfach nicht hinter sich lassen wollen. Und wieso solwten sie auch? GTA erfüllt für viele all die heimlichen Open-World-Träume: In einer echten Stadt gemeinsam mit Freunden den absurdesten Quatsch anstellen, Autos klauen, Rennen fahren, rivalisierende Gangs verhauen. Und da kratzt man im Fall von GTA Online ja gerade mal an der Oberfläche: Diese Online-Open-World ist mittlerweile ein Spielplatz, in dem ihr Hunderte von Stunden versenken könnt, ohne je alle Inhalte zu erleben.

Ein Gangster von einem Spiel

Ich muss mich hier übrigens zwingen, so viel über GTA Online zu schreiben, damit der Part zu GTA 5 nicht in endlose Schwärmerei ausartet: Der Singleplayer von GTA 5 ist ein Meisterwerk. Denn dort erlebe ich nicht nur eine unvergessliche Gangstergeschichte, nein, das Spiel selbst ist irgendwie ein Gangster. GTA 5 zeigt einen monumentalen, satirischen Mittelfinger gegen ... na ja, gegen alles: Social Media, Ruhm, Reichtum, den American Dream, gegen geldgierige Star-Therapeuten, patriotische Fanatiker, welt-

fremde Hippies, den Staat, die Konsumgesellschaft. Grand Theft Auto veräppelt den drogenabhängigen Träumer genauso wie den verklemmten FBI-Agenten – was man dem Spiel wiederum vorwerfen kann. GTA 5 wahrt eine freche Distanz zu irgendeiner klaren Position. In seinem postmodernen Chaos aus Heuchelei und Falschheit hat eigentlich nur die Freundschaft der Hauptfiguren Bestand. Und das auch nur, wenn ich mich als Spieler oder Spielerin dafür entscheide.

Satirisches Abbild

Für mich ist GTA 5 immer mehr gewesen als nur Open-World-Chaos. Denn Rockstar kreiert hier eben nicht bloß einen Spielplatz, sondern ein satirisches Abbild unserer Wirklichkeit. Open World heißt hier auch, mal darüber nachzudenken, warum ein Michael De Santa trotz seines offensichtlichen Reichtums so unglücklich ist. Wieso ein Franklin mit dem ganzen Gangsta-Gehabe viel weniger anfangen kann als noch Kollege CJ im alten GTA San Andreas. Welche Rolle eigentlich ein Unmensch wie Trevor im großen Ganzen spielt. Und diese ganze Schwärmerei kommt von jemandem, der das gesamte Spiel damals im Büro durchgezockt hat, weil er als Trainee keine Konsole besaß und sich irgendwie auf die PC-Version vorbereiten musste. Unvergessliche Feierabende.