



Die GameStar-Redaktion kürt die 100 besten Story-Spiele – nach vielen harten Diskussionen und Entscheidungen. Ist euer Favorit in der Hitliste dabei? Von Stephanie Schlottag

Wenn im Frühling die ersten grünen Blätter sprießen und es langsam wieder wärmer wird, dann sperrt sich die GameStar-Redaktion traditionsgemäß für 24 Stunden in einen dunklen Keller und streitet über die Topliste des Jahres. Und so viel schon vorweg: Wir waren uns noch nie so uneinig wie diesmal. Denn es ging um ein besonders emotionales Thema: Wir küren die 100 besten Story-Spiele aller Zeiten!

Die ersten erbitterten Duelle brachen schon auf den Bürogängen und in Video-Meetings aus, als es um die scheinbar simple Frage ging: »Was ist eigentlich ein Story-Spiel?« Papiergeschosse prallten auf Tastaturen, Freundschaften wurden gnadenlos auf die Probe gestellt, bis am Ende ein Kompromiss im Raum stand: Wir fassen den Begriff so weit wie möglich. Zur Wahl zugelassen wurde also jedes Spiel, bei dem die

Story eine zentrale Rolle spielt oder das uns einfach mit seinen Geschichten mitgerissen hat. Und diesmal gibt es sogar eine Weltpremiere: Wir haben auch reine Konsolenspiele nominiert. Aber damit ging das Drama erst richtig los.

#### **Irgendwas fehlt immer!**

Jedes einzelne Redaktionsmitglied vermisst mindestens ein Spiel, das unbedingt in die Liste gehört hätte – und fasst sich an den Kopf, warum ein anderes dafür auftaucht. Doch wir haben es trotzdem geschafft, die Top 100 stehen fest. Und wir wissen jetzt schon, dass sie für viele Diskussionen sorgen werden. Wahrscheinlich sogar noch mehr als bei unseren 100 besten Open-World-Spielen in der Ausgabe 06/2021. Und ganz ehrlich? Wir freuen uns schon darauf,

eure Meinungen zu hören. Denn wenn es darum geht, die beste Story zu finden, sind objektive Maßstäbe manchmal ganz schön schwierig anzulegen. Oft geht es einfach darum, was eine Geschichte mit uns persönlich anstellt, wie sie uns zutiefst berührt und uns lange nach den Credits im Gedächtnis bleibt. Wir wollen wissen, welche Story-Spiele das bei euch geschafft haben, schreibt uns doch einfach an [brief@gamestar.de](mailto:brief@gamestar.de)! Unser Redaktions-Ranking lest ihr jedenfalls auf den nächsten 30 Seiten. ★



## THE VANISHING OF ETHAN CARTER

Genre: Adventure Entwickler: The Astronauts Termin: 26.9.2014

100

**Dimitry Halley:** The Vanishing of Ethan Carter ist ein Spiel der falschen Fährten. Viele starteten mit falschen Erwartungen ins Spiel. »Das ist doch so ein Lovecraft-Horror!« oder »Das ist doch das Spiel mit dieser krasen Grafik.« Ja, das Spiel schmückte sich mit der damals neuen Fotogrammetrie mit beeindruckenden Landschaften, aber letztlich ist es ein Walking Simulator, in dem man mit

den Landschaften nichts machen kann. Und auch die Cthulhu-Anspielungen entpuppen sich als falsche Fährte. Ich bekomme hier weder ein Horrorspiel noch eine Detektivgeschichte. Aber ich liebe das Spiel für das, was es ist: eine beklemmende Familiengeschichte. Ich höre den Soundtrack mindestens einmal im Jahr, verweile in Gedanken nochmal an den Orten dieses Abenteuers.



99

## SILENT HILL 2

Genre: Horror-Adventure Entwickler: Konami, Team Silent Termin: 21.11.2001

**Fabiano Uslenghi:** Es gibt eigentlich kaum ein Spiel, das so sehr von seiner Geschichte geprägt ist, wie Silent Hill 2. Während euch andere Horrorspiele nur widerliche oder groteske Monster vorsetzen, hat in Silent Hill 2 alles eine tiefere Bedeutung. Dabei werdet ihr in den ersten Spielstunden gar nicht das Gefühl haben, eine durchdachte Geschichte zu erleben. Immerhin wirkt die Spielfigur James seltsam unberührt davon, dass er durch eine monsterverseuchte, nebelverhangene Stadt läuft. Außerdem führt er verwirrende Dialoge mit Charakteren, deren Motivationen noch nebulöser erscheinen als Silent Hill selbst. Silent Hill 2 kann interpretiert werden, fordert uns heraus und ist vielschichtig. Es ist ein Spiel, bei dem ihr euch noch Stunden nach dem Abspann mit dem Erlebten auseinandersetzen könnt.

## GONE HOME

Genre: Adventure Entwickler: The Fullbright Company Termin: 15.8.2013

98

**Natalie Schermann:** Gone Home weiß, wie man die Spieler an der Nase herumführt. Protagonistin Kaitlin kehrt nach einer Europareise in ihr Elternhaus zurück – doch niemand ist da, um sie zu empfangen. Was ist passiert? Im Haus herrscht eine gespenstische Leere, und trotzdem fühle ich mich nicht alleine, während ich von Zimmer zu Zimmer schleiche und mich durch die Hinterlassenschaften meiner Familie wühle. Gone Home hat kaum Spielmechaniken oder Rätsel, aber das braucht es auch gar nicht, um eine einfühlsame und intime Geschichte zu erzählen. Und



dann kommt alles anders, als man denkt. Das Spiel liefert mir nicht die Auflösung, die ich erwarte. Es zeichnet vielmehr ein realistisches Familienportrait und führt uns vor, wie einfach wir uns in die Irre leiten lassen.

97

## A SHORT HIKE

Genre: Adventure Entwickler: Adamgryu Termin: 5.4.2019



**Valentin Aschenbrenner:** A Short Hike ist ein ganz besonderes Spiel, zu dem ich immer wieder gerne zurückkehre. Und das, obwohl oder gerade weil A Short Hike mit einer Spielzeit von fünf Stunden und absolut trivialen Aufgaben daherkommt. Denn die große Stärke des kleinen, pixeligen Indie-Spiels liegt in seiner Story. Ich schlüpfte in die Rolle von Claire – einem kleinen Vogel, der sich im Sommerurlaub



auf dem Land befindet. Claire erwartet einen wichtigen Anruf, der wie ein Schatten über ihr und ihrer Auszeit liegt. Empfang gibt es aber nur auf der Spitze der Insel. Also bahne ich mir meinen Weg zum Gipfel. Oder versuche es, denn an allen Ecken und Enden der Insel verstecken sich Geheimnisse oder NPCs, die ich nicht kennenlernen muss, aber möchte. Gehetzt oder gestresst werde ich davon nicht.

96

# NIGHT IN THE WOODS

Genre: **Infinite Fall** Entwickler: **Adventure** Termin: **21.2.2017**



**Steffi Schlottag:** Hier versteckt sich eine unheimlich berührende Geschichte, die ich mindestens einmal im Jahr von neuem anfangen. Natürlich im Herbst, passend zum Setting. Teenagerin Mae kehrt in ihre verarmte Heimatstadt Possum Springs zurück. Dort trifft sie ihre engsten Freunde

aus Kindheitstagen, die inzwischen ihr eigenes Leben führen. Mit ihnen verbringen wir die Herbsttage, können aber in einem Spieldurchgang nicht alles erleben. Fast jede Figur aus Night in the Woods kämpft mit sehr realen Problemen – und das Adventure geht meisterhaft damit um, scho-

nungslos, aber trotzdem feinfühlig und immer mal wieder mit einem aufmunternden Augenzwinkern. Wenn ihr eine Schwäche für melancholische Geschichten habt, lasst euch Night in the Woods nicht entgehen. Einige Momente werden euch nicht mehr loslassen.



95

## FALLOUT 3

Genre: **Rollenspiel** Entwickler: **Bethesda Softworks**  
Termin: **28.10.2008**

**Peter Bathge:** Mehr Spiele sollten mit einer ordentlichen Party beginnen! In Fallout 3 feiere ich meinen Geburtstag, es gibt Kuchen, bunte Dekorationen, Partyhüte, und ich darf meine erste RAD-Kakerlake abknallen. Ja, Bethesda weiß, wie man den Rahmen für ein wochenlanges Abenteuer im virtuellen Ödland absteckt. Zwar geht der brillanten Hauptstory nach der tollen Einführung mehr und mehr die Luft aus (das Ende ist dann eher enttäuschend), aber in seiner Gänze steckt Fallout 3 voller cooler Ideen. Abwechslungsreiche Vaults, die Rivalität zwischen Tenpenny Tower und Megaton, Sklaventreiber, Kannibalen, eine Siedlung voller Kinder – Fallout 3 erzählt so ziemlich alle Geschichten, die ich mir erhofft habe, und manche, die mich überrascht haben.

## VALIANT HEARTS: THE GREAT WAR

94

Genre: **Adventure** Entwickler: **Ubisoft Montpellier** Termin: **25.6.2014**

**Steffi Schlottag:** Valiant Hearts erzählt von vier Menschen, die in die Wirren des Ersten Weltkriegs geraten. Das Adventure verzichtet auf Gewaltdarstellungen und setzt auf simple Comicgrafik – das macht einige Szenen aber nicht weniger verstörend. Etwa wenn wir den Soldaten Emille steuern, der mit seinen Kameraden immer weiter vor die Flinten der Deutschen getrieben wird. Oder wenn wir als Sanitäterin Anna Verletzte in Sicherheit ziehen, während um uns Bomben einschlagen. Valiant Hearts erzählt sehr feinfühlig Geschichten und gibt uns auch den historischen Kontext. Nur



bei der Darstellung des deutschen Oberbösewichts wird es klischeehaft: Der Baron sitzt in seinem Flieger, lacht oberbösichtig vor sich hin und wirft Rohrbomben auf uns runter.

93

## L.A. NOIRE

Genre: **Action-Adventure** Entwickler: **Team Bondi** Termin: **20.5.2011**

**Natalie Schermann:** Wie wichtig hier die Story ist, merkt man daran, dass das Spiel einem vorschlägt, Situationen zu überspringen, sollte man zum dröfligsten Mal scheitern. L.A. Noire lässt uns in die amerikanischen 40er eintauchen und ummantelt uns mit seinem Charme und Hollywood-Glamour. Cop Cole Phelps wittert seine Chance, als er auf seiner Streife über einen Mordfall stolpert und zum Ermittler befördert wird. Dabei wird Phelps von seinen Erinnerungen an den Krieg und Schuldgefühlen geplagt. Die erwachsene Geschichte, ein glaubhafter Protagonist, manipulative Charaktere und eine Welt, die ihre hässliche Seite zu kaschieren versucht, machen L.A. Noire zu einem unvergesslichen Erlebnis.



## BASTION

Genre: Action Entwickler: Supergiant Games Termin: 16.8.2011

**Peter Bathge:** Ich bin froh, dass Bastion keine deutsche Sprachausgabe besitzt: Der Erzähler hätte in der Übersetzung viel von seinem Charme verloren. Sein Kommentar begleitet ein Spiel, das wie ein Gemälde die Sinne berauscht. Der kleine Kid erwacht eines Morgens in einer zerstörten Welt und macht sich auf zu einer der letzten Zufluchtsstätten der Menschheit: der Bastion. Das Monument muss allerdings mit Hilfe von überall auf schwebenden Überresten verteilten Fragmenten erst wieder neu errichtet werden. Jedes Level enthält neue, spannende Details dieses mys-



92

teriösen Settings – und das Ende hat nicht nur einen fantastischen Song, sondern ist auch herrlich philosophisch.

90

## THE ELDER SCROLLS 3: MORROWIND

Genre: Rollenspiel Entwickler: Bethesda Termin: 1.5.2002

**Sören Diedrich:** Morrowind wird immer einen besonderen Platz in meinem Herzen haben. Denn es war eines der ersten großen Rollenspiele, an die ich mich getraut habe. Und ich hatte keinen Plan, was ich eigentlich mache. Dazu trug nicht nur die offene Spielwelt bei, sondern auch die Story. Die ist nämlich vorhanden, man muss sie aber wie ein Puzzle in Form von Büchern, Schriftstücken und Gesprächsfetzen zunächst finden. Im Zentrum steht Dagoth Ur, der gemeinsam mit seinen Anhängern für Unruhe sorgt. Sein Sitz: der Vulkan im Zentrum der Insel. Allein diese Entscheidung halte ich für genial, denn egal was man anstellt, man fühlt sich dem Bösen immer nahe. Stets hat man den feurigen Berg im Blick. Abseits der Hauptstory waren es aber die Nebenquests, die mich mit ihren vielen kleinen Geschichten unterhalten haben.



91



## MONKEY ISLAND 2: LECHUCK'S REVENGE

Genre: Point&Click-Adventure Entwickler: LucasArts Termin: 1.12.1991

**Gloria H. Manderfeld:** Monkey Island 2 war eines der ersten Adventures, die ich gemeinsam mit meinem Papa am PC gespielt habe. Und da es damals weder Internet noch bequem erreichbare Lösungshefte gab, mussten wir alle Puzzles selber ausknobeln. Das war beim Rätseldesign von Chaospirat Guybrush Threepwoods zweitem Abenteuer gar nicht so leicht, da wir einige Male so richtig um die Ecke denken mussten. Aber dafür fühlte sich dann ein gelöstes Rätsel mindestens so belohnend an wie ein umgeklatschter Elden-Ring-Boss! Gerade die bissigen Sprüche von Guybrushs Love-Interest, der Gouverneurin Elaine Marley, sind mir bis heute positiv im Gedächtnis geblieben – und natürlich der unverkennbare, durchgeknallte Piratenhumor samt liebevoll gestalteten und total abgedrehten NPCs.

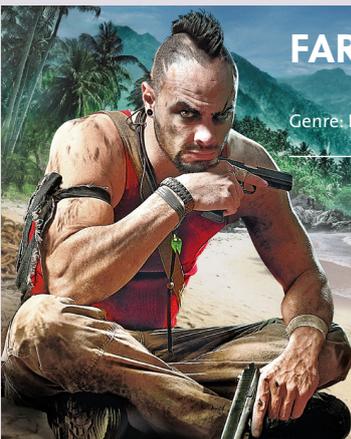
## FAR CRY 3

Genre: Ego-Shooter Entwickler: Ubisoft Montreal Termin: 29.11.2012

**Valentin Aschenbrenner:** Ohne Far Cry 3 würde Ubisofts Shooter-Reihe heute ganz anders aussehen. Das ist aber nicht unbedingt der Story des Spiels zu verdanken, sondern dem Bösewicht: Vaas Montenegro. Mit seinen Monologen prägte Vaas alle Far-Cry-Spiele, die nach Teil 3 kommen sollten. Direkt ein bisschen wahnsinnig, dass Ubisoft denselben Trick immer wieder versuchte, nicht wahr? Das mindert aber nicht die

89

Bedeutung von Far Cry 3, der für viele Fans der Reihe heute immer noch als einer der besten, wenn nicht sogar als der beste Teil gilt. Far Cry 3 wurde offensichtlich von der Vorlage zu Francis Ford Coppolas »Apocalypse Now« inspiriert, was sich an allen Ecken und Enden des Spiels widerspiegelt. Trotzdem bleibt der psychopathische und faszinierende Schurke Vaas das absolute Highlight des Spiels.



88

## KINGDOM COME: DELIVERANCE

Genre: **Rollenspiel** Entwickler: **Warhorse Studios** Termin: **13.2.2018**

**André Baumgartner:** Heinrichs Reise durch die meiner Meinung nach besten Wälder und mittelalterlichen Dörfer der Spielegeschichte war eine der prägendsten Rollenspielerfahrungen, die ich je machen durfte. Hier kann man den Alltag vergessen und einfach mal Mittelalter leben und atmen. Natürlich könnte man die Rahmenhandlung als simples »Vom Tellerwäscher zum Millionär«-Märchen beschreiben, aber das wird dem Effekt, den sie auf den Spieler hat, nicht gerecht. Sie entführt uns in eine andere Zeit und erzeugt eine starke Sehnsucht nach der Welt, ihren Charakteren und dem sympathischen Dickschädel Heinrich. So stark, dass man bereits kurz nach Ende des Abspanns wieder Lust bekommt, sich erneut in den Mittelaltersattel zu schwingen.



87



## MARVEL'S SPIDER-MAN

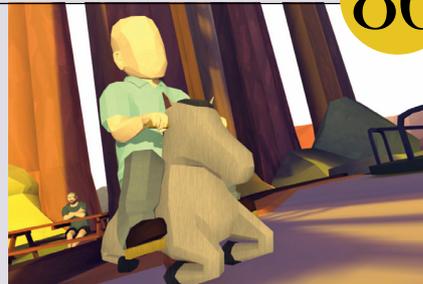
Genre: **Action** Entwickler: **Insomniac** Termin: **7.8.2018**

**Dimitry Halley:** Trotz der ausufernden Open World verfolgt Spider-Man ein striktes Konzept, das sich durch fast jeden Storystrang zieht und Vin Diesel ein Tränchen aus dem Äuglein drücken würde: Familie. Fast jeder Charakter durchlebt eine Form von Eltern-Kind-Drama. Spidey gerät mit seinem Ersatzvater und Mentor Otto Octavius aneinander, MJ leidet unter ihrem Vater, Black Cat will einer Legende gerecht werden, mit der sie blutsverwandt ist. Alles in Spider-Man dreht sich irgendwie um die schönen wie schattigen Ausmaße, die Familienbande für Eltern und Kinder annehmen können. Und dann interagieren alle Figuren noch untereinander, miteinander, gegeneinander – ein dichtes Netz aus persönlichen Dramen, die dem Spiel genau das geben, was vielen Open-World-Spielen fehlt: Herz.

## THAT DRAGON, CANCER

Genre: **Adventure** Entwickler: **Numinous Games** Termin: **12.1.2016**

**Steffi Schlottag:** Game Designer Ryan Green erzählt hier die Geschichte seines Sohns Joel, der mit zwölf Monaten eine Krebsdiagnose bekam und nach vier Jahren schwerer Krankheit starb. Es geht nicht nur um das Leid von Joel, sondern auch darum, wie der Stress und die Angst seine Familie fast auseinanderreißen. Mutter Amy hadert zum Beispiel mit ihrer Religion – wie kann Gott zulassen, dass ein Kind so fürchterliche Schmerzen erleiden muss und nie erwachsen werden darf? Mich persönlich hat eine Szene emotional überwältigt, in der echte Tonaufnahmen von Joels Weinen ein-



gespielt werden und sein Vater versucht, ihn zu beruhigen. That Dragon, Cancer ist ein mutiges und intimes Projekt, das zeigt, wie man auch solche Geschichten im Medium Spiel erzählen und verarbeiten kann.

86

## CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE

Genre: **Ego-Shooter** Entwickler: **Infinity Ward** Termin: **8.11.2007**

85



**Phil Elsner:** Das Geheimnis von Modern Warfare war recht simpel: Die atmosphärischen und brachial orchestrierten Momente der Vorgänger kehrten zurück, wurden aber erstmals in einer durchgehenden Geschichte verknüpft. Das verlieh nicht nur den Figuren mehr Bedeutung, sondern auch den Orten. Charaktere wie Soap MacTavish, Captain Price oder Ghost waren keine Schießbudenfiguren, sondern wuchsen uns ans Herz und wurden die Gesichter der Marke Call of Duty, für die auch 15 Jahre später noch Skins im In-Game-Shop von Warzone gekauft werden. Und genau wegen dieser engen Bindung wirkten auch die überraschenden Wendungen in CoD 4 intensiver – etwa wenn nach einer Rettungsmission eine Atombombe detoniert, deren Schockwelle einen unserer Helden in den Tod reißt.

## MONKEY ISLAND 3: DER FLUCH VON MONKEY ISLAND

Genre: **Point&Click-Adventure** Entwickler: **LucasArts** Termin: **31.10.1997**

**Fabiano Uslenghi:** Monkey Island 3 wird immer einen Ehrenplatz in meinem Regal einnehmen. Denn es ist das erste Spiel, das ich aktiv und bewusst gespielt habe. Damals noch gemeinsam mit meiner Schwester und meinem Vater, da ich im Alter von fünf Jahren eben etwas überfordert war. Für mich fühlte sich dieses Spiel an wie eine abenteuerliche Zeichentrickserie, weil es eben genau danach aussah. Die Geschichte dreht sich dabei komplett um Guy-

brushs Suche nach seiner Liebsten, Elaine, die verschwindet, als er mit einem verfluchten Diamanterring um ihre Hand anhält. Vom ersten Augenblick an stolpert der tollpatschige Pirat von einer Misere in die nächste und schafft es am Ende trotzdem, einen untoten Zombie-Piraten mit einem Pfefferstreuer zu besiegen.



83

## 82 METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER

Genre: **Stealth** Entwickler: **Kojima Productions** Termin: **4.3.2005**

**Mathias Dietrich:** Mit Snake Eater begann mein Lieblingsteil von Metal Gear Solid: die extrem tragische Geschichte von Naked Snake a.k.a. Big Boss. Einem Helden der Vereinigten Staaten, der stets den Idealen seines Mentors The Boss naheieft und zu einem Kriegstreiber wird. Und während viele Metal Gear Solid 5 dafür kritisieren, dass Big Boss angeblich so urplötzlich zu einem Dämon wird, zeigt das für mich nur, wie gut der Charakter geschrieben ist. Denn als Spieler fühlt man so stark mit ihm mit, dass man gar nicht merkt, wie man bereits seit Peace Walker einen Warlord verkörpert, der die Welt mit seinen Atomwaffen in Schach hält. Und das passt so gut zu den Ereignissen aus Metal Gear Solid 3. Denn hier erklärte The Boss: »Ein Feind ist nur relativ betrachtet unser Feind.«



brushs Suche nach seiner Liebsten, Elaine, die verschwindet, als er mit einem verfluchten Diamanterring um ihre Hand anhält. Vom ersten Augenblick an stolpert der tollpatschige Pirat von einer Misere in die nächste und schafft es am Ende trotzdem, einen untoten Zombie-Piraten mit einem Pfefferstreuer zu besiegen.



## CHRONO TRIGGER

Genre: **JRPG** Entwickler: **Square** Termin: **11.3.1995**

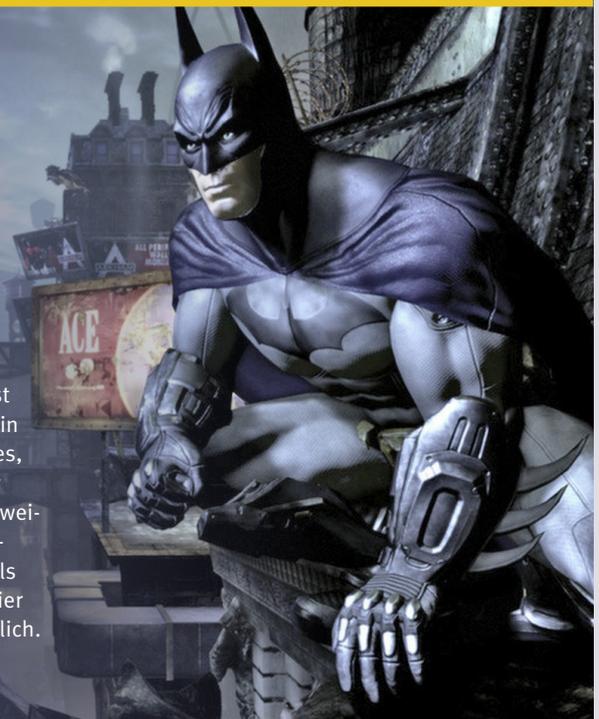
**Heiko Klinge:** Chrono Trigger ist eines dieser angeblich »besten Spiele aller Zeiten«, auf die sich irgendwie alle einigen können. Es erzählt eine Geschichte, die genreübergreifend bis heute ihresgleichen sucht. Ihr erkundet die Rollenspielwelt nicht nur einmal, sondern in den unterschiedlichsten Zeitaltern. Von der Gegenwart über die Vergangenheit und Postapokalypse bis zum Ende der Zeit. Das Ganze nicht nur in eine Richtung, sondern fröhlich wechselnd. Selbstredend hängt dabei alles mit allem zusammen, sodass sich im Verlauf ein immer komplexeres Netz aus Ursachen und Wirkungen entfaltet, das in zwölf Enden münden kann. Für 1995 unfassbar, aber selbst aus heutiger Sicht noch beeindruckend.

## 81 BATMAN: ARKHAM CITY

Genre: **Action-Adventure** Entwickler: **Rocksteady Studios** Termin: **21.10.2011**

**Peter Bathge:** Ich habe Hunderte Bösewichte verprügelt! Ich bin mit ausgebreiteten Schwingen über schmutzige Gassen und heruntergekommene Häuserblocks geflattert! Ich bin Batman! Wie, ihr habt diese Erinnerungen ebenfalls? Moment, das kann nicht sein, das ist ein Trick. Scarecrow, hast du hier deine Finger im Spiel? Oder ist es doch der Joker? Ich habe euch doch alle hinter Gitter gebracht! Ich bin der Mann, der Dutzende

Riddler-Challenges in Arkham City gelöst hat. Ich bin Batman! Was, das war nur ein Spiel? Eins der besten Action-Adventures, die jemals entwickelt wurden? Mit einer Open World, die zu erkunden nicht langweilig wird? Ein Storymeisterwerk? Wunder schön anzusehen, mit liebevollen Details vollgestopft, von mir im Laufe der Zeit vier Mal durchgespielt? Nein, das ist unmöglich. I-ich bin Bat...man?



80

# ORI AND THE WILL OF THE WISPS

Genre: **Metroidvania** Entwickler: **Moon Studios** Termin: **11.3.2020**

**Heiko Klinge:** Einerseits überrascht mich die hohe Platzierung von Ori and the Will of the Wisps in unserem Ranking, denn die eigentliche Geschichte des Metroidvanias passt auf einen Bierdeckel. Andererseits geht's bei einem Ranking der besten Storyspiele nicht nur um das »Was« einer Geschichte, sondern auch ums »Wie«. Und hier hat Ori and the Will of the Wisps zumindest im Genre der

Metroidvanias zweifellos neue Maßstäbe gesetzt. Es entführt uns in eine zauberhafte Märchenwelt, deren Animationsqualität manche Zeichentrickfilme alt aussehen lässt. Deshalb muss Ori auch nicht viel er-

zählen, Mimik und Gestik transportieren mehr Emotionen als bei den meisten Dialogmonstern. Und das Ende gehört definitiv zum Bittersüßesten, was ich in Computer- und Videospiele je erlebt habe.



79



## THE FORGOTTEN CITY

Genre: **Adventure** Entwickler: **Modern Storyteller** Termin: **28.7.2021**

**Fabiano Uslenghi:** The Forgotten City (ehemals eine Skyrim-Mod) muss erwähnt werden, wenn es um wunderbare Videospiegeschichten geht. Es versetzt uns in eine vergessene römische Welt, wo wir eine große Katastrophe verhindern müssen. Denn einer der Bewohner wird alle ins Unglück stürzen. Das klingt reichlich ominös und ist ein perfekter Aufhänger für eine hochinteressante Mystery-Geschichte. Das Tolle ist, wie gut hier Interaktivität und Storytelling miteinander verknüpft sind. So gut wie jedes Gameplay-Element ergibt vollständig Sinn. Zusätzlich setzt das Spiel darauf, dass wir jeden Bewohner der Stadt kennenlernen, um den Missetäter zu finden. Dass man bei 26 potenziellen Tätern trotzdem nicht die Übersicht verliert, ist den denkbar geschriebenen Persönlichkeiten zu verdanken.

## GUARDIANS OF THE GALAXY

Genre: **Action-Adventure** Entwickler: **Eidos Montreal** Termin: **26.10.2021**

**Valentin Aschenbrenner:** Guardians of the Galaxy kaut nicht einfach nur wieder, was wir bereits aus dem Kino oder den Marvel-Comics kennen. Stattdessen lernen wir völlig neue Facetten an Charakteren wie Star-Lord, Rocket, Groot, Drax und Gamora kennen. Guardians of the Galaxy ist übrigens auch ein echter Hingucker, denn Eidos Montreal schafft eine bunte Galaxis voller unterschiedlicher Welten, die eine angenehme Abwechslung zum SciFi-08/15 darstellen. Natürlich ist Guardians of the Galaxy nicht frei von Fehlern. Die hektischen Kämpfe gegen die immer gleichen Bullet



Sponges werden auf Dauer arg monoton. Und auch die Entscheidungen, die ich im Verlauf der Story treffe, könnten spürbarere Konsequenzen nach sich ziehen. Aber dafür hat Guardians of the Galaxy vor allem eins: Herz.

77

## STAR WARS: JEDI KNIGHT 2

Genre: **Shooter** Entwickler: **Raven Software** Termin: **26.3.2002**

**Sören Diedrich:** Es war einmal vor langer Zeit in einer weit, weit entfernten Galaxis. Der kleine Sören konnte gerade so über den Schreibtisch gucken, da startete er Jedi Knight 2 und hatte mit der Story rund um den Jedi-Ritter Kyle Katarn mehr Spaß als mit »Episode 1«. (Und das will was heißen, denn als Bub habe ich den Streifen geliebt!) Jedi Knight 2 hat eine in meinen Augen hervorragende Wechselwirkung



zwischen Handlung und Leveldesign. Ich will mich an Desann für den vermeintlichen Mord an meiner Partnerin rächen. Ich will wissen, welche Orte ich dafür besuchen muss. Und ich will endlich mit dem Lichtschwert herumschwingen, verdammte Axt! Diese Ausgangslage wird getragen von den wirklich toll (und unlogisch) gebauten Arealen, die ich besuche. Das Finale ist zwar eher mau, aber die Reise dorthin ist dennoch jede Minute wert.

## SOMA

Genre: **Adventure** Entwickler: **Frictional Games** Termin: **22.9.2015**

76

**Peter Bathge:** Normalerweise sollte ich Soma verabscheuen. Denn meine Beziehung zu Horrorspielen ist kompliziert. In Alien: Isolation habe ich mir vor dem Xenomorph selbst tagsüber ins Hemd gemacht, Dead Space konnte ich nur in der Redaktion spielen – alleine zu Hause hätte ich zu viel Angst gehabt. Aber Soma ... bei Soma habe ich die kleinen Schockmomente gern in Kauf genommen. Das zeigt, wie spannend die Geschichte des Adventures ist, wie interessant gestaltet die Meeresbasis, wie faszinierend die Dialoge zwischen Held Simon und Begleiterin Catherine sind. Das



Ende von Soma halte ich gar bis heute für einen der beeindruckendsten und cleversten Schlussakte aller Zeiten.

75

## METRO EXODUS

Genre: **Ego-Shooter** Entwickler: **4A Games** Termin: **15.2.2019**

**Sören Diedrich:** Metro Exodus war ein Novum für die Reihe: Erstmals hat das Spiel die Bücher überholt. Einerseits konnte das Entwicklerteam so seine eigene Vision besser umsetzen. Dadurch hätte es aber auch passieren können, dass sich Exodus im Vergleich seltsam anfühlt. Den Spagat zwischen Freiheit und Glaubwürdigkeit im Serienkosmos hat 4A Games aber astrein hinbekommen. Abgesehen von ein, zwei Ausnahmen hatte ich während meiner Reise stets das Gefühl, die Welt zu Gesicht zu bekommen, die ich mir beim Lesen der Bücher in meinem Kopf vorgestellt hatte. Mein persönliches Story-Highlight hat aber nichts mit Artjom selbst zu tun, sondern mit seiner Mannschaft. Die Figuren, egal ob Anna, Damir, Sam, Duke und wie sie alle heißen, sind mir wirklich ans Herz gewachsen und fühlten sich wie echte Individuen an.



74



## HOTLINE MIAMI

Genre: **Action** Entwickler: **Dennaton Games** Termin: **23.10.2012**

**Dimitry Halley:** Hotline Miami macht es einem leicht, überhaupt nichts von seiner Story mitzubekommen. Schließlich gibt's kaum ein Spiel, das mir motorische Geschicklichkeit in so einem Dauerfeuer abringt. Aber Hotline Miami ist mehr als das. Falls ihr mir nicht glaubt, sucht mal auf YouTube die stundenlangen Analysen der Geschichte. Wie beim Actionfilm »The Raid« baut der zweite Teil die Hintergrundgeschichte drastisch aus, fügt zig neue Figuren und Zeitlinien hinzu. Was am Ende wie ein Mix aus »John Wick« und »Squid Game« wirkt, ist eigentlich eine vielschichtige Verschwörungsgeschichte. Aber auch die Story des ersten Teils bleibt mit ihrer Erzählweise bis heute einzigartig.

73

## UNCHARTED 4

Genre: **Action-Adventure** Entwickler: **Naughty Dog** Termin: **10.5.2016**



**Sören Diedrich:** Das vierte und letzte Abenteuer von Nathan Drake ist eine wilde Achterbahnfahrt. Der sonst so lebensfrohe Schatzsucher ist zu Beginn unzufrieden mit seinem Leben als Normalo und sehnt sich nach einem neuen Abenteuer. Dieser Wunsch geht in Erfüllung, als sein älterer Bruder Sam auf der Türschwelle steht. Was darauf folgt? Schießereien, Verfolgungsjagden, waghalsige Sprünge, exotische Schauplätze und eines der für mich befriedigendsten Enden, das jemals eine Videospieldfigur erhalten hat. Wenn der letzte Schatz gefunden, der finale Schuss abgegeben und das Familienglück wiederhergestellt wurde, macht mich der Abschied von Nathan nicht nur äußerst traurig, sondern auch zugleich glücklich. Uncharted 4 ist das Paradebeispiel dafür, wie man einen liebgewonnenen Charakter gut in den Ruhestand schickt.

72

## DOKI DOKI LITERATURE CLUB!

Genre: **Visual Novel** Entwickler: **Team Salvato Studios** Termin: **22.9.2017**

**Dennis Zirkler:** Bei Doki Doki Literature Club wird man mit einer Warnung begrüßt: Dies sei kein Spiel für Kinder oder Menschen, die leicht zu verstören sind. Ziemlich verwirrend, denn der Spielanfang strotzt nur so vor Anime-Klischees. Ihr schlüpf in der Dating Sim in die Rolle eines Highschool-Nerds, der einfach keine Freundin finden will. Zum Glück wird er von seiner temperamentvollen Jugendfreundin gezwungen, dem Literatureclub beizutreten. Zwar kann er mit Büchern nichts anfangen, aber hier warten gleich vier schnuckelige Anime-Girls. Die ersten Spielstunden bestehen aus seichten Plaudereien über Gedichte und Freunde. Die weitere Entwicklung ist ein schleichender Prozess, der in einem Ende gipfelt, das gleichermaßen erschreckend, emotional ergreifend und zudem ein echter Mindfuck ist.



71



## GTA 4

Genre: **Open-World-Action** Entwickler: **Rockstar Games** Termin: **28.4.2008**

**Dimitry Halley:** Nach dem flippigen Hip-Hop-Chaos eines GTA San Andreas stürze ich in ein graues, abgeranztes Liberty City, in dem niemand irgendein Happy End finden kann. Rockstar schiebt den klassischen Aufsteiger-Gangster-Helden der Marke Tommy Vercetti beiseite, stattdessen ist Hauptfigur Niko Bellic ein verstörter osteuropäischer Kriegsveteran, der den Hass in seinem Herzen nicht los wird. GTA 4 erzählt keine American-Dream-Satire, sondern versteht sich als kaltes Verbrecherdrama. Ende der 2000er befindet sich die Welt zudem im Aufbruch ins digitale Zeitalter und lässt den Optimismus der 80er und 90er hinter sich. Wo GTA 5 die Sprache von Social Media und YouTube-Gurus spricht, bleibt GTA 4 ein kurioses Zwischending, das man auch 2022 noch genießen kann.

## DEAR ESTHER

Genre: **Adventure** Entwickler: **The Chinese Room** Termin: **14.2.2012**

**Natalie Schermann:** Dear Esther ist für mich nicht einfach nur ein weiterer Walking Simulator, es ist ein kleines Kunstwerk über Trauer, Verlust, Schuldgefühle und Erlösung. Der beklemmende Soundtrack geht mir unter die Haut, während ich meine ungewöhnliche Pilgerreise auf einer abgelegenen Insel antrete. Die Strände, Berge, Häuser und Höhlen sind von Symbolik durchtränkt, und meine Magengrube zieht sich zusammen, wenn ich geisterhafte Gestalten um mich herum wahrnehme. Währenddessen erzählen mir die Briefe des Erzählers kryptisch von Esther und ihrer



Geschichte. Dear Esther ist gleichzeitig tragisch und schön, simpel und vielschichtig. Aber das Schöne an Dear Esther ist auch, dass es nicht die eine richtige Interpretation, nicht nur eine Geschichte gibt.

## THE ELDER SCROLLS 5: SKYRIM

69

Genre: **Rollenspiel** Entwickler: **Bethesda** Termin: **11.11.2011**



**Sören Diedrich:** Diesen Platz in unserer Liste der besten Storys hat Skyrim nicht für seine Hauptgeschichte erklimmt. Der eigentliche Star sind serientypisch die Nebenaufträge, die sich überall in der riesigen Spielwelt tummeln. Ganz egal ob Gildenquests, Bürgerkrieg oder die Sorgen und Nöte vom Bauern nebenan, irgendwie können wir uns in Skyrim darauf verlassen, dass selbst die kleinste Randgeschichte etwas Spannendes für uns bereithält. Und dann gibt es natürlich noch die Geschichten in Skyrim, die wir selbst schreiben. Etwa weil wir unbedingt herausfinden wollen, ob unser Pferd einen Sturz vom Berg übersteht. Oder weil wir unbedingt doch noch kurz vor dem eigentlichen Ziel links in die Büsche abbiegen müssen, um uns dutzende Spielstunden später zu fragen, wieso wir die Quest eigentlich nie beendet haben.



## GRIM FANDANGO

Genre: **Adventure** Entwickler: **LucasArts** Termin: **30.10.1998**

68

**Markus Schwerdtel:** Manny Calavera ist ein glückloser Bürohengst, der in der Welt der Toten dafür sorgt, dass gute Seelen schnell zur ewigen Ruhe kommen. Als der zu Lebzeiten grundanständigen Mercedes Colomar nach ihrem Tod der schnelle Weg ins Nirwana verwehrt wird, wittert Manny Misswirtschaft und kommt einer Verschwörung im Totenministerium auf die Spur. Ihr

sollt Grim Fandango ja selber spielen, deshalb gibt's hier keine Spoiler. Aber man darf verraten, dass die sich über mehrere Spieljahre ziehende Geschichte einzigartig ist. Die Story ist mitreißend, zieht einen großen Bogen und entführt uns in eine ganz eigene Welt, eben die mexikanische Welt der Toten. Vor allem Letzteres verleiht der Geschichte eine wunderbar melancholische Note.

## PSYCHONAUTS 2

Genre: **Action-Adventure** Entwickler: **Double Fine Productions** Termin: **25.8.2021**

66

**Peter Bathge:** Psychonauts 2 ist für mich das erste Spiel von Double Fine, das nicht nur verrückte Ideen besitzt, sondern diese auch über die komplette Länge mit spaßigem Gameplay unterfüttert. Psychonauts 2 überrascht von der ersten bis zur letzten Minute, es baut clever auf bekannten Mechaniken auf und wird nicht langweilig. Es ist aber letzten Endes die Story, die mich zum Weiterspielen motiviert. Denn unter den knalligen Farben, der verrückten Levelarchitektur und den cleveren Wortwitzen zeichnen sich düstere Themen ab, die der Geschichte einen erwachsenen Anstrich geben. Es geht um Spielsucht, Alkoholismus, unerfüllte Liebe, ja selbst Mord. All das sorgt dafür, dass ihr Psychonauts 2 meiner Meinung nach unbedingt erlebt haben müsst. Selbst wenn es euch am Ende nicht gefällt.



100  
Beste  
Storys



## TALES FROM THE BORDERLANDS

67

Genre: **Adventure** Entwickler: **Telltale Games** Termin: **25.11.2014**

**Steffi Schlottag:** Ich habe fast alle Telltale-Spiele geliebt, aber der Borderlands-Ableger ist für mich das Meisterstück. Wir beginnen das Spiel, indem wir den Hyperion-Angestellten Rhys zum Gespräch mit dem schleimigen Vorgesetzten Vasquez steuern. Durch eine Reihe von ungünstigen Umständen sieht sich Rhys gezwungen, auf Pandora nach einer Schatzkammer zu suchen, was der Konkurrenz gar nicht in den Kram passt. Begleitet wird er von einer bunten Truppe Verbündeter, die einander meistens nicht über den Weg trauen. Gemeinsam geraten sie in eine lebensgefährliche Lage nach der anderen – und auch Bösewicht Handsome Jack mischt mit. Die fünf Episoden knallen uns den besonderen Borderlands-Humor um die Ohren. Ihr müsst die Vorlage aber nicht kennen, um Spaß zu haben.

# 65 ELDEN RING

Genre: **Rollenspiel** Entwickler: **From Software** Termin: **25.2.2022**

**Mary Marx:** Über die Story von Elden Ring wird viel gestritten, denn auf den ersten Blick wirkt sie fast bis gar nicht existent. Als Befleckter gehen wir los, um Eldenfürst zu werden und die wahnsinnigen Halbgötter aufzuhalten. Dass Elden Ring sich diesen Platz im Mittelfeld unserer Liste aber trotzdem rechtmäßig verdient, liegt an zwei Dingen. Einerseits erzählt Elden Ring Souls-typisch seine Geschichte durch sei-

ne Umgebung, also durch Item-Beschreibungen und kleinere Quest- und Gesprächsfetzen, die wir aufschnappen, andererseits verstecken sich hinter diesen Fetzen wirklich tragische und mitreißende Geschichten. Doch auch andere, auf den ersten Blick unscheinbare NPCs wie der Dung Eater oder Bruder Corhyn haben besondere Geschichten zu erzählen, die sich sogar auf das Ende auswirken können.



64



## CRUSADER KINGS 3

Genre: **Strategie** Entwickler: **Paradox Development Studio** Termin: **1.9.2020**

**Gloria H. Manderfeld:** Natürlich könntet ihr in Crusader Kings 3 strikt historisch spielen und bekannte Herrscher zum Erfolg führen, beispielsweise als byzantinischer Kaiser, Wikinger-Anführer oder Sultan. Aber viel mehr Spaß macht es, wenn ihr von der Historie abweicht, eigene Herrscher bastelt und vorhandene Religionen und Kulturen an euren Geschmack anpasst. Ein reformiertes Christentum mit ein klein wenig Kannibalismus kann doch nicht schaden, oder? Dank Herrscherbaukasten stellt ihr schon zu Spielstart die Weichen: Wenn's kein hocheffizienter König werden soll, lohnt sich ein Griff in die Skurrile-Eigenschaften-Kiste. Dadurch entstehen abwechslungsreiche Geschichten, die nicht mehr viel mit dem geschichtlichen Geschehen zu tun haben, aber umso mehr im Gedächtnis bleiben.

## THE WOLF AMONG US

Genre: **Adventure** Entwickler: **Telltale** Termin: **11.10.2013**

**Fabiano Uslenghi:** Von The Wolf Among Us hatte ich vor dem Telltale-Adventure absolut gar keine Ahnung. Und inzwischen liebe ich die auf einer Graphic Novel basierende Welt. Ich habe einen seltsamen Faible für düstere Interpretationen klassischer Märchen, und The Wolf Among Us treibt das auf die Spitze. Hier ist kein Platz für Heldenfiguren. Das zeigt sich schon allein daran, dass ausgerechnet der böse Wolf als Noir-Detektiv für Ordnung sorgen muss. Trotz seiner märchenhaften Grundlage ist es ein Spiel mit einer düsteren Geschichte. Da-



bei ist es gar nicht so sehr der Kriminalfall, der zum Weiterspielen motiviert. Es sind die Charaktere, die versuchen müssen, sich in einer fremden Welt zurechtzufinden und dabei an der Realität nach und nach verzweifeln.

62

## CALL OF JUAREZ: GUNSLINGER

Genre: **Ego-Shooter** Entwickler: **Techland** Termin: **22.5.2013**

**Steffi Schlottag:** Call of Juarez: Gunslinger hat eine glasklare Vision, was es sein möchte, und setzt diese absolut meisterhaft um. Kopfgeldjäger Silas Greaves stapft eines Tages in einen Saloon und erzählt seine wilde Lebensgeschichte. Wir spielen die Episoden nach, während Silas das Geschehen farbenfroh kommentiert und sein Publikum skeptische Fragen stellt. Und weil der Revolverheld es mit der Wahrheit nicht so genau nimmt, werden wir mit halsbrecherischen Wendungen überrascht. Zum Beispiel wenn wir uns ein Gefecht mit Apachen-Kriegern liefern, unserem Helden aber einfällt, dass es ja eigentlich Cowboys waren. Die Szene spult zurück, und wir schießen jetzt auf Hutträger. Jede Anekdote, die Silas erzählt, hat aber eine tiefere Bedeutung, die erst zum Finale hin klar wird.



61

## MASS EFFECT 3

Genre: **Rollenspiel** Entwickler: **Bioware** Termin: **6.3.2012**

**Mary Marx:** Ich weiß, ihr und der Großteil meiner Kollegen stimmt mir nicht zu, aber für mich ist Mass Effect 3 der beste Teil der Reihe. Selten hat sich der Abschluss einer Geschichte so gewichtig und so endgültig angefühlt. Denn es wird nicht nur das Problem der Reaper-Invasion gelöst. Auch viele andere

Geschichten der Trilogie finden ihr Ende. Und das auf so wundervolle, tränenreiche oder sogar regelrecht niederschmetternde Weise, dass wir irgendwann gar nicht mehr wissen, wohin mit diesem Emotions-Cocktail. Wir nehmen Abschied von unserer Crew, lernen die Konsequenzen unserer Taten ken-

nen und fragen uns, was passiert wäre, wenn wir andere Entscheidungen getroffen hätten. Das ganze Spiel ist eine Art Ende. Mass Effect 3 schafft es bis heute, mich immer wieder zu Tränen zu rühren oder mir ein freudiges Lächeln auf die Lippen zu zaubern. Das schaffen nicht viele Geschichten.

# DER PERFEKTE DURSTLÖSCHER

**NEU**

JETZT GÖNNEN!



**JETZT AUCH  
IM HANDEL!**

**LEVLUP.DE**

## THE WITCHER 2: ASSASSINS OF KINGS

Genre: **Rollenspiel** Entwickler: **CD Projekt Red** Termin: **17.5.2011**

60

**Valentin Aschenbrenner:** Man kann guten Gewissens behaupten, dass die Story von dem Verzicht auf eine Open World profitiert. In Spielen mit offenen Welten tendiert man verdammt leicht dazu, sein Ziel aus den Augen zu verlieren. Auch Assassins of Kings erzählt teilweise seine besten Geschichten in Nebenmissionen. Mit dem Verzicht auf eine Open World geht man aber möglicherweise etwas fokussierter vor. Wir heften uns an die Fersen eines Königsmörders und werden dabei in den Konflikt zwischen Menschen und Anderlingen hineingezogen. Wie üblich können wir den



Verlauf durch unsere Handlungen beeinflussen. The Witcher 2 liefert hier sogar einen besonders spannenden Kniff: Je nachdem wie wir uns im ersten Akt entscheiden, bekommen wir komplett andere Schauplätze zu Gesicht.



59

## A WAY OUT

Genre: **Adventure** Entwickler: **Hazelight Studios** Termin: **23.3.2018**

**Sören Diedrich:** Ich weiß noch, was mir durch den Kopf ging, als ich 2017 den ersten Trailer zu A Way Out gesehen hatte: »Nett.« Dieser Eindruck sollte sich bis zum Release auch nicht ändern. Erst 2019 ergab sich eine prima Gelegenheit, mit dem Titel endlich mal anzufangen. Damals übernachtete ein Freund bei mir, und wir schlossen kurzerhand einen zweiten Controller an. A Way Out beschreitet völlig neue Pfade des Storytellings. Das betrifft nicht nur die gelungenen Koop-Mechaniken, sondern auch die Handlung. Die Protagonisten sind auf ihre Weise sympathisch, glaubwürdig, und wir fühlen mit ihnen. Das Ende trifft einen dann umso mehr und stellt so manche Freundschaft vor eine harte Prüfung.

57

## ENDERAL: FORGOTTEN STORIES

Genre: **Rollenspiel** Entwickler: **SureAI** Termin: **14.2.2019**



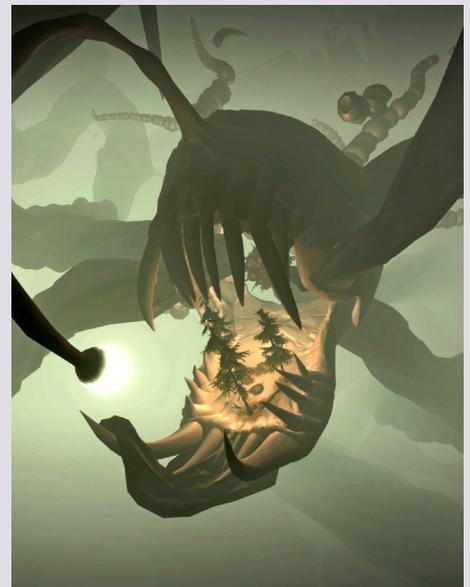
**Gloria H. Manderfeld:** Die Total Conversion Enderal: Forgotten Stories stellt alles, was ihr bislang von The Elder Scrolls: Skyrim kennt, auf den Kopf. Die Hauptstory führt euch in ein alptraubeladenes Geschehen, in dem ihr die Geschichte der Insel erkundet. Reichlich Nebenquests, die von witzig bis gruselig die ganze Palette bieten, runden das Rollenspielerlebnis ab. In Enderal ist bis auf die Grafik fast alles neu: Hintergrundwelt, Grundkonflikt, Göttersystem. Abseits der Nebenquests und der Hauptgeschichte tretet ihr zwei Fraktionen bei und verfolgt deren Auftragsketten oder erfreut euch einfach an der detailliert gestalteten Landschaft, den realistisch simulierten Tagesabläufen der Bewohner oder lest euch durch unzählige Bücher. Das Ganze ist vollvertont, über 80 verschiedene Sprecher und Sprecherinnen verleihen den NPCs ein ganz eigenes Flair.

58

## OUTER WILDS

Genre: **Action-Adventure** Entwickler: **Mobius Digital** Termin: **30.5.2019**

**Petra Schmitz:** Ein bisschen über 20 Minuten. Genau gesagt sind es nur lächerliche 22 Minuten, die ich in Outer Wilds habe, um hinter das Geheimnis dieses kleinen großen Sonnensystems zu kommen. Denn dann explodiert der Lichtspender – und alles beginnt wieder von vorne. So oft ich will. Die Nomai sind offenbar dafür verantwortlich, dass ich in dieser vermaledeiten Zeitschleife festhänge. Nun geht es auf Spurensuche. In diesem kleinen Sonnensystem, das aber vollgepackt mit coolen Ideen ist. Etwa die ... ich nenne sie mal Sanduhrenplaneten. Und so entspannt sich langsam vor mir eine Geschichte um Größenwahn und eine große Tat am Ende. Die Geschichte muss man sich erarbeiten, aber weil die Planeten und ihre Bewohner und die Ideen so gelungen sind und die Story toll unterfüttern, fühlt es sich nicht wie Arbeit an.



# 56 SYSTEM SHOCK 2

Genre: **Rollenspiel** Entwickler: **Irrational Games** Termin: **11.8.1999**

**Michael Graf:** Außer für ein paar alte Säcke wie mich hat System Shock 2 keine Strahlkraft. Und das ist schade, denn es setzte seinerzeit atmosphärische Maßstäbe. Die klaustrophobisch engen Gänge des havarierten Raumschiffs Von Braun, dessen Crew zum Mutantenkollektiv verschmolzen ist. Die Schreie der Psi-Affen in den blutverschmierten Fluren. Das Wehklagen der Cyborg-Kran-

kenschwestern, das Tapsen der Assassinen. Und dann ist da noch Shodan, diese kalte künstliche Intelligenz mit Gottkomplex, die mich als »Insekt« verhöhnt und durch die Weltraumhöhle treibt. Dann noch der famose

Erzählstil über die zunehmend verzweifelten Audiotagebücher der Crew, aus denen ich mir zusammenreime, was vor meinem Erwachen an Bord passiert ist. System Shock 2 ist ein Meisterwerk, das man kennen sollte.



## 55



## RIMWORLD

Genre: **Aufbaustrategie** Entwickler: **Ludeon Stories**  
Termin: **17.10.2018**

**Gloria H. Manderfeld:** Glücklose Kolonisten stürzen mit einem Raumschiff irgendwo am Arsch der Galaxis ab. Dort bauen sie sich ein Zuhause und forschen so lange, bis sie sich selbst ein Raumschiff basteln können, um den Planeten zu verlassen. So weit, so unspektakulär – dennoch hat Rimworld seinen Platz unter den besten Storyspielen absolut verdient. Denn zufällige Events wie ein Überfall menschenfressender Eichhörnchen, durchdrehende Kolonisten, reichlich Stress durch benachbarte Planetenbewohner und mal eine Aurora am Himmel, mal frischer Giftregen bringen reichlich Abwechslung in den Koloniealltag. Diese Zufälle werden von einer Erzähler-KI nach gewähltem Schwierigkeitsgrad und KI-Ausrichtung ausgespielt und durch die Eigenschaften eurer Kolonisten sowie euren Erfolg bestimmt.

## THE BANNER SAGA

Genre: **Rudentaktik/Rollenspiel** Entwickler: **Stoic Studios** Termin: **14.1.2014**

**Peter Bathge:** Ich kann leider nicht behaupten, dass The Banner Saga einzigartig sei. Denn es gibt eine andere Spielserie, die genauso ist: Mass Effect. Drei Spiele mit einer zusammenhängenden Geschichte, bei denen ich meinen Spielstand importieren darf, Entscheidungen, gestorbene Gefährten und Ausrüstung inklusive. Da überrascht es nicht, dass Entwickler Stoic von ehemaligen Bioware-Mitarbeitern gegründet wurde. Das Ergebnis ist ein Fantasy-Roman zum Mitspielen. Dass die grandio-



se Story fast nur über Texte transportiert wird, dürfte nicht jedem gefallen. Aber wenn ihr das akzeptiert, wird euch der Plot von einem dramatischen Höhepunkt zum nächsten treiben.

## 54

## 53 INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS

Genre: **Point&Click-Adventure** Entwickler: **Lucasfilm Games** Termin: **Juni 1992**

**Petra Schmitz:** Indiana Jones and the Fate of Atlantis lebt von diesem ganz besonderen Indy-Vibe (ein bisschen Ernst, sehr viel Humor, Peitschenblödsinn), den Lucasfilm Games damals ziemlich toll eingefangen haben: Tempel, Ausgrabungsstätten, Heißluftballons! Ich will gar nicht im Detail auf die Handlung eingehen, aber sie transportiert super all das, was wir an den Filmen mögen. In dem, was man damals Zwischensequenzen nannte, aber auch in heute noch fantastischen Scum-Rätseln.



Natürlich geht es um eine mythische Supermacht und darum, sie vor den Nazis zu bewahren. Kollege Michael Obermeier hat sich vor etlichen Jahren mal eine Orichalcum-Nur-Ab-Sal-Halskette bestellt – und mir eine mit. Die ist in irgendeiner Kiste verstaut. Ich sollte sie mal suchen, entstauben und dekorativ irgendwohin dekorieren.

## MAX PAYNE 2

Genre: **Action** Entwickler: **Remedy** Termin: **14.10.2003**

52

**Dimitry Halley:** Würde ich ein Ranking aller Spiele machen, die mich maßgeblich geprägt haben, dann stünde Max Payne 2 mühelos in den Top 10. Als Teenie steckte ich in einer sehr langen Gangster-Noir-Matrix-Hong-Kong-Genrefilm-Phase, und Max Payne 2 brachte wirklich all das zusammen. Es hat alles: Drama, Romantik, Verrat, Hingabe, Verschwörungen, Liebe, Rache. Es trifft mühelos alle Töne der Noir- und Gangster-Klaviatur. Max und Mona, der gebeutelte Cop und die knallharte Killerin, haben mich mitgerissen wie kaum ein anderes Heldenduo. Max Payne 2 erreicht



zwar nicht ganz die emotionale Tiefe des Vorgängers, aber es ist eine grandiose Fortsetzung. Es nimmt lose Fäden, Charaktere, offene Fragen und webt daraus eine komplett neue Geschichte, die sich wirklich anders anfühlt als der erste Teil.



## UNDERTALE

Genre: **Rollenspiel** Entwickler: **Toby Fox** Termin: **15.9.2015**

**Dennis Zirkler:** Undertale erzählt eigentlich ein ziemlich durchschnittliches Geschichtchen: Nachdem die Monster einen Krieg gegen die Menschen verloren haben, werden sie in der Unterwelt eingesperrt. Der einzige Zugang liegt auf einem Berg, in den euer Spielcharakter – ein kleines Menschenkind – direkt zu Beginn hinein fällt. Ziel ist es, lebendig wieder rauszukommen. Die dünne Handlung wird durch das großartige Worldbuilding aber wettgemacht. Dazu kommen die abwechslungsreichen und unvergesslichen Charaktere, die für so ein kurzes Spiel gut ausgearbeitet wurden. Nach Undertale veröffentlichte Toby Fox 2018 das erste Kapitel von Deltarune, 2021 folgte dann das zweite von sieben geplanten Kapiteln. Obwohl sich beide Spiele viele Charaktere teilen, ist noch nicht klar, wie sie verbunden sind. Viele gehen davon aus, dass Deltarune ein Prequel zu Undertale sein könnte.

51



## HALF-LIFE 2

Genre: **Ego-Shooter** Entwickler: **Valve** Termin: **16.11.2004**

**Sören Diedrich:** Die eigentliche Handlung von Half-Life 2 ist spannend, aber gar nicht mal so besonders. Nach den Geschehnissen im ersten Teil haben die außerirdischen Combine die Erde in einem Blitzkrieg erobert und pferchen die Menschheit in riesigen Städten zusammen. Eine davon ist der Schauplatz für Gordon Freemans zweiten Auftritt. Das Besondere an Half-Life 2 ist die Tatsache, dass ich von Anfang bis Ende das Gefühl habe, ein ununterbrochenes Abenteuer zu erleben. Dafür sorgt eine ausgeklügelte Ladetechnik der damals brandneuen Source Engine. Auch die Figuren, denen ich begegne, gehören für mich zur oberen Liga im Shooter-Genre. Alyx ist mittlerweile Kult, aber auch mein Kumpan Barney oder der mechanische Dog sind unvergesslich. Gepaart mit dem genialen Leveldesign entsteht ein fesselndes Erlebnis, das ein Höhepunkt meiner Zockerjugend war.



49

## PERSONA 5

Genre: **Rollenspiel** Entwickler: **Atlus P Studio** Termin: **15.9.2016**



**Heiko Klinge:** Es gibt wohl kaum ein Storyspiel mit krasserem erzählerischen Gegensätzen als das JRPG Persona 5. Einerseits verwandelt sich meine Katze in einen Bus, mit dem ich eine verzerrte Version der U-Bahnschächte Tokios erkunde, andererseits überführe ich einen perversen Sportlehrer, der seinen Schülerinnen nachstellt. Einerseits durchlebe ich tagsüber den Alltag eines Schülers – samt Hausaufgaben, Prüfungen, Nebenjobs und der ein oder anderen Flirterei –, andererseits stürze ich mich nachts als Phantomdieb in die Gedankenpaläste meiner Widersacher und tauche in ihre menschlichen Abgründe ab – egal ob Sadismus, Spielsucht oder Eitelkeit. Ja, das gab es so ähnlich auch schon in den Vorgängern, aber nie griffen diese Elemente so logisch, motivierend und virtuos ineinander wie im fünften Teil.

48

## THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION

Genre: **Rollenspiel** Entwickler: **Bethesda Game Studios** Termin: **24.3.2006**

**Géraldine Hohmann:** Die Hauptstorys der Elder-Scrolls-Reihe sind oft eher für Mittelmäßigkeit bekannt. Aber die Geschichte um den verlorenen Kaisererben, die Höllendimension Oblivion und die erlöschende Drachenflamme hat mich damals einfach gepackt. Und für wen das nichts ist, der kann sich ja immer noch im Schlaf von Piraten entführen lassen, in ein Gemälde eintauchen oder aus dem Albtraum eines Fremden ausbrechen. Oblivion erzählt in seinen Nebenquests einige der beeindruckendsten Geschichten, die ich je in Spielen erleben durfte. Kein Wunder also, dass ich heute noch laut das Intro mitspreche, wenn ich mal wieder nach Tamriel aufbreche: »Dies sind die letzten Tage des dritten Zeitalters. Und die letzten Stunden ... meines Lebens!«



## PORTAL

Genre: **Action** Entwickler: **Valve** Termin: **10.10.2007**



47



## BROTHERS: A TALE OF TWO SONS

Genre: **Adventure** Entwickler: **Starbreeze Studios** Termin: **28.8.2013**

**Natalie Schermann:** Die Indie-Perle erzählt von Bruderliebe, Verlust und Ängsten. Doch noch mehr als die berührende Story haut mich ein anderes Element vollkommen aus den Socken. Brothers: A Tale of Two Sons schafft es auf einzigartige Art und Weise, die Story und das Gameplay zu verbinden. Als Spieler steuert man beide Brüder gleichzeitig mit jeweils eigenen Tasten. Das unterstreicht den familiären Zusammenhalt und zeigt, dass ich beide Brüder gleichermaßen brauche, um voranzukommen. Gleichzeitig lerne ich die größte Angst des kleinen Bruders kennen – er kann nicht schwimmen. Wie komme ich jetzt auf die andere Seite, wenn mein Charakter doch Angst davor hat, ins Wasser zu gehen? Indem ich den Knopf des älteren Bruders drücke, der dem Kleinen den nötigen Mut schenkt. Nie hat sich ein Knopfdruck so emotional und tiefgründig angefühlt.

## HALF-LIFE

Genre: **Ego-Shooter** Entwickler: **Valve** Termin: **19.11.1998**

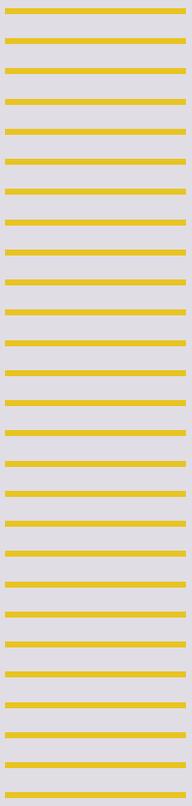
**Petra Schmitz:** 1998 hat Half-Life die Shooter revolutioniert. Den Begriff »environmental storytelling« gab es noch nicht, aber die Reviews waren voll von Umschreibungen dafür. Während andere Spiele auf Zwischensequenzen setzten, ging Valve einen anderen Weg. Man erzählte die Story um Gordon, das Experiment und die Aliens in den Levels. Wir fuhren mit der Bahn in die Black-Mesa-Forschungsstation, sahen dabei schon Abschnitte, die wir später durchqueren sollten. Wir erlebten, wie Aliens vor unseren Augen Wissenschaftler verspeisten. Wir interagierten mit Schaltern, Roh-



ren, Forschern. Wir erzählten nicht unsere eigene Geschichte, aber wir fühlten uns in unserer, weil die Umgebung auch dann auf uns reagierte, wenn wir nicht gerade Kugeln in irgendwelche Gegner pumpten.

# 100

Beste Storys



45

**Markus Schwerdtel:** Das Konzept des »environmental storytelling« gab es schon vor dem Portal-Release 2007 (siehe Platz 46), doch Valves Action-Knobelei nutzte das Werkzeug, um in der sauberen Welt der Aperture Laboratories Abgründe aufzureißen. Denn während sich die Heldin Chell mit ihrer Portalkanone durch die Testkammern rätselt, stößt sie immer wieder auf die Hinterlassenschaften anderer Testsubjekte. Mal sind das warnende Kritzeleien an der Wand, mal Nahrungsvorräte und manchmal einfach Pfeile, die den Weg zum Ausgang weisen. Schnell lernen wir: Das hier ist kein normales Labor, hier kämpften Menschen um ihr Leben. Endgültig klar wird das durch die Sprüche der KI GLaDOS, die mal emotionslos, mal hämisch, mal hinterfotzig und auch mal offen feindselig unseren Ausbruchversuch kommentiert.

## FINAL FANTASY 7

Genre: JRPG Entwickler: Square Termin: 31.1.1997



**Heiko Klinge:** Final Fantasy 7 und meine Wenigkeit pflegen eine sehr intensive Hassliebe, die nun schon seit 25 Jahren anhält. Es begann in meiner Grundwehrdienstzeit, als Kameraden in der Nachbarstube jeden Feierabend dieses Spiel in ihre PlayStation warfen. Final Fantasy 7 sah mit seiner Render-Grafik einfach umwerfend aus. Im Juni 1998 erschien es endlich auch für den PC. Voller Eu-

phorie stürzte ich mich ins Abenteuer, bis ich nach rund 30 Stunden auf einen Bug stieß. Seitdem versuche ich, diesen Meilenstein endlich zu beenden. Auf iPad, Xbox, zuletzt auf der Switch. Aber es ist nicht gut gealtert, weshalb ich jedes Mal abbrach. So ist Final Fantasy 7 das Spiel, das ich am häufigsten begonnen und am längsten gespielt habe, ohne je die Endsequenz zu sehen.

# 43



## TO THE MOON

Genre: Adventure Entwickler: Freebird Games  
Termin: 1.11.2011

**Steffi Schlottag:** Das kleine Adventure stammt aus der kreativen Feder von Entwickler Kan Gao und besteht eigentlich nur aus pixeligen Szenen, simplen Rätseln und Dialogen in Textform. Und trotzdem erzeugt die Story einen gewaltigen Sog. Es geht um

zwei Wissenschaftler, die einen ganz besonderen Service anbieten: Sie verändern die Erinnerungen von Sterbenden, damit sie glauben, ihre größte Hoffnung wäre in Erfüllung gegangen. Ihr Einsatz führt sie zu Johnny, der zum Mond fliegen will, aber selbst nicht mehr weiß, warum. Um das herauszufinden und ihm seinen letzten Wunsch zu erfüllen, reisen wir durch seine Erinnerungen bis in seine Kindheit. To the Moon stellt uns vor schwierige Fragen: Wo genau liegt die Grenze zwischen Realität und unseren Gedanken – und ist das wirklich wichtig? Muss die wahre Liebe perfekt sein? Was macht ein glückliches Leben aus?



## A PLAGUE TALE: INNOCENCE

# 42

Genre: Action-Adventure Entwickler: Asobo Studio  
Termin: 14.5.2019

**Natalie Schermann:** Inmitten einer atmosphärischen Inszenierung des Frankreichs des 14. Jahrhunderts lernte ich das Highlight des Stealth-Spiels kennen: das Geschwisterpaar. Was zunächst wie eine überzogene Eskortmission wirkte, entpuppte sich bald als eine emotionale Reise. Ich schlüpfte in die Rolle der 14-jährigen Amicia, die nach einem Besuch der Inquisition auf sich allein gestellt ist und sich um ihren kranken Bruder Hugo kümmern muss. Zu Beginn des Spiels hat Amicia allerdings kaum Bezug zu Hugo. Diese Beziehung bauen wir gemeinsam auf, während wir nach einem Heilmittel suchen und den Jungen vor der Inquisition verteidigen. Die Story von A Plague Tale: Innocence wird von den tollen Charakteren und eben dieser entstehenden Beziehung getragen.

# 41

## DIVINITY: ORIGINAL SIN 2

Genre: Rollenspiel Entwickler: Larian Termin: 14.9.2017

**Petra Schmitz:** Ich weiß gar nicht, wie oft ich bei Original Sin 2 laut aufgelacht habe. Klassische Rollenspiele, die tief auf der spielerischen Ebene sind, eine nette Geschichte erzählen, aber auch viel Humor beweisen, sind selten. Meine Liebesszene ist nach wie vor die mit dem Echsenprinzen und dem Skelett, die sich mal schnell hinter einen Paravent zurückziehen, um dort miteinander Dinge zu tun. Ich

spielte den Prinzen, und es war sowohl für ihn als auch für mich vor dem Monitor sehr intensiv, während Fane (das Skelett) die ganze Sache ziemlich analytisch und uneindrückt abhandelte. Ich lachte Tränen. Divinity 2 steckt so voll mit irren Situationen, dass man bei Schwärmereien darüber fast vergessen kann, wie gut es sich spielt und welche Fülle an Möglichkeiten man hat, Kämpfe für sich zu entscheiden.



## 39

### ASSASSIN'S CREED 2

Genre: Action-Adventure Entwickler: Ubisoft Termin: 17.11.2009



## 40

### BIOSHOCK INFINITE

Genre: Ego-Shooter Entwickler: Irrational Games Termin: 25.3.2013

**Dennis Zirkler:** In Bioshock Infinite spielen wir Booker DeWitt, einen New Yorker Privatdetektiv, der bei den falschen Leuten tief in den Schulden steckt. Also schickt man uns in den fliegenden Stadtstaat Columbia mit folgendem Auftrag: »Bringen Sie uns die Kleine und tilgen Sie Ihre Schuld.« Infinite beginnt genau wie die übrigen Teile ziemlich kryptisch. Und auch wenn vieles zu Spielbeginn noch keinen Sinn ergibt, hat mich das Spiel damals an den PC gefesselt. Genau wie Rapture aus den Vorgängern besitzt Columbia dank seines wunderschönen Designs und der vielen akribisch gestalteten Details eine faszinierende Atmosphäre. Aber der Ort und seine Geschichte werfen auch viele Fragen auf, die in einem brillanten Ende aufgeklärt werden. Auch wenn ich damals vielleicht nur die Hälfte auf Anhieb richtig verstanden habe, hat mich dieses Finale tagelang fertiggemacht.

## 38

### GHOST OF TSUSHIMA

Genre: Action-Adventure Entwickler: Sucker Punch Termin: 17.6.2020

**Dimitry Halley:** Ghost of Tsushima bekommt für seine Story weniger Liebe, als es verdient. Und das nicht mal wegen der fantastischen Samurai-Stimmung, den unvergesslichen Landschaften, der dichten Atmosphäre – klar, all das macht Ghost of Tsushima super, keine Frage, aber der wahre Geniestreich ist das Zusammenspiel aus Open World und Story. Jin Sakais drastischer Fall vom ehrenvollen Samurai



zum berüchtigten Geist von Tsushima ist das Herzstück von Ghost of Tsushima. Wenn ich das letzte Gebiet erreiche, hat sich das Open-World-Gefühl von Tsushima spürbar verändert: Jin ist nicht mehr der Gejagte, sondern der Jäger. Auch die Nebenquests trumpfen mit Klasse statt Masse. Ich rette nicht hinter jeder Ecke irgendeinen am Fuß verletzten Einwohner aus feindlichen Festungen, sondern bestimme die Schicksale einiger weniger Begleiter über das ganze Spiel hinweg.

## 37

### DAY OF THE TENTACLE

Genre: Point&Click-Adventure Entwickler: LucasArts Termin: 25.6.1993

**Gloria H. Manderfeld:** Wenn ein lila Tentakel giftigen Schleim aus einem Fluss neben einem verdächtigen Labor schlürft, kann das nicht gut ausgehen: In Day of the Tentacle führt es dazu, dass das lila Tentakel die Welt-herrschaft an sich reißt. Da es in der Gegenwart nicht klappt das Tentakel zu entmach-

ten, reisen Bernard, Laverne und Hoagie unterstützt vom friedfertigen grünen Tentakel in die Vergangenheit, um die Ereignisse zu verhindern. Natürlich hat die Zeitmaschine eine Fehlfunktion, und die drei landen an unterschiedlichen Zeitpunkten der Historie. Ihr trefft auf irre NPCs, teils sehr knackige

Rätsel und reichlich Gelegenheit zum Lachen. Als eines meiner ersten Adventures nimmt Day of the Tentacle einen besonderen Platz in meiner Erinnerung ein: Gerade die Begegnung mit den skurril aufgeblasenen Gründungsvätern der USA und das Rätselde-sign sind mir im Gedächtnis geblieben.

## HADES

Genre: Action-Rollenspiel Entwickler: Supergiant Games Termin: 6.12.2018

**Géraldine Hohmann:** Wie erzählt man eine Geschichte, die schon tausendfach erzählt wurde? Wie wird aus einer altbekannten Mythologie eine der spannendsten Action-Rollenspielstorys, die ich je erleben durfte? Die Antwort darauf: Hades! Die Geschichte um die Unterwelt, Hades und seinen Sohn Zagreus, der mit den Göttern im Olymp leben will, wird durch die Rogue-lite-Struktur außergewöhnlich erzählt. Mit jedem neuen Durchgang entfaltet sich Schritt für Schritt eine Story um Lügen, Verrat und überraschende Wendungen. In der Unterwelt hat jeder ein Geheimnis – sogar ich selbst. Ha-



des packt wunderbar frische, humorvolle und eigene Ideen in den altbekannten griechischen Götterkosmos und erzählt seine ganz eigene Version der Geschichte. Die erlebe ich ganz organisch durch meine Erfolge und mein Scheitern in den Kämpfen.

35



## TELLTALE'S THE WALKING DEAD

Genre: Adventure Entwickler: Telltale Games Termin: 10.5.2013

**Valentin Aschenbrenner:** Selten habe ich auf den nächsten Teil eines Spiels so sehr gefiebert wie bei The Walking Dead. Ähnlich zur Struktur einer TV-Serie wurde das Adventure häppchenweise veröffentlicht. Das angespannte Warten darauf, wie die Geschichte um Lee und Clementine weitergeht, bereitete mir mehr schlaflose Nächte als es die TV-Version je konnten. Ihr merkt schon, ich eiere relativ erfolgreich darum herum, um was genau es in Season 1 von The Walking Dead überhaupt geht. Und das aus gutem Grund. Denn je weniger ihr über die Odyssee von Lee und Clem durch die Zombie-Apokalypse wisst, desto besser. So viel sei jedoch verraten: Stellt euch darauf ein, eine überraschend enge Bindung zu gar nicht mal so ansehnlichen Spielfiguren im Cel-Shading-Look einzugehen, herzzerreißende Entscheidungen zu treffen und beim Abspann erbärmlich zu heulen.

33

## FIREWATCH

Genre: Adventure Entwickler: Campo Santo Termin: 9.2.2016

**Géraldine Hohmann:** 1988, Yellowstone-Nationalpark, Wyoming. Mehrere Monate wüteten hier Brände, die von tausenden Feuerwehrleuten bekämpft werden mussten. Nun werden zahlreiche neue Kräfte zur Brandwache gesucht – und unser Held ist einer von ihnen. Warum er diesen Job annehmen wollte und woher er kommt, finden wir in den folgenden Stunden heraus – und formen eine Beziehung mit ihm und dem Park. Währenddessen formt sich auch eine Beziehung zwischen unserem Helden und seiner vorgesetzten Feuerwächterin, deren Gesicht wir nie zu sehen bekommen. Denn sie ist am anderen Ende des Parks stationiert, wir kommunizieren nur über Funk – und manchmal über Dinge, die wir irgendwo zurückgelassen haben. Was als meditatives Adventure beginnt, in dem wir banale Aufgaben erfüllen, formt sich nach und nach zu etwas Größerem. Die wunderschöne Mischung aus intimer Zwischenmenschlichkeit und einer großen Geschichte machen Firewatch zu einem unvergesslichen Erlebnis.



34

## ALAN WAKE

Genre: Action-Adventure Entwickler: Remedy Entertainment Termin: 14.5.2010



**Natalie Schermann:** Alan Wake gehört zu den erinnerungswürdigsten Horrorabenteuern, die ich je erlebt habe. Als sich der von einer Schreibblockade geplagte Schriftsteller für eine Weile nach Bright Falls zurückziehen möchte, ahnt er nicht, dass er in seinen ganz persönlichen Albtraum stolpern wird. Die Geschichte wird in sechs Episoden erzählt und ist aufgeteilt wie eine Fernsehserie – die sofort zum Bing-Watching einlädt! Das Gruselabenteuer vereint die atmosphärische Mystik von David Lynchs »Twin Peaks« mit einer Stephen-King-esken Erzählung und einem fantastischen Soundtrack. Die lyrische Inszenierung, das Spiel mit Licht und Dunkel, die fantastischen Dialoge und Vertonung bilden die perfekte Ergänzung zur großartigen Handlung. Ich könnte einfach ewig über Alan Wake schwärmen. Schade ist nur, dass es bis jetzt keine gelungene Fortsetzung gab.

# IT TAKES TWO

Genre: **Action-Adventure** Entwickler: **Hazelight Studios** Termin: **26.3.2021**

**Sören Diedrich:** Auf dem Papier klingt die Handlung gar nicht mal so spannend: May und Cody gehören zu den Ehepaaren, die sich nichts mehr zu sagen haben. Jeder lebt sein eigenes Leben, und das Einzige, was die beiden augenscheinlich noch verbindet, ist ihre kleine Tochter Rose. Es ist nur noch eine Frage der Zeit, bis die Trennung erfolgt. Das will die kleine Rose verhindern und schafft es durch etwas Hokuspokus, dass ihre Eltern plötzlich in den Körpern zweier kleiner Figuren gefangen sind. Das Gegenmittel kennt nur der sehr geschwätziige Dr. Hakim – ein Buch über Beziehungstherapie. Es geht heiß



her, wenn zwei Hitzköpfe gemeinsam an einem Strang ziehen müssen – innerhalb wie außerhalb des Spiels. It Takes Two nimmt die Koop-Spieler und wirft sie pausenlos in neue Situationen mit frischen Gameplay-Ideen.

Das hat auch Auswirkungen auf die Handlung. Denn nicht nur May und Cody wachsen wieder zusammen und lernen, miteinander statt gegeneinander zu arbeiten, sondern auch die Menschen vor dem Bildschirm.

100  
Beste  
Storys

32

31



## THE LAST OF US PART 2

Genre: **Action-Adventure** Entwickler: **Naughty Dog**  
Termin: **19.6.2020**

**Fabiano Uslenghi:** Dass sich Part 2 nicht davor scheut, eine klare Aussage zu fällen, rechne ich diesem Spiel extrem hoch an, ich halte die Kritik an diesem Titel für falsch. Insbesondere beim großen Aufregerthema, nämlich dem frühzeitigen Ableben einer bestimmten Figur. Ich bleibe hier bewusst vage, aber muss darüber einfach ein bisschen sprechen. Denn für mich war diese Entscheidung an Brillanz kaum zu übertreffen. Dass dieses Ereignis in so vielen Fans so große Wut ausgelöst hat, zeigt, wie mächtig dieser Kniff war. Denn darum geht es ja in diesem Spiel. Um Verluste, die wir nicht verkraften können. Um Rache, die alles nur schlimmer macht. Diese Geschichte wird ganz sicher nicht jedem gefallen, aber so ist das einfach, wenn eine Story mehr sein soll als seichte Unterhaltung.

## GTA 5

Genre: **Action** Entwickler: **Rockstar** Termin: **17.9.2013**

**Dimitry Halley:** Grand Theft Auto 5 ist in meinen Augen eines der größten Storymeisterwerke aller Zeiten. Aus der Community gab's damals wie heute Kritik, dass sich GTA 5 mit seinen drei Hauptfiguren zu sehr verfare, ein klarer Storystrang fehle, zu viel Action-Komödie, zu wenig hartes Gangsterdrama, zu wenig Aufstieg zum Gangsterboss. Aber das ist ja genau der Punkt: GTA 5 will all das gerade nicht sein, weil es sich als riesige Abrechnung mit ... na ja ... allem versteht. GTA 5 dreht die große Runde.



GTA 5 ist durch und durch postmodern. Es erschafft keine echte Alternative zu all den Dingen, die es auseinandernimmt – aber wer weiß ... vielleicht macht das ja recht bald GTA 6.

30

## 29 MAX PAYNE

Genre: **Shooter** Entwickler: **Remedy** Termin: **25.6.2001**

**Dimitry Halley:** Der Anfang von Max Payne jagt mir 20 Jahre später noch einen Schauer über den Rücken. Max Payne ist nicht perfekt. Max' schiefes Grinsen wirkt in jeder Szene ein bisschen daneben, die Rache Geschichte eines Ex-Cops, der seine Familie durch Junkies verliert, war auch damals schon ausgetreten. Aber die Inszenierung, Vertonung, das kernige Writing, die stimmungsvollen Comicstrips ...



Selbst heute reichen die ersten 15 Sekunden des Spiels, um zu merken: Max Payne ist besonders. Max Payne drückt dich mit dem Gesicht in die New Yorker Gosse. Dieser Max war zu großen Teilen dafür verantwortlich, mir für alle Zeiten im Hirn zu verankern, dass Videospiele das verdammt nochmal coolste Medium überhaupt sind. Und das lag wiederum zu großen Teilen an seiner unvergesslichen Noir-Geschichte.

## PORTAL 2

Genre: **Action** Entwickler: **Valve** Termin: **18.4.2011**

28

**Heiko Klinge:** Nach allen Regeln der Kunst hätte das Storytelling von Portal 2 furchtbar in die Hose gehen müssen. Schließlich lebte das erste Portal (Platz 45) von seinem Minimalismus. Portal 2 hingegen feuert aus allen Storyrohren: Es gibt jede Menge Zwischen- und Skriptsequenzen, ich erforsche nicht nur die Hintergründe von Aperture Science, sondern auch meine Herkunft, und mit Wheatly bekomme ich sogar einen Sidekick an die Seite gestellt. Vor allem aber gibt es kaum eine Hauptstory, die mich so häufig überrascht und zum Lachen gebracht hat. Angefangen beim wirklich



schweinewitzigen Tutorial («Say Apple!») über das sensationelle Slapstick-Timing und zahlreiche überraschende Wendungen bis zum ebenso spektakulären wie emotionalen Finale mit dem wohl herzerwärmendsten Schluss-Gag der Spielegeschichte.

26



## MASS EFFECT

Genre: **Rollenspiel** Entwickler: **Bioware** Termin: **23.11.2007**

**Petra Schmitz:** Mass Effect hat mich in Sachen Erzählung irrsinnig beeindruckt. Und das nicht mal so sehr auf der inhaltlichen Ebene. Vielmehr habe ich mich beim Spielen an den Storyverlauf eines gut komponierten Buchs erinnert. Die Begleiter, die ich nach und nach einsammle, werden mir nicht via Auftrag reingedrückt wie etwa in Mass Effect 2, sie schließen sich mir unterwegs an, weil sie zufällig zur rechten Zeit am rechten Ort sind. Es fühlt sich niemals gewollt, sondern natürlich an. Und so ist es für mich auch letztlich einfacher, mich mit ihnen auseinanderzusetzen, weil ich sie als Personen wahrnehme und nicht als Werkzeuge, die ich mir besorge. Das Spiel sagt: Das könnten Freunde und Freundinnen werden. Und hey, das werden sie auch. Bis auf Ashley natürlich.

27



## THE STANLEY PARABLE

Genre: **Adventure** Entwickler: **Galactic Cafe** Termin: **17.10.2013**

**Peter Bathge:** Stanley saß an seinem Schreibtisch und las den Artikel der GameStar zu den 100 besten Storyspielen aller Zeiten. Stanley kannte die meisten der vorgestellten Spiele gut. Er liebte Spiele. Aber seit einer Weile hatte Stanley dieses komische Gefühl, wenn er sich an seinen PC setzte, um den neuesten Triple-A-Blockbuster zu spielen. Die Mechaniken kamen ihm vertraut vor, die Story war unoriginell, und irgendwie hatte er gefühlt schon hundert andere Spiele gespielt, die genauso funktionierten. Stanley war gelangweilt. Aber als er die Nummer 27 in der Liste erreichte, setzte sich Stanley auf: Da war ein Spiel mit seinem Namen im Titel! Und der Text kam ihm merkwürdig bekannt vor, so als ob er sich schon einmal in derselben Situation befunden hätte. Stanley wunderte sich, aber er war auch neugierig. Stanley entschied sich dazu, The Stanley Parable zu kaufen. Und wir wissen: Er hat diese Entscheidung nicht bereut.



## WHAT REMAINS OF EDITH FINCH

Genre: **Adventure** Entwickler: **Giant Sparrow** Termin: **25.4.2017**

25

**Tillmann Bier:** Die Geschichte selbst ist schnell erklärt: Als letztes lebendes Familienmitglied kehren wir zum Finch-Anwesen zurück und erforschen die Vergangenheit unserer Ahnen. Wir erkunden jeden Winkel des Hauses, entdecken die Zimmer unserer Vorfahren und erfahren ihre Geschichten, die immer mit ihrem tragischen Tod enden. Diese werden nicht nur auf emotionale, sondern auch kreative Weise erzählt. Als Molly verwandeln wir uns in eine Eule auf der Jagd nach Kaninchen und in ein Monster, das sich an nichtsahnende Seeleute anschleicht. Die Geschichte von Barbara erleben wir als interaktiven Comic, und mit Lewis tauchen wir während der Arbeit in der Dosenfabrik in eine Fantasiewelt ab. Alle Kapitel spielen sich dabei komplett unterschiedlich und erzählen die ergreifenden Geschichten von einzigartigen Charakteren.

24

## BALDUR'S GATE 2: SCHATTEN VON AMN

Genre: **Rollenspiel** Entwickler: **Black Isle Studios / Bioware** Termin: **21.10.2000**

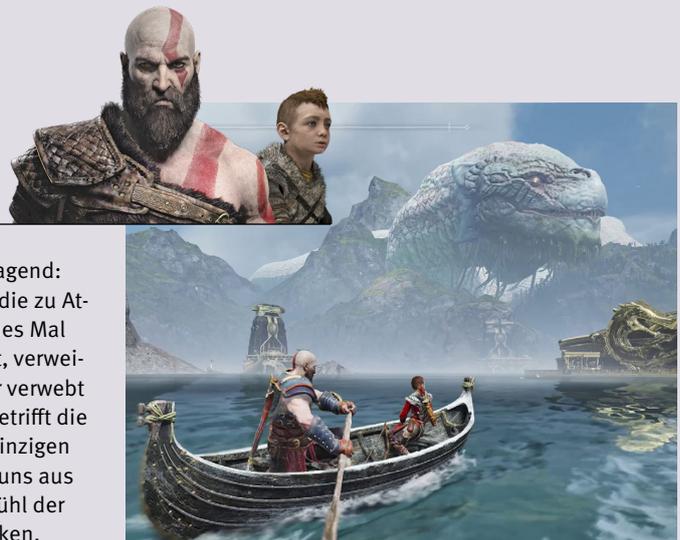
**Peter Bathge:** Es gibt einen Grund, warum ich Baldur's Gate 2 inzwischen 15 mal durchgespielt habe. Schatten von Amn bietet so viele tolle Momente, jede Stunde in seiner herrlichen Fantasy-Welt hält eine neue Überraschung parat. Hinter jeder Ecke gibt es einzigartige Geschichten, denn genau das sind die unzähligen Quests: Geschichten, die ich erleben möchte. Und die Abwechslung, die in diesen Storys steckt! Da taucht eine mysteriöse Magiersphäre in den Slums der Handelsstadt Athkatla auf, die im Inneren gefüllt ist mit den absonderlichsten Kreaturen aus allerlei Paralleldimensionen. Noch heute denke ich gerne an die vielen hundert Stunden zurück: Wie sich der böse Magier Edwin durch einen Fluch in eine Frau verwandelt hat, wie der böse Halbbruder meines Hauptcharakters zum geläuterten Kämpfer Sarevok wurde, wie ich den Schattendrachen mit Halbingskämpferin Mazzy an meiner Seite niedergerungen habe.



## 21 GOD OF WAR

Genre: **Action-Adventure** Entwickler: **Santa Monica Studios** Termin: **20.4.2018**

**Steffi Schlottag:** Vor allem zwei Punkte machen God of War herausragend: Noch nie war die Beziehung zu einem KI-Begleiter so ausgefeilt wie die zu Atreus. Beispiel gefällig? Wir steuern ihn im Kampf, was uns so manches Mal aus der Patsche hilft. Doch als der Junge durch eine Trotzphase geht, verweigert er unsere Befehle, und wir geraten immer wieder in Gefahr. Hier verwebt God of War Gameplay und Story zu einer Einheit. Der zweite Punkt betrifft die Inszenierung. God of War ist ein One Shot, wirkt also wie mit einer einzigen Kamerafahrt gefilmt. Es gibt keine Cuts, keine Blenden, nichts, was uns aus der Immersion reißt. Stattdessen verstärkt dieser Kunstgriff das Gefühl der Nähe zum Geschehen – und lässt uns noch tiefer in der Story versinken.



# 100

Beste Storys

23



## THIS WAR OF MINE

Genre: **Action-Adventure** Entwickler: **11 bit Studios** Termin: **14.11.2014**

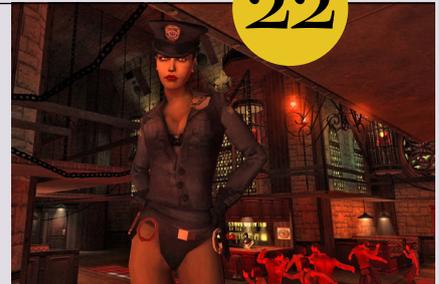
**Steffi Schlottag:** Dieses Anti-Kriegsspiel stellt nicht mutige Soldaten in den Mittelpunkt, sondern zeigt auf, wie sich Krieg auf die Zivilbevölkerung auswirkt. Wir lenken eine Gruppe Überlebender, weisen ihnen Aufgaben zu und treffen fürchterliche Entscheidungen. Wen schicken wir weg, wenn das Essen nicht reicht? Geben wir unsere Medikamente an jemanden, der kaum Überlebenschancen hat? Je nach Szenario erzählt This War of Mine eine andere Geschichte, die wir mit unseren Entscheidungen maßgeblich beeinflussen. This War of Mine ist kein Spiel, das Spaß macht, und es kann die wahren Schrecken des Krieges auch nicht vollständig wiedergeben. Trotzdem wurde es zu Recht vielfach für seine schonungslosen Erzählungen ausgezeichnet und hat eine starke und wichtige Botschaft zu vermitteln.

## VAMPIRE: THE MASQUERADE – BLOODLINES

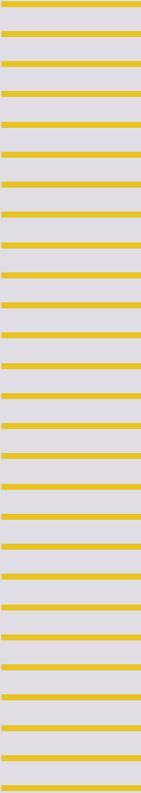
Genre: **Rollenspiel** Entwickler: **Troika Games** Termin: **19.11.2004**

22

**Gloria H. Manderfeld:** Auch nach bald 20 Jahren bleibt Bloodlines für mich eines der gruseligsten und gleichzeitig beeindruckendsten Spiele. Die Story startet moderat. Als frisch erschaffener Vampir werdet ihr vom Vampirprinzen von L.A. als Hilfskraft rekrutiert, um allerlei Probleme in dessen Domäne zu lösen. Schließlich stolpert ihr in eine ziemlich blutige Verschwörung um uralte Begierden und grenzenlos scheinende Macht. Neben den exzellent geschriebenen NPCs und der packenden Hauptgeschichte mit so mancher Überraschung lauerte für mich das fieseste Erleb-



nis allerdings auf der Suche nach einer Halskette, die sich in einem verlassenen Hotel befinden sollte. So schweißgebadet wie nach dieser Mission saß ich danach lange nicht mehr vor dem PC!



## THE SECRET OF MONKEY ISLAND

Genre: **Adventure** Entwickler: **Lucasfilm Games** Termin: **15.10.1990**

**Dimitry Halley:** Monkey Island hat mich an den Rand der Verzweiflung gebracht. Ich war damals keine zehn Jährchen alt und hatte eh schon den tränenreichen Pfad hinter mir, das Spiel ohne Internet und Englischkenntnisse via DOS zu installieren, um endlich Spielstände speichern zu können. Und dann hocke ich als Guybrush im Wald von Melee Island, will in einen Baumstumpf klettern, und das Spiel sagt mir: »Lege Diskette 22 ein und drücke Enter, um fortzufahren.« Wo zum Geier ist denn bitte Diskette 22?! Game over? Game over! Irgendwann hat dann selbst mein naives neunjähriges Köpfchen geschnallt, dass das Spiel mich mal wieder veräppelt.

Aber Monkey Island ist mehr als eine Gag-Parade. Kein anderes Adventure hat mich so tief in seine Welt gezogen. Als Knirps habe ich mir einmal sogar die Spieleschachtel mit in den Urlaub genommen, weil mich die Screenshots auf der Packung so wunderbar zum Träumen brachten. Tun sie übrigens heute noch. Guybrush, Elaine, LeChuck, Stan, der blinde Leuchtturmwärter, Meathook, der Loom-Mann in der Scumm-Bar, Bill und Alfredo Fettucini, die Piranha-Pudel ... jede Figur, jeder Schauplatz, jedes Gespräch von Monkey Island ist und bleibt denkwürdig. Falls ihr das Spiel noch nicht gespielt habt: Tut es. Manche Spiele bleiben zeitlose Meisterwerke.



I9

## PAPERS, PLEASE

Genre: **Adventure** Entwickler: **Lucas Pope** Termin: **8.8.2013**

**Peter Bathge:** So gerne wie in Papers, Please bin ich noch nie stempeln gegangen – und so unwohl war mir dabei auch noch nie. Als Passkontrolleur an der Grenze des fiktiven Ostblock-



staates Arstotzka entscheide ich über das Schicksal von Menschen: Wer einreisen will, überreicht mir seine Papiere, und ich überprüfe Aufenthaltsgenehmigung, Visum und Ausweis auf fehlerhafte Daten und gebrochene Regularien. Gewissenhaft versuche ich, möglichst schnell möglichst viele Touristen, Immigranten und zurückkehrende Einheimische an meinem kleinen Grenzposten vorbeizuschleusen. Doch das ist gar nicht so einfach, Fehler werden bestraft: Bezahlt werde ich nur, wenn ich einen sauberen Job erledige und etwa die schwangere Frau mit dem abgelaufenen Visum abweise. Auch wenn es mir das Herz zerreißt, weil sie ja eigentlich nur ihren Mann besuchen will. Das Problem: Mitleid geht auf Kosten meiner eigenen Familie, die zu Hause auf mich wartet und auf meinen Lohn für Nahrungsmittel und Heizkosten angewiesen ist. Papers, Please ist hochpolitisch und regt zum Nachdenken an – es ist aber auch ein höchst unterhaltsames Spiel, dessen Mechaniken durchdacht und spaßig sind. Jedenfalls so lange, bis man erkennt, dass einem als effizienter Grenzbeamter die eigene Menschlichkeit schon vor einigen Spielstunden abhandengekommen ist.

I8

## WARCRAFT 3

Genre: **Echtzeitstrategie** Entwickler: **Blizzard Entertainment** Termin: **3.6.2002**

**Michael Graf:** Nachdem Starcraft mit Kerrigans Auferstehung und Tassadars Opfer schon gut vorgelegt hatte, wechselte Warcraft 3 vollends auf die erzählerische Überholspur. Die Kampagne jagt mich von einem denkwürdigen Moment zum nächsten: die Auslöschung Stratholmes, Arthas' Verrat, der Kampf gegen den orcschen Dämonenfluch, die Zerstörung des Sonnenbrunnens, die Belagerung des Weltbaums! Getragen wird die dramatische Story von den Charakteren – denn die Heldinnen und Helden spielen nicht nur mechanisch (Stichwort: Rollenspielelemente) größere Rollen als in handelsüblicher Echtzeitstra-

tegie, sondern auch erzählerisch. Ich fiebere mit Jaina, bin entsetzt über Arthas, grinse boshaft mit Kel'Thuzad, weine um Sylvanas. Kaum zu glauben, dass Warcraft 3 der direkte Nachfolger eines Spiels ist, dessen dramaturgischer Höhepunkt darin bestand, dass ein Ritter-Sprite (Lothar) von Oger-Sprites umgeklodet wird. Und dann folgt mit Frozen Throne noch ein Addon, das nicht nur eine Rollenspielkampagne für Orc-Boss Thrall nachliefert, sondern auch noch mehr Drama rund um Arthas und den gefallenen Dämonenjäger Illidan, das schließlich die Bühne bereitet für World of Warcraft.

I7

# MAFIA

Genre: Action-Adventure Entwickler: Illusion Softworks Termin: 4.10.2002

**Wolfgang Rabenstein:** Anders als heutige Open Worlds ist Mafia ein lineares, storygetriebenes Actiondrama, das seine Open World lediglich als Kulisse nutzt. Auch die Definitive Edition von 2020 bleibt dieser Linie treu und zeigt, dass eine Open World, die gänzlich ohne Nebenquests auskommt und seinen Fokus auf die Story und Entwicklung seiner Charaktere legt, überaus erfrischend sein kann. So gelingt es, mit der Geschichte aus Freundschaft, Liebe, Intrigen, Hass und Verrat nach wie vor in mir das Gefühl zu erwecken, als befände ich mich inmitten eines Scorsese-Films im New York oder Chi-

cago der 1930er-Jahre – dem Zeitalter der Prohibition. Ich leide mit Tommy Angelo, ich freue mich für ihn, als er seine künftige Frau Sarah kennenlernt, und kämpfe mit seinen inneren Konflikten, als er seine Geschichte Detective Norman anvertraut. Dieses Gefühlsschaos war damals gänzlich neu für mich und ist mir bis heute sehr gut in Erinnerung geblieben. Selbst 20 Jahre nach seinem Erscheinen und auch dank der hervorragend umgesetzten Definitive Edition hat Mafia nichts von seiner Atmosphäre und seinem Charme verloren und ist das Referenzspiel für jeden »Der Pate«-Liebhaber.

I6



## RED DEAD REDEMPTION

Genre: Action-Adventure Entwickler: Rockstar San Diego Termin: 21.5.2010

**Valentin Aschenbrenner:** Ich muss nur an den ersten Ritt nach Mexiko mit den Klängen von José González' »Far Away«, an die unzähligen Showdowns am Wegesrand oder den Abschluss von Johns Bigfoot-Jagd denken. Aber klar, wenn es um Red Dead Redemption geht, darf man das markerschütternde Finale natürlich nicht zu kurz kommen lassen. Und ohne hier zu viel zu verraten, denn das sollte jeder Spieler für sich selbst erleben: So konsequente Enden würden einer ganzen Palette an konkurrierenden Titeln guttun. Außerdem darf man an dieser Stelle nicht vergessen, was Red Dead Redemption mit Undead Nightmare für einen fantastischen Singleplayer-DLC spendiert bekommen hat! Hach, waren das noch Zeiten, als sich Rockstar um neue Inhalte für die Storykampagne bemühte! Was nach unfreiwillig komischem Trash klingt, stellt sich als eine unerwartet kreative Vertiefung von liebgewonnenen Charakteren der Haupthandlung heraus. Mit Zombies wird zwar nicht immer alles automatisch besser, aber manchmal eben schon.

## CYBERPUNK 2077

Genre: Action-Rollenspiel Entwickler: CD Projekt Red Termin: 10.12.2020

**Steffi Schlottag:** Cyberpunk 2077 und ich haben eine komplizierte Beziehung. Es gibt vieles, was ich daran liebe, und einiges, was ich beim ersten Durchspielen schmerzlich vermisst habe. Inzwischen sieht die Lage ganz anders aus, nicht zuletzt dank Patch 1.5 – und ich kann endlich die großartige Story genießen, ohne dauernd rausgerissen zu werden! Spannende, komplexe Charaktere und World Building sind die ganz großen Stärken von CDPR, wie sie auch in Night City wieder unter Beweis gestellt haben. In jeder Geschichte, auch in der kleinsten Nebenmission, stellt Cyberpunk 2077 immer eine Frage: Was macht Menschlichkeit aus? Sind Konstrukte wie Johnny Silverhand noch echte Menschen? Wie sehr kann man einen Körper mit Technologie verbessern, bevor er zum Roboter wird? Kann ein Mörder durch ein selbst auferlegtes Martyrium seine Schuld wiedergutmachen? Antworten darauf müssen wir selbst finden. Das Spiel schreckt auch nicht vor wirklich üblen Momenten zurück, um uns mit großen Fragen zu konfrontieren. In einer Szene, in der ich jemanden an ein Kreuz nageln und dabei filmen soll, musste ich abbrechen und erstmal zur Beruhigung eine Verschnaufpause auf dem Balkon einlegen. Ganz ähnlich ging es mir nach dem Ende, das je nach unseren Entscheidungen ziemlich anders ausfällt.



I5



I3

## DEUS EX

Genre: **Rollenspiel** Entwickler: **Ion Storm**  
Termin: **23.6.2000**

**Dimitry Halley:** Deus Ex ist alles, was ich an Cyberpunk liebe. Konzernverschwörungen, Hightech-Experimente, große philosophische Fragen, knallharte moralische Entscheidungen, politische Gedankenspiele, Intrigen, nach ... ich liebe neben dem ersten Monkey Island kein Spiel so sehr wie Deus Ex. Klar, das liegt auch zu großen Teilen an der fantastischen spielerischen Freiheit, aber um die soll's nicht gehen, wir reden hier schließlich über die besten Stories. Und die von Deus Ex ist großartig, obwohl sie absolut lahm anfängt. Ich bin Hightech-Superpolizist JC Denton und muss Liberty Island von Terroristen befreien. Gäh. Aber der Schein trägt. Deus Ex ist eh das Spiel der trügenden ... äh ... Scheine? Es zwingt mich, selbst zu denken, Figuren und Geschehnisse selbst einzuordnen, jeden Satz zu hinterfragen und jede Entscheidung sorgsam abzuwägen. Aber auch die Welt drumherum erzählt unvergessliche kleine Geschichten. Von den Süßigkeitenautomaten-Intrigen rund um Gunther Hermann bis hin zu den Nachrichten, Zeitungsausschnitten und Gesprächen, die eine der faszinierendsten Cyberpunk-Welten jemals erschaffen. Ich will hier überhaupt nichts spoilern. Auch 22 Jahre später sage ich: Lasst euch selbst auf Deus Ex ein, denn bis heute müssen sich Spiele zu Recht daran messen. Auch ein Cyberpunk 2077.



I4

## HELLBLADE: SENUA'S SACRIFICE

Genre: **Action-Adventure** Entwickler: **Ninja Theory** Termin: **8.8.2017**

**Petra Schmitz:** Senua reist nach Helheim ins Reich der Toten, um dort die Seele ihres Geliebten von Hel zurückzufordern. Als sei das nicht schon Aufgabe genug, wird die junge Frau in Helheim auch noch von Monstern, Halluzinationen und den Geistern ihrer (wenig schönen) Vergangenheit gemartert, im Grunde geht es nämlich um psychische Erkrankungen wie Depression und Schizophrenie. Die Geschichte als solche ist schon eine intensive, sie gewinnt aber noch mehr

durch die brillante Darstellung der Heldin. Ursprünglich sollte Melina Jürgens (damals Video Editor bei Ninja Theory) nur mal flott für einen Test des Motion-Capture-Set-ups vor die Kamera treten, daraus wurde dann eine zweite Karriere. Hellblade: Senua's Sacrifice ist spielerisch ein nettes Action-Adventure, das manchmal mit seinen Rätseln nervt. Wer das abkann, der wird mit einem fantastischen Einblick in die Innenwelt einer gemarterten Frau belohnt.



I2



## KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

Genre: **Rollenspiel** Entwickler: **Bioware** Termin: **15.6.2003**

**Fabiano Uslenghi:** Was Knights of the Old Republic geschafft hat, wäre zuvor undenkbar gewesen. Das erste Videospiel, das uns in eine komplett andere Epoche des Star-Wars-Universums führt. Das war ein großes Ding! Denn plötzlich musste Bioware eine Geschichte erzählen und ein Universum ausarbeiten, ohne sich allzu sehr auf bekannte Bilder und Figuren stützen zu können. Darüber hinaus ist KotOR für seinen wunderbar herbeigeführten Twist berühmt, der unserer Figur eine ganz neue Richtung und uns als Spielern viele Dinge gibt, über die wir nachdenken können. Beispielsweise was das für unsere Beziehung zu verschiedenen Begleitern bedeutet. Die Bioware-typisch übrigens ebenfalls herausragend sind. KotOR erzählt eine der spannendsten Geschichten im Star-Wars-Universum und hat gezeigt, wie viel Potenzial abseits der bekannten Filmepochen auf der Hyperraumroute liegt.

# HORIZON ZERO DAWN

Genre: Action-Adventure Entwickler: Guerrilla Games Termin: 1.3.2017

# 100

Beste Storys



# 11

**Heiko Klinge:** Manche von uns schätzen eine stringent erzählte Geschichte, manche verlangen nach spektakulären Plot-Twists, andere wollen sympathische Charaktere oder auch ein interessantes Environmental Storytelling. Der Trick von Horizon Zero Dawn: Es liefert einfach alles auf einmal! Die Idee einer postapokalyptischen Steinzeit, die von dinosaurierartigen Maschinenwesen bevölkert wird, ist nicht nur für sich gesehen schon genial, sondern liefert auch die perfekte Kulisse für einen Storytelling-Alleskönner. Denn natürlich entdeckte ich

beim Erkunden der Open World überall die Hinterlassenschaften einer untergegangenen Zivilisation, die mir verdächtig bekannt vorkommt, für Heldin Aloy anfangs aber ein großes Mysterium darstellt. Völlig anders sieht es bei den Maschinensauriern aus: Für Aloy sind sie gefährlicher Alltag, für mich ein Faszinosum, das ich mir erst erschließen muss. Umgekehrte Vorzeichen, gleicher Effekt. Das alles wird zusammengehalten von einer Heldin, die ich im wahrsten Sinne des Wortes von Kindesbeinen an kennenlerne und die ihrem harten Schicksal mit einer solch positiven und mutigen Ausstrahlung ins Auge blickt, dass ich gar keine andere Chance habe, als sie in Rekordzeit ins Herz zu schließen. Das funktioniert auch deshalb so gut, weil Entwickler Guerrilla es mit einer Blockbuster-Kompetenz umsetzt, die wir in den vergangenen Jahren in dieser Perfektion nur bei ganz wenigen Titeln gesehen haben. Angefangen beim Open-World-Design über spektakuläre Zwischensequenzen bis hin zu perfekt choreographierten Kämpfen mit den Maschinen. Seine hohe Platzierung verdankt Horizon aber meiner Meinung nach vor allem, wie es all diese Zutaten logisch mischt. Horizon fügt alles in einer ebenso schlüssigen wie faszinierenden Story zusammen, die ich mir Schicht für Schicht erschließe und die im Kern einen der besten Plot-Twists der Gaming-Geschichte verbirgt.

# 10 SPEC OPS: THE LINE

Genre: Shooter Entwickler: Yager Termin: 26.6.2012

**Dimitry Halley:** Manchen Spielen siehst du direkt an, was sie sein wollen. Aber Spec Ops: The Line hat mich eiskalt erwischt. Spec Ops setzte im Marketing vor allem auf Gameplay. Ich würde im verwüsteten Dubai als knallharter US-Soldat Glasfassaden aufschießen können, um meine Feinde unter Sand zu begraben. Deckungsmechaniken, moderne Schießweisen, rudimentäre Squad-Befehle – Spec Ops war 2012 ein Malen-nach-Zahlen all der Zutaten, die im Shooter-Genre in jeden Topf gehörten. Und genau das war das Problem: Spec Ops ist in puncto Gameplay so unerheblich. Nichts daran setzte neue Maßstäbe, im Gegenteil. Geschützturmpassagen, Hitscan-Gefechte, automatische Regeneration, das war damals alles schon ausgelatschter als alte Turnschuhe. Aber genau deshalb schnappt die Spec-Ops-Falle zu! Die Story des Spiels weiß genau, welche Militärfantasie sie mir in den Schoß wirft. Sie weiß genau, dass ich diese Art Shooter schon rauf- und runtergespielt habe. Denn nur so kann sie die Frage aufwerfen: Weißt du eigentlich wirklich, was du hier tust? Über Spec Ops wurde schon so viel gesprochen. Ich muss euch nicht nochmal erzählen, wie fassungslos mich die Phosphorszene gemacht hat. Ja, ich kann die kritischen Stimmen nachvollziehen, die sich mehr Entscheidungsspielraum innerhalb der Story gewünscht hätten, aber uff ... diese Phosphorszene. Der gesamte Tag war danach gelaufen. Spec Ops hat mich damals bewegt wie kaum ein anderer Shooter. Und das gilt auch zehn Jahre später noch.



## 9

## MASS EFFECT 2

Genre: Action-Rollenspiel Entwickler: Bioware Termin: 28.1.2010

**Steffi Schlottag:** Die eigentliche Hauptgeschichte von Mass Effect 2 passt auf ein ziemlich kleines Stück Papier: Kollektoren entführen Kolonisten, und irgendwas haben die Reaper damit zu tun. Also müssen wir die Kakerlaken-Aliens stoppen und uns außerdem mit den Fanatikern von Cerberus rumschlagen. Solide Storykost eben – wenn da nicht unsere Crew wäre! In keinem anderen Mass Effect lernen wir so viele spannende Figuren kennen, die wir auf die Normandy rekrutieren dürfen. Und die tragischen, lustigen und manchmal verstörenden Momente, die wir mit ihnen gemeinsam durchleben, machen Mass Effect 2 zu einem herausragenden Storyspiel. Wer sich gerne und viel mit dem Team beschäftigt, wird nicht nur mit tollen Geschichten belohnt, sondern auch mit handfesten Boni. Immerhin kämpft es sich besser, wenn man einander vertraut und den Rücken freihält! Gar nicht so leicht, sich auf einen Lieblingsbegleiter festzulegen. Okay, Garrus ist natürlich unange-

fochten. Aber dann ist da ja noch der philosophische Assasine Thane oder die künstliche Intelligenz Legion. Und Jack! Und Mordin! Und! Viele der Geschichten werden erst im nächsten Teil aufgedröselt. Ohne die Grundlagenarbeit und die tiefen Verbindungen, die ich im zweiten Teil mit meiner Crew knüpfte, wäre die Trilogie nicht mal halb so stark. Für mich ist der Platz unter den Top 10 der besten Storyspiele allein deswegen gerechtfertigt. Einziger Wermutstropfen: Die Selbstmordmission am Ende war so verdammt gut, dass ich wünschte, Bioware hätte so was häufiger eingesetzt. Also eine Mission, bei der ich nur dann alle lebend durchbringe, wenn ich die richtigen Entscheidungen treffe – und das geht nur, wenn ich mein Team genau kenne. Für das nächste Mass Effect wünsche ich mir mehr davon! Und wenn ein paar bekannte Gesichter auftauchen, wie der Teaser andeutet, dann sperre ich mich eine Woche lang ins PC-Zimmer und verschwinde zwischen den Sternen.

## LIFE IS STRANGE

Genre: Adventure Entwickler: Dontnod Entertainment Termin: 30.1.2015

**Géraldine Hohmann:** Motten fliegen im Schein der Straßenlaternen, aus der Halle klingt der dumpfe Bass zu lauter Musik. Die Leute vor der Party sind alle ein wenig zu betrunken, und in der Luft liegt etwas Elektrifizierendes. Mein Blick wandert gen Himmel, und da sehe ich es. Plötzlich bin ich sicher – die Welt endet heute Nacht. Wenn ich an Life is Strange denke, dann schießen mir direkt Dutzende unvergessliche Szenen durch den Kopf, die mich zum Lachen, Weinen oder

Erschauern gebracht haben. Aber ganz besonders diese eine Szene beschert mir noch sieben Jahre später eine Gänsehaut. Denn sie reißt mir den Boden unter den Füßen weg, den die Geschichte über viele Stunden liebevoll aufgebaut hat.

Ich erinnere mich noch, dass ich Life is Strange damals das erste Mal startete, als ich noch etwa eine halbe Stunde bis zu einer Verabredung totschlagen wollte. Was dann passierte, weiß ich nicht mehr genau – aber sicher ist, dass diese Verabredung nie zustande kam. Ich erlebte die volle emotionale Wucht von fünf Episoden, die eigentlich auf den Zeitraum von zehn Monaten ausgelegt war, in nur wenigen Stunden, und seitdem hat jeder einzelne Charakter und auch die Stadt Arcadia Bay einen besonderen Platz in meinem Herzen. Keine andere Spielstory konnte mir seitdem ein ähnliches Gefühl geben.

Auch wenn die finale Entscheidung nicht jedem gefallen wird, da sie einem das Gefühl geben kann, dass vorherige Entscheidungen keine Rolle mehr spielen – ich habe noch nie so sehr mit dem Schicksal einer trockenen Zimmerpflanze mitgefiebert. Denn für mich ging es am Schluss nicht darum, wo meine Geschichte in Arcadia Bay endet. Sondern was ich auf meiner Reise zu diesem Moment erleben durfte.

## 8



# DRAGON AGE: ORIGINS

Genre: **Rollenspiel** Entwickler: **Bioware** Termin: **3.11.2009**

100  
Beste  
Storys



7

**Géraldine Hohmann:** Nie werde ich diese ganz besonderen Worte in Dragon Age: Origins vergessen: »Ein Mensch, ein Elf und ein Zwerg gehen auf einem Weg an einem Fluss entlang und halten an, weil sie pinkeln müssen ...« Ach, Moment. Das waren die falschen. Ich meine natürlich: »Siegreich im Krieg. Wachsam in Friedenszeiten. Opferbereitschaft im Tode.« Seit meinem ersten Aufnahme-ritual als Grauer Wächter bin ich das wohl stolzeste Mitglied und trage die Kunde mit wehenden Flaggen in die ganze Welt hinaus. Und mit jedem Mal, das ich dieses Aufnahme-ritu-

al überlebt habe, mit dem zweiten, dritten und dreizehnten Mal, habe ich dieses verdammte Rollenspiel nur noch mehr in mein Herz geschlossen. Als adeliger Zwerg, als zwangsverheiratete Elfe, als reicher Mensch oder als angehender Magier habe ich mich wieder und wieder in die Geschichte gestürzt – nur um jedes Mal eine völlig neue Version zu erleben. Keine Ahnung, warum viele Entwickler sich nach Dragon Age: Origins offenbar dachten: »Oh, das mit den individuellen Herkunftsgeschichten ist eine richtig gute Idee gewesen, das machen wir nicht nochmal.« Aber die Origins in Origins sorgen dafür, dass ich noch heute leuchtende Augen bekomme, wenn ich über eines meiner liebsten Spiele sprechen darf. Je nachdem wo ich meine Geschichte starte und je nach gefällten Entscheidungen, kann auch die Hauptstory drastisch andere Wendungen nehmen. Momente, die mit einem anderen Charakter nur wenig Bedeutung hatten, sind plötzlich ein emotionaler Schlag in die Magengrube. Selbst nach unzähligen Spieldurchläufen und unzähligen erlebten Geschichten in Dragon Age: Origins habe ich nicht das Gefühl, alle Seiten der Story erlebt zu haben – und das ist absolut großartig. Denn alle fühlen sich gleichermaßen wahr an, keine von ihnen ist weniger mitreißend als die andere. Aber ja, der Witz mit dem pinkelnden Zwerg ist auch ziemlich lustig.

## 6 BIOSHOCK

Genre: **Ego-Shooter** Entwickler: **Irrational Games** Termin: **21.8.2007**

**Michael Graf:** Wenn ich gemein wäre, und das bin ich zuweilen, dann könnte ich Bioshock den »Sixth Sense«-Effekt unterstellen: Wenn man den einen großen Twist kennt, ist die Geschichte abgehakt. Klar, ich kann es dann nochmal durchspielen und nach den Stellen fahnden, an denen besagte Wendung vorher angedeutet wurde, und dann kann ich krächzen: »Bei der Geldbörse von Ayn Rand, wie konnte ich das nicht bemerken?!« Aber das war's dann. Nein, das war's eben nicht. Der Twist mag der Höhepunkt sein, meisterhaft ist aber, wie ihn das Spiel aufbaut, indem es sein Setting darauf ausrichtet: Rapture, dieses libertäre Unterwasser-Utopia, das Freiheit und Individualismus über alles erhebt und dessen Bewohner sich im hyperkapitalistischen Wettbewerbsrausch gegenseitig die plasmid-

mutierten Fäuste in die Schädel donnern. Mittendrin Charaktere wie Sander Cohen, für den Kunstfreiheit zugleich die Freiheit bedeutet, Leben zu nehmen. Oder Dr. Steinmann, der Chirurg, der sein Schnittwerk als göttliche Berufung versteht, die Menschheit umzugestalten. Und über allem schwebend das Motiv der Freiheit. Wenn das keine gesellschaftlichen Auseinandersetzungen widerspiegelt, weiß ich auch nicht. Wir haben seinerzeit im Bioshock-Test kritisiert, dass die Wahlfreiheit im Spiel selbst nicht

besteht: Bioshock ist ein linearer Ego-Shooter mit linearer Handlung, und das hat seinen Grund. Denn der Twist erklärt genau das: Ich selbst hatte gar keine Wahl. Wenn ich Bioshock kritisieren muss, dann für alles, was danach kommt. Ein uninspirierter Bosskampf und ein Ende, das meine Entscheidungen arg vereinfacht beziehungsweise überinterpretiert: Weil ich im Überlebenskampf kleine Mädchen zu meinem eigenen Vorteil ausgesaugt habe, bin ich direkt ein kriegslüsterner Atomdiktator? Hm.



5

# FALLOUT: NEW VEGAS

Genre: Rollenspiel Entwickler: Obsidian Entertainment Termin: 20.9.2011

**Natalie Schermann:** Der Obsidian-Ableger der Reihe ist mein liebster Rückzugsort, und ich kehre jedes Mal gerne in die Postapokalypse der Mojave-Wüste zurück. Grund dafür sind die spannenden Geschichten, die mir das Spiel bietet. Ob ich mich von einer Omi-Gang mit Nudelhölzern verprügeln lasse, Ghule (fast) ins Weltall schieße, im Vault 11 einem grausamen Opferritual auf den Grund gehe oder meine ganzen hart erklauten Kronkorken im Black Jack verspiele: New Vegas bietet mir genug Freiraum, mein ganz eigenes und individuelles Abenteuer zu erleben. Aber auch die Hauptstory bietet mir unheimlich viel Freiheit. Es geht ausnahmsweise mal nicht um die Rettung der Welt oder die Wiederherstellung des Gleichgewichts zwischen Gut und Böse. Es geht um mich. Meine persönliche Rachegeschichte, nachdem mir Blei in den Kopf gejagt wurde. Und so beginnt meine Odyssee durch Nevada. Fallout: New Vegas sitzt mir nicht ständig im Nacken, um vorzugeben, wohin

ich denn als Nächstes soll. Stattdessen schlendere ich mehr oder weniger gezielt durch die Wüste, stöbere durch den Privatbesitz unterschiedlichster NPCs, schleiche mich an Supermutanten und Ghulen vorbei oder erledige Aufträge für die zahlreichen Fraktionen. Ich kann mich zudem zu jedem Zeitpunkt entscheiden, in welche Richtung ich das Spielgeschehen lenken möchte und wie sich die Welt und ihre Gesellschaft verändern soll. Lasse ich mich von der Grausamkeit von Caesar's Legion beeindrucken? Kann ich über die fragwürdige Vergangenheit der White Glove Society hinwegsehen? Schließe ich mich vielleicht mit dem ominösen Mr. House zusammen? Selbst außerhalb der vorgegebenen Geschichten bietet mir Fallout: New Vegas unglaublich viel Story. Für mich ist es das perfekte Kopfkino-Spiel, weil mich das Setting und das Environmental Storytelling derart faszinieren, dass ich mich immer tiefer in der Lore und dem Setting verliere. Ein verdienter fünfter Platz!

## THE WITCHER 3

Genre: Rollenspiel Entwickler: CD Projekt Red Termin: 19.5.2015

**Maurice Weber:** Tiefschürfende Story oder riesige Open World? Geht kaum beides, denn wenn man so eine dicke Welt füllen will, dann kann halt nicht jede Quest eine schöne Geschichte erzählen. Qualität oder Quantität, da muss man sich eben entscheiden! Dachten wir. Und dann kam Witcher 3. Gut, auch hier gibt's Füllmaterial. Aber selbst wenn man die alle wegstreicht, bleiben genug hochwertige Quests übrig, um gleich mehrere Rollenspiele zu füllen. The Witcher 3

zeigte, dass Open World und Story überhaupt nicht so unvereinbar sind, wie bis dahin gedacht: In einer Open World geht es ja ums Entdecken ... aber was, wenn die Entdeckungen einfach haufenweise kleine und große Geschichten sind? Von kleinsten Aufträgen bis hin zu riesigen mehrstufigen Questketten – man weiß nie, wo in The Witcher 3 die nächste packende Story wartet. Aber man weiß immer: Sie ist nicht weit. Von Ronvid vom Sümpfle über den Käsedungeon bis zum Blutigen Baron, The Witcher 3 bringt uns zum Lachen oder zum Weinen, wo andere Spiele sich schon schwertun, genug Sammelquests für ihre Welt zusammenzukriegen. Nun konnte Witcher 3 nicht alle Widersprüche zwischen Story und Open World auflösen: Selbst diesem Spiel gelang es nicht perfekt, eine dringende Hauptgeschichte schlüssig mit den Nebenaktivitäten einer großen Spielwelt zu verheiraten. Dass Geralt seine Zeit in einem Kartenspielturnier verschwendet, während Ciri um ihr Leben flieht, hat nie wirklich Sinn ergeben, und entsprechend war ausgerechnet die Haupthandlung um Eredin einer der schwächeren Punkte. Nur: Das tut dem Spiel kaum Abbruch. Denn am Ende verbleiben wir trotzdem mit einem unglaublichen Schatz. Mit berührenden Momenten, mit überraschenden Entdeckungen, mit dramatische Konflikten.

4



3



# THE LAST OF US

Genre: Action-Adventure Entwickler: Naughty Dog Termin: 14.6.2013

**Markus Schwerdtel:** Als The Last of Us 2013 erscheint, habe ich eigentlich gar keine Lust drauf. Zombies (ja ja, Infizierte) kann ich schon lange nicht mehr sehen, mein Bedürfnis nach Stealth-Action ist befriedigt, und auf Crafting mit ewig knappen Rohstoffen kann ich auch verzichten. Und zu allem Überfluss lese ich im Test bei den GamePro-Kollegen auch noch was von klischeehafter Story, auch wenn da durchaus schon was von »Vater-Tochter-Beziehung« steht. Und gerade die ist es schließlich, die mich auf The Last of Us neugierig und das Spiel für mich so einzigartig macht.

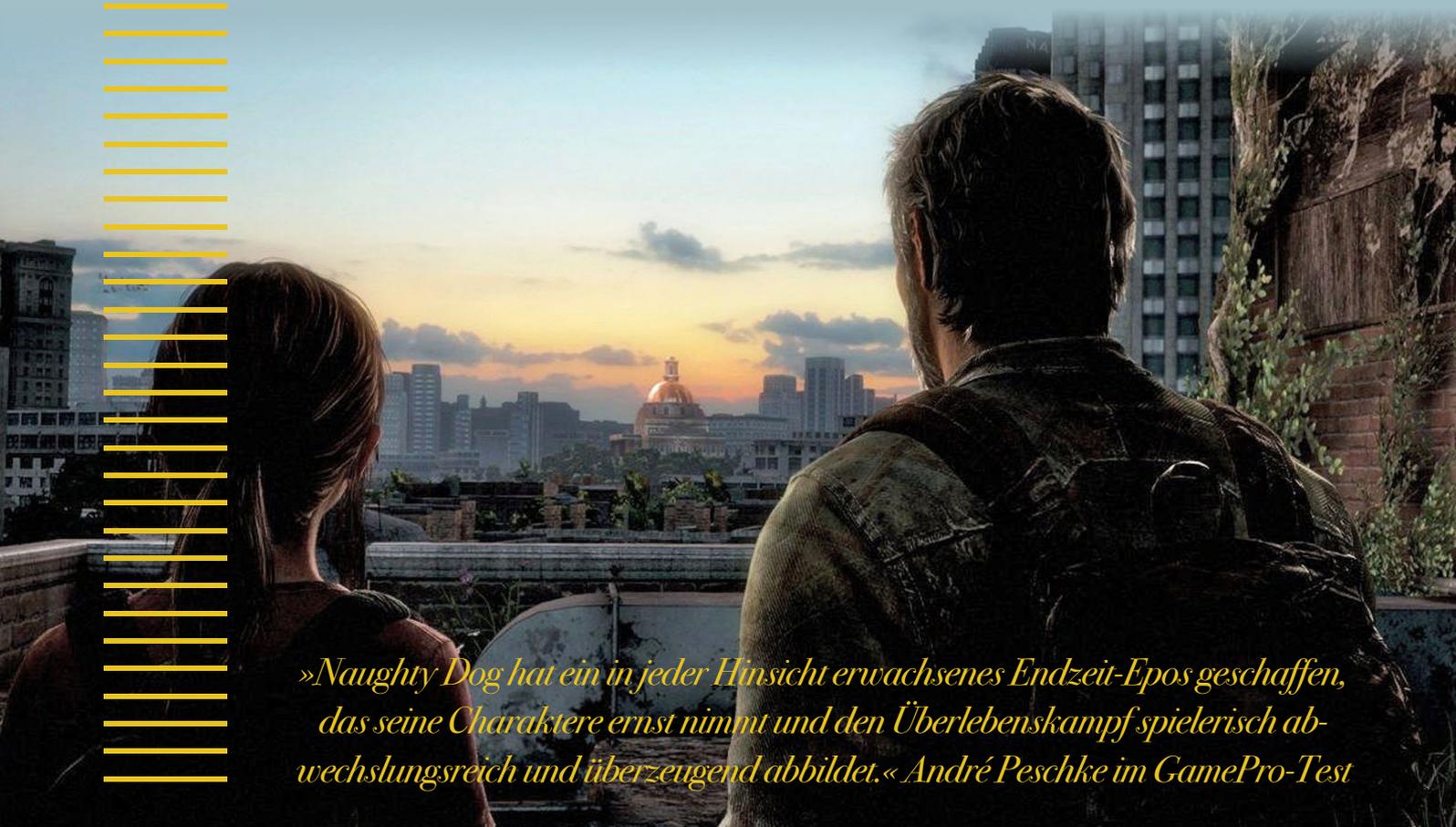
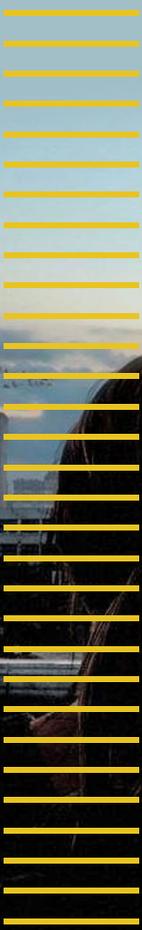
### Ich bin Joel

Denn als The Last of Us erscheint, kommt auch meine eigene Tochter gerade ins Teenager-Alter. Unwillkürlich ziehe ich Parallelen: Wie würde ich an Joels Stelle mit dem Verlust aus dem Prolog des Spiels umgehen? Denn der hat mir – ich schäme mich nicht – die Tränen in die Augen getrieben, und ich wollte erst mal gar nicht weitermachen. Und würde ich Ellie dann später so ins Herz schließen können wie Joel? Hätte ich in jeder Situation so entschieden wie er? Man muss es Naughty Dog zugutehalten, dass sich die Macher für diesen Aspekt der

Story alle Zeit der Welt nehmen. Langsam, ganz langsam kommen sich Joel und Ellie näher, zum Beispiel in der berühmten Giraffenszene (einfach mal auf YouTube suchen). Aber auch direkt im Spiel, wenn die beiden von lebensechten Kommentaren begleitet zusammen Rätsel lösen oder sich im Kampf gegenseitig beschützen müssen. Hier sind nicht einfach nur zwei Heldenfiguren gemeinsam auf einem gefährlichen Roadtrip, hier entsteht eine Familie.

### Ich alte Heulsuse

Natürlich spiele ich The Last of Us fast in einem Rutsch durch. Auf einmal bin ich gefangen in dieser melancholischen Welt, in der zwei vom Schicksal gebeutelte Menschen zueinander finden müssen, um zu überleben. Und zueinander finden wollen, weil sie einander schließlich doch auch emotional brauchen. Im Rückblick erinnere ich mich kaum noch daran, was ich in The Last of Us eigentlich gemacht habe, etwa an besonders spektakuläre Kämpfe oder harte Rätsel. Aber ich erinnere mich an eine emotionale Reise und schließlich den dramatischen Schluss, bei dem ich wie schon zu Spielbeginn mit Augenpipi kämpfen musste. Und das ist doch das größte Kompliment, das man der Story eines Spiels machen kann.



*»Naughty Dog hat ein in jeder Hinsicht erwachsenes Endzeit-Epos geschaffen, das seine Charaktere ernst nimmt und den Überlebenskampf spielerisch abwechslungsreich und überzeugend abbildet.« André Peschke im GamePro-Test*

2

# RED DEAD REDEMPTION 2

Genre: Action-Adventure Entwickler: Rockstar Termin: 26.10.2018

**Heiko Klinge:** Eigentlich habe ich ein fundamentales Problem mit den Rockstar-Titeln: Ich will keine Arschlöcher spielen! Bei GTA 4 wollte ich Nico Bellic fast schon im Minutentakt anbrüllen: »Was bist du eigentlich für eine Napfsülze!?« Auch die drei Charaktere aus GTA 5 fand ich weder spielenswert noch witzig. Vielleicht fehlt mir dafür eine gewisse emotionale Distanz, aber ich kann und will mich nicht mit einem psychopathischen Sadisten wie Trevor identifizieren. Trotzdem oder gerade deswegen ist Red Dead Redemption 2 die große Ausnahme meiner Rockstar-Regel und steht für mich völlig zu Recht auf dem Podium unseres Rankings. Der entscheidende Unterschied: Arthur Morgan ist kein Arschloch.

## Der Anti-Arschloch-Trick

Interessant ist, wie Red Dead Redemption 2 meine verbrecherischen Handlungen legitimiert und dabei sogar eine eigentlich in Stein gemeißelte Rockstar-Regel bricht. Sämtliche GTAs und mit Abstrichen auch das erste Red Dead Redemption erzählen eine Geschichte des Aufstiegs. Die Protagonisten werden mal mehr mal weniger aus Versehen (wieder) zum Outlaw oder Söldner und erklimmen im Zuge der Story quasi eine Verbrecherkarriereleiter. Spielmechanisch ergibt das durchaus Sinn, allerdings denke ich mir bei jeder weiteren Eskalationsstufe: »Hör doch einfach auf mit dem Scheiß!« – auch weil meine Auftraggeber in den seltensten Fällen echte Sympathieträger sind. Red Dead Redemption 2 hingegen erzählt eine Geschichte des Ausstiegs. Bereits zu Spielbeginn befindet sich meine Gang eigentlich schon auf der vorletzten Eskalationsstufe. Ein Coup ging mächtig in die Hose, die Gruppe ist auf der Flucht vor den Gesetzeshütern. Mein charismatischer Ziehvater und Gang-Anführer Dutch Van Der Linde will nur noch

ein letztes großes Ding drehen, um genug Kohle für den endgültigen Ausstieg aus dem Sumpf des Verbrechens einzusammeln. Gebetsmühlenartig verspricht er mir und den anderen ein ruhiges Leben als Farmer im Paradies. Ein Traum, dem ich als Arthur Morgan wesentlich bereitwilliger folge als dem Streben nach Ruhm, Geld oder Rache anderer Rockstar-Protagonisten.

## Eine Familie fürs Leben

Red Dead Redemption 2 überzeugt mich auch deshalb vom Gangster-Leben, weil es mir immer wieder clever vor Augen führt, für wen ich das alles tue. Denn meine Gang besteht eben nicht nur aus Schwerverbrechern, sondern auch aus Ehefrauen und Kindern, die sich (zumindest teilweise) genauso nach einem ruhigen und angstfreien Leben sehnen wie der Typ vor dem Bildschirm. Dafür betreibt Red Dead Redemption 2 einen bis heute unerreichten Aufwand. Ich führe im Camp unzählige Gespräche über die kleinen Freuden und Probleme des Alltags, unternehme Angel- oder Jagdausflüge oder singe am Lagerfeuer. Obwohl oder gerade weil das Camp regelmäßig umziehen muss und mit seinem betont banalen Familienleben einen krassen Gegensatz zur knallharten Gangsterarbeit bildet, fühlt sich jeder Besuch für mich wie ein Nachhausekommen an. So knüpfe ich enorm enge Beziehungen, schließe manche Menschen ins Herz, hinterfrage die Motive anderer oder entwickle auch Abneigungen. So oder so: Die Menschen in Red Dead Redemption 2 sind mit nicht egal, was auch an den herausragenden schauspielerischen Leistungen des Casts liegt. Also erledige ich, was von mir verlangt wird. Für die Familie. Damit Red Dead Redemption 2 seine volle Storywucht entfalten kann, muss ich mich freilich auf sein fast schon schmerzhaft ruhiges Erzähl- und Spieltempo einlassen. Aber ich hetze ja auch im echten Leben nicht im Laufschrift von Questmarker zu Questmarker. So schafft Red Dead Redemption 2 bei seinem Helden etwas, das ich noch nie über eine Spielfigur gesagt habe: Arthur Morgan war für mich wie ein Freund. Und ich werde ihn nie vergessen.

*»Ich liebe Red Dead Redemption 2 alleine schon dafür, weil ich keinen strahlenden Supersoldaten spiele.« Markus Schwerdtel im GameStar-Test*



# 1

## DISCO ELYSIUM

Genre: Rollenspiel Entwickler: ZA/UM Termin: 15.10.2019

**Steffi Schlottag:** Beinahe hätte ich das wichtigste Spiel meines (bisherigen) Lebens verpasst: In den ersten Stunden verstand ich überhaupt nicht, was Disco Elysium eigentlich von mir will und warum alle das so toll finden. Ich war verwirrt vom ausgefallenen Skill-System, das mir so gar nicht erklärt wird. Simple Quests zum Abklappern gab es auch nicht, ich wusste nicht mal, womit ich anfangen sollte. Und dann diese seltsame Zeitmechanik, in der Minuten nur dann vergehen, wenn ich mit jemandem rede oder etwas lese.

### Ein Wunder

Zum Glück bin ich ziemlich stur und wollte nicht auf mir sitzen lassen, dass ich mit diesem sperrigen Rollenspiel einfach nicht zurechtkam. Immerhin bin ich mit Gothic groß geworden, Zefix! Und es gab ja durchaus einiges, das mich lockte: der fantastische Sprecher zum Beispiel. Die wunderschöne Musik. Nicht zu vergessen Kim Kitsuragi, der weltbeste KI-Begleiter seit Garrus. Und nach etwa zehn Spielstunden geschah ein Wunder: Als hätte ich zum ersten Mal die Augen geöffnet, erkannte ich, wie genial Disco Elysium ist. Wie es meine anfängliche Verwirrung genau beabsichtigt hatte, damit ich mich so fühle wie die Hauptfigur, ein elender Alkoholiker, der sich sogar seinen eigenen Namen aus der Birne gesoffen hat. Auf einmal ergab alles Sinn. Die Entwickler haben mit ihrem Erstlingswerk exakt ins Schwarze getroffen: Jede noch so kleine Mission, jeder Nebencharakter ist komplett durchdacht und fügt sich nahtlos ins Gesamtkunstwerk ein. Das merkt man aber nicht unbedingt sofort – also gebt dem Spiel ru-



hig nochmal eine zweite Chance, wenn es euch bisher nicht gepackt hat. Der Final Cut bügelt außerdem die restlichen Falten aus. Ich wünsche euch, dass es euch noch überzeugen kann, denn die Einstiegshürde ist recht hoch, doch dahinter wartet ein Goldschatz.

### Veränderung

Es klingt kitschig, aber Disco Elysium hat etwas an mir verändert, so wie ein ganz besonderes Buch einen zutiefst prägen kann. Das liegt für mich vor allem an der Sprachgewalt und Poesie: Ich würde mir jeden zweiten Satz tätowieren lassen (wenn ich den Platz noch hätte), weil er in mir Freude, Trauer oder tiefste Melancholie auslöst. Besonders die inneren Stimmen Empathy und Shivers haben es mir angetan. Wie oft ich zum Beispiel immer noch über das Gespräch mit einer Frau nachdenke, der ich sagen muss, dass ich ihren Mann tot aufgefunden habe. Und dass er schon ziemlich lange dort lag, während sie dachte, er sei wieder mal auf Safttour. Oder wie sehr ich grübele, was es mit der »heiligen« Dolores Dei auf sich hat. Und dann ist da ja noch dieses beunruhigende Körnchen Nichts unter dem Dach einer kleinen Kirche ...

Und auch spielerisch ist es herausragend, lässt mir unglaubliche Entscheidungsfreiheit und schafft das Kunststück, dass Scheitern Spaß macht. Jede versemelte Probe eröffnet mir andere Möglichkeiten, statt mich in eine Sackgasse zu schicken. Kein anderes Spiel aus unserer Liste hat in meinen Augen so sehr den ersten Platz der Top 100 Storyspiele verdient. Und ich bin glücklich, dass die Redaktion das bei der finalen Abstimmung genauso gesehen hat.

*»Ich erlebe hier eine Welt, die so komplex und tief ist, wie ich es zuletzt in einem Pillars of Eternity erlebt habe – allerdings nicht zum x-ten Mal mit einem Fantasy-Mittelalter.« Elena Schulz im GameStar-Test*