

# DIE EWIGE TOP 25

Knapp 3.000 Spiele haben wir in 25 Jahren GameStar getestet. Hier sind die besten! Von Martin Deppe

Abstürzende Flugsimulatoren, sterbende Adventures, die Wiedergeburt der Rollenspiele, Aufstieg und Fall der Echtzeitstrategie – die 25 Jahre GameStar sind auch ein Vierteljahrhundert Computerspiel-

geschichte. Das wird besonders deutlich, wenn wir uns die bestbewerteten Titel aus diesen 25 Jahren anschauen. Also: Alle einsteigen und anschnallen, unsere Zeitmaschine startet genau jetzt! ★

PLATZ  
**25** FALCON 4.0

Genre: **Flugsimulator** Entwickler: **Microprose Alameda** Release: **11.12.1998**

Ein Kilo und 380 Gramm: Das ist das Kampfgewicht der Packung von Falcon 4.0, wir haben das mal eben im Archiv nachgewogen. Denn in der Box steckt unter anderem ein ultradickes Handbuch – ältere Simulationsspieler werden sich nebulös an die Epoche erinnern, in der gedruckte Anleitungen Standard waren. Auch sonst wirkt Falcon 4.0 wie aus der Zeit gepuzelt, ist es doch der Höhepunkt der Flugsimulationswelle Ende der 90er, als Comanche 3, Longbow 2 und diverse F-22-Varianten die Simulations-Charts beherrschten. Ja, damals hatten wir dafür eine eigene Rubrik samt Hitliste! Ein paar Gramm der Archivpackung sind allerdings auch der Folie geschuldet, denn die Box wurde seit 1998 nie geöffnet: Nur unsere damaligen Tester Mick Schnelle und Rüdiger Steidle haben sich mit ihren Testmuster-CDs an den Falken und seine wegweisende dynamische Kampagne gewagt. Selbst für erfahrene Si-



Trotz damals starker Konkurrenten wie Longbow 2 und Comanche 3 gewinnt Falcon 4.0 die Lufthoheit.

mulations-Fans ist Falcon 4.0 ein dicker Brocken, der keine Fehler verzeiht – und von den einsteigerfreundlichen Flughilfen des heutigen Microsoft Flight Simulator Meilen entfernt!

PLATZ  
**24** PILLARS OF ETERNITY 2

Genre: **Rollenspiel** Entwickler: **Obsidian Entertainment** Release: **8.5.2018**

Auf dem Nostalgetrip wandeln ja viele Spiele, aber nur wenige bekommen das Kunststück hin, gleichzeitige neue Gewässer zu befahren. Genau das macht Pillars of Eternity 2, im wahrsten Sinne des Wortes: Mit einem eigenen Schiff werdet ihr mit eurer Heldentruppe zu Entdeckern und Freibeutern. Auch die Freibeuter sind wortwörtlich gemeint, denn das Spiel lässt euch enorm viel Freiheit, wie ihr Quests löst, eure Charaktere ausbaut und Seeschlachten schlägt. Wie sein drei Jahre älterer Vorgänger setzt Pillars 2 zwar auch auf viel Baldur's-Gate-Charme, ist technisch und vor allem spielmechanisch aber viel ausgefeilter. So könnt ihr eure eigene Spielweise prima umsetzen. Wer einfach nur die starke Story erleben will, kommt daher genauso auf seine Kosten wie Rollenspielenthusiasten, die gerne noch das Letzte aus ihrer bunt gemischten Truppe rauskitzeln. Eine Truppe, die eine



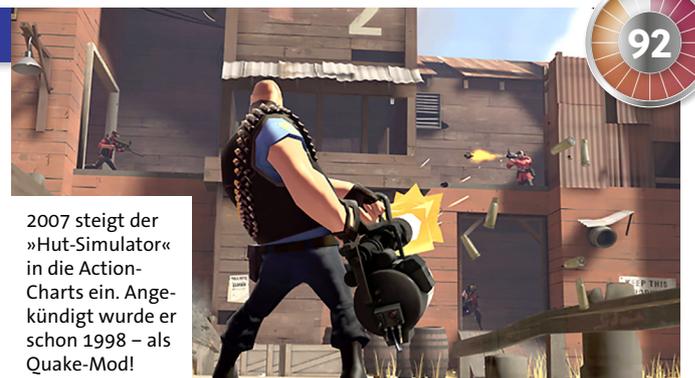
Das Beste beider Welten: Pillars of Eternity verbindet Baldur's-Gate-Nostalgie mit moderner spielerischer Freiheit.

glaubwürdige Eigendynamik entwickelt, denn eure Begleiter gucken ganz genau hin, was ihr da so anstellt!

PLATZ  
**23** TEAM FORTRESS 2

Genre: **Multiplayer-Shooter** Entwickler: **Valve** Release: **10.10.2007**

Fast 15 Jahre hat Team Fortress 2 mittlerweile auf dem Buckel, das sind in der Shooter-Zeitrechnung ungefähr anderthalb Jahrhunderte. Aber statt gemächlich auf der Veranda zu schaukeln und seinem genervten Urenkel Fortnite Geschichten von damals zu erzählen, wird das kostenlose TF2 immer noch rauf und runter gespielt. Leider auch von zahllosen Bots! Denn Valve kümmert sich nur noch sporadisch um die Pflege seines Klassikers, entsprechend solltet ihr euch möglichst auf Community-Servern tummeln. Das Problem mit den Bots ist teilweise so schlimm, dass Spieler schon Terminator-Bots gebaut haben, die Jagd auf Cheater-Bots machen – Botception! Das Spielprinzip ist seit 2007 gleich: Die Teams Rot und Blau beharken sich so lange, bis einer weint. Dabei wählt ihr aus neun Klassen, vom brachialen Pyro(manen) bis zum Spion, der sich als Mitglied des anderen Teams tarnt. Weil sich TF2 durch den Ver-



2007 steigt der »Hut-Simulator« in die Action-Charts ein. Angekündigt wurde er schon 1998 – als Quake-Mod!

kauf kosmetischer Upgrades finanziert, wird es auch gern spöttisch als »Hut-Simulator« tituliert. Trotzdem: Hut ab!

PLATZ

22

## GOD OF WAR (2018)

Genre: **Action-Adventure** Entwickler: **Sony Santa Monica Studios**  
Release: **14.1.2022**

Manchmal schlägt die Spielegeschichte lustige Kapriolen. God of War ist ein Paradebeispiel dafür, denn unser jüngster Neuzugang in die Top 25 ist eigentlich fast vier Jahre alt. Schon seit April 2018 tobt Kriegsgott Kratos mit Sohnmann Atreus auf der PlayStation 4, neidisch beäugt von uns PC-Spielern. Erst im Januar 2022 dürfen wir dann auch ran – und sind begeistert! Denn statt einer lauwarmer Konvertierung brennt das Götterepos auch auf dem PC sein Feuerwerk ab. Hier stimmt einfach alles, von den atemberaubenden mythischen Landschaften über die emotional tiefgreifende Vater-Sohn-Beziehung bis hin zu, natürlich, den packenden Kämpfen gegen gigantische Gegner. Das alles ohne einen einzigen Schnitt, denn es gibt weder sichtbare Ladezeiten noch geschnittene Sequenzen, sondern stets fließende Übergänge. Zusammen



Auch auf dem PC ein Riesenspaß: Kratos und Atreus legen sich mit haushohen Kreaturen an.

men mit der perfekten Kameraführung, dem erstklassigen Sound und der treibenden Musik schafft das eine Atmosphäre, gegen die sogar unsere bisherigen Kratos-Ignoranten wehrlos sind.

92

PLATZ

21

## THE CURSE OF MONKEY ISLAND

Genre: **Adventure** Entwickler: **LucasArts** Release: **14.1.1998**

Tapferer Fels in der Brandung: Monkey Island 3 ist das einzige klassische Adventure unserer Top 25. Kein anderes Genre wurde in den vergangenen 25 Jahren GameStar- und Spielehistorie so dermaßen gebeutelt. Aber Guybrushs drittes Abenteuer hat ohnehin immer einen Platz in meinem Herzen, denn der Test in Ausgabe 1/98 war auch meine erste GameStar-Titelstory. Und was für einen Spaß die gemacht hat! Denn LucasArts konnte den Humor und die wieder herrlich abgedrehten, aber nie unfairen Rätsel mit einer sanften Modernisierung kombinieren.

Schon das Wiedersehen mit alten Bekannten ist grandios. Darunter natürlich Elaine Marley und unser Erzrivale Captain LeChuck, aber auch Kartograph Woody und Ex-Bootsverkäufer Stan (der jetzt in Versicherungen macht). Doch unsere geplante Hochzeit mit Elaine muss warten, denn der Ring, den wir ihr überstülpen, entpuppt sich als verflucht, und



Unser Banjoduell gegen Van Helgen endet in einem Solo, das wir abrupt mit Waffengewalt beenden.

die Gouverneurin erstarrt zur Goldsäule. Startschuss für ein aberwitziges Rätselabenteuer über vier Inseln, mit klassischen Reimduellen und stimmig eingebauten Action-Einlagen wie Banjozupfen und Piratenbootversenken. Schade, dass sowas heute nicht mehr entwickelt wird!

92

PLATZ

20

## WORLD OF WARCRAFT BURNING CRUSADE

Genre: **Online-Rollenspiel** Entwickler: **Blizzard Entertainment**  
Release: **16.1.2007**

Es ist ein kleiner Schritt für unsere Helden, aber ein großer Sprung für Azeroth: Wer 2007 durch das giftgrünlich wabernde Dunkle Portal hüpfte, landet in der fulminanten Scherbenwelt – und vor einer gewaltigen Dämonenarmee! Mit dem ersten Addon bekommen die WoW-Spieler einen Riesenbatzen neuen Abenteuerstoff. Zum Beispiel die beiden Völker Blutelfen (Horde) und Draenei (Allianz) mit eigenen Startgebieten und Heimatstädten (besonders cool: die »Exodar« der Draenei ist ein abgestürztes Raumschiff). Der neue Beruf Juwelenschleifer sorgt für glitzernde Klunker, die zufällig genau in Equipment-Sockel passen. Aber es sind am Ende drei Dinge, die jeden WoW-Fan antreiben: das eigene Flug-Mount, das eigene Flug-Mount und das eigene Flug-Mount! Doch wer im Hauptspiel schon über die 90 Gold für sein erstes Reittier gejam-



Unser damaliger schurkiger Chefredakteur Michael »Trillerich« Trier legt sich mit einem Zuchtmeister der Illidari an.

mert hat, bekommt in Burning Crusade das große Heulen. Denn da werden mindestens 900 Gold fällig, und für den Pilotenschein muss man erstmal den neuen Maximallevel 70 schaffen. Dafür gibt's dann aber auch rasante Rundflüge über die sagenhaft abwechslungsreiche Scherbenwelt! Im Mai 2021 brachte Blizzard das gute alte Spielgefühl mit Burning Crusade Classic wieder in Wallung.

92

PLATZ

19

## METAL GEAR SOLID 5 THE PHANTOM PAIN

Genre: **Actionspiel** Entwickler: **Kojima Productions** Release: **1.9.2015**

Ein bionischer Arm voller Gadgets, Zehntagebart und die wohl coolste Augenklappe seit seinem Namensvetter Snake »Die Klapperschlange« Plisken: 2015 bescheren uns Naked Snake und Entwicklerlegende Hideo Kojima ein geniales Metal Gear Solid. Das spielt 1984 in Afghanistan und Afrika und ist trotz der eher kargen Kulisse hochspannend, abwechslungsreich, komplex – und immer wieder witzig. Die meisten Aufträge können wir mit zig Taktiken lösen, von der serientypischen Schleichattacke bis zum Frontalangriff auf einem mechanischen Kampfläufer. Besonders Spaßig sind die vielen Gadgets, etwa Ballons, mit denen wir betäubte Gegner rasant in den Himmel zum kreisenden Transporthubschrauber schießen lassen, oder der bionische Arm, der sich sogar als Lenkrakete einsetzen lässt. Die Gimmicks laden zum Herumexperimentieren ein, und parallel dazu bauen wir auf einer Bohrinself



Mit dem Ballonsystem könnt ihr nicht nur erledigte Gegner abholen lassen, sondern auch ... Schafe?

unsere Mother Base samt Team aus. Auch unsere Begleiter wie Holla!-Scharfschützin Quiet oder Spürwolf D-Dog bringen viel Abwechslung mit. Unserem Pferd können wir zum Beispiel befehlen, auf die Straße zu äppeln, damit Feindfahrzeuge ins Schleudern geraten ...

92

PLATZ

## 18 RED DEAD REDEMPTION 2

Genre: **Actionspiel** Entwickler: **Rockstar North** Release: **5.11.2019**

Hat Rockstar seine GTA-Formel einfach über den Wilden Westen gestülpt, sozusagen RDR2 = GTA – Autos + Pferde? Die Antwort ist ein klares Ja. Das generelle Spielprinzip basiert zwar wie seit GTA 3 darauf, dass ihr Auftraggeber-Icons anreitet, die euch einen Haupt- oder Nebenjob spendieren, den ihr relativ stur und wie auf Schienen abarbeitet. Kein Vergleich etwa zu einem Metal Gear Solid 5. Doch anders als in den GTA-Titeln spielt sich Red Dead Redemption 2 gemächlicher – schließlich fahrt ihr keinen getunten Sportwagen, sondern seid per Pferd unterwegs. Das ruhigere Tempo erlaubt aber auch eine deutlich dichtere Story rund um unseren knurrigen Outlaw Arthur Morgan, der sich in einer Welt im Umbruch behaupten muss. Auch die weiten Landschaften und die lebendigen Siedlungen kommen viel besser zu Geltung, weil wir eine ruhigere Kugel schieben als in den diversen hektischen GTA-Schauplätzen. Es sind



Ross meets Dampfross: Neben den grandiosen Landschaften ist auch die Story rund um eine Wilde Welt im Wandel eine Stärke von RDR2.

92

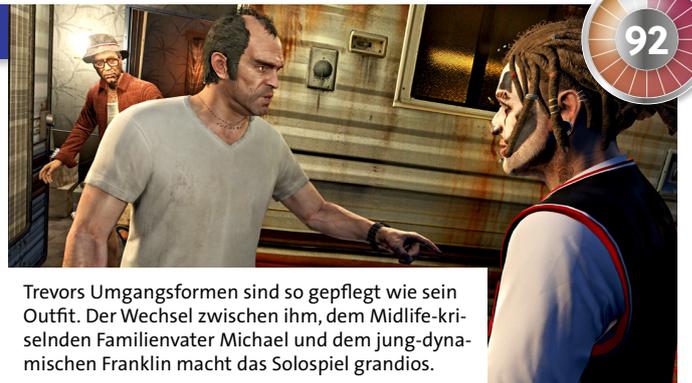
die vielen Details, die RDR2 so glaubwürdig machen: Arthurs Bartwuchs und schmutzigere Klamotten, wenn er mal wieder länger unterwegs war. Matschige Dorfstraßen, die auch unser Pferd einsauen. Sogar Statisten, die nur ein »Howdy!« murmeln, sind ordentlich synchronisiert und machen einen Saloon erst so richtig quirlig.

PLATZ

## 17 GTA 5

Genre: **Actionspiel** Entwickler: **Rockstar North** Release: **14.4.2015**

Ach, GTA 5, du schmeißt uns immer wieder in ein Wechselbad der Gefühle! Auf der einen Seite bist du ein extrem cooles Solospiel, in dem wir mit den völlig unterschiedlichen Charakterköpfen Trevor, Michael und Franklin das semi-fiktive Los Santos (mal wieder) unsicher machen. Auf der anderen Seite bist du ein extrem cooles Online-Spiel, in dem ... Cheater und Hacker uns penetrant den Spielspaß vermiesen. Und ach, diese immer noch umständliche Serverstruktur! Dass dein Publisher all die Probleme ignoriert und sich höchstens noch um Multiplayer-Inhalte und die kostenpflichtigen Shark Cards kümmert, macht's natürlich nicht besser. Dabei könnte gerade GTA Online unfassbar stark sein: Allein schon die Raubzüge in einem gut eingespielten Team sind der Hammer, und die offene Spielwelt lockt wie ein riesiger Spielplatz voller Karren und Knarren, Stunts und Rennen,



Trevors Umgangsformen sind so gepflegt wie sein Outfit. Der Wechsel zwischen ihm, dem Midlife-kriselnden Familienvater Michael und dem jung-dynamischen Franklin macht das Solospiel grandios.

92

Shoppen und Protzen. Hoffentlich kriegt dein Nachfolger den wichtigen Online-Modus von Beginn an in den Griff!

PLATZ

## 16 FORZA HORIZON 4

Genre: **Rennspiel** Entwickler: **Playground Games** Release: **2.10.2018**

Eine PS-Party, die niemals endet: Der Arcade-Racer Forza Horizon 4 zieht sein berühmtes Raser-Festival in Großbritannien auf. Serientypisch werdet ihr mit Events zugeschmissen, fahrt Straßenrennen, meistert Stunts und Schauernrennen gegen abgefahrene Kontrahenten wie ein fettes Hovercraft, das neben euch talabwärts schießt und wie in einem Actionfilm gewaltige Sprünge hinlegt. Vier Jahreszeiten, vor allem der Winter, bringen Abwechslung ins Rennengeschehen, dann brettet ihr zum Beispiel über einen zugefrorenen See oder durchs verschneite Edinburgh. Die große Karte ist schnell zugestrichelt mit Symbolen für Rennen, Drifts und Einflussstafeln, die ihr einfach umnietet. Wer beim Karten-Cruisen die Augen offen hält, kann Scheunenfunde entdecken – das sind Oldtimer, die sich eurem Fuhrpark gerne anschließen. Die Autoarmada ist ordentlich groß: Schon zum Release gab's 460 Fahrzeuge, mittlerweile sind es über 750,



Gelber Riese: In einem der (leider wenigen) Schauernrennen tretet ihr gegen dieses riesige Hovercraft an.

92

darunter auch Vehikel aus Halo, Final Fantasy XV und Cyberpunk 2077. Schließlich sind wir hier in einem Funracer!

PLATZ

## 15 DRAGON AGE ORIGINS

Genre: **Rollenspiel** Entwickler: **Bioware** Release: **5.11.2009**

Das erste Dragon Age ist eines dieser Spiele, die einen von Anfang an fesseln. Das schafft Bioware damals mit einem cleveren Kniff: Ihr wählt einen Hauptcharakter, und je nach seiner Rasse (Mensch, Elf, Zwerg) und Klasse (Krieger, Schurke, Magier) spielt ihr eine andere, rund zwei Stunden lange Startstory, die namensgebenden Origins. Als Menschenkrieger etwa wird eure Heimatburg überrannt, ihr müsst dem Angriff entgegenkommen. Das lässt euch den Charakter und seine Beweggründe viel mehr ans Herz wachsen als ellenlange Texte oder pure Zwischensequenzen (die es auch gibt, sehr gute sogar!).

Nach dem fulminanten Einstieg kann Dragon Age die hohe Qualität halten. Drei Stärken machen das RPG heute noch spielenswert: Erstens die abwechslungsreichen, stark inszenierten Hauptquests, die euch zu den drei Völkern der Fantasy-Welt Ferelden führen, die ihr gegen einen Dä-

Die kniffligen Kämpfe sind eine der drei großen Stärken des ersten Dragon Age – neben den Quests und euren lebendigen KI-Begleitern.



92

mon vereinen sollt. Zweitens eure KI-Begleiter, die jeweils eine eigene Geschichte, Vorlieben und Abneigungen mitbringen. Haudrauf Alistair, die zynische Magierin Morrigan, Heilerin Wynne – sie alle wachsen uns an Herz, wir streiten, leiden und lieben mit ihnen. Und dann sind da noch die fordernden Gefechte in klassischer Baldur's-Gate-Manier!

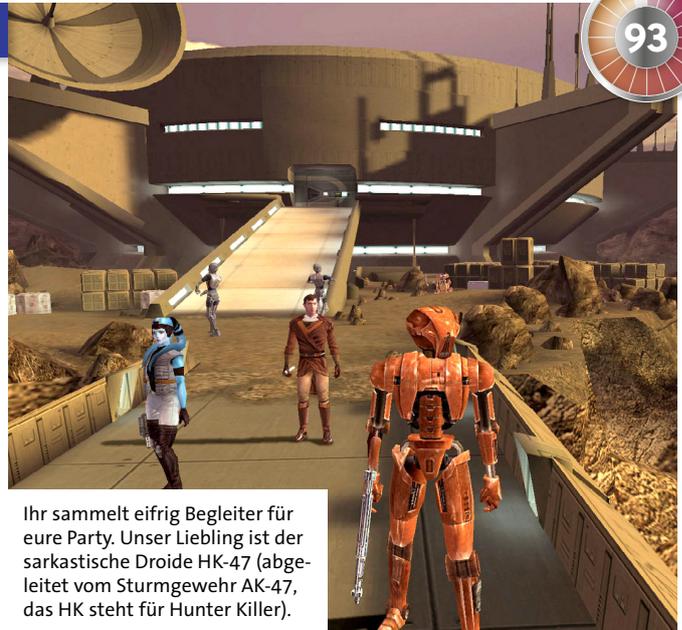
PLATZ

14

## STAR WARS KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

Genre: **Rollenspiel** Entwickler: **Bioware** Release: **4.12.2003**

Es war einmal vor langer Zeit in einer weit, weit entfernten Galaxis, als das kanadische Entwicklerstudio Bioware noch richtig gute Rollenspiele machte und Katastrophen wie Anthem noch in weiter Ferne waren: Knights of the Old Republic ist das bis heute bestbewertete PC-Spiel im StarWars-Universum, und das mit Recht. Rund 4.000 Jahre vor den Kinofilmen bekämpfen sich Jedi und Sith erbittert, und ihr steckt mittendrin. Dabei ist es eure Entscheidung, ob ihr euch auf die helle oder die dunkle Seite der Macht schlagt oder in die Grauzone dazwischen. Das Spiel stellt euch immer wieder vor tiefgreifende Entscheidungen, schon bei einer simplen Shoppingtour könnt ihr freundlich bleiben und helle Machtpunkte sammeln, müsst dann aber mehr zahlen. Oder ihr bedroht den Händler mit Waffengewalt, was euer Budget schont, aber das dunkle Punktekonto füllt. Dieses Konto wiederum beeinflusst nicht nur die Hauptstory mit ihren verschiedenen Enden, sondern auch die zahlreichen Nebenquests. Das liest sich jetzt etwas trocken, aber im Spiel wird daraus eine packende Geschichte rund um Darth Malak und seine gewaltige Waffenschmiede. Dabei besucht ihr mit euren Begleitern legendäre Planeten wie Tatooine und die Wookiee-Welt Kashyyyk, natürlich stiehlt im eigenen Raumschiff Ebon Hawk.



Ihr sammelt eifrig Begleiter für eure Party. Unser Liebling ist der sarkastische Droide HK-47 (abgeleitet vom Sturmgewehr AK-47, das HK steht für Hunter Killer).

93

PLATZ

13

## NHL 2002

Genre: **Sportspiel** Entwickler: **Electronic Arts Canada** Release: **4.10.2001**

Sportspielbewertungen sind notorisch schwierig. Schließlich ist das Niveau schon seit Jahren hoch, die Veränderungen zwischen den Teilen sind aber oft nur für Profis zu erkennen – die FIFA-Reihe ist hierfür ein Paradebeispiel. Witzigerweise hat es FIFA jedoch in all den GameStar-Jahren nie geschafft, an den Wertungsrekordhalter NHL ranzukommen – dabei ist Fußball hierzulande doch ein kleines bisschen beliebter als die Puckschubserie! Doch die 2002er-Version des Eishockeyspektakels macht damals einfach verdammt viel richtig. Dabei passiert auf dem Eis selbst nicht mal bahnbrechend Neues, sondern beim Drumherum. NHL 2002 ist zum Beispiel das erste Spiel der Reihe, das Sammelkarten der Stars einführt. Für Kunststücke wie Shootouts oder Unterzahltoe kassieren wir Punkte, die wir gegen die Trading-Cards eintauschen und so unser Sammelalbum füllen. Die Karten beeinflussen auch die abgebildeten Spieler, indem sie kurzzeitig ihre Leistung steigern, andere Karten schalten Cheats oder neue Jubelvarianten frei. Überhaupt ist die Inszenierung klasse: Nach Jahren mit schnarhigen Sprechern kommentieren erstmals Michael Leopold und Rick Amann vom DSF (heute Sport1) das Geschehen, und spektakuläre Szenen werden per Action-Replay aus verschiedenen Perspektiven zelebriert.



Die Game Story präsentiert spielentscheidende Momente nochmal spektakulär aus verschiedenen Winkeln – hier Heikos Klings Hatrick.

93

PLATZ

12

## GTA 4

Genre: **Action** Entwickler: **Rockstar North** Release: **3.12.2008**

Rockstars neuntes GTA-Spiel macht Schluss mit bonbonbuntem 80er-Pop und Mafia-Nostalgie: Unser serbischer »Held« Nico Bellic kommt frisch vom Balkankrieg nach Liberty City alias New York, eine schmutzige, harte Metropole. Das Spiel ist bis heute das düsterste der Reihe, schon der Start ist rau. Denn Cousin Roman hat uns zwar ein Penthouse, ein florierendes »Business« und reihenweise Top-Models versprochen. Doch das alles entpuppt sich als ranzige Einzimmerbude, das Business ist eine Taxiklitsche, und die Damenwelt ist auch eher so lala. Diese harte Realität macht GTA 4 aber auch zum authentischsten Teil der Serie und den schweigsamen, fast stoischen Nico menschlicher. Vor allem im Vergleich zu den Gangster-Persiflagen im direkten Vorgänger San Andreas.

GTA 4 ist auch das erste Spiel, dessen Produktionskosten laut Rockstar die 100 Millionen Dollar geknackt hat – schon eine Woche nach Verkaufsstart der Konsolenversionen waren 500 Millionen wieder eingespült (auf PlayStation 3 und Xbox360 erschien GTA 4 rund sieben Monate vor der PC-Version). Fun Fact: Als der TV-Sender Fox News Chicago einen Zusammenhang zwischen der Werbekampagne für GTA 4 und einem Anstieg echter Verbrechen in Chicago suggerierte, ließ die Stadt von allen öffentlichen Verkehrsmitteln die Werbung entfernen.



GTA 4 ist der düsterste aller bisherigen Serienteile – trotz der typischen Mischung aus Schießen, Rasen, Fliegen und Stunt-Einlagen.

93

PLATZ

11

## DIVINITY ORIGINAL SIN 2

Genre: **Rollenspiel** Entwickler: **Larian Studios** Release: **14.9.2017**

Magier in Rollenspielen – das sind meist mächtige, aber empfindliche Glaskanonen, die mit Feuerball und Co. ganze Gegnerhorden grillen, während der Kriegerkumpel mühsam alle einzeln umhauen muss. In Divinity: Original Sin 2 haben wir mit Magie anfangs allerdings schlechte Karten. Denn wenn Magier in der Fantasy-Welt Rivellon rumzaubern, tauchen blöderweise schleimige Viecher auf und verbreiten Chaos. Deshalb werden wir vorsichtshalber weggesperrt und bekommen eine Halsfessel, die Magie unterdrückt, aber auch Nebenwirkungen wie Kannibalismus oder Wahnsinn verursacht. Also nichts wie raus aus unserem schwimmenden Gefängnis! Schon die ersten Stunden des locker 80-stündigen Epos sind unglaublich packend, weil wir zum Beispiel wie im Vorgänger ausufernd mit Physik- und Magieeffekten um uns werfen. Blutlachen auf dem Boden heilen zum Beispiel unseren Party-Krieger, lassen sich per Blitzzauber aber auch unter Strom setzen, um darin wartende Feinde effektiv zu schocken. Wasserpflützen können wir einfrieren, sodass sich darüber marschierende Widersache gepflegt auf die Schnauze legen. Giftnebel schädigt Feind und Freund gleichermaßen, heilt aber Untote und lässt sich per Brandpfeil oder Feuerzauber vorzüglich in ein flammendes Inferno verwandeln.



Feuer, Blut und Blitze: In den rundenbasierten Kämpfen wird das dynamische Schlachtfeld zur spannenden Physik- und Chemiestunde.

Auch beim Questen gibt's jede Menge unterschiedlicher Lösungstaktiken. Wenn zum Beispiel ein wichtiger NPC abnippelt, können wir immer noch lernen, mit seinem jetzt herumspukenden Geist zu plaudern, um an die gesuchten Informationen zu kommen. Oder wir schicken unsere kannibalistische Elfendame vor, die an der Leiche knabbert und durch eine Spezialfähigkeit erfährt, was der Verbliebene zuvor getrieben hat. So kann sie sogar neue Fertigkeiten und Zauber lernen. Durch solche abgedrehten Möglichkeiten spielt sich Original Sin 2 nie wie auf Schienen, sondern erlaubt, ja fördert sogar eifriges Experimentieren. Ein Muss für jeden Rollenspieler, zumal die Larian Studios immer noch vorbildlich Updates und Patches liefern. Klasse!

PLATZ

10

## FALLOUT 3

Genre: **Rollenspiel** Entwickler: **Bethesda Game Studios** Release: **28.10.2008**

Die Fallout-Reihe begeistert Rollenspieler schon seit 1997 – im GameStar-Gründungs-jahr kassierte Interplays Serienauftakt bereits ordentliche 85 Prozent. Aus dessen isometrischer Grafik wurde in Fallout 3 erstmals eine 3D-Welt, die uns noch mehr in das postapokalyptische, zynisch-witzige Setting zieht. So erleben wir unsere ersten Jahre im Bunker Vault 101 hautnah und im Zeitraffer: Geburt, Laufstallausbruch, Kindergeburtstag, Freunde und Feinde machen, der erste Schuss mit dem Luftgewehr, die Abschlussprüfung. Schon hier prägen wir unseren jungen Charakter für die brutale, verstrahlte Welt hinter der Bunkertür. Auch der ikonische Pip-Boy ist wieder dabei und dient als Universal-PDA mit Weltkarte, Questlog, Inventar und so weiter, serientypisch mit grünem Text auf schwarzem Hintergrund, ganz wie die antiken PCs.

Bockstark ist auch wieder das Kampfsystem, bei dem ihr wie in einem Actionspiel schießt, prügelt und Granaten wirft oder dafür den viel cooleren V.A.T.S.-Modus nutzt. Ein Tastendruck friert dann das Geschehen ein, zoomt an euren anvisierten Gegner ran und markiert seine Trefferzonen wie Beine, Arme, Kopf oder ... Fühler. Die jeweilige Trefferchance wird ebenfalls angezeigt, und schon liefert ihr euch taktische Gefechte, die noch spannender sind als der klassische Kampf aus Schulter- oder



Das V.A.T.S. (kurz für Vault-Tec Assisted Targeting System) inszeniert die aktionspunktebasierten Gefechte spannend und dynamisch – bei kritischen Treffern zum Beispiel mit Bullet-Time-Kamerafahrten.

Ego-Perspektive! Zumal auch in Fallout 3 jede Patrone zählt, denn Nachschub ist teuer; er wird wie im ersten Fallout mit Kronkorken aus der Prä-Postapokalypse bezahlt. Fun Fact: 2015 schickte ein Fan 2.240 echte Kronkorken an Bethesda, um damit Fallout 4 zu kaufen. Über sieben Jahre hatte er die Dinger gesammelt, das Paket wog 6,5 Kilo. Bethesda war gerührt und ging natürlich auf den PR-trächtigen Deal ein.

PLATZ

9

## BATTLEFIELD 2

Genre: **Multiplayer-Shooter** Entwickler: **Digital Illusions** Release: **21.6.2005**

Raus aus dem Zweiten Weltkrieg, raus aufs (damals) moderne Schlachtfeld: Knapp drei Jahre nach Battlefield 1942 und gut ein Jahr nach Battlefield Vietnam knackt Battlefield 2 unsere All Time Top 10. Denn das Multiplayer-Spektakel zwischen den USA, China und der arabischen Koalition ist hervorragend ausbalanciert, optisch ein Hingucker und bringt vor allem völlig neue taktische Möglichkeiten mit. Zum Beispiel erstmals den Commander-Modus: Der Kommandant eines Teams kann eine Kartenübersicht mit allen markierten eigenen Einheiten aufrufen; Feinde deckt er per Radarabtastung auf. Nur der Commander darf Munition, Medikits und Artillerieschläge anfordern oder Spionagedrohnen losschicken. Dabei kriegt er von seiner Umgebung allerdings nichts mit und wird schnell leichte Beute.

Battlefield 2 schafft eine gute Mischung aus Zugänglichkeit und einer Prize Simulation, vor allem Hubschrauber wie der Black Hawk brauchen Eingewöhnungszeit, und wer das eher beschauliche Tempo der 1942er-Propellermaschinen gewohnt ist, schießt in den neuen Jets schnell über den Kartenrand hinaus. Das Zusammenspiel im Team wird richtig gut belohnt, selbst Fleißaufgaben wie Helikoptertaxiflüge für eure Kameraden bringen Assistenzpunkte – so steigt ihr die Diensträngeleiter auf. Da-



Battlefield 2 ist ein gut ausbalancierter Mix aus neun Infanterieklassen und zahlreichen Fahrzeugen, Fliegern und amphibischen Einheiten

mit der Commander sich nicht um 31 Untergebene gleichzeitig kümmern muss, können einzelne Spieler ein Squad gründen und in der Sandwich-Position anführen: Sie stellen dann Anfragen an den Chef und scheuchen gleichzeitig ihren Trupp umher. Brücken sind jetzt zerstörbar, und ein gut platziertes C4-Paket zerlegt darüberlassende Panzer gleich mit. Strategisch wichtige Artilleriestellungen, Radaranlagen oder Drohnenkontrollstationen lassen sich ebenfalls sprengen (und mit Pionieren wieder flicken), sodass diese Schlüsselstellungen besonders umkämpft sind. Das macht Battlefield 2 damals zum Serienkönig – bevor ihn ein anderer Teil da wieder runterschubst ...

PLATZ

8

## ANNO 1404 VENEDIG

Genre: **Aufbauspiel** Entwickler: **Related Designs Software** Release: **25.2.2010**

Ah, Venedig! Anno 1404 und sein Addon sind auch heute noch absolut spielenswert und supergut gealtert – das macht den vierten Serienteil auch für viele GameStar-Leser zum Besten, noch vor dem deutlich umfangreicheren und komplexeren Anno 1800. Denn 1404 spielt sich kompakter, die Kampagne fesselt mit viel ausgefeilteren Quests rund um unsere Patrizierinseln und den fernen Orient. Es gibt dauernd was zu tun, ohne dass eine Partie langweilig wird: Wüsten mit Wasserrädern begrünen, Geschenke abliefern, Ruhmpunkte kassieren, dem Kaiser beim Dombau helfen, unsere Kriegsflotte hochziehen, einen Kreuzzug gegen den Orient verhindern. Auch das Wechselspiel zwischen Orient und Okzident ist bestens verzahnt, beide müssen zusammenarbeiten. Für unsere heimischen Patrizier brauchen wir zum Beispiel duftende Öle, doch die dafür benötigte Rosenzucht und Duftmischerei sind Technologien des Orients, die wir erst freischalten müssen.

Die Venedig-Erweiterung holte damals den (wieder mal verschobenen) Multiplayer-Modus nach. Bis zu vier Spieler können sogar kooperativ spielen, dann baut je einer im Okzident und Orient, einer kommandiert die Schiffe, der vierte kümmert sich um die Armee. Letztere ist erneut ein Knackpunkt der Serie, denn die Landschlachten machen einfach keinen

Wasser marsch: Die große Noria begrünt ganze Wüsten, wird aber erst im Late Game freigeschaltet.



Spaß und wirken überflüssig – zumal wir mit dem Venedig-Addon Inselanteile der Konkurrenz erstmals einfach friedlich aufkaufen können.

93

PLATZ

7

## AGE OF EMPIRES 2 THE CONQUERORS

Genre: **Echtzeitstrategie** Entwickler: **Ensemble Studios** Release: **1.9.2000**

Und noch ein Klassiker, der zum Glück nicht totzukriegen ist: Age of Empires 2, das mit seinem Conquerors-Addon seit über 20 Jahren unsere Top 10 belagert. Es ist vielleicht nicht das originellste oder spektakulärste Echtzeitstrategiespiel, aber es kombiniert die vier Hauptzutaten Basisbau, Wirtschaft, Forschung und natürlich Kämpfe hervorragend. Wie viel Spaß das auch heute noch macht, zeigen allein schon die Verkaufszahlen der HD-Edition (2013) und vor allem der Definitive Edition von Ende 2019 – denn dieses Remaster macht einfach fast alles richtig. Ja, wir schauen dich an, Warcraft 3 Reforged!

Das Conquerors-Addon erweitert das grundsätzliche Spielprinzip zwar kaum (deshalb hat es im GameStar-Test dann auch die gleiche Wertung wie das Hauptspiel Age of Empires 2 selbst), aber unseren geschichtlich-geografischen Horizont. Während beim Hauptspiel mit der Entdeckung Amerikas Schicht im Schacht ist, macht Conquerors dort ein wenig weiter, unter anderem in einer Montezuma-Kampagne und mit neuen Völkern wie Maya und Azteken. Zusammen mit den Neuzugängen Hunnen, Koreaner und Spanier kommt Age 2 auf 18 Völker. Weil das Addon aber auch die bisherigen 13 verbessert, wird das Gesamtkunstwerk noch runder und abwechslungsreicher. Viele Besonderheiten, die das aktuelle



Montezumas Rache: Unsere Azteken greifen mit Jaguar- und Adlerkrieger die spanische Festung nebst Belagerungsgerät an.

Age of Empires 4 auffährt, bietet auch schon Conquerors – etwa die mobilen Hunnen, die keinen Häuserbau brauchen und schnell große Armeen hochziehen können.

93

PLATZ

6

## HALF-LIFE 2

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

Hand hoch: Wer hat sich 2004 genau wie ich ein kleines bisschen in Alyx verguckt, die taff-liebenswerte Widerstandskämpferin aus Half-Life 2? Dass Alyx unser Spielerherz erobert, liegt vor allem daran, dass Zwischensequenzen mit NPCs hier nicht vorberechnet sind, sondern uns dynamisch viel mehr einbeziehen. Alyx schaut uns beim Herumlaufen an, ihr Blick folgt unseren Bewegungen, und je länger wir uns kennen, desto vertrauter plaudert sie mit uns – oder flirtet sie sogar? Dabei haben wir doch gar keine Zeit für sowas! Schließlich haben die Combine die Erde überrannt, und wir alias Gordon Freeman müssen den Planeten retten. Notfalls mit der Brechstange!

Der Befreiungskampf führt uns durch legendäre Levels wie einen ameisenbärverseuchten Strand oder die nächtliche Geisterstadt Ravenholm, vollgestopft mit Zombies und Head Crabs. Wie praktisch, dass wir kurz vorher eine Gravity-Gun bekommen haben, mit der wir Ziegelsteine, Klosshüsseln oder surrende Kreissägenblätter anziehen und verschleßen! Wir treten auch gegen rund 15 Meter hohe »Strider« an, die mit ihren drei dünnen Beinen frappierend an die marsianischen Tripods aus H.G. Wells' »Krieg der Welten« erinnern. Wenn wir so ein biomechanisches Monstrum abschießen, jubeln wir triumphierend!



Drei Stars in einem Bild: Unser mechanischer Begleiter »Dog« schmeißt Panzerwagen auf Combine-Schergen, die Widerstandskämpferin Alyx bekam 2020 einen eigenen VR-Ableger, und vorne halten wir unsere legendäre Gravity-Gun.

Half-Life 2 schreibt aber auch in einer anderen Disziplin Spielgeschichte: Es braucht zwingend einen Steam-Account, der nur mit einer Internetverbindung nutzbar ist. Steam wird damals als dreister Kopierschutz gesehen, der jederzeit den Zugriff auf Half-Life 2 verweigern könnte – selbst wenn man nur solo spielen will. Die erzwungene Steam-Anbindung löst sogar einen Rechtsstreit zwischen Publisher Vivendi und Valve aus, der zum Bruch zwischen beiden Firmen führt.

93

PLATZ  
5

## THE WITCHER 3 GOTY

Genre: **Rollenspiel** Entwickler: **CD Projekt Red** Release: **30.8.2016**

Mit der Game of the Year Edition bekommt ihr das Hauptspiel, die beiden Erweiterungen Hearts of Stone und Blood and Wine – und damit das bestbewertete Rollenspiel der GameStar-Geschichte! Denn The Witcher 3 ist ein absoluter Ausnahmefall, der den Drahtseilakt zwischen Open World und dichter Geschichte nicht nur meistert, sondern noch ein paar Purzelbäume darauf schlägt. An jeder Ecke gibt's was zu entdecken, zu erledigen oder einfach zu genießen. Allen voran die vielen kleinen und großen Geschichten, denn hier sind selbst unwichtige Nebenquests kein Fast Food, sondern liebevoll serviert. Immer wieder bringen uns überraschende Wendungen ins Rotieren, oder wir müssen schwere Entscheidungen treffen, die genau deswegen in Erinnerung bleiben. So muss Storytelling aussehen!

Die beiden Erweiterungen bessern die kleinen Scharten aus, die das Hauptspiel noch hatte. Hearts of Stone führt zum Beispiel den Runenschmied ein, mit dem ihr Geralts Ausrüstung auf eure Spielweise trimmt – die zuvor etwas rudimentäre Charakterentwicklung rückt dadurch stärker in den Vordergrund. Blood and Wine packt noch Hexer-

Igni-Feuermagie und seine beiden Schwerter sind nur ein Teil von Geralts Waffen. Sein rauer Charme erobert auch die Damenwelt!



93

mutationen und Set-Items obendrauf, und beide hochklassigen Erweiterungen werfen zudem gescheite Bossgegner in die Schlacht. Lößlich sind aber auch die zahllosen kostenlosen DLCs, die das Spiel mit neuen Elementen noch runder und umfangreicher machen. Zum Beispiel den Modus New Game Plus, mit dem ihr Geralts Abenteuer noch mal erlebt, aber schon auf Stufe 30 und mit der mitgenommenen Ausrüstung. Der hohe Startlevel erlaubt ganz neue Taktiken und Entscheidungen – und natürlich sind auch die Gegner deutlich knackiger!

PLATZ

4

## CRYSIS

Genre: **Ego-Shooter** Entwickler: **Crytek** Release: **15.11.2007**

»Meilensteine der Computerspielgeschichte zeichnen sich nicht dadurch aus, dass sie unheimlich toll aussehen. Das Entscheidende ist, dass sie uns das Gefühl geben, als erstes Spiel ein glaubwürdiges Abbild der Wirklichkeit geschaffen zu haben. Das Gefühl, dass alle Meilensteine davor ja doch nur Spiele waren.« Mit diesen fast philosophischen Worten eröffnet unser damaliger Kollege Fabian Siegmund seinen Crisis-Test. Aber wie glaubwürdig ist ein Spiel, in dem wir einen Nano-Anzug tragen, der uns wahlweise superstark, superschnell, supergepanzert oder superunsichtbar macht? Und das, nebenbei bemerkt, im Jahr 2020, denn da spielt Crisis. Die Antwort: verflüxt glaubwürdig! Der Shooter nutzt zum Beispiel sein Physiksystem nicht nur für Spielereien, wie es Half-Life 2 tut. Stattdessen ist die Physik einfach da! Wenn wir hier ein Fass umkippen, kullert es wegen der Schwerkraft einen Hügel runter – und nicht weil da unten Gegner warten, die es erschlagen soll.

Nanosuit, Physik, perfekte Grafik: Dieses Trio bringt das Shooter-Genre damals einen gewaltigen Sprung weiter. Selbst eingefleischte Baller-

Kraftpaket: Wenn wir unseren Nanosuit auf Stärke einstellen, schmeißen wir Gegner mit links. Am besten auf ihre Kumpare.



94

männer und -frauen probieren auch mal alternative Taktiken aus, schmeißen Gegner auf andere Feinde, schleichen unsichtbar hinter die feindlichen Linien, um einen Panzer zu mopsen. Wir können einen Feindsoldaten mit dem linken Arm umklammern, als Schutzschild nutzen und derweil mit der rechten Hand schießen. Jede Waffe im Spiel lässt sich upgraden, zum Beispiel mit Schalldämpfern, Laservisieren, Granatwerfern. Und schon experimentieren wir wieder mit verschiedenen Taktiken. Genau das macht einen Meilenstein aus!

PLATZ

3

## BATTLEFIELD 3

Genre: **Multiplayer-Shooter** Entwickler: **Digital Illusions** Release: **27.10.2011**

Da war die Battlefield-Welt noch schwer in Ordnung: 2011 perfektioniert der dritte Serienteil die klassischen Multiplayer-Gefechte auf riesigen Karten – und liefert gleich noch eine formidable Solokampagne mit. Damals trennen wir die beiden Tests: Der Multiplayer-Modus kassiert anfangs »nur« eine 93er-Wertung, die wir mit dem zwei Monate später erscheinenden Update Back to Karkand auf 94 erhöhen. Die Solokampagne fällt im Vergleich zurück und bekommt eine 86, denn sie ist erzählerisch arg an die Konkurrenten Call of Duty: Black Ops und Modern Warfare angelehnt. In Battlefield 3 erinnert sich der Marine Blackburn in einem Verhör an Einsätze, die wir dann nachspielen. Doch Blackburn ist kein martialischer Supersoldat, sondern fast unscheinbar und dadurch menschlicher. Auch seine drei Kameraden, auf die wir in den Einsätzen immer wieder stoßen, haben Zweifel und Ängste. Für einen Militär-Shooter ist das damals ungewöhnlich. Die eigentliche Action der Kampagne ist zwar nicht herausragend, aber Dice kaschiert ganz geschickt, dass wir uns eigentlich wieder mal durch Levelschläuche kämpfen: Wenn wir bei Nacht und Regen unseren Kameraden Feuerschutz geben sollen und plötzlich dutzende Gegner in unserem Wärmevisier auftauchen, muss jeder Schuss sitzen. In einer anderen Szene sind wir in einer Bank unterwegs und werden kurz vor dem Tresorraum von versteckten Gegnern beschossen, mit Granaten eingedeckt, finden kaum Deckung. Dice spielt auch viel mit Licht, wir werden oft geblendet, weil der Feind gern mit der Sonne oder Scheinwerfern im Rücken zuschlägt. Aber der Fokus von Battlefield 3 liegt natürlich auf

Multiplayer-Modus: Battlefield 3 liefert 2011 die bis dahin größten Karten, auf denen sich 22 verschiedene Fahrzeuge, Flieger und stationäre Geschütze tummeln.



94

dem Multiplayer, deshalb ist dessen 94er-Wertung für unsere Top 25 ausschlaggebend. Und die Mehrspielergefechte sind damals bahnbrechend, allein schon wegen des zerstörbaren Terrains samt kaputtbaren Deckungen. Kein Vergleich zu den unbeugsamen Gartenzäunen aus dem Ur-Battlefield 1942, an denen selbst Panzer kettenknirschend hängengeblieben sind! Die Karten sind sehr gut designed, hier ist serienklassisch vom Messerduell zwischen Büschen bis zur Panzerjagd im Zweimannhubschrauber alles dabei. Die Jets, in Battlefield 2 noch fummelig zu steuern, lassen sich jetzt viel zugänglicher fliegen. Der Sound bekommt einen eigenen GameStar-Award, weil die Waffen- und Explosionseffekte fantastisch sind und voller Details stecken – wenn ihr etwa im Jet eine enge Kurve fliegt, beginnt euer Pilot gepresst zu atmen, um bei Bewusstsein zu bleiben. In solchen Momenten bleibt uns selbst die Luft weg!

PLATZ  
**2**

## MINECRAFT

Genre: **Action-Adventure** Entwickler: **Mojang** Release: **18.11.2011**

»Geht das grafisch inzwischen nicht besser?« Angela Merkels verwunderte Frage auf der gamescom 2017 beschreibt das Phänomen Minecraft auf den Punkt. Dabei war das Klötzchenepos damals schon acht Jahre alt. 2009 erscheint das Spiel im Early Access erstmals auf dem PC, also deutlich nach Grafikkrahern wie Crysis. Doch Minecraft pfeift auf gestochene scharfe Texturen, lebensechte Animationen und wuchtige Soundeffekte – denn das alles braucht man nicht, um sich kreativ auszutoben. Stattdessen ist Minecraft wie ein endloser Legokasten, der Entdecker, Experimentierer und Erbauer magisch anzieht.

Im November 2011 startet Minecraft schließlich offiziell, trotzdem geben wir erst Mitte 2016 (!) eine Wertung, fast fünf Jahre nach dem Start. Warum so spät? Michael Graf begründet das damals so: »Tja, GameStar im November 2011 muss man sich ein bisschen so vorstellen wie einen Ameisenhaufen, in den jemand eine Schale Zuckerwürfel gekippt hat. Redakteure huschen zwischen Battlefield 3, Modern Warfare 3 und Skyrim hin und her, es ist ein ... geschäftiger Monat. Ich will nicht sagen, dass wir den Release verschlafen haben, wir berichten ja darüber. Aber zu einem Test mit Wertung können wir uns nicht durchringen, weil sich dieses Spiel, das Genre Grenzen sprengt wie ein Creeper krumme Bretterbuden, nicht in unser damaliges Kategorien-Wertungssystem pressen lässt.« Für Minecraft-Fans ist ohnehin jede Wertung zu niedrig, »richtige« Spieler dagegen verstehen vielleicht gar nicht, wie man so einen Baukasten überhaupt bewerten kann. Das ist doch kein Spiel!

Hinzu kommt, dass sich das Vanilla-Minecraft von 2011 vom Start weg enorm erweitert hat. Neben den offiziellen Updates liefert die Community weiterhin emsig Mods oder baut gar komplette Minecraft-MMOs. Und selbst nach über einem Jahrzehnt überraschen uns Fans mit riesigen Mittelalterstädten, Nachbauten echter Sehenswürdigkeiten – oder einem riesigen Oreo-Keks aus 46.727 Blöcken.



Spiel im Spiel: Minecraft-Fans haben ganze Zonen aus World of Warcraft nachgebaut, hier zum Beispiel die Tauren-Hauptstadt Thunder Bluff.



Oder sie bauen gleich ein eigenes MMO: »Wynncraft« spielt auf einem RPG-Server, ihr könnt mit einem ganz normalen Minecraft-Account questen, leveln und raiden.

94

PLATZ  
**1**

## WARCRAFT 3 THE FROZEN THRONE

Genre: **Echtzeitstrategie** Entwickler: **Blizzard Entertainment**  
Release: **4.7.2003**

Und da kommt sie, unsere Nummer 1 aus 25 Jahren GameStar-Geschichte! Mit dem Addon Frozen Throne, das genau ein Jahr und einen Tag nach dem Hauptspiel erscheint, schnappt sich das ohnehin geniale Warcraft 3 noch einen Extra-Wertungspunkt. Kein anderes Echtzeitstrategiespiel bekommt die Kombination aus Kämpfen, Bau, Erkundung und vor allem vielen Rollenspielelementen so gut hin. Die bunte Wundertüte Warcraft 3 macht gleich beim Öffnen Lust auf mehr, weil wir mit unseren Helden mitwachsen. Wir erlegen gemeinsam die ersten Gnolle, lernen einen Kettenblitz, grillen eine Handvoll Murlocs auf einmal. Es ist eine Erfolgsformel, die schon bei Diablo funktioniert hat und anderthalb Jahre später auch in World of Warcraft eine unheimliche Sogkraft aufbauen wird! Warcraft 3 und ganz besonders The Frozen Throne zeigen Blizzard auf dem Höhepunkt ihres Schaffens als Entwicklerstudio. Diesem Spiel sieht man wirklich an, dass sich die Macher alle Zeit der Welt nehmen, unbeeindruckt von Terminzwängen und dem Shareholder-Druck, der das Studio – neben den Sexismus-Vorwürfen – in den vergangenen Jahren so viel von seinem guten Ruf gekostet hat. Hier ist Blizzard ganz bei sich selbst und liefert ein exzellent spielbares, erstaunlich fehlerfreies und vor allem spaßiges Strategiespiel ab.

Aber Warcraft 3 bringt das Genre auch deswegen einen Sprung nach vorn, weil es die Welt von Azeroth noch lebendiger macht. Abseits der großartigen Story stoßen wir immer wieder auf Nebenquests, die uns Erfahrungspunkte oder bessere Items für unsere Helden bringen. Da klärt man doch gern noch den letzten Winkel einer Map auf! Hach, und die Story: Die verdient das inflationär verwendete Wort »Epos« wirklich, denn sie beschert uns jede Menge Gänsehautmomente. Etwa den Seitenwechsel von Prinz Arthas, der im Kampf gegen die Untoten seine Seele verliert und zum Vatermörder wird. Das ist Fantasy-Geschichte zum Mitspielen, und wir wollen nach einer geschafften Mission immer unbedingt wissen, wie es weitergeht! Sofort!

Auch wenn die verschlimmbesserte Reforge-Version von Warcraft 3 eine Frechheit war – dafür kann das Originalspiel nix. Und darum darf sich Warcraft 3 auch weiterhin auf dem Thron unserer Top 25 räkeln!

Nicht nur die Helden, auch viele Einheiten haben Spezialfähigkeiten. Die Nachtelfen-Bergriesen etwa schwenken auf Kommando Baumstammknüppel.



Die Cutscenes (teils gerendert, teils in Spielgrafik) tragen viel zur Atmosphäre bei. Wie die beiden Starcraft-Teile erzählt Warcraft 3 eine epische Geschichte.

Kil'jaeden

Foolish little mongrel. You failed to destroy the Frozen Throne as I commanded. And still you thought to hide from me in this forsaken backwater! I thought you to be more cunning, Illidan.

94