

Die besten Spiele von ...

2005

DIE WELT NACH WOW

2005 war das Jahr, in dem Resident Evil 4, World of Warcraft und Guitar Hero für Veränderungen gesorgt haben. Wer steht am Ende bei unserem Ranking der Top 20 ganz oben? Von Paul Kautz

2005 war ein Jahr, das sich vor allem durch große Dinge definiert hat: Der A380, das größte Passagierflugzeug der Welt, hebt zu seinem offiziellen Erstflug ab. Die LKW-Maut, gedacht für große rollende Dinge, wird in Deutschland eingeführt. Die Konzertreihe »Live 8« findet weltweit parallel an zehn Orten statt und lockt praktisch alle großen Namen der Musik an. Derweil lernt die Welt erstmals die Bedeutung des Wortes »ransomware« (zusammen mit »butt-dial« und »sexting«). Mi-

crosoft veröffentlicht die Xbox 360 in den USA am selben Tag, an dem Angela Merkel Kanzlerin wird – nämlich am 22. November. Und YouTube wird gegründet. Doch all das interessiert uns heute nur am Rande. Denn wir wollen die 20 besten Spiele des Jahres 2005 küren. Keine leichte Aufgabe, denn damals erschienen so viele hochklassige Shooter, Rollenspiele und Action-Titel, dass am Ende zwangsläufig der ein oder andere Titel hinten runterfallen muss.

Knights of the Old Republic 2

Entwickler: **Obsidian**
Release: **Februar 2005**

20

Das erste Knights of the Old Republic wurde von Markus Schwerdtel in Ausgabe 12/2003 mit einer Wertung von spektakulären 93 Punkten und der Zusammenfassung »Macht-Meisterwerk« in die Ränge der ewigen Klassiker erhoben. Der bereits gut ein Jahr später veröffentlichte Nachfolger schaffte es in Ausgabe 04/2005 zwar ganz knapp nicht mehr, den 90er-Schutzschild zu knacken, blieb mit einer 88 aber nur ganz knapp darunter. Markus und Gunnar lobten die saftige Handlung mit den glaubwürdigen Figuren, das sinnvoll entschlackte Spielprinzip und das starke Spielsystem. »Ein grandioses und sehr intelligent gemachtes Spiel, das ich bedenkenlos empfehlen kann«, meinte der Herr Lott zum Abschluss seines Meinungskastens. Das Spiel macht nicht viel neu – aber das, was es macht, das macht es hervorragend!



SWAT 4

Entwickler: **Irrational Games**
Release: **April 2005**

19

Die meisten Spieler dürften Irrational Games vor allem mit System Shock 2 sowie den Spielen der Bioshock-Reihe verbinden, aber die Damen und Herren haben neben schockierenden Dingen auch noch diverse andere Perlen im Portfolio, allen voran die Echtzeittaktikspiele der Freedom-Force-Serie. Vor allem aber den offiziellen vierten Teil der altherwürdigen SWAT-Reihe. Altherwürdig deshalb, weil sie bereits 1987 unter dem Namen »Police Quest« als Sierra-Adventure ihren Anfang nahm. Mit diesem Urvater hat SWAT 4 natürlich nichts mehr zu tun, das ist ein mitreißender, taktischer Ego-Shooter, der realistische Polizeieinsätze in realistischen Szenarien präsentiert und der in Ausgabe 05/2005 von Grinsetüte Fabian Siegmund mit einer Wertung von 80 Punkten und den Worten »Kleine Schwächen, große Spannung« in die Actionwelt entlassen wird. Bis heute gibt's in Sachen Taktik-Shooter mit Einzelspielerfokus nichts Vergleichbares.



F.E.A.R.

Entwickler: **Monolith Productions**
Release: **Oktober 2005**

18

Können wir uns darauf einigen, dass es nichts Gruseliges gibt, als schwarzhäufige Psychokinder? Selbst in einem Shooter wie F.E.A.R. (was für »First Encounter Assault Recon« steht), in dem man es mit einem Menschenfresser namens Paxton Fettel zu tun bekommt, ist Alma der eigentliche Horror: klein, rotes Kleid, lange schwarze Haare, she's here, she's there, she's every-fucking-where, Almaaaaa. Brrrrrr! Und das Spiel selbst? Was für ein Erlebnis! Die spektakulären Zeitlupeneffekte! Die noch bis heute vorbildliche Gegner-KI! Diese fieser, kleinen Schockmomente. Ja, das Leveldesign hätte auch auf ein paar der Büros und Lagerhäuser verzichten können, aber das Gesamtpaket war (und ist noch bis heute) verdammt großartig! 89 Punkte großartig, um genau zu sein. Hat Petra so für Ausgabe 11/2005 geschrieben, muss also stimmen.



Call of Duty 2 17

Entwickler: **Infinity Ward**
Release: **November 2005**

So intensiv, so eindrucksvoll, so mitreißend: Call of Duty 2 setzte fort, was der Vorgänger und Medal of Honor: Allied Assault begonnen hatten – es stellt Inszenierung und Hollywood-Action an erste Stelle, gibt dafür wirr aufgebauten Levellabyrinthen und Keycard-Suchaufträgen in Ego-Shootern den Laufpass. Einmal mehr bekommt man die Schrecken des Zweiten Weltkriegs aus der Perspektive von vier unterschiedlichen Soldaten zu sehen, von der Landung der alliierten Truppen in der Normandie über Stalingrad bis nach Afrika, was für absolut unvergessliche Gaming-Momente sorgte. Kein Wunder also, dass sich ausgerechnet dieser Teil im großen GameStar-Ranking der besten Call-of-Duty-Spiele auf Platz drei tummelt, nur übertroffen von Modern Warfare 1 und 2!



Fight Night Round 2 16

Entwickler: **Electronic Arts**
Release: **März 2005 (PS2, Xbox, GC)**

Electronic Arts hatte seine Handschuhe bereits ziemlich früh im professionellen Boxgeschäft drin: Das erste Spiel der Knockout-Kings-Serie erschien 1999, damals noch für die erste PlayStation. Aber ehrlicherweise war das nicht mehr als ein 3D-Buttonmasher mit bekannten Namen der Boxwelt wie Muhammad Ali oder Evander Holyfield. Erst mit Fight Night 2004 wurde aus dem Simpel-Geholze ein ernsthaftes Spiel, was der »Total Punch Control« zu verdanken war, der cleveren Schlagsteuerung über den rechten Analog-Stick. Fight Night Round 2 nahm all das, was sein Vorgänger schon gut machte, und verbesserte es: verdammt gute Grafik, verdammt guter Sound, verdammt gute Fighter und verdammt gute Gefechte im Ring, bei denen jeder kleine Fehler direkt auch der letzte sein konnte. Verdammt gutes Spiel!



Ninja Gaiden Black 15

Entwickler: **Team Ninja**
Release: **Oktober 2005 (Xbox)**

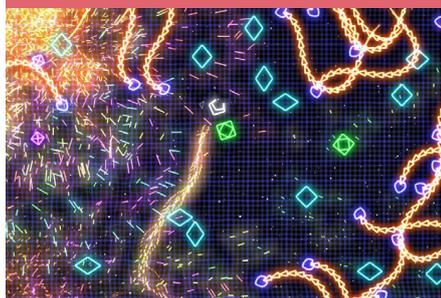
Es gibt da diesen Comic von Penny Arcade, in dem ein Ninja-Coach deutlich weniger enthusiastische Jung-Schwarzkuten einen nach dem anderen in ihren Tod schickt, während er ihnen aufbauende Worte mit auf den Weg gibt. Das hinter diesem Spaß stehende Spiel war Ninja Gaiden. Das große Xbox-Schlitzfest von Team Ninja machte nicht nur durch Grafik und Brutalität von sich reden, sondern vor allem auch durch seinen abartig hohen Schwierigkeitsgrad. Wer nun denkt, dass das in der im Jahr darauf veröffentlichten aufgemotzten Version namens Ninja Gaiden Black auch nur ansatzweise entschärft wurde, der denkt spektakulär falsch. Black verbesserte und erweiterte das Originalspiel in jeder Hinsicht und machte daraus ein absolut rundes Superninja-Paket. Sogar inklusive eines »leichteren« Schwierigkeitsgrades, bei dem der Nachwuchs-Ninja während der Action vom Spiel dafür verspottet wurde, diesen gewählt zu haben. Ha!



Geometry Wars: Retro Evolved 14

Entwickler: **Bizarre Creations**
Release: **Dezember 2005 (Xbox)**

Geometry Wars war eigentlich nur ein putziges kleines Bonusspiel im 2003er Project Gotham Racing 2 auf der ersten Xbox, eine Mathematikfingerübung, die aus einer Gamepad-Testapplikation heraus entwickelt wurde. Doch es stellte sich schnell als derart populär heraus, dass Programmierer Stephen Cakebread ein richtiges Spiel daraus machte, das seinen Weg in die Xbox Live Arcade fand und diese dann für viele auf Monate hinaus dominierte. Das Spielprinzip ist so simpel und fesselnd, die grafische Inszenierung so herrlich abstrakt-spektakulär. Und der pumpende Soundtrack geht noch bis heute herrlich geil ab! Kein Wunder, dass Geometry Wars in den nachfolgenden Teilen zwar immer größer und schöner und Feature-reicher, aber der Kern niemals angetastet wurde.



Fahrenheit 13

Entwickler: **Quantic Dream**
Release: **September 2005**

Man kann von der Person David Cage ja halten, was man möchte, aber die Spiele, die der Mann produziert, haben normalerweise Hand und Fuß. Das heißt, sofern er die Spieler nicht gerade zwingt, sie sich in seinen Produkten selbst abzuschneiden. Hallo, Heavy Rain! Fahrenheit, auch bekannt als Indigo Prophecy (schwurbelschwurbel), debütierte viele Elemente, die man heute aus Cage-Adventures gewohnt ist: jede Menge Mystery, Verbrechen, die man als eine von vielen wechselnden Hauptfiguren aufklären muss, Massen an Dialogen, Reaktionstests, leicht ungenau inszenierten Sex – und ehrlicherweise nicht irreführend viel Spiel, dafür aber einmal mehr eine wirklich mitreißende Erzählung. »Fahrenheit ist ein Meisterwerk des interaktiven Erzählens, schon jetzt einen Eintrag in die Annalen der Spielegeschichte wert«, nennt es Christian Schmidt im Test der Ausgabe 10/2005, trotz der Wertung von »nur« 82 Punkten.



Jade Empire 12

Entwickler: **Bioware**
Release: **April 2005 (Xbox)**

Wenn Bioware ein neues Rollenspiel veröffentlicht, dann werden Häuse, Ohren und Zungen von RPG-Fans unerwartet lang. Und die Kanadier enttäuschten nicht: Jade Empire bot traumhaft stimmungsvolle Schauplätze vor dem exotischen Szenario der chinesischen Mythologie, eine faszinierende Handlung mit vielen, vielen Gesprächen, wunderbar finten- und actionreiche Kämpfe. Dabei führte Jade Empire viele Gameplay-Entschlackungen fort, die Bioware bei Knights of the Old Republic eingeführt hatte und die schließlich im actionreichen Mass Effect münden sollten. Allerdings steckte hier noch mehr Rollenspiel drin – und die Bioware-übliche Liebe zum Detail. Wie schrieb Heiko Klinge im Test der (reichlich späten) PC-Umsetzung in Ausgabe 04/2007, die mit einer Wertung von 87 belohnt wurde? »Wer sich (...) einmal auf diese besondere Spielwelt einlässt, der will sie nie wieder verlassen.«



Guild Wars

Entwickler: **ArenaNet**
Release: **April 2005**

11

Guild Wars war das Online-Rollenspiel, das im Grunde gar kein richtiges Online-Rollenspiel war. Es bot alles, was die Konkurrenz der damaligen Zeit auch in petto hatte, aber mit einem sehr cleveren Kniff: Man spielte nicht in einer Welt mit vielen anderen, sondern immer in geschlossenen Instanzen, entweder im Team (Menschen oder KI) oder allein. Also im Grunde wie in Diablo 2 oder 3. Dort gab man sich detailliert ausgearbeitete Storymissionen, erschloss sich immer mehr des wunderschönen Landes Tyria, um schließlich mit gerade mal Level 20 schon das Finale zu sehen. Höher ging es übrigens auch in den Folgeteilen nicht hinaus. Das sowie der Fokus auf die starke Ausrichtung auf PvP-Kloppereien gefiel nicht jedem. Michael Graf zum Beispiel fand es im Test in Ausgabe 07/2005 ganz schön doof. Petra Schmitz und Michael Trier dagegen waren hellauf begeistert. Und natürlich hatten am Ende Petra und Michael Trier recht.



Splinter Cell: Chaos Theory

Entwickler: **Ubisoft Montreal**
Release: **April 2005**

10

Mit dem Ende 2002 ins Leben gerufenen Splinter Cell hat Ubisoft etwas Beeindruckendes geschaffen: ein Schleichspiel, das selbst Leuten gefällt, die keine Schleichspiele mögen! Mit dem markanten Sam Fisher als Helden, für damalige Verhältnisse exzellenter Grafik und hochspannendem Missionsdesign war die Serie von Anfang an auf Erfolg gebürstet. Ein Erfolg, der im dritten Teil Chaos Theory seinen Höhepunkt fand. Der machte per se gar nicht so viel anders, sondern polierte das Vorhandene »nur« auf Exzellenz und erweiterte es um ein enorm praktisches Nahkampfmesser – sowie, deutlich relevanter, einen genialen Koop-Modus. Fisher-Fangirl Petra war in Ausgabe 05/2005 folgerichtig schon wieder komplett hin und weg.



Forza Motorsport

Entwickler: **Turn 10 Studios**
Release: **Mai 2005**

9

Dass Sony mit der Gran-Turismo-Reihe einen Erfolg nach dem anderen feierte, konnte sich Microsoft spätestens nach der Einführung seiner eigenen Konsole nicht mehr lange einfach so gefallen lassen. Die Rettung nannte sich Turn 10 Studios, eine Unterabteilung der Microsoft Game Studios, die explizit für den Zweck ins Leben gerufen wurde, mit Forza Motorsport ein Rennspiel zu erschaffen, das es mit den Gran Turismos dieser Welt aufnehmen konnte. Das Resultat? 231 reale Fahrzeuge, vom schnuckeligen Honda Civic bis zum röhrenden Enzo Ferrari, die sich auf 30 zum Teil realen Strecken arcade-physikalisch korrekte Rennen lieferten – lokal und online, einfach so zum Spaß oder im Karrieremodus. Der Name? Je nach Lesart entweder »Die Kraft des Motorsports« oder »Hoch lebe der Motorsport!«.



Civilization 4

Entwickler: **Firaxis Games**
Release: **November 2005**

8

Das 1991 veröffentlichte Civilization hatte die zugängliche Globalstrategie definiert – und die in den darauffolgenden Jahren veröffentlichten Nachfolger haben immer nur darauf aufgebaut, aber die Grundformel unangetastet gelassen. Das gilt auch für den offiziellen vierten Teil: Nach wie vor bestimmt man die Geschichte einer Nation von der Steinzeit in die Moderne, man gründet Städte, erforscht Technologien, betreibt detaillierte Diplomatie mit den Nachbarstaaten und führt jede Menge Krieg, wenn das mit der Diplomatie nicht hinausgeht. In Civilization 4 gibt es das jetzt erstmals in kompletter Echtzeit-3D-Grafik aus der Gamebryo-Engine. Also alles wie immer, nur nochmal schöner, schlauer und zivilisierter als je zuvor. Michael Graf nennt das Spiel in Ausgabe 12/2005 »Das achte Weltwunder« und meint: »Gut gemacht, Firaxis: Civilization 4 ist Globalstrategie, wie sie im Buche steht.«



Shadow of the Colossus

Entwickler: **Team Ico**
Release: **Oktober 2005 (PS2)**

7

Vier Jahre ließ sich Fumito Ueda Zeit für den Nachfolger seines Abenteuers Ico. Und dann war es noch nicht mal ein Nachfolger – oder wenn, dann nur im Geiste. Denn hier ging es nicht mehr darum, als gehörter Junge Schattenwesen zu bekämpfen – stattdessen war Shadow of the Colossus im Grunde ein Boss-rush: Der Held Wander versucht, seine Geliebte Mono wiederzubeleben. Der Preis, den er dafür zahlen muss: 16 Kolosse töten. Die muss Wander erstmal finden, dann aufwendig an ihnen hinaufklettern, um schließlich sein Schwert in ihren magischen Schwachpunkt zu stoßen. Klingt simpel, ist aber nicht nur wahnsinnig aufregend, da jeder Koloss eine sehr individuelle Vorgehensweise erfordert, sondern wirft auch immer schwerer wiegende Moralfragen auf: Wie weit darf man für seine persönlichen Ziele gehen? Wie viele unschuldige Opfer sind akzeptabel, um ein Leben zu retten?



Battlefield 2

Entwickler: **Digital Illusions**
Release: **Juni 2005**

6

93 Punkte! Eine der höchsten Wertungen, die GameStar jemals vergeben hat! Acht Seiten Test, dazu noch vier Extraseiten mit Spieltaktiken und bizarren Erlebnissen, die Fabian, Petra und Michael beim Testen untergekommen sind. Keine Frage, Battlefield 2 hat jede Menge Eindruck hinterlassen! Nochmals viel bessere Präsentation als bei den beiden Vorgängern, ein genialer Commander-Modus, über den man seinem Team direkt im Schlachtengemümel Anweisungen geben kann, riesige Schlachtfelder, Massen an Geräten, die fliegen, fahren oder auch schwimmen können – Battlefield 2 etablierte sich aus dem Stand als die neue Action-Referenz im Mehrspielerbereich!



GTA: San Andreas

Entwickler: **Rockstar North**
Release: **Juni 2005 (PC)**

5

Die Ursprungsversion von GTA: San Andreas erschien bereits im Oktober 2004 auf der PlayStation 2 – und drückte die Konsole zwar an den Rand ihrer Kapazitäten, lieferte aber auch eine gigantische offene Welt, die vor lauter Möglichkeiten schier explodierte. Aber seine eigentliche Bekanntheit erhielt San Andreas erst mit der Veröffentlichung der PC-Version, in der ein fündiger Niederländer die »Hot Coffee«-Mod veröffentlichte. Was eigentlich noch nicht mal eine Mod war, sondern lediglich die Freischaltung eines bereits im Spiel enthaltenen »Sex-Spiels« – die Anführungszeichen können in diesem Fall nicht gigantisch genug sein. Und trotzdem sorgte dieser die Jugend spontan verrohende Inhalt in den USA für einen Medienaufschrei, der zur Folge hatte, dass das Spiel für einige Zeit aus dem Verkehr gezogen werden und Entwickler Rockstar für den Schaden an zerstörten Käuferseelen aufkommen musste – was nicht mal 3.000 Personen in Anspruch genommen haben.



Guitar Hero

Entwickler: **Harmonix**
Release: **November 2005 (PS2)**

4

Ab den Mitt-2000ern dominierte ein Sound die Videospielewelt: »Klack-klack-klack-klack-klack!« – das Geräusch von auf fünf bunten Plastikknöpfen herumzischenden Fingern, während auf dem Fernseher Cover-Versionen von Rock-Klassikern wie »Bark at the Moon« (Ozzy Osbourne), »Smoke on the Water« (Deep Purple), »Ace of Spades« (Motörhead) oder »Symphony of Destruction« (Megadeth) die Wohn- und Kinderzimmer dieser Welt in Rock-Arenen verwandelten. Guitar Hero von Harmonix war nicht das erste Spiel, das einem eine Plastikgitarre in die Hand drückte (Guitarfreaks von Konami gab's bereits seit 1999) – aber es war das erste, das so richtig einschlug. Der Erfolg löste eine unglaubliche Welle an Sequels und Nachahmern aus, die einige Jahre lang für immer mehr und immer aufwendigere Musikspiele und -Hardware sorgte – bis der Markt unter der Masse von Plastikinstrumenten komplett kollabierte.



God of War

Entwickler: **Sony Santa Monica**
Release: **Juli 2005 (PS2)**

3

Eigentlich hätten wir friedliebenden Deutschen God of War niemals spielen dürfen: In der ersten Prüfung verweigerte die USK dem Spiel eine Altersfreigabe, woraufhin Sony Computer Entertainment von einer Veröffentlichung bei uns absah. Erst nach der Prüfung der damaligen BpJM, die eine Indizierung ablehnte, wurde das Spiel nochmal auf den USK-Tisch gelegt. Dort erhielt es dann doch die »Ab 18«-Plakette und durfte endlich auch in Deutschland veröffentlicht werden, während es im Rest der Welt bereits zum halben Preis erhältlich war. Egal! Dieses schlicht sensationelle Spiel, diese zum Teil völlig wahnsinnige Schlachtplatte war damals schon jeden Cent wert: absolut ungläubliche Grafik, eine krasse (und zum Griechentema passend tragische) Erzählung, blutige, beinharte Schnitzel-Action, smarte Puzzles, der heftigste Antiheld aller Zeiten. Und dann noch dieser Soundtrack – oh, dieser Soundtrack! Was für ein grandioses Spiel!



Resident Evil 4

Entwickler: **Capcom**
Release: **März 2005 (GameCube)**

2

Die »Capcom Five« waren, nun, fünf Spiele, die Capcom im Jahr 2002 ankündigte und exklusiv auf den GameCube bringen wollte, um in Zusammenarbeit mit Nintendo die eher schleppenden Verkäufe der Plattform zu pushen: P.N.03 (ein futuristischer Shooter), Viewtiful Joe (ein stylisches Kampf-Jump-'n'-Run), Dead Phoenix (noch ein Shooter), Killer 7 (ein abgefahrenes Action-Adventure) – und Resident Evil 4. Letzteres hatte zu diesem Zeitpunkt bereits eine ebenso schwierige wie langwierige Entwicklung inklusive mehrerer Neustarts hinter sich. Von diesen fünf Exklusivtiteln blieb nur eines wirklich GameCube-exklusiv (P.N.03), und Dead Phoenix wurde nie veröffentlicht – aber Resident Evil 4 wurde in den nachfolgenden Jahren mehr oder weniger auf jede Plattform umgesetzt, die mit Nullen und Einsen umgehen konnte.



World of Warcraft

Entwickler: **Blizzard Entertainment**
Release: **Februar 2005 (Europa)**

1

Was kann über World of Warcraft noch gesagt werden? Es war über viele Jahre das erfolgreichste Online-Rollenspiel überhaupt, lange Zeit quasi gleichbedeutend mit »MMORPG«. Es inspirierte eine der besten South-Park-Folgen aller Zeiten, es brachte Freude, es brachte Leid, es kostete so viel Lebenszeit – und es machte so viel Spaß! Selbst Menschen, die vorher mit Online-Rollenspielen nichts am Hut hatten, waren auf einmal gefesselt – die einfache Zugänglichkeit von WoW machte es möglich. Die Geschichten, die erzählt wurden. Die Abenteuer, die erlebt wurden. Die Freundschaften, die entstanden. Die Felle, die gefarmt wurden. Die Memes, die uns bis heute verfolgen. World of Warcraft ist mehr als nur ein Spiel – es ist eine eigene Welt. Heute nicht mehr ganz so bedeutend wie früher, aber immer noch ein Koloss.