



Die Redaktion kürt die ihrer Meinung nach besten Shooter aller Zeiten. Und nein, The Witcher 3 kommt in diesem Ranking nicht vor. Versprochen. Von GameStar-Redaktion

100

DIE BESTEN SHOOTER

Seit es sie gibt, erzeugen Shooter nicht nur Spannung, sondern auch Spannungen. Auf kein anderes Genre wurde in den »Killerspieldebatten« der 2000er so oft mit dem Finger gezeigt: Ballerspiele, Schießspiele auf der einen Seite, auf der anderen Seite hat jedoch fast kein anderes Genre (abseits von MMOs) so viel dazu beigetragen, Menschen zusammenzubringen. In Shootern wurde das Deathmatch geboren, das freundschaftliche Mit- und Gegeneinander online oder auf LAN-Partys. Stundenlang haben wir Splitter, LAN-Kabel und Windows-CDs hin- und hergeschoben, um dann endlich um wahrscheinlich 3 Uhr nachts mit Counter-Strike loslegen zu können.

Halo 2 erfand modernes Matchmaking, Fortnite sprengte Plattformgrenzen, ließ Leute auf dem PC, dem Handy, der PlayStation zusammenzocken. Im Koop bezwingen wir die Locust aus Gears of War, vereiteln als SWAT-Einheit einen Banküberfall oder ärgern als Payday-Banditen wiederum die Cops. Shooter werfen uns aber auch solo in intensive Geschichten – vom tragischen Schicksal eines Max Payne über die philosophi-

schen Streitfragen von Deus Ex bis hin zu herzerwärmenden Freundschaften zwischen Mensch und Maschine in Titanfall 2. Wir sind nach Black Mesa gereist, nach Rapture, in eine weit, weit entfernte Galaxis oder aber in verstrahlte Moskauer U-Bahntunnel. Doom brachte unseren Orientierungssinn zum Glühen, Crysis unsere Grafikkarte.

Und in all diesem Hin und Her, in all diesen Auf und Abs küren wir jetzt die 100 besten, die 100 bewegendsten und wichtigsten Shooter. Wir haben wochenlang die Köpfe zusammengesteckt und ein Ranking erschaffen, das den Schnitt aus zwei großen Fragen bildet: Wie wichtig war ein Shooter für das Shooter-Genre? Und wie gut spielt er sich heute noch? ★



THE WHEEL OF TIME

Entwickler: **GT Interactive** Publisher: **Legend Entertainment** Erschienen: **November 1999**

Peter Bathge: Welch überaus treffende Wahl für den Auftakt unserer Top 100 – das Spiel zum Buchzyklus »Das Rad der Zeit« war nämlich in jeder Hinsicht außergewöhnlich. Das fing bei der für damalige Verhältnisse verdammt schicken Grafik und dem abwechslungsreichen Konzept (Zauber statt Raketenwerfer) an, ging weiter bei den toll gebauten Levels mit epochaler Mittelalterarchitektur und mündete schließlich in einem Mehrspielermodus, dessen innovativer Fallen-

bau à la Dungeon Master auch in der GameStar-Redaktion sehr gut ankam. Aber eigentlich habe ich The Wheel of Time ja damals vor allem für die spannende Geschichte gespielt. Wendungsreich wird mir mit vielen Zwischensequenzen die Story von Zauberschülerin Elayna erzählt, die auf der Suche nach einem Attentäter durch die Welt von Robert Jordan reist. Wenn das mit der Top 100 so gut weitergeht, dann erwartet uns hier wahrhaftig eine Art Shooter-Himmel!

100

ESCAPE FROM TARKOV

Entwickler: **Battlestate Games** Publisher: – Erschienen: **August 2016**

Steffi Schlottag: Was macht Tarkov so genial? Ich würde jetzt gerne behaupten, dass das Spiel einfach total viel Spaß macht, aber das wäre glatt gelogen. Escape from Tarkov pfeift an vielen Stellen auf Komfortfunktionen und setzt stattdessen auf brutalen Realismus. Eure Kameraden und Feinde haben zum Beispiel keine Namen über ihren Köpfen schweben. Klar ist Friendly Fire aktiviert, was denkt ihr denn? Bis man verstanden hat, wie man sein Inventar am besten verwaltet und sich auf der Map zurechtfindet, vergehen viele Stunden. Und viele Tode, wenn man nicht aufpasst. Doch



genau das scheint bei vielen den Ehrgeiz zu wecken, immer besser zu werden, sich ungesehen über die Karte zu pirschen, unaufmerksame Spieler mit einer Kugel zu bestrafen, sich Beute zu krallen und zu entkommen.

98



99

HELLDIVERS

Entwickler: **Arrowhead** Publisher: **Sony PlayStation**
Erschienen: **März 2015**

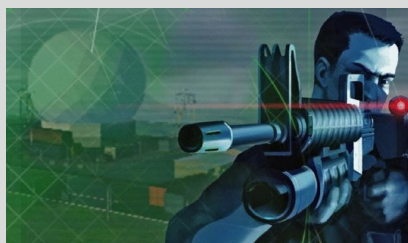
Phil Elsner: Das bei Metacritic mit einer niedrigen 81 eingestufte Top-Down-Geballer erfüllte 2015 nicht nur lang gehegte Starship-Troopers-Träume, sondern glänzt auch durch sein Gunplay. Mit Freunden (oder zufällig ausgewählten Mitstreitern) pflügt ihr als namensgebende Helldivers mit Plasma-gewehr, Shotgun und Co. über die Oberfläche fremder Planeten, um Missionsziele zu erfüllen, Aliens zu zerbröseln und natürlich die Demokratie der Super-Erde zu verbreiten. Mit einer großen Prise Satire und schwarzem Humor entfesselt Helldivers gewaltige Schlachten und vor allem nervenzerreißend spannende Momente. Die Kombination aus Friendly Fire und vernichtenden Spezialwaffen wie Atombomben oder Minigun-Türmen macht jede Runde Helldivers zu einer schweißtreibenden Angelegenheit.

97

PROJECT I.G.I. 2

Entwickler: **Innerloop Studios** Publisher: **Codemasters** Erschienen: **Februar 2003**

Gerald Weßel: Bloß leise, ganz leise. Die Leiter hinauf, wo der Wachposten seinen Dienst verrichtet. Messer raus, schon haben wir den Ausguck für uns alleine, Fernglas raus. Da ist das Ziel, das Lagerhaus am anderen Ende dieser massiv befestigten Militärbasis. Wie komme ich da bloß hin? Willkommen bei I.G.I. 2. Der Clou daran: Wir können selbst entscheiden, wie und vor allem von wo wir uns Zugang zu



den Feindquartieren verschaffen. Das ist spielerische Freiheit auf einem gekonnten Niveau und verleiht der I.G.I.-Serie eine bis heute spürbare Bodenständigkeit. Project I.G.I. 2 war damals in Sachen Gunplay nicht erste Güte, aber die clevere Kombination von eingesetzter Technik und ersonnenem Gameplay gepaart mit abwechslungsreichen Missionen besticht bis heute mit Eigenständigkeit.

96



DELTA FORCE

Entwickler: **Novalogic** Publisher: **Novalogic**
Erschienen: **September 1998**

Peter Bathge: Im selben Jahr wie Half-Life erschien ein Taktik-Shooter, der in Sachen Technik einen ganz eigenen Weg beschritt. Entwickler Novalogic ließ euch in der haus-eigenen Comanche-Engine mit Voxelo-Optik erstmals Elite-Soldaten statt Hubschrauber und Panzer steuern. Das war ein höchst exklusives Vergnügen, denn ohne die damals brandneue MMX-CPU-Technologie verweigerte das Spiel schlicht die Zusammenarbeit. Weil die Optik im Gegensatz zur Polygontechnik enorm CPU-lastig war, brauchte es für flüssiges Spielen in sagenhaften 800x600 Bildpunkten sogar einen Pentium 2 300 und 32 MByte RAM. Die Investition lohnte sich, denn vor allem Landschaften (hauptsächlich Dünen und Wiesen) sahen in Delta Force ungemein glaubwürdig aus – erst aus der Nähe pixelten sie unschön auf. Oder voxelten? Egal: Die Einsätze waren ungemein spannend und der Mix aus Schleichen und Ballern stilbildend fürs Genre.

VANQUISH

Entwickler: **Platinum Games** Publisher: **Sega** Erschienen: **Oktober 2010**

Dimitry Halley: Während die Shooter-Konkurrenz 2010 vor allem Cover-Schießereien der Marke Gears of War entwickelte, um auch auf den Gamepads der Konsolen zu triumphieren, sagte Vanquish- und Resident-Evil-Kreativkopf Shinji Mikami: »Lasst einfach das Gegenteil machen.« Und Vanquish ist tatsächlich das Gegenteil von behutsamer Deckung. Als Supersoldat schwinde ich mich in meinem Cyberanzug mit Salto über jede Deckung, ballere in Zeitlupe Robos zu Schrott, schlittere wie ein Ferrari über den Boden, nutze in jede De-



ckung, jede Schwachstelle, jedes Geschütz. Vanquish ist ein Style-Shooter. Es geht um die spektakulärsten Stunts, um die fetzigsten Kombos, kurz: um die gleichen Stärken wie in vielen anderen Spielen von Platinum Games.

94

FAR CRY BLOOD DRAGON

Entwickler: **Ubisoft Montreal** Publisher: **Ubisoft** Erschienen: **Mai 2013**

Fabiano Uslenghi: Was für ein herrlicher Klamauk, den Ubisoft sich da ausgedacht hat! Ein Spiel, das man am 1. April als gut gemeinten, aber wenig überzeugenden Entwicklerscherz abgestempelt hätte. Wenn ich mich als Mark-IV-Cyber-Commando Rex Power Colt in die Schlacht stürze, dann trieft das Setting nur so vor satirischen Anspielungen auf reihenweise Action-Produktionen der 80er Jahre. Verflucht, das



futuristische Cyber-Setting spielt sogar im Jahr 2007 ... obwohl das Spiel 2013 erschienen ist. Aber so hat man sich eben im Jahr 1983 die Zukunft vorgestellt. Das Absurde: Einfach nur, weil das Spiel der reinste Witz ist, verzeiht man ihm reihenweise kleine Fehlerchen und teilweise riesige Logiklücken. Das hat fast schon etwas unschuldig Befreiendes, ein Spiel einfach mal wieder komplett anspruchsbefreit genießen zu können.

93

TUROK 2

Entwickler: **Iguana** Publisher: **Acclaim Entertainment** Erschienen: **Dezember 1998**



Phil Elsner: Dinos, Shotguns, Raumschiffe. Von allen Singleplayer-Shootern, die ich in meiner Zeit gespielt habe, ist mir kaum einer so nachhaltig im Gedächtnis geblieben wie Turok 2: Seeds of Evil. Woran genau das liegen mag, ist schwer zu sagen. Es könnte das faszinierende Setting sein, in dem ein amerikanischer Ureinwohner mit einem Raketenwerfer durch interdimensionale Tore reist, um Aliens zu plätten. Oder sind es die exoti-

schen und weitläufigen Maps, die nach heutigen Standards als kleine Open Worlds durchgehen würden? Vielleicht ist es aber auch das grandios abgedrehte Waffenarsenal, mit dem wir uns durch die Horden aus Monstern und Dinos ballern! Ich meine, welches andere Spiel hat schon eine Knarre, deren zielsuchende Ladung sich direkt in die Köpfe von Gegnern bohrt und dort explodiert? Ein ganz besonderer Spaß auch im

Splitscreen-Multiplayer! An Abwechslung mangelt es Turok 2 aber auch nicht: Hier Geiseln befreien, da ein magisches Totem beschützen, dort ein Unterwasserhöhlensystem erkunden. Besonders faszinierend für damalige Verhältnisse: Ich kann durch den zentralen Hub jedes Level nach Belieben betreten! Dieser nonlineare Aufbau vermittelt ein ungeahntes Gefühl von Freiheit, das mich noch heute ins Schwelgen bringt.

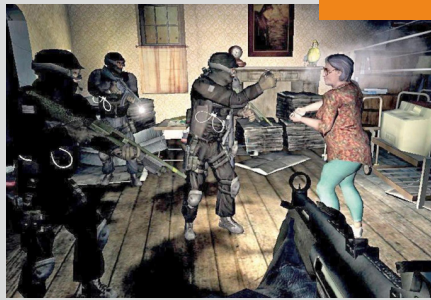
SWAT 4

Entwickler: **Irrational Games** Publisher: **Activision** Erschienen: **April 2005**

92



Dimitry Halley: Ich erinnere mich an so viele LAN-Partys mit Freunden, in denen wir als Koop-Polizeitruppe Tankstellen, Banken, Labore und Häuser infiltrierten, um fiesige Fieslinge zu ... na ja, gar nicht unbedingt zu erschießen. Eine Besonderheit von SWAT 4: Idealerweise brüllt ihr Gegnern so lange »Polizei, Hände hoch!« um die Ohren, bis sie die Waffe fallen lassen und aufgeben. Ich kann unter Türen durchschauen, sie aufsprengen, Blendgranaten reinwerfen, mit nicht-tödlichen Gummigeschossen auf Gegnerpanzen wummsen, ich kann Scharfschützen über Bild-im-Bild-



Übertragung steuern, ja, ich kann Türen auch blockieren, damit mir niemand in den Rücken fällt. Präzision ist alles in SWAT 4.

90



BORDERLANDS 2

Entwickler: **Gearbox Software** Publisher: **Take 2 Interactive** Erschienen: **September 2012**

Tillmann Bier: Borderlands 2 ist nicht ohne Grund der beliebteste und erfolgreichste Teil der Serie, die das Genre der Loot-Shooter beinahe im Alleingang populär machte. Einen nicht unerheblichen Anteil trägt dabei der ikonische Bösewicht Handsome Jack, dessen Fiesheiten und humorvolle Kommentare euch durch die Hauptstory begleiten. Nicht zu vergessen ist aber natürlich auch der enorme Umfang des Shooters. Im Koop-Modus für bis zu vier Spielerinnen und Spieler ergänzt ihr euch dann mit euren jeweiligen Stärken und bildet ein schlagkräftiges Team. Die legendären Ausrüstungsgegenstände verfügen über einen geheimen, besonders starken und manchmal auch lustigen Effekt. Mit seinem zeitlosen Cel-Shading-Look, dem derben Humor und dem motivierenden Beutesystem bleibt Borderlands 2 auch heute noch ein großartiges Erlebnis, vor allem im Koop.

91

METRO 2033

Entwickler: **4A Games** Publisher: **THQ Entertainment** Erschienen: **März 2010**

Natalie Schermann: Wenn ich mir auszusuchen dürfte, in welcher Spielwelt ich während einer Postapokalypse leben möchte, würde ich mich ohne groß nachzudenken für Metro 2033 entscheiden. Die dreckigen U-Bahnschächte von Moskau üben auf mich eine besondere Faszination aus: Sie schaffen es, eine sehr heimische und wohlige, aber gleichzeitig fremdartige und bedrohliche Atmosphäre zu schaffen. Mal schlendere ich einfach nur durch die provisorischen Lager, wühle in den Habseligkeiten der Überlebenden herum oder lausche sanften Gitarrenklängen und vertrauten Liedern. Im nächsten Moment schleiche ich durch dunkle Tunnel, kämpfe in engen Gängen gegen Faschisten und Mutanten. Metro 2033 gehört zu meinen liebsten Singleplayer-Shootern und die Welt zu den besten Postapokalypsen, die ich kenne.



89

BULLETSTORM

Entwickler: **People Can Fly** Publisher: **Electronic Arts** Erschienen: **Februar 2011**



Sören Diedrich: Bulletstorm ist brutal und sauschnell. Ich jage meinen Gegnern nicht nur Kugeln um die Ohren, ich trete sie, ziehe sie zu mir heran, stampe sie zu Brei – hier geht es wirklich nicht zimperlich zur Sache! Je »kreativer« ich dabei zu Werke gehe, umso höher fällt die Punktzahl aus, die ich für den Kill erhalte. Klingt martialisch? Kein Wunder, dass Bulletstorm zum Release in Deutschland die Debatte über Gewalt in Video-

spielen neu hochkochen ließ. Für ein paar Jahre landete die Originalfassung deshalb auf dem Index. Aber selbst die entschärfte deutsche Fassung war explizit genug für Zartbesaitete wie meine Wenigkeit. Spielerisch gibt sich Bulletstorm auf jeden Fall kaum die Blöße. Die Story ist für Shooter-Standards ganz interessant, das Gameplay fetzt, und die Grafik war anno 2011 bildhübsch. Wenn man das in diesem Kontext sagen kann.

88

TRIBES 2

Entwickler: **Dynamix** Publisher: **Sierra On-Line** Erschienen: **März 2001**

Gerald Weßel: Der SciFi-Team-Shooter lässt zwei große Armeen gegeneinander antreten, bietet verschiedene Vehikel, Klassen von Soldaten, verschiedene Waffen und Ausrüstungskits sowie eine große offene Karte mit umkämpften Basen. Allerdings könnte die Wahl des beliebtesten Spielmodus kaum klassischer sein: Capture the Flag, jedoch für damalige Verhältnisse mit geradezu absurd

vielen Spielern, 64 an der Zahl. Das Gameplay überzeugt bis heute mit seiner Mischung aus flotter Infanterie-Jetpack-Mobilität und Fahrzeugen, die von kleinen Speedern bis zu schweren Transport-Gunships reichen. Obendrein bieten die verschiedenen Rüstungsklassen etliche Möglichkeiten, sich spontan an die Situation im Gefecht mittels entsprechender Stationen

anzupassen. So sind auch jeweils eigene Schwerpunkte per Gadget- und Waffenauswahl setzbar. Damals waren das schnöckellose Gameplay und die stylische, wenn auch recht simple Grafik genug, um viele Shooter-Fans zu begeistern. Leider gingen über die Zeit Versuche, mit der Serie an vergangenen Ruhm anzuknüpfen, eher schief, und heute ist die Marke ein reiner Geheimtipp.



87

TRON 2.0

Entwickler: **Monolith** Publisher: **Disney**
Erschienen: **August 2003**

Dimitry Halley: Tron 2.0 ist eine der besten Lizenzumsetzungen, über die niemand spricht. So wie über »Tron« selbst, auch wenn immerhin ein dritter Kinofilm zu Disneys Cyberspace-Abenteuer irgendwo am Horizont lauert. Tron 2.0 hat so viele kleine wie große Besonderheiten. Wenn mich Virusprogramme treffen, werden meine Skills infiziert, und ich muss regelmäßig meine mächtigsten Fertigkeiten defragmentieren und reinigen, also auf sie verzichten, während mir die Geschosse um die Ohren fliegen. Tron 2.0 hat Humor, spannende Wendungen, Sprecher des Films von 1982, es ist ein spielgewordener Liebesbrief an Cyberspace-Science-Fiction. Und als große Neuerung gegenüber dem Film darf ich sogar das ominöse Internet betreten, das im Spiel einem Rotlichtbezirk samt Schwarzmarkt gleicht. Kult.

MAX PAYNE 3

Entwickler: **Rockstar Vancouver** Publisher: **Rockstar Games** Release: **Mai 2012**

Valentin Aschenbrenner: Max Payne, der mit Bart, Plautze und Hawaiihehd in Zeitlupe durch das sonnige Brasilien hechtete, war durchaus eine gewöhnungsbedürftige Neuausrichtung, aber wenn ich ehrlich bin, war die auch bitter nötig. Denn spielerisch halten sich die Änderungen zu den beiden Vorgängern in Grenzen. Aber nach der altgedienten Regel »If it ain't broke, don't fix it« war eine Gameplay-Neuausrichtung das Letzte, was Max Payne nötig hatte. Max Payne 3 zählt heute noch zu den besten Vertretern des Third-Person-Shooter-Genres, die Kombination aus in De-



ckung gehen, schießen, in Zeitlupe um die Ecke schlittern und so weiter flutscht nach wie vor wie ein Stück Butter durch die Pfanne. Die Story ist gewohnt erwachsen, teilweise sogar deprimierend – aber hey, der Typ heißt Max Payne!

86

85

BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2

Entwickler: **DICE** Publisher: **Electronic Arts** Release: **März 2010**

Fabiano Uslenghi: Diesem Spiel ist es zu verdanken, dass ich vollständig ins Battlefield-Lager gewechselt bin, selbst wenn das bedeutet, inzwischen dieser glorreichen Zeit nachzuweinen. Ich werde nie verstehen, wie DICE von dem absurden Zerstörungspotenzial jemals wieder abrücken konnte, das Bad Company 2 einst bot. Für mich tat sich eine völlig neue Welt der Multiplayer-Schlachten auf, als mir klar wurde, wie dynamisch in diesem Spiel jeder Zaun, jeder Hügel, jedes Haus von der explosiven Macht moderner Panzer und Granaten in seine Einzelteile zerlegt werden konnte. Ich gebe wenig auf KDs und all solchen Kram. Worauf ich aber setze, ist eine dichte Atmosphäre. Und meine Herrschaften, das Schlachtfeldgefühl in Bad Company 2 gehört zu den atmosphärischsten Erfahrungen, die ich in meinem Leben je gemacht habe.



TEAM FORTRESS

Entwickler: Robin Walker, John Cook, Ian Caughley Publisher: – Erschienen: 1996

84

Petra Schmitz: Kern von Team Fortress war damals der Capture-the-Flag-Modus. Team Blau musste Team Rot die Flagge aus der Festung mopsen, in die eigene Basis tragen und vice versa. Und das taten Scout, Soldier, Sniper, Demolition Man, Pyro, Engineer, Medic, der Heavy Weapons Guy und der Spion. Da platzt einem ein bisschen die Birne, wenn man darüber nachdenkt, dass sich das ein Mod-Team ausgedacht hat, als die Shooter im Grunde erst so richtig laufen lernten. Das Mod-Team (Namen oben) hat tatsächlich auch Team Fortress Classic für Valve umgesetzt. Allzu kompliziert



ziert kann das nicht gewesen sein, denn die Half-Life-Engine war nichts anderes als eine stark modifizierte Quake-Engine.

82



BIOSHOCK INFINITE

Entwickler: Irrational Games Publisher: 2K Games Erschienen: März 2013

Peter Bathge: Diese relativ niedrige Platzierung für Infinite ist einerseits ungemein unfair – und andererseits genau richtig. Denn sind wir mal ehrlich: Auf rein funktionaler Shooter-Ebene war der bislang letzte Bioshock-Teil in keiner Weise auszeichnungswürdig. Die Gefechte sind im Gegenteil die meiste Zeit über eher ermüdend als mitreißend, vom ständigen Bedürfnis, in Mülleimern nach heilenden Lebensmitteln zu suchen, mal ganz abgesehen. Aber Bioshock Infinite hat rund um dieses 08/15-Gameplay ein so wunderschönes Setting aufgebaut, dass es allein dafür einen weit höheren Platz verdient hätte. Die Wolkenstadt war 2013 Ehrfurcht erregend und sieht heute noch fantastisch aus.

81

DUKE NUKEM 3D

Entwickler: 3D Realms Publisher: CDV Erschienen: Januar 1996



Heiko Klinge: Wenn ich an Duke Nukem 3D denke, denke ich vor allem daran, wie ich gefühlte Stunden auf dem Klo verbracht habe. Nicht was ihr denkt, ihr Ferkel! Weil ich dort das Licht ausschalten konnte. Oder den Wasserhahn aufdrehen. Oder den Duke im Spiegel betrachten. Aus heutiger Sicht mag das bizarr klingen. Aber das stille Örtchen in Duke Nukem 3D war quasi meine Techdemo, was PC-Spiele im Jahr 1996 leisten können. Ich konnte Billardkugeln durch die Gegend treten, Überwachungskameras verwenden und ... nun ja ... Stripperinnen Geldscheine zustecken. Das in Duke Nukem 3D vermittelte Frauenbild wirkt aus heutiger Sicht noch antiquierter als die Bitmap-Grafik. Viel lieber erinnere ich mich an das kreative Waffenarsenal, mit dem ich meine Feinde einfrieren oder schrumpfen (und anschließend zertreten) konnte.

83

DEEP ROCK GALACTIC

Entwickler: Ghost Ship Games Publisher: Coffee Stain Publishing Erschienen: Mai 2020

Steffi Schlottag: Deep Rock Galactic vereint drei tolle Dinge miteinander. Eine spannende Spielwelt, die ich nach Herzenslust zerstören kann. Zwerge in Raumanzügen. Und eine fantastische Community, die Neulingen liebend gerne hilft und ihre Freizeit damit verbringt, Loblieder auf ihre Zwergenkumpanen zu dichten. Ihr durchsucht unter- und außerirdische Höhlen nach wertvollen Rohstoffen und macht dabei kurzen Prozess mit Aliens, die euch vor die Spitzhacke oder Flinte laufen. Doch es warten noch andere Gefahren, so mancher Weltraumzweig hat sein Leben in einer fiesen Falle gelassen. Gut, dass ihr quasi nie allein unterwegs seid! Am besten ist Deep Rock Galactic nämlich, wenn ihr es im Koop spielt. Also: Wenn ihr das nächste Mal nicht wisst, was eure Discord-Gruppe als Nächstes spielen soll ...



80

READY OR NOT

Entwickler: **Void Interactive**
 Publisher: **Void Interactive**
 Erschienen: **Dezember 2021**

Phil Elsner: Hach, was haben wir uns schon die Zähne an den Missionen in Ready or Not ausgebissen. Kurz den Nebenmann nicht gedeckt, und schon liegt er niedergeschossen da. Nur mal kurz unvorsichtig um eine Ecke gelaufen, und schon war eine Geisel tot. Ja, Ready or Not ist hart. Knallhart sogar. Aber es motiviert uns immer wieder aufs Neue, mit einer neuen Taktik ranzugehen und es nochmal zu probieren! Bösewichte und Zivilisten reagieren dabei zugleich unberechenbar und dennoch glaubhaft. Die Stimmung ist oft zum Schneiden dicht, etwa wenn wir hektisch nach einer Bombe suchen oder anstürmende Terroristen mit Sprengstoffgürteln im allerletzten Moment ausschalten. Nur wenige Spiele fangen heutzutage noch das Feeling, das Teamwork und die Anspannung der guten alten SWAT-Reihe oder Tom-Clancy-Spiele so greifbar ein wie Ready or Not.



79

KILLING FLOOR 2

Entwickler: **Tripwire Interactive** Publisher: **Deep Silver** Release: **November 2016**

Tristan Gudenrath: Die Welt wird von Kreaturen namens Zeds überrannt, die ihr mit bis zu fünf anderen Spielern in Wellen wegschnetzeln müsst. Simpel, aber herrlich! Ganz nach dem Motto: Man muss das Rad nicht neu erfinden, wenn man es auch perfektionieren kann. Das heißt natürlich nicht, dass Killing Floor 2 keinen eigenen Spin hat: Für das Töten von Zeds erhaltet ihr Geld und Erfahrungspunkte, die ihr zwischen einzelnen Wellen für Waffen, Ausrüstungen und Upgrades ausgeben könnt. Und wir alle lieben doch gute Upgrade-Systeme, oder nicht? Eure Investitionen solltet ihr weise wählen, denn am Ende einer Runde bekommt ihr es mit einem Bossgegner zu tun. Der ist meistens cool, aber oft auch stark. Tatsächlich habe ich das Spiel noch nie außerhalb der Weihnachtszeit gespielt, daher kenne ich nur die Zeds mit den speziellen Skins des Weihnachts-Events.

STAR WARS DARK FORCES 2: JEDI KNIGHT

Entwickler: **LucasArts** Publisher: **LucasArts** Erschienen: **Oktober 1997**

Sören Diedrich: Das erste Jedi Knight hat in puncto Gameplay bereits das große Fan-Dilemma geschaffen, das auch die beiden Nachfolger maßgeblich prägen sollte: Warum mit Schusswaffen herumballern, wenn man auch sein viel coolerer Lichtschwert zücken kann? Zumindest im ersten Jedi Knight habe ich dennoch oft und gerne zum bewährten Konfliktlösungsmittel gegriffen. Zum einen, weil mir das Schwertgefühel noch zu unpräzise war, zum anderen, weil sich alles an diesem Spiel noch anfühlt wie ein klassischer Shooter, der nun mal am besten mit Schusswaffen gespielt wird. Au-



ßerdem waren die Schießereien echter Fanservice: Von Blastern über Wookiee-Bowcaster bis hin zu Thermaldetonatoren wird hier alles aufgefahren, was in der weit, weit entfernten Galaxis Aua macht.

77

CALL OF DUTY 2

Entwickler: **Infinity Ward** Publisher: **Activision** Erschienen: **Oktober 2005**



Sören Diedrich: Denke ich an Call of Duty 2, sehe ich sofort Rauch vor meinem geistigen Auge. Das liegt aber nicht daran, dass meine Erinnerungen schon so verblasst sind, sondern schlicht an der Tatsache, dass die Raucheffekte in CoD 2 fantastisch aussahen! Das Shooter-Gameplay war ohnehin über jeden Zweifel erhaben. Damals zeigte die Serie noch keine Ermüdungserscheinungen. Call of Duty 2 hat mir echt alles abverlangt. Ich musste erst lernen, dass das Suchen von Deckung hier wirklich elementar ist und ich andernfalls schnell ins Gras der Normandie beiße. Einen Lebensbalken gab's nicht, stattdessen wurde mein nahendes Ableben in Form von schwerer Atmung und vernebelter Sicht angekündigt. Damals dachte ich: Von Call of Duty kann ich nie genug kriegen! Ach, Sören, du naiver, kleiner Junge ...

ARMA 3

Entwickler: **Bohemia Interactive** Publisher: **Bohemia Interactive** Erschienen: **September 2013**

76

Tillmann Bier: Arma 3 ist unzugänglich, die KI hat immer wieder Aussetzer, und die Flugzeugsteuerung ist ein Graus. Warum also sollte es auf der Liste der besten Shooter landen? Nun, die Arma-Reihe und besonders der bisher jüngste Teil haben dafür besondere Stärken, die wir in anderen Spielen nur selten finden. Das Spiel versteht sich selbst als moderne Militärsimulation. Eine hilfreiche

Benutzeroberfläche oder Trefferanzeigen suchen wir vergeblich. Stattdessen gibt es ein zumindest als Fußsoldat möglichst realistisches Schlachterlebnis, bei dem wir schon bei wenigen Treffern zu Boden gehen und uns auf durchdachtes, taktisches Vorgehen besinnen müssen. Heraus kommen unvergleichlich spannende Kämpfe, die man so in keinem anderen Spiel findet.

BROTHERS IN ARMS: EARNED IN BLOOD

Entwickler: **Gearbox Software** Publisher: **Ubisoft** Erschienen: **Oktober 2005**

74

Sören Diedrich: Brothers in Arms: Earned in Blood ist eines dieser Paradebeispiele für eine gute Fortsetzung. Im Vergleich zum Vorgänger Road to Hill 30 macht der Shooter in Sachen Gameplay gar nicht so viel anders, aber eben alles noch ein ganzes Stück besser. Noch immer marschiere ich mit meinen Kameraden hinter feindlichen Linien vorsichtig in Richtung Missionsziel, immer auf der Hut. Kommt es zum Schusswechsel, wird es taktisch. Ich gebe meinen Jungs Befehle, etwa ob sie den Gegner flankieren oder mit einem Kugelhagel ablenken sollen. Ich halte nicht viel aus, und zie-



len kann meine Spielfigur auch in etwa so gut wie ein betrunkenen Jäger. Das ist aber gar keine Kritik, im Gegenteil: Earned in Blood ist eine herrlich intensive Shooter-Erfahrung, weil ich mit meinem Trupp zusammenarbeiten muss.

SUPERHOT

75

Entwickler: **Superhot Team**
Publisher: **Superhot Team** Release: **Februar 2016**

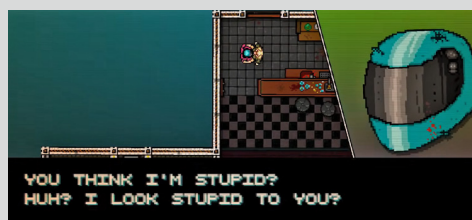
Peter Bathge: Superhot ist wie eine Wunderkerze: Der Ego-Shooter brennt hell mit neuen Ideen, aber das Spektakel dauert nur eine kurze Zeit, dann ist der Ofen aus. Manche der insgesamt 30 Levels sind in wenigen Sekunden gelöst, andere dauern kaum mehr als eine Minute, und am Ende ist man nach gerade mal zwei Stunden mit der Kampagne durch. Aber wie cool ist die bitte?! Superhot ist bei Hotline Miami in die Schule gegangen: Ein Treffer, und alles ist aus, aber ihr könnt sofort neu starten. Das Spielprinzip ist preisverdächtig: Solange ihr stillsteht, läuft alles in Superzeitlupe ab. Bewegt ihr eure Spielfigur oder die Kamera, wird das Geschehen auf Normalgeschwindigkeit beschleunigt. So entsteht ein verrückter Tanz aus Vor und Zurück, der mich wie der größte Shooter-Künstler fühlen lässt.

73

HOTLINE MIAMI

Entwickler: **Dennaton Games** Publisher: **Devolver Digital** Release: **Oktober 2010**

Valentin Aschenbrenner: Hektisch, chaotisch, viel zu schnell vorbei und mindestens einer weint. Nein, ich gebe gerade keine Anekdote aus meinem Dating-Leben zum Besten, sondern beschreibe den klassischen Ablauf eines Hotline-Miami-Levels. Dieses Spiel ist nämlich knüppelhart und teilweise sogar arg frustrierend, aber genau das macht auch den Reiz an Hotline Miami aus. Zu einem absolut fantastischen Soundtrack werde ich durch verwinkelte Levels getrieben, prüg-



schnetzte und schieße mich durch Unmengen an Gegnern und segne bereits bei einem einzigen Treffer das Zeitliche. Mit einem einzigen Klick stürze ich mich aber schon wieder ins Geschehen, habe (hoffentlich) aus meinen Fehlern gelernt – und dann kommt doch wieder alles anders.

72

SERIOUS SAM 2

Entwickler: Croteam Publisher: 2K Games/Sports Release: Oktober 2005

Natalie Schermann: An welche Spiele denkt ihr als Erstes, wenn ich ganz laut »AAAAAH!« schreie? Richtig: an die Serious-Sam-Reihe! Diese Ego-Shooter haben mir damals zum ersten Mal so richtig gezeigt, wie spektakulär Ballereien und Explosionen inmitten von abgedrehten Monsterhorden überhaupt aussehen können. Auch Serious Sam 2 spielt sich so, als hätte man es gewagt, mit Ende

20 beim Ausgehen ein Glas Wein mit Bier zu mischen. Das fängt bei der absurden Alien-Story an und endet mit krassen Adrenalinschüben, wenn sich der ernste Sam in Ballereien im Dschungel der außerirdischen Welt stürzt. Ein einziger Fiebertraum. Dank der Waffen- und Monstervielfalt wird es dabei auch nie langweilig. Mit seiner Kettensäge schnetzt sich Sam durch Gruppen von

Clowns auf Einrädern mit explosiven Törtchen in den Händen, bewirft mit Granaten durchgedrehte Footballspieler oder hält sich mit Maschinengewehren die berühmten schreienden Bombenmänner vom Hals. Serious Sam 2 ist das Spiel, wenn ihr mal euren Kopf runterfahren wollt. Vielleicht sollte ich das Spiel für den Stressabbau demnächst auch mal wieder auspacken ...



71

CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2 (2009)

Entwickler: Infinity Ward Publisher: Activision
Erschienen: November 2009

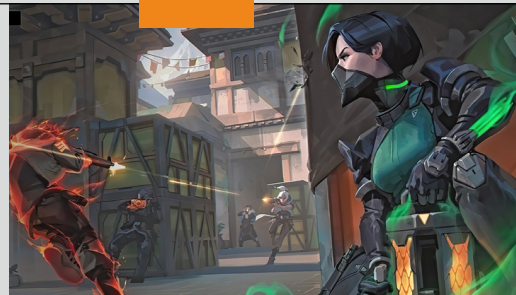
Phil Elsner: Bevor Petra mir böse wird, muss ich es direkt loswerden: Die Story ist nicht wirklich das Gelbe vom Ei. Aber zwei Dinge muss man Modern Warfare 2 definitiv anrechnen: Es hat denkwürdige Momente und ist unfassbar spektakulär! Die Verfolgungsjagd über die Dächer einer Favela, der Verrat durch General Shepherd oder die Belagerung des Weißen Hauses. Und ich rede hier noch nicht einmal von der berühmten Mission »No Russian«. Petra fasste es im Test 2009 kompakt zusammen: »MW2 ist ein spielmechanisch brillanter Shooter, dessen Inszenierung weit und breit seinesgleichen sucht.« Seinesgleichen suchte übrigens auch der Multiplayer von MW2: Mehr Killstreaks, großartig designte Maps und ein paar Neuerungen wie der witzige Duellmodus machten MW2 zu einem Erfolg.

VALORANT

Entwickler: Riot Games Publisher: – Erschienen: Juni 2020

Steffi Schlottag: Valorant hat bei zwei großen Genreveteranen abgekupfert, CS:GO und Overwatch. Einerseits ist es ein taktischer Ego-Shooter, andererseits setzt es voll auf Helden mit speziellen Fähigkeiten. Seit dem Release sind mehrere Helden (genannt »Agenten«) erschienen, die sich optisch und mit ihren bunten Hintergrundgeschichten vor allem auf die Gen Z als Zielpublikum konzentrieren. Agent Gekko stellte sich zum Beispiel in einem animierten TikTok-Clip vor. Valorant war schon mehrmals das Zentrum heftiger Diskussionen, etwa als es einen weitreichenden

70



Anti-Cheat einführt, bei dem viele Fans Datenschutzprobleme befürchteten. Oder mit seiner toxischen Community. Riot bemüht sich mit strengen Maßnahmen um Besserung, aber wie auch in LoL ist das gar nicht so einfach.

69

C&C RENEGADE

Entwickler: Westwood Studios Publisher: Electronic Arts Erschienen: März 2002

Sören Diedrich: Renegade ist der erste Ego-Shooter, für den ich nachts ins Wohnzimmer geschlichen bin, um mir das Spiel »auszuleihen«. Renegade ist selbst für Genremäßigkeitsstäbe ein verrücktes Action-Feuerwerk. Als Abziehsoldat Nick »Havoc« Parker von der GDI räume ich bei der bösen Bruderschaft von NOD auf, will sagen: Ich sprengte Gebäude in die Luft, zerlege ganze Panzerflotten und ziehe jedem Infanteristen die Ohren lang.



Die Story ist dabei so herrlich schräg, dass selbst ein Action-Film der 80er mit Dolph Lundgren in der Hauptrolle wie Hochkultur wirkt. Alles an Renegade macht einfach Spaß, wenn man mal den Kopf ausschalten möchte. Vor allem fühle ich mich wie einer der Fußsoldaten aus den Strategiespielen. In diesem Shooter bleibt mir keine Sekunde zum Durchatmen. Aber wer atmet, kann sowieso nicht präzise zielen!

HALO: REACH

Entwickler: **Bungie** Publisher: **Microsoft** Erschienen: **September 2010**

68

Dimitry Halley: Halo: Reach war damals das letzte Halo von Bungie, bevor das Team die Entwicklung an 343 Studios abgab. Aber Halo: Reach ist weit mehr als ein plumpes Best-of alter Stärken, stattdessen erzählt es eine eigene tragische Geschichte (gar nicht so) fernab vom Master Chief. Als Spartan-Frischling Noble 6 durchleide ich die letzten Stunden des Planeten Reach. Aber auch abseits der Story ist das Spiel bis heute ein Erlebnis. Jede Mission setzt eigene Akzente, mal mischt ihr in Panzerschlachten mit, mal fliegt ihr im Raumschiff, mal kämpft ihr euch durch Zi-



vilgebäude – und hier ist Reach tatsächlich ein Best-of von all dem, was Bungie über die Jahre seit Halo 1 gelernt hat.

67

STAR TREK: VOYAGER – ELITE FORCE

Entwickler: **Raven Software** Publisher: **Activision**
Release: **September 2000**

Peter Bathge: Das erste Elite Force ist so perfekt ins Universum von »Star Trek Voyager« eingepasst, es könnte eine verschollene Doppelfolge aus der TV-Serie sein. Die Stimmen der Originalschauspieler und Rendersequenzen im Stil der Vorlage erwecken das Raumschiff der Intrepid-Klasse ebenso zum Leben wie seine Crew, von Chakotay und Tuvok bis hin zu Seven of Nine. Dazu gibt's jede Menge Gastauftritte von bekannten Spezies und Motiven: Die Voyager steckt in einer Raumfalle fest, genau wie Borg, Klingonen und Hirogen. Als Mitglied einer Spezialeinheit gebt ihr den cleveren Ingenieuren der Crew Feuerschutz, während sie ihre Trek-Magie mit dem Zauberste... äh, Tricoder wirken, und bratet am Ende ganz untypisch für die Serie dem großen Bösen mit dem Phaser eins über statt es zu Tode zu diskutieren.



66



MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT

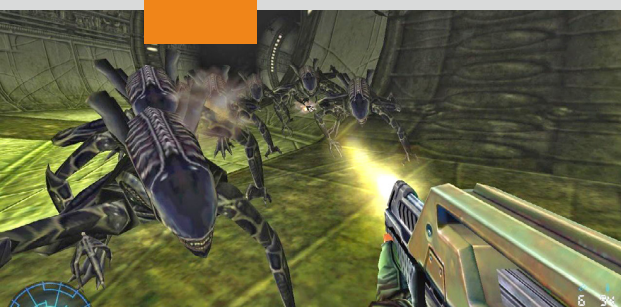
Entwickler: **2015 Games LLC** Publisher: **EA** Erschienen: **Februar 2002**

Phil Elsner: Plötzlich waren wir an der Front, stürmten Omaha Beach unter deutschem MG-Feuer und rasselten sogar am Steuer eines Panzers durch die Normandie. Was Allied Assault damals mit seiner Inszenierung abliefern, hinterließ mächtig Eindruck: Abstürzende Flugzeuge, donnernde Artillerie, Angriffe aus dem Hinterhalt und andere clever platzierte Skriptmomente sorgten für eine nie dagewesene Atmosphäre. Ein besonderes Merkmal war auch die Soundkulisse: Vom typischen Pling-Geräusch beim letzten Schuss einer M1 Garand über das Dröhnen von Stuka-Bombern bis zum epochalen Soundtrack von Michael Giacchino traf Medal of Honor einfach fast jeden Ton perfekt.

65

ALIENS VS. PREDATOR 2

Entwickler: **Monolith** Publisher: **Sierra On-Line** Erschienen: **Oktober 2001**



Sören Diedrich: Wie viel Schiss ich hatte! Das lag vor allem an der Marine-Kampagne. Als menschlicher Fußsoldat habe ich zwar ein paar nette Knarren, die helfen mir aber meistens nur sehr wenig, wenn mich ein Xenomorph von der Decke attackiert oder ein Predator mich zu seinem Frühstückssnack auserkiesen hat. Da habe ich den Spieß doch lieber schnell umgedreht. Richtig gelesen: Gleich drei Kampagnen habe ich hier bekommen, was in Shootern auch nicht alle Tage vorkommt. Als Predator via Pfeilschuss meine Feinde aus der Ferne enthaupten? Als Alien an der Decke krabbeln und arglose Menschen einen Kopf kürzer machen? Oder doch lieber als Marine vor lauter Panik den Kopf verlieren? Die Wahl bleibt mir überlassen, aber ihr merkt schon: Mein Kopf kann dabei nur verlieren. Gewonnen hat AvP 2 bei mir aber auf ganzer Linie.

64

VIETCONG

Entwickler: **Pterodon/Illusion Softworks**
 Publisher: **Gathering**
 Erschienen: **April 2003**

Sören Diedrich: Ich habe das Spiel anlässlich dieses Textes noch einmal zum Laufen gebracht, auch wenn das mehr als abenteuerlich war. Ein Abenteuer ist auch die Kampagne von Vietcong: Als US-Sergeant Steve R. Hawkins versetzt es mich in den Vietnamkrieg. Das ungewöhnliche Setting wird auch hervorragend in den Spielablauf integriert. Ich marschiere durch unübersichtliche Wälder und kann den Feind kaum von der Umgebung unterscheiden. Wenn ich einfach blindlings losrenne, wird kurzer Prozess mit mir gemacht. Außerdem werde ich von mehreren Teamkameraden begleitet. Stirbt einer von ihnen, ist die Mission gescheitert. Das einzige Problem, das ich zumindest damals mit Vietcong hatte: Es ist stellenweise brutal schwer, weil meine Spielfigur nicht viel aushält. Aber für das spannende Szenario nehme ich solche Strapazen gerne in Kauf!



63

WARFRAME

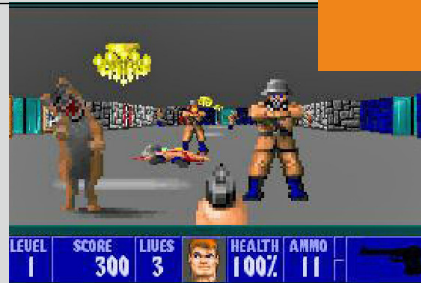
Entwickler: **Digital Extremes** Publisher: **Digital Extremes** Release: **März 2013**

Natalie Schermann: Warframe hat sich seit unserem ersten Test ganze acht Punkte in der GameStar-Wertung hochgekämpft. Zu verdanken hat das der Shooter seinen zahlreichen Updates, die das Spiel um Waffen, Ausrüstung, Quests, Bosse und etliche Komfortverbesserungen erweitern. Damit bietet der Third-Person-Shooter mit Sci-Fi-Setting eine fantastische Story mit großer Entscheidungsfreiheit, spaßige Akrobatikeinlagen, abwechslungsreiche Missionen, futuristische Kampfanzüge, rasante Gefechte und Ballereien mit unzähligen Waffenmodifikationen und Skills ... und das alles für umme! Auch 2023 wächst der MMO-Shooter immer weiter und begeistert allein auf Steam zehntausende von Spielerinnen und Spielern. Digital Extremes beweist mit Warframes, dass sich Free2Play und Qualität nicht ausschließen müssen – und wandert damit aufs Mittelfeld unseres Rankings.

WOLFENSTEIN 3D

Entwickler: **id Software** Publisher: **id Software** Erschienen: **Mai 1992**

Heiko Klinge: Ich habe Wolfenstein 3D nur ein paar Minuten gespielt. So, jetzt ist es raus. Und was qualifiziert mich dann dazu, diese Zeilen über den Urvater eines ganzen Genres zu schreiben? Nun, ich war quasi live dabei, als das Teil groß wurde. Fasziniert zuschauen ging einigermaßen, aber beim Selberspielen machten meine Nerven schon nach wenigen Minuten die Grätsche. Und daran sieht man, wie bahnbrechend Wolfenstein Anfang der 90er war. Auch für den Jugendschutz bedeutete das seinerzeit eine ganz neue Qualität. Wolfenstein wurde nicht wegen der verwendeten Haken-



kreuze und Hitler-Bilder indiziert, sondern wegen der »spielimmanenten Verherrlichung des Selbstjustizgedankens sowie der positiven Bewertung und Gewichtung anreißerisch gestalteter Todesszenarien«.

61

STAR WARS: JEDI KNIGHT 2 – JEDI OUTCAST

Entwickler: **LucasArts** Publisher: **LucasArts** Erschienen: **September 2003**



Dimitry Halley: Die ersten fünf Levels des Spiels gehören zum besten Shooter-Gameplay, das der Krieg der Sterne je erblickt hat. Das Waffenarsenal ist großartig! Allein die verbotene Sniper, mit der ich Feinde buchstäblich vaporisieren kann. Die Levels sind verwinkelt, aber nie chaotisch, manchmal darf ich sogar schleichen. Aber Jedi Knight 2 ist eben auch mehr als das. Ab dem zweiten Drittel der Kampagne wechselt Kyle Katarn zum Lichtschwert, und ich bekomme eines der besten Jedi-Spiele aller Zeiten. Ich kann Jedi Outcast zwar auch weiterhin als Shooter angehen, aber das Spiel zeigt schon sehr deutlich in eine andere Richtung. Trotzdem bleibt Jedi Knight 2 ein wunderbarer Sandbox-Mix, denn selbst als Hardcore-Jedi packe ich immer mal das Scharfschützengewehr aus, um irgendeinen Deppen von den Zinnen Nar Shadaa zu pflücken.

PERFECT DARK

Entwickler: **Rare** Publisher: **Rare** Erschienen: **Juni 2000**

60

Dimitry Halley: Perfect Dark hatte hier einen anderen Namen. Es hieß: »Das GoldenEye 007, das ich zum Glück auch in Deutschland spielen kann, weil es verdammt nochmal nicht indiziert ist!« Und für viele Teenager und Kids, die in Prä-Internet-Zeiten vom indizierten GoldenEye gar nichts mitbekamen, hatte Perfect Dark auch einen sehr ähnlichen Effekt: Es war der Shooter für Nintendo 64, eine Science-Fiction-Ballei in der fernen Zukunft des Jahres 2023, in der ich als Konzernagentin Joanna Dark gegen eine feindliche Corporation antrete und in einen Alien-Krieg verwickelt werde. Dass



Perfect Dark einen ähnlichen Wow-Effekt wie GoldenEye erzeugte, ist aber natürlich kein Zufall. Hinter beiden Shootern steckt mit Rare der gleiche Entwickler – und Perfect Dark war eine ganze Weile als direkte Fortsetzung zu GoldenEye konzipiert.



58

QUAKE 2

Entwickler: **id Software** Publisher: **Activision** Erschienen: **November 1997**

Phil Elsner: Nach dem Erfolg von Quake im Sommer 1996 wagt id 1997 mit Teil 2 einen ganz neuen Anlauf: Dank deutlich aufgebohrter Grafik sehen die Monster plötzlich knackscharf aus. Missionsziele und Rendervideos treiben die Story voran, was für mehr Motivation sorgt. NPC-Kameraden am Wegesrand geben uns das Gefühl, auf einem Schlachtfeld zu sein. Die Levels sind deutlich größer, frei begehbar und durch eine Hub-Welt vernetzt. Und natürlich ist Quake 2 auch die Geburtsstunde legendärer Waffen wie der Railgun! Der Langzeiterfolg fußt aber vor allem auf dem Multiplayer: Wir erleben die Story im Koop, fechten Deathmatches aus und jagen Flags hinterher. Ein neuer Standard für LAN-Partys.

59

PREY (2006)

Entwickler: **Human Head Studios**
Publisher: **2K Games** Erschienen: **Juli 2006**

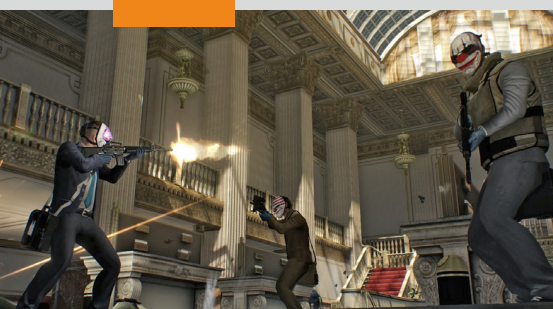
Peter Bathge: Das originale Prey hatte eine ziemlich abgedrehte Prämisse. Ihr spielt Tommy, der von amerikanischen Ureinwohnern abstammt, und werdet zusammen mit eurer Freundin von einem zufällig die Erde angreifenden Alien-Raumschiff aufgesaugt. Bewaffnet mit lauter schleimig-technischen Science-Fiction-Waffen und übersinnlichen Geisterkräften versucht ihr zu entkommen, wobei ihr zwischendurch mit Tommys verstorbene Großvater in einer Geisterwelt kommuniziert. Das Leveldesign ist schlichtweg großartig: Es gibt Magnetbahnen, an denen man kopfüber durch die Eingeweide des Raumschiffs stampfte, und Portale, zwischen denen ihr hin und her springt. Einmal schrumpft Tommy so sogar auf Actionfigurgröße – herrlich!



57

PAYDAY 2

Entwickler: **Overkill Software** Publisher: **Starbreeze** Erschienen: **August 2013**



Fabiano Uslenghi: Payday 2 gehört zu den besten Shootern? Fast schon ein wenig amüsant. Wenn ihr euch in Payday 2 nämlich wirklich gut anstellt, dann fällt kein einziger Schuss. Dann geht euer Raubüberfall glatter über die Bühne als eine Aufführung des Staatstheaters. Genau das macht Payday 2 aber auch so exotisch und ehrlich gesagt auch verteuftelt unterhaltsam. Dieses Spiel ist bis heute die beste Banküberfallsimulation, so moralisch fragwürdig das auch klingen mag. Natürlich ist das alles nach wie vor weit davon weg, jemanden wirklich auf einen Banküberfall vorzubereiten. Doch Payday 2 verkörpert die verklarte Fantasie eines solchen adrenalingeladenen Raubzuges einfach perfekt. Da kann selbst ein GTA nicht mithalten. Wer in Payday 2 eben einen fetten Zahltag feiern will, der muss wirklich besser planen als zielen können.



56

DESTINY 2

Entwickler: **Bungie** Publisher: **Activision-Blizzard**
Erschienen: **Oktober 2017**

Sören Diedrich: Destiny ist für mich immer ein zweischneidiges Schwert gewesen. Die teilweise genial aussehende SciFi-Welt mit ihren vielen Schauplätzen auf der einen Seite. Das gerne auch mal repetitive Grind-Gameplay auf der anderen Seite. Die faszinierende Geschichte auf der einen Seite. Fragwürdige Content-Entscheidungen auf der anderen Seite. Aber: Destiny 2 ist ein hervorragender Shooter! Das Gunplay gefällt mir bis heute ausgesprochen gut, es ist rasant, unkompliziert, und viele Waffen sind dank starkem Wumms ein purer Quell der Freude. Destiny 2 spaltet die Gemüter bis heute, und jeder sollte es mal ausprobiert haben, um sich ein eigenes Bild machen zu können. Der Bungie-Shooter hat das Genre mit zahlreichen Designexperimenten geprägt und einige Nachahmer inspiriert, etwa Outriders, doch den Erfolg des Originals konnte niemand wiederholen.

55

KILLZONE

Entwickler: **Guerrilla Games** Publisher: **Japan Sony Computer Entertainment** Erschienen: **November 2004**

Gerald Weßel: Killzone war Sonys Antwort auf Halo. Die Geschichte handelt von einem Krieg um eine Weltraumkolonie, ausgetragen von Menschen und den Helghast. Letztere sind an sich selbst menschlichen Ursprungs, aber durch den Aufenthalt auf ihrem Heimatplaneten Helghan, einer ehemaligen Erdkolonie, genetisch verändert. Technisch wusste Killzone zu beeindrucken, auch da hierfür extra eine eigene Engine entwickelt worden war. Solides Gunplay rundet das Erlebnis der Kampagne ab. Für die Zukunft von Guerrilla Games war indes vor allem entscheidend, dass es

das Studio schaffte, Sony von den eigenen Fähigkeiten und noch schlummern dem Potenzial für Größeres zu überzeugen. Dank Killzone wurde Guerrilla zum First-Party-Studio und entwickelt bis heute Software-Flaggschiffe für Sony.

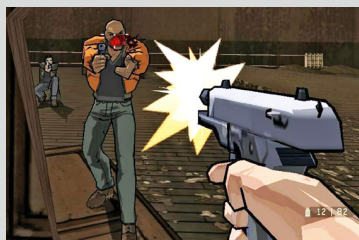


54

XIII

Entwickler: **Ubisoft Paris** Publisher: **Ubisoft** Release: **November 2003**

Phil Elsner: XIII ist vor allem wegen seiner Grafik außergewöhnlich. Die sorgt nämlich nicht nur dafür, dass wir uns wie in einer Graphic Novel fühlen. In Stealth-Passagen orten wir Feinde durch Wände hindurch anhand ihrer visuell mit »Tap, Tap« erkennbaren Schrittgeräusche. Taucht im Kampf ein »!!« über dem Kopf eines Gegners auf, wissen wir genau: Er ruft Verstärkung, jetzt sollten wir ihn schnell ausknipsen. Und das ist erst der Anfang: Mit Sprechblasen, Bild-in-Bild-Szenen und weiteren stylischen Gimmicks zieht XIII sein Cartoon-Image voll durch – anstatt wie viele Konkurrenten einfach nur Cel-Shading-Filter über die Grafik zu klatschen. Insofern ist XIII die wahrscheinlich mutigste und auch stimmigste Annäherung des Shooter-Genres an das Medium Comic, die es je gab.



53

CALL OF JUAREZ: GUNSLINGER

Entwickler: **Techland** Publisher: **Techland Publishing** Erschienen: **Mai 2013**

Tillmann Bier: Gunslinger spiele ich immer wieder mal durch. Denn diese inzwischen schon über zehn Jahre alte Shooter-Perle ist einfach großartige Unterhaltung: Das fängt natürlich schon bei den launigen Schießereien an, bei denen ich mit Sechsschüssern, Repetiergewehren, Schrotflinten und Dyna-

mit möglichst viele Outlaws in kurzer Zeit ausschalte. In schwierigen Lagen weiche ich sogar abgeschossenen Kugeln aus oder aktiviere den Konzentrationsmodus, in dem ich fast schon schneller schieße als mein Schatten. Viel Freude bereitet mir auch die humorvolle Story: Der gealterte Kopfgeldjäger Silas

Greaves, den wir spielen, erzählt in einem Saloon von vergangenen Abenteuern mit berühmten Westernhelden und -bösewichten. Kommentare und Korrekturen seiner Zuhörer sorgen allerdings dafür, dass sich mitunter plötzlich die Welt oder die Geschichte um uns herum verändern.

UNREAL

Entwickler: **Epic** Publisher: **GT Interactive** Erschienen: **Mai 1998**

52

Sören Diedrich: Bis heute habe ich einen Tick in Videospielen: Wenn sich ein langer, dunkler Korridor vor mir erstreckt, meldet sich mein Fluchtinstinkt. Denn ich befürchte stets, dass plötzlich ein Skaarj auf mich zurennt – danke dafür, Unreal! Dieser Shooter hat die Videospieldwelt für immer geprägt. Ehrlicherweise nicht unbedingt wegen des Gameplays, denn das war zwar äußerst gut, aber nicht wegweisend. Aber die Technik sorgte für offene Mäuler und ermutigte Epic, die hauseigene Unreal Engine an andere Entwicklerteams zu lizenzieren. Der Rest ist Geschichte. Aber zurück



zu Unreal: Was mich am meisten an dem Shooter fasziniert, ist der Schauplatz. Der Planet Na Pali hat alles zu bieten: Raumschiffe, Dörfer, Burgen (!) und Tempelanlagen. Da macht das Ballern auf die Aliens gleich doppelt so viel Spaß!

50



HEXEN 2

Entwickler: **Raven Software** Publisher: **Activision** Release: **August 1997**

Natalie Schermann: Hexen 2 war wahrscheinlich mein erstes Videospiel – und mit dafür verantwortlich, dass meine Liebe für das Hobby entflammte. Gespielt habe ich es aber nie, dafür hatte ich zu viel Angst. Ich war nämlich fünf. Das hielt mich natürlich nicht davon ab, meinem Papa Abend für Abend fasziniert über die Schulter zu blicken und alles mit großen Augen aufzusaugen. Besonders das mystische Setting, das verwinkelte Leveldesign der Dungeons und die mythologischen Kreaturen haben es mir angetan. Der Quake- und Heretic-Nachfolger behielt zwar das bekannte Shooter-Spielprinzip, fügte dem Ganzen aber auch Rollenspielelemente hinzu. So hatte jede Klasse nicht nur einen bestimmten Spielstil, sondern konnte auch noch mit Stats verbessert werden. Die Kirsche auf der Sahne stellten für mich die komplexen Rätsel dar – da konnte ich Papa nämlich helfen!

51

DAY OF DEFEAT

Entwickler: **Valve** Publisher: **Valve**
Erschienen: **Mai 2003**

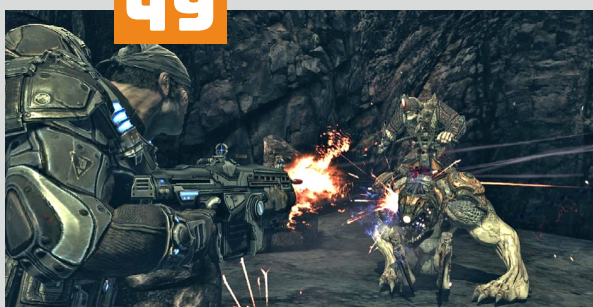
Peter Bathge: Zusammen mit Team Fortress Classic und Counter-Strike war Day of Defeat eine der einflussreichsten Mods für Half-Life. 2003 veröffentlichte Valve das Fan-Projekt als eigenständiges Spiel und zwei Jahre später nochmal als grafisch aufpolierte Fassung in der neuen Source-Engine. Größter Unterschied zu den populären Schwesterprojekten: In DoD spielte Realismus die erste Geige, die Multiplayer-Gefechte zur Zeit des Zweiten Weltkriegs legten viel Wert auf Authentizität. Teamplay war das A und O; das legte den Grundstein für viele ähnliche Projekte, von Insurgency bis Hell Let Loose. Im Vergleich zu Battlefield fehlten hier die Fahrzeuge, doch in Sachen intensiver Infanteriegefechte mit Missionszielen jenseits des simplen Deathmatches machte Day of the Defeat zur damaligen Zeit niemand etwas vor.



GEARS OF WAR 2

Entwickler: **Epic** Publisher: **Microsoft Game Studios** Erschienen: **November 2008**

49



Sören Diedrich: Gears of War 2 ist brachial. Wenn ich dieses Spiel zocke, wird in meinem Kopf immer harter Metal abgespielt. Alles hieran schreit »Testosteron!« Die Kerle sind dick, die Waffen sind dicker, das Spektakel ist einfach nur noch fett. Heute wirkt es vielleicht nicht spektakulär, aber damals war das Deckungs-Gameplay noch unverbraucht und fesselnd. Das Spiel bietet einfach mehr vom Guten: mehr Waffen, mehr Levels, mehr Handlung (ja, die ist sogar echt gut), mehr Gegnertypen. Besonderen Spaß hatte ich immer daran, verletzte Widersacher vom Boden aufzuklauben und als gerade noch so lebenden Schutzschild zu nutzen. Fies, aber auch ungemein spaßig! Ich habe das Spiel damals im Koop mit einem Kumpel gespielt, und danach sind wir tagelang nur noch breitbeinig herumgelaufen.



48

SQUAD

Entwickler: **Offworld Industries** Publisher: **Offworld Industries** Erschienen: **Dezember 2015**

Phil Elsner: Hier geht es nicht um schnelle Ballerei, sondern um Teamwork, um Kommunikation und um Geduld. Wer Bereitschaft dafür mitbringt, erlebt in Squad Gefechte, die es so nirgendwo anders gibt. Die schiere Anspannung, wenn unser Trupp im Tal von MG-Feuer überrascht wird, der Medic einen Verwundeten versorgt und der Funker verzweifelt nach Luftunterstützung ruft, bis kurz darauf ein lauter Donnerknall von der Hügelspitze gegenüber schallt, dann ist das Squad-Feeling auf seinem absoluten Höhepunkt. Sowas funktioniert natürlich nur, wenn alles ineinandergreift, wenn Anführer richtige Entscheidungen treffen und die Befehlskette funktioniert. 50 Spieler pro Team zu koordinieren, ist keine leichte Aufgabe, und Chaos bricht schnell aus. Wie bei anderen Hardcore-Shootern ist es deshalb nötig, Squad zu erlernen, bevor man Situationen wie oben erleben kann.

47

OVERWATCH

Entwickler: **Blizzard Entertainment** Publisher: **Blizzard Entertainment** Erschienen: **Mai 2016**



Jesko Buchs: Zum Start lieferte Overwatch 21 bunte Helden, die alle mit verschiedenen Fähigkeiten daherkamen. Mit seinen drei Gefechtsmodi Eskorte, Kontrolle und einer Kombination aus beidem erfand Overwatch das Shooter-Rad zwar nicht neu, konnte aber trotzdem einen unheimlichen Sog entfesseln, weil jedes Match anders ablief. Leider blieb Overwatch nicht so gut. Helden, die Blizzard nach Release in bester Absicht hinzufügte, warfen regelmäßig die existierende Meta um. In einem Versuch, die Matches ausgeglichener zu machen, führte Blizzard dann eine ver-

bindliche Rollenwahl ein – taktisches Switchen im Match wurde unmöglich, die Wartezeiten schossen in die Höhe. Schade, eigentlich hatte das Spiel das Zeug zu einem Hit, den man über Jahre hätte spielen können.



46

HALO: COMBAT EVOLVED

Entwickler: **Bungie** Publisher: **Xbox Game Studios** Erschienen: **November 2001**

Jesko Buchs: Der legendäre First-Person-Shooter, der 2001 für Microsofts erste Konsole erschien, revolutionierte das Genre. Mit knackigem Gunplay, schicker Grafik und einer genialen SciFi-Story rund um Aliens trug Halo dazu bei, die Xbox zum Verkaufsschlager zu machen. Noch heute erzeugt der Soundtrack bei mir eine wohlige Gänsehaut. Mein persönliches Highlight war der lokale Splitscreen-Koop. Gemeinsam mit Freunden Horden von Grunts wegzubratzen, machte einfach unheimlichen Spaß. Das Gefühl, dicht gedrängt vor einem kleinen Fernseher zu sitzen, vermisse ich heute manchmal. Auch wenn Friendly Fire zuverlässig dafür sorgte, dass man sich irgendwann prügelte. Auch heute lässt sich Halo auf dem PC noch problemlos spielen, dank der Master Chief Collection schöner denn je.



45

CALL OF DUTY: BLACK OPS

Entwickler: **Treyarch** Publisher: **Activision Blizzard** Release: **November 2010**

Valentin Aschenbrenner: Ich bin jemand, der Call of Duty stets für seine Singleplayer-Kampagnen gespielt hat. Und Junge, war die des ersten Black Ops ein Fest! Natürlich kommt die in klassischer CoD-Manier mit einer überschaubaren Spieldauer, exotischen Schauplätzen und viel Amerika-Getue, aber hier

wollten die Entwickler von Anfang an einen spannenden Spionage-Thriller erzählen. Klar, den großen Twist hat man schon zur Genüge in Film und Fernsehen gesehen, aber eben noch nicht in einem CoD. Und mein 16-jähriges Ich war davon beeindruckt! Und auch spielerisch ist Black Ops noch immer einer

meiner Lieblingsteile. Das erste Black Ops war alles in allem ein rundes Ding, bot für mich als Singleplayer-Fan eine Menge, hielt mich aber auch mit dem spaßigen Multiplayer bei der Stange. Für mich persönlich steht zumindest fest: Call of Duty sollte mehr Spionage-Thriller bringen!

APEX LEGENDS

Entwickler: **Respawn Entertainment** Publisher: **Electronic Arts** Erschienen: **Februar 2019**



44

Aron Brockmann: Apex Legends ist Battle Royale für Menschen, die nicht stillsitzen können. Hier wird Aggression und häufiges Kämpfen belohnt. Nur wer den Kampf aktiv sucht, hat am Ende die Ausrüstung, um die Runde auch für sich entscheiden zu können. Unser Schild wird zum Beispiel immer besser, je mehr Schaden wir verursachen. Allein im ersten Monat habe ich weit über 100

Stunden in das Spiel gesteckt, bis mich die Faszination dann nach der ersten Season verlassen hat. Nicht genug Abwechslung, zu viele andere Spiele, die gespielt werden wollten. Als ich allerdings vor etwa zwei Jahren zurückkehrte, sah das anders aus. Neue Karten, neue Waffen und vor allem neue Charaktere bringen inzwischen richtig viel Abwechslung ins Spiel.

42



DEUS EX

Entwickler: **Ion Storm** Publisher: **Eidos Interactive**
Erschienen: **Juni 2000**

Dimitry Halley: Deus Ex sollte ursprünglich gar nicht in diesem Ranking auftauchen. Es ist kein großartiger Shooter. Die Ballereien machen mit am wenigsten Spaß, tatsächlich feuere ich selten irgendwas abseits meiner schallgedämpften Pistole ab. In Deus Ex will

ich schleichen, hacken oder auch mal gar nicht kämpfen, weil ich Konflikte durch meine Silberzunge regele. Aber am Ende sind wir schwach geworden. In Deus Ex macht das Schießen zwar wenig Spaß, aber das Spiel selbst ist trotzdem enorm wichtig für das Shooter-Genre insgesamt. Es hat Barrieren aufgebrochen, hat schon vor fast 25 Jahren bewiesen: Shooter können fantastische Geschichten erzählen, Shooter können auch fantastische Rollenspiele sein, Shooter können mich als Zielgruppe ernst nehmen, bewegen, mitreißen, sie können so viel mehr sein als strunzdoofe Ballerbuden. Spielt Deus Ex.



REPUBLIC COMMANDO

43

Entwickler: **LucasArts** Publisher: **LucasArts**
Erschienen: **März 2005**

Dimitry Halley: Als Republic Commando erschien, hat kaum jemand darüber geredet. Damals schwammen wir in guten Star-Wars-Spielen, alleine 2005 erschien noch das großartige Lizenzspiel (keine Ironie) zu Star Wars 3, außerdem natürlich Star Wars: Battlefront 2 von Pandemic. Aber Republic Commando hat die Klonkriege wirklich gefährlich gemacht. Ich habe gespürt, warum die Magna-Wachen selbst von den Jedi gefürchtet werden, ein Superkampfdroid war wirklich super, ich zerbiss mir an Schilden der Droidekas die Zähne und hach, Republic Commando war einfach so ein unvergessliches Erlebnis. Ja, dass ich meinen Klonkollegen Anweisungen geben konnte, war eher Fassade als taktisches Gameplay, aber trotzdem war und ist das ein guter Star-Wars-Shooter!

41

TITANFALL 2

Entwickler: **Respawn Interactive** Publisher: **Electronic Arts** Release: **Oktober 2016**



Petra Schmitz: Niemals ist das schon wieder fast sieben Jahre her, dass Titanfall 2 erschienen ist. Niemals! Dabei haben wir doch alle erst gefühlt gestern (na gut, vorgestern) über das fünfte Level der Solokampagne gestaunt. Ihr wisst schon: »Wirkung und Ursache«, das Level mit den Zeitsprüngen. So! Cool! Ich für meinen Teil fand aber trotzdem den Multiplayer-Modus noch faszinierender. Den habe ich nicht nur irre gerne selbst gespielt, ich habe mir

auch gefühlte Stunden Videos von Benchy auf YouTube angeschaut und davon geträumt, auch mal so gut zu werden. Bin ich natürlich nicht, aber war im Grunde auch egal. Das superflotte Gameplay mit Wallruns und Sprüngen und enorm befriedigenden Abschüssen hat mich ziemlich lange bei der Stange gehalten. Traurig: Als sich Respawn dann auf Apex Legends konzentrierte, wurde Titanfall 2 aufs entwicklerische Abstellgleis geschoben.

PUBG

Entwickler: **Krafton** Publisher: – Erschienen: **Dezember 2017**

40

Steffi Schlottag: Der »Vater des Battle Royale« PUBG ist von Filmen inspiriert, nämlich »Battle Royale« und »The Hunger Games«. Erkennt man auch deutlich am Spielprinzip, das uns heute nur allzu vertraut ist: Eine Horde Spieler wird mit dem Fallschirm über einer Arena abgeworfen, die im Laufe des Gefechts immer kleiner wird. Loot wie Waffen und Heil-Items sind in der Welt verteilt. Wer am Ende noch aufrecht steht, gewinnt ein gebratenes Hühnchen – Winner, Winner, Chicken Dinner! PUBG war zwischenzeitlich das meistgespielte Steam-Spiel überhaupt und hat



zahllose Nachahmer inspiriert – so viele, dass das Genre der Battle Royales inzwischen schon ziemlich erschöpft wirkt.

39

FORTNITE

Entwickler: **People Can Fly, Epic Games**
Publisher: **Epic Games, Gearbox Publishing**
Release: **Juli 2017**

Valentin Aschenbrenner: Das Grundprinzip von Fortnite ist simpel: Ich springe mit 99 anderen Spielern über einem immer kleiner werdenden Spielfeld ab und muss möglichst lange überlegen. Dass Fortnite trotz der aggressiven Konkurrenz noch immer das Battle-Royale-Genre dominiert, kommt nicht von ungefähr. Denn die Entwickler schaffen es immer wieder, ihr Spiel in Details neu zu erfinden und dabei gleichzeitig den Wurzeln treu zu bleiben. So gut wie jede Woche gibt es neue Events und spielerische Gimmicks, die das Spielgeschehen frisch halten. Gleichzeitig wird eine überraschend komplexe und spannende Story erzählt. Und natürlich machen die unzähligen Kollaborationen mit anderen Spielen, Filmen, Serien, Comics und, und, und einen riesigen Reiz aus, auf die andere nur neidisch rüberschielen können.



38



RAINBOW SIX 3: RAVEN SHIELD

Entwickler: **Red Storm** Publisher: **Ubisoft** Erschienen: **März 2003**

Dimitry Halley: Ich habe Stunden um Stunden auf LAN-Partys damit verbracht, an der Seite meiner Kumpels vorsichtig Türen zu öffnen, Blendgranaten zu schleudern, mit schallgedämpften Waffen zuzugreifen, nur damit irgend so ein Terroristen-Horst dann doch die Geisel erschießt. Egal, Neustart, nächster Versuch. Wer ungeschützt um die Ecke stürmt, kassiert sofort eine Kugel. Aber ich habe eben auch alle taktischen Möglichkeiten, dem entgegenzuwirken. In der Planungsphase kann ich jeden Rainbow-Operator in meinem Squad bis auf die Unterhose selbst zusammenstellen, die richtigen Waffen samt Aufsätzen wählen und auf dem Grundriss minutöse Pläne zusammenstellen.

37

TEAM FORTRESS 2

Entwickler: **Valve** Publisher: **Valve** Erschienen: **Oktober 2007**



Jesko Buchs: Das Spielprinzip von TF2 ist denkbar einfach: Es gibt zwei Teams, die in mehreren Modi gegeneinander antreten. Innerhalb eines Teams können Spieler aus neun unterschiedlichen Klassen wählen – jede mit drei verschiedenen Waffen und klamaukigen Fähigkeiten ausgestattet. Und Klamauk ist ein gutes Stichwort: Team Fortress 2 ist bunt und verrückt. Neben dem zeitlosen Comic-Artstyle macht vor allem das schnelle Gameplay den Reiz des Shooters aus. Jede der neun Klassen kann vom Spieler an den individuellen Spielstil angepasst werden; daraus ergeben sich irre Match-Zusammensetzungen. Eine nicht ganz so realistische Physik sorgt für den Rest. Zum Erfolg trug wohl auch bei, dass in den letzten Jahren nur ein anderes Spiel versuchte, ihm seine Nische auf dem Shooter-Markt streitig zu machen. Hallo Overwatch.

36

WOLFENSTEIN: THE NEW ORDER

Entwickler: Machinegames Publisher: Bethesda Softworks Release: Mai 2014

Tristan Gudenrath: In Wolfenstein: The New Order befindet ihr euch im fiktiven Jahr 1960, in dem die Nazis den Zweiten Weltkrieg gewonnen haben. Ihr schlüpft in die Rolle des Amerikaners B. J. Blazkowicz, der sich dem Widerstand anschließt und versucht, dem Nazi-Doktor Wilhelm »Totenkopf« Strasse das Handwerk zu legen. Als Geschichtsstudent und jemand, der seine Bachelorarbeit über Konzentrationslager geschrieben hat,

kann ich euch sagen, dass die Darstellung rund um die Beteiligten und Ereignisse des Zweiten Weltkrieges mangelhaft ist. Und das selbst in Hinblick auf das fiktive Szenario. Ihr lernt hier nahezu nichts über die Realität, das ist ja aber auch gar nicht das Ziel von Machinegames gewesen. Umso besser ist dafür zum Glück der Rest des Spiels. Durch die vielen unterschiedlichen Schauplätze und die spielerischen Freiheiten gestaltet

sich Wolfenstein: The New Order äußerst abwechslungsreich. Die vielen Charaktere aus dem Widerstand wachsen euch schnell ans Herz. Durch freisichtbare Fähigkeiten und viele unterschiedliche Collectables lädt es außerdem zum mehrfachen Spielen ein, was ich persönlich dankend in Anspruch genommen habe. Einen letzten absoluten Pluspunkt gibt es dafür, dass ihr nach Herzenslust Nazis wegpusten könnt.



35

STAR WARS BATTLEFRONT 2 (2005)

Entwickler: Pandemic Studios Publisher: LucasArts Entertainment Release: November 2005

Fabiano Uslenghi: Ist Battlefront 2 das Star Wars-Spiel mit dem besten Shooter-Gameplay? Um ehrlich zu sein: nein. Aber es ist der Shooter, der auf wundervolle Weise den Blick für die Ausmaße einer gewaltigen Schlacht in diesem grandiosen Universum öffnete. Und das eben nicht nur auf der Planetenoberfläche! Battlefront 2 bot zusätzlich waschechte Weltraumschlachten. Battlefront 2 bot die komplette Bandbreite an purem Schlachtfeldgefühl im Star-Wars-Universum und machte sogar Helden wie Vader oder Luke spielbar, die im Vorgänger noch reine NPCs waren. Mein persönliches Highlight bleibt aber die Kampagne rund um Vaders 501. Legion: Klon- und Bürgerkrieg aus der Sicht einer Eliteeinheit des Imperiums bestreiten und eine Bitterkeit erleben, wie man es von Star Wars selten kennt.

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

Entwickler: Gray Matter Interactive / Nerve Software Publisher: Activision Release: November 2001

Petra Schmitz: Die USK hatte damals einen »Ab 16 Jahren«-Stempel auf Return to Castle Wolfenstein (dt.) draufgepappt, alles schien cool. Aber damals war die Gesetzeslage noch ein klein wenig anders, die Einstufung der USK galt nicht als verbindlich, die (damals noch) BPJS konnte im Anschluss trotzdem indizieren. Und tat das bei Return to Castle Wolfenstein im Frühling 2002 plötzlich wegen des Gewaltgrads. Nein, eigentlich wegen des Amoklaufs in Erfurt und wegen anschließender Kurzschlussreaktionen bei den entsprechenden Menschen und Behörden. Aber ach,



34

Details. Käme Return to Castle Wolfenstein heute raus, sähe die ganze Angelegenheit anders aus. Es geht um viel Okkultes, es werden massiv überzeichnete Nazis über den Haufen geschossen, es ist ein wilder und ein guter Ritt.

33

LEFT 4 DEAD 2

Entwickler: Valve Publisher: EA Games, Valve Release: November 2009

Valentin Aschenbrenner: Selbst knapp 14 Jahre nach dem Release gehört der Valve-Titel immer noch zu den besten Vertretern seines Genres, mit denen ihr euch eine Nacht nach der anderen um die Ohren schlagen könnt. Dabei ist das Spielprinzip von Left 4 Dead 2 erschreckend simpel, vielleicht funktioniert es deswegen auch so gut: Mit bis zu drei Mitspielern müsst ihr euch durch relativ schlauchige Levels



schlagen, dabei Unmengen an Untoten über den Haufen schießen (oder prügeln) und gelegentlich sogar ein klein wenig taktisch vorgehen. Das klingt jetzt alles stark nach »been there, done that«, doch Left 4 Dead 2 hat diese Disziplinen nahezu perfektioniert. Die Zombie-Massen werden durch gelegentliche Auftritte ganz besonderer Zombies aufgelockert, und der sogenannte KI-Regisseur sorgt dafür, dass sich kein Match gleich spielt.

RAINBOW SIX (1998)

Entwickler: **Red Storm Entertainment** Publisher: **Take-Two Interactive**
Erschienen: **August 1998**

32

Sören Diedrich: In Rainbow Six von 1998 kann ich mir eine Waffe schnappen, losstürmen und den fiesen Terroristen in der Villa ihren Wanst durchsieben. Dann bin ich aber schneller tot, als ich »Tom Clancy« sagen kann. Auf einer Übersichtskarte sehe ich das Einsatzgebiet und muss genau planen, wie ich vorgehe. Lieber links durch den kleinen Hof und dann von hinten kommen? Oder frontal durch die Eingangstür? Vielleicht doch lieber über den Balkon einsteigen? Ich teile mein Team in einzelne Trupps auf und lasse die Mission vor meinem geistigen Auge ablaufen. Dann erteile



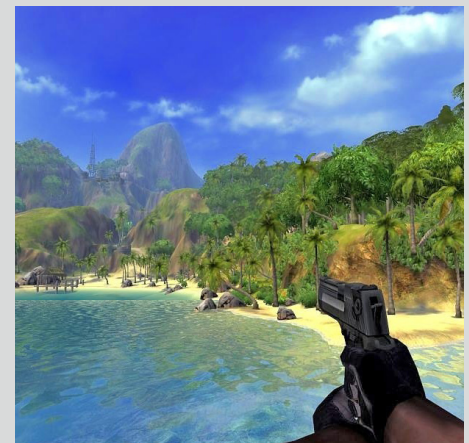
ich den Marschbefehl. Ab da geht dann meist alles schief. Das liegt aber an mir, nicht am Spiel, denn ich bin kein Denker.

31

FAR CRY

Entwickler: **Crytek** Publisher: **Ubisoft**
Erschienen: **März 2004**

Petra Schmitz: Far Cry war ein Brett. Es setzte sicher keine Maßstäbe bei der Handlung, aber spielerisch und grafisch war das Ding eine Offenbarung. Die Größe der Levels war absurd, die darin gebotene Grafikqualität war absurd, die Möglichkeiten, sich den Feinden zu nähern war ... absurd, die KI war übrigens auch absurd, nämlich absurd gut. Außerdem gab's etliche Fahrzeuge und Waffen, die einfach Laune machten. Und das aus Coburg in Oberfranken! Für Multiplayer-Fans wurde auch einiges geboten. Unter dem Namen »Assault« ging's daran, Punkte einzunehmen und zu halten. Ansonsten konnte man sich in Deathmatch oder Team-Deathmatch stürzen. Far Cry spielte dann aber niemand so richtig lange oder intensiv, da gab's im Jahre 2004 bessere Alternativen wie ... nun ja, UT 2004 oder Battlefield Vietnam.



30

DOOM 2

Entwickler: **id Software** Publisher: **id Software** Release: **September 1994**

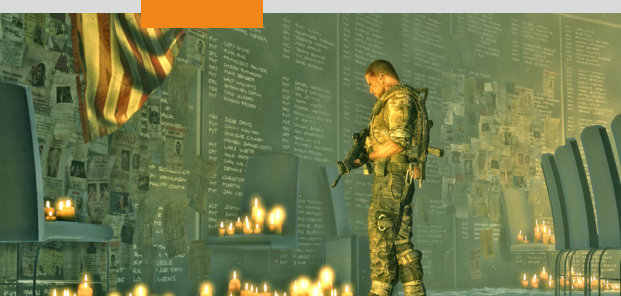


Natalie Schermann: Zwar vollbrachte der Nachfolger nicht so beachtliche Leistungen wie Doom, das damals eine regelrechte 3D-Revolution darstellte, verdient sich mit seinem zeitlosen Spieldesign aber ebenfalls einen Platz in unserer Topliste. Mit einer rasanten Geschwindigkeit kämpft sich der Held durch unterschiedlichste Labyrinthlevels, die nicht nur mit vielen Winkeln, sondern auch Vertikalität spielen. Im Nacken sitzen uns immer Horden von Monstern, durch die wir uns mit Pistolen, Kettensägen und Maschinengewehren schnetzeln können. Im Level verstreute Healthpacks und Rüstungsstränke halten uns am Leben. Bis heute erinnere ich mich gerne daran zurück, wie ich die Gänge nach Keycards abgesucht habe.

29

SPEC OPS: THE LINE

Entwickler: **Yager** Publisher: **2K** Erschienen: **Juni 2012**



Fabiano Uslenghi: Rein spielerisch bietet dieser Shooter absoluten Genrestandard. Als US-amerikanischer Spec-Ops-Soldat landet ihr mit eurem Team im komplett von Sand verschütteten Dubai, um einem mutmaßlich wahnsinnig gewordenen Warlord das Handwerk zu legen. Doch genau, wenn ihr anfangt zu denken, dass Spec Ops nicht zu sagen hat ... dann kriegt es euch. Denn all der Standard verblasst, sobald klar wird, wie dieser Shooter eigentlich mit euren Erwartungen spielt. Spec Ops hält euch den Spiegel vors Gesicht und bleibt auf eine Art und Weise im Gedächtnis, wie es sonst kaum einem Shooter jemals gelingt. Wo andere Shooter auf Set Pieces setzen, richtet Spec Ops den Blick aufs Innere. Es blickt tief ins Herz des Shooter-Genres, der Spielfigur ... und am Ende des Tages sogar in das von uns Spielerinnen und Spielern.

METRO EXODUS

Entwickler: **4A Games** Publisher: **Deep Silver** Erschienen: **Februar 2019**

Philipp Elsner: Noch nie zuvor habe ich mich von einem Singleplayer-Shooter und seiner Welt so ernst genommen gefühlt wie von Metro Exodus. Auf Expeditionen muss ich mich akribisch vorbereiten und genug Filter für die Gasmaske einpacken. Statt Icons hinterherzurennen, orientiere ich mich selbst mit Landkarte und Kompass. Und beim Angriff aufs Banditenlager bleibt es mir überlassen, ob ich bis zum Einbruch der Nacht warte, wenn sich viele schlafen gelegt haben. Metro Exodus kaut mir nicht das geringste bisschen vor und wirkt genau dadurch realistisch und greifbar. Seine radio-



aktiv verstrahlte Welt ist gespickt mit spannenden Details und echten Gefahren. Fast immer habe ich außerdem die Wahl zwischen Action und Stealth: Metro Exodus überlässt mir die Wahl, statt sie nur vorzugaukeln. Und das fühlt sich fantastisch an.

28

26



NO ONE LIVES FOREVER 2

Entwickler: **Monolith Productions** Publisher: **Sierra Entertainment** Erschienen: **Oktober 2002**

Gerald Weißel: Schon das erste und auf alle Fälle das zweite Abenteuer von Geheimagentin Cate Archer besticht bis heute mit derart viel Charme, coolem Shooter-Gameplay, tollem Missionsdesign und vielem mehr, dass es selbst James Bond den Atem verschlagen würde. Dabei gewähren die Entwickler dem Spieler für die damalige Zeit mitunter überraschend große Freiheiten zur Erkundung der Areale, ehe sie ihn kurz darauf wieder klassische Shooter-Kost in begrenzteren Umgebungen genießen lassen. Wo der erste Teil noch in Teilen geradezu überzogen auf Klischees der Swinging Sixties setzte, zeigt sich der Nachfolger seinem teils bedrückenden Setting im Kalten Krieg durchaus bewusst. Bierernst nimmt sich Spiel dennoch nicht. Humor bleibt ein wichtiger Teil des Konzeptes.

GOLDENEYE 007

Entwickler: **Rare Interactive** Publisher: **Nintendo** Erschienen: **August 1997**

Johannes Rohe: Schon die Einzelspielerkampagne steckte voller Überraschungen und großartiger Momente. Wer in Facility, dem zweiten Level des Spiels, einmal aus dem Lüftungsschacht geklettert ist und sämtliche Wachen auf dem Klo lautlos mit der schallgedämpften Walther PPK oder per Handkantenschlag erledigt hat, wird sich daran wohl für immer erinnern. Noch einprägsamer waren allerdings die endlosen Multiplayer-Partien, die ich mir damals Tag für Tag mit drei Kumpels lieferte. Dabei störte uns weder die regelmäßig einbrechende Framerate (ich bilde mir ein, ich konnte hin und wieder Rauch aus dem armen, bis ans Limit getriebenen N64 aufsteigen sehen) noch dass wir uns zu viert einen ungefähr briefmarkengroßen Röhrenfernseher teilen mussten. Dass man nicht auf die Bildschirmviertel der Gegner schaute, war ein ungeschriebenes Gesetz.

27



DOOM (2016)

Entwickler: **id Software** Publisher: **Bethesda** Erschienen: **Mai 2016**

Peter Bathge: Doom nimmt seine Spieler ernst. Es führt sie weder am Händchen noch macht es ihnen Vorschriften. In den letzten Jahren habe ich etliche Ego-Shooter gespielt, die es gar nicht erwarten konnten, mir die Kontrolle über meinen Avatar wegzunehmen oder meine Bewegung einzugrenzen. Wenn ich in Doom irgendwo weit entfernt oder hinter einem Gitter einen Ort sehe, dann kann ich dort auch hin. Doom schafft mit einer Besinnung auf alte Traditionen für mich den perfekten Spagat zwischen Alt und Neu. Die Upgrades sind nicht zu aufdringlich und wirklich nützlich, die Waffen-Mods bringen gerade genug Abwechslung ins Spiel. Und sogar die Story ist dank subtiler Charakterzeichnung des schweigsamen Helden nicht nur Beiwerk. Der Star des Spiels ist aber der Soundtrack. Immer wenn das Kampfthema erschallt, geht mein Puls auf 180, und die nächsten Minuten verwandeln sich in einen hektischen Fiebertraum aus Action und Gewalt.

25





F.E.A.R.

Entwickler: **Monolith Productions**
 Publisher: **Vivendi** Erschienen: **Oktober 2005**

Peter Bathge: Schon seltsam, was uns von manchen Spielen in Erinnerung bleibt. Bei F.E.A.R. sind es ohne Zweifel die hinter umgekippten Tischen Deckung suchenden, mit ihren Kameraden kommunizierenden KI-Soldaten, die im kollektiven Gedächtnis steckengeblieben sind. »Hach, wie intelligent waren diese Gegner!«, seufzen Shooter-Fans regelmäßig und verdrängen dabei die Tatsache, dass die vermeintliche Cleverness auch dem Umstand zu verdanken ist, dass die Typen ständig »Lade nach!« oder »Ich flankiere ihn!« rufen. Wir denken also alle nur, dass die KI so clever ist, weil wir nachvollziehen können, was sie tut. Und das kleine Mädchen Alma und ihr unheimliches Auftauchen in düsteren Büroräumen war genau der richtige Kontrapunkt für stylische Zeitlupen-Schießereien, der perfekte Mix aus »The Matrix« und »The Ring«. Und die KI? Die war tatsächlich ihrer Zeit voraus.

23

METROID PRIME

Entwickler: **Retro Studios** Publisher: **Nintendo**
 Erschienen: **November 2002**

Sören Diedrich: Metroid Prime ist Nintendos Beweis, dass der für seine Familienfreundlichkeit bekannte Spielehersteller auch exzellente Shooter-Kost zustande bringt. Immerhin thront das 3D-Abenteuer von Samus Aran bis heute sehr weit oben bei Metacritic mit einem Score von unfassbaren 97 Punkten. Das Gameplay ist eine Mischung aus actionreichen Ballereien und typischer Metroidvania-Erkundung. Samus schlägt es auf den Planeten Tallon IV, der eine ganze Reihe an Geheimnissen zu bieten hat. Und das Erforschen der unbekannten Flora und Fauna macht höllisch Lau-

ne. Mein persönliches Highlight? Das ist zweifelsohne die Musik. Klingt zunächst vielleicht etwas unspektakulär, aber jeder, der schon einmal in die Höhlen von Magmoor hinabgestiegen ist, wird mir sehr wahrscheinlich zustimmen.



22

UNREAL TOURNAMENT 2004

Entwickler: **Epic Games / Digital Extremes** Publisher: **Atari**
 Erschienen: **März 2004**

Sören Diedrich: Mein mit weitem Abstand liebster Multiplayer-Titel. Unreal Tournament ist der Höhepunkt der Serie und ganz ehrlich: Die KI der Bots verblüfft mich heute noch! UT 2004 kann ich sogar solo spielen und habe eine Bombenzeit. Extrem schnelles Movement, perfekt ausbalancierte Waffen, unvergessliche Maps, spaßige Spielmodi, die bereits erwähnte beeindruckende KI und ein Ohrwurm-



Soundtrack – in Unreal Tournament 2004 stimmt für mich einfach alles. Unvergessliche Momente spielen sich gerade in meiner Erinnerung ab: Wie ich fünf Sekunden vor Match-Ende den letzten Kill mache. Wie ich im Onslaught-Modus von Zwischenziel zu Zwischenziel haste. Wie ich mein allererstes Video für das damals neue YouTube aufnehme und in mülliger 360p-Qualität hochlade.

21

CALL OF DUTY: WARZONE

Entwickler: **Infinity Ward** Publisher: **Activision Blizzard** Erschienen: **März 2020**

Steffi Schlottag: Die Geschichte von Call of Duty: Warzone ist ziemlich traurig. Denn es war mal ein richtig gutes Spiel, ein fantastisches Battle Royale mit dem grundsoliden Waffengefühl von Modern Warfare 2019, in das ich liebend gern meine Feierabende versenkt habe. Die ersten Seasons waren die beste Zeit, die ich je in CoD verbracht habe –

und damals auch mein Einstieg in die Reihe. Warzone wurde verdient zum Vorzeigespiel seines Genres. Aber dann kam Call of Duty: Cold War raus, und damit begann der stetige Abstieg. Die neuen Waffen aus dem Kalten Krieg wurden einfach nach Warzone geballert, wo sie für zahlreiche Bugs und Balancekatastrophen sorgten. Auch das Chea-

ter-Problem nahm völlig überhand. Warzone zu seinen Spitzenzeiten, was für eine Ära! Als sich in einer Season plötzlich das zuvor verschlossene Stadion von Verdansk öffnete und jeder mit Buggys über die Zuschauerränge sauste, einfach weil es so viel Spaß gemacht hat. Oh Mann, ich werde diese Phase für immer vermissen.

FAR CRY 3

Entwickler: **Ubisoft Montreal** Publisher: **Ubisoft** Release: **November 2012**

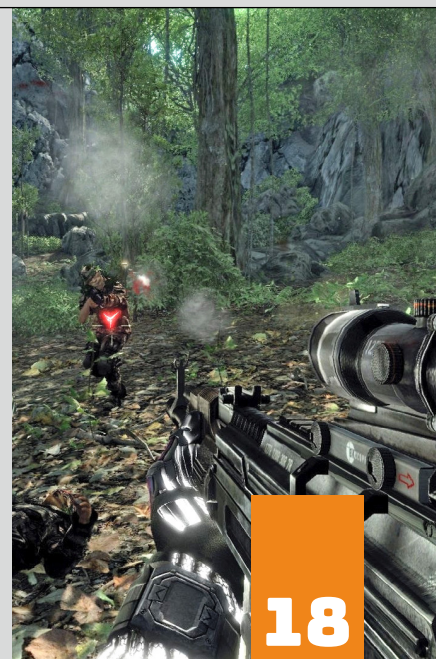
Valentin Aschenbrenner: Far Cry 3 war so gut und traf bei Shooter-Fans den genau richtigen Nerv, dass Ubisoft daraufhin eigentlich immer wieder das genau gleiche Spiel in neuem Anstrich herausbrachte: offene Spielwelt, flexibles Gameplay, rudimentäre Story, markanter Schurke. Man könnte Ubisoft fast so etwas wie Wahnsinn vorwerfen ... Zurück zum Thema: Das (zumindest zum damaligen Zeitpunkt) unverbrauchte Setting, der Fokus aufs Schießen, Schleichen oder eine Mischung aus beidem und einer beispiellosen spielerischen Freiheit machen heute noch eine gute Figur. Über die Handlung und den Protagonisten Jason Brody, bei denen sich die Autoren an einer Art »Heart of Darkness«-Hommage versucht haben, die nur bedingt

zündet, kann man vielleicht streiten. Das eigentliche Highlight ist aber das Gameplay. Eine stolze Auswahl an Waffen, spielerischen Möglichkeiten und freischaltbaren Skills sowie ein befriedigendes Gefühl von stetigem Fortschritt wird gerne mal von dem großen Aushängeschild von Far Cry 3 überschattet. Nicht, dass das etwas Schlechtes wäre, aber hin und wieder muss man auch mal darüber reden, dass Far Cry 3 nicht nur einen ikonischen Schurken bietet.

CRYSIS

Entwickler: **Crytek** Publisher: **Electronic Arts** Erschienen: **November 2007**

Jesko Buchs: Wer sich bis vor einigen Jahren einen neuen Rechner kaufen wollte, der musste sich in der Gaming-Community regelmäßig eine Frage gefallen lassen: »But can it run Crysis?« Zu Deutsch: »Aber packt der auch Crysis?« Diese geflügelte Phrase spricht Bände über die brutalen Hardware-Anforderungen, die Crysis 2007 an heimische Rechner stellte. Das Spiel sah bei seinem Release geradezu unverschämte gut aus und hob die Reisebroschürenbeschreibung »Tropenparadies« auf ein ganz neues Level. Dafür brachte der Dschungel von Crysis aber euren Rechner zum Glühen. In dem Shooter spielt ihr den amerikanischen Supersoldaten Nomad, der mit einem Nanosuit ausgestattet ist. Diese Kampfanzüge sind wahrhafte Alleskönner, sie bieten Schutz, können heilen und machen euch auf Knopfdruck sogar unsichtbar. Auf geheimer Mission sollt ihr auf einer Insel irgendwo im chinesischen Meer landen – ursprünglich weil dort nordkoreanische Soldaten ihr Unwesen treiben. Wie sich schnell herausstellt, haben die Koreaner leider ein paar waschechte Aliens aufgeweckt. Neben dem extrem guten Gunplay liefert Crysis tatsächlich auch storytechnisch ab. Die Alien-Geschichte ist klasse inszeniert und hält Spieler für Stunden bei der Stange. Kollege Fabian Siegmund urteilte damals völlig zu Recht: »Bombastischer Ego-Shooter – fast wie Kino.«



18



19

BATTLEFIELD 2

Entwickler: **Digital Illusions** Publisher: **Electronic Arts**
Erschienen: **Juni 2005**

Tillmann Bier: Die riesigen Schlachten mit Fahrzeugen, Fluggeräten und Fußsoldaten, für die Battlefield auch heute noch bekannt ist, hatten zwar schon die vorherigen Spiele der Reihe beliebt gemacht, doch Battlefield 2 brachte trotzdem einige bedeutungsvolle Neuerungen und Verbesserungen, die uns teils bis heute begleiten. Das gilt etwa für das damals neuartige Squad-System, das die großen Teams mit bis zu 64 Spielerinnen und Spielern in schlagkräftige, selbstorganisierte Einheiten unterteilt. Bis zu fünf Soldaten ordnen sich (im besten Fall) einem Squadleader unter, der Angriffs- oder Verteidigungsbefehle erteilt und Unterstützung anfordern kann. Battlefield 2 schickte uns außerdem erstmals auf ein modernes Schlachtfeld und ermöglichte effiziente Kommunikation per Schnellauswahl oder persönlichere Gespräche mithilfe von VoIP. Ganz neu war auch der mächtige Commander, der für sein Team gegnerische Einheiten aufdecken, Nachschub abwerfen oder feindliche Stellungen mit Artilleriefire eindecken konnte.

COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE

17

Entwickler: Valve, Hidden Path Entertainment Publisher: Valve
Release: August 2012

Petra Schmitz: Habe ich eigentlich jemals irgendwo verbalisiert, wie dumm ich den Zusatz Global Offensive finde? Weiß bis heute nicht, was Valve da geritten hat. Ich wäre immer, immer, immer beim vergleichsweise eleganten Counter-Strike geblieben, aber Spiele und Spielnamen – das ist ja eine Geschichte voller Missverständnisse, nicht wahr, Kingdoms of Amalur: (Re-)Reckoning? Heilige Makrele! Der Zusatz Global Offensive war schon deswegen doof, weil CS:GO ja im Grunde CS (1.6) ersetzen sollte, nachdem das mit CS: Source nicht gelungen war. Und auch bei GO war ich mir zu Beginn nicht ganz sicher, ob nun endlich ein Wechsel von GURKENGRAFIK aus dem buchstäblich letzten Jahrhundert auf halbwegs manierlich anzuschauende Terroristen und Counter-Terroristen gelingen würde. Die Geschichte hat bewiesen: Es ist gelungen. GO wird auch im Jahre elf nach Veröffentlichung noch immer rauf und runter gespielt. Und das, obwohl die GO-Zeit hin und wieder eine echt wilde war. Ich werfe mal zwei Stichworte in die Runde: Skin und Gambling. Wird ja auch gerne vergessen, dass Valve mit den Lootboxen für Skins (übrigens nicht nur in CS:GO, hallo Team Fortress 2) dem Teufel Tür und Tor geöffnet hat.



16

BIOSHOCK

Entwickler: Irrational Games Publisher: 2K Games Release: August 2007

Natalie Schermann: Schon während des berühmten Abstiegs mit dem Fahrstuhl in die Unterwasserstadt Rapture umwickelt mich Bioshock. Je mehr ich von der Welt entdecke, desto enger schnürt sich diese düster-melancholische Atmosphäre um mich – und schon bald gibt es kein Zurück mehr. Ich versinke vollkommen in der gescheiterten Utopie der Stadt, in den tragischen Schicksalen der Splicers, die nach und nach ihre Menschlichkeit verlieren, in den Geschichten der machthungrigen und wahnsinnigen Schurken und nicht zuletzt in den Klängen der 1920er-Musik, die durch die Gänge wehen. Aber nicht nur die grandiose Inszenierung des Settings, die Story und der überraschende Plot-Twist machen das Spiel für mich so besonders. Hier erlebe ich die für mich spannendsten Schießereien in einem Singleplayer-Shooter. Neben herkömmlichen Schießweisen stehen mir nämlich Plasmid-Fähigkeiten zur Verfügung – damit geht die Party erst richtig los. Gegen die Big Daddys packe ich auch mal den Granatwerfer aus oder lasse mich von ihnen vor Gegnerwellen beschützen, indem ich sie mit meiner Fähigkeit hypnotisiere. Obwohl Bioshock ein linearer Shooter ist, fühlt sich durch die zahlreichen Einsatzmöglichkeiten der Waffen und Fähigkeiten jede Begegnung neu an. Wenn ich jetzt noch die Geschichte vergessen und das Spiel zum ersten Mal ...



15

STALKER: SHADOW OF CHERNOBYL

Entwickler: GSC Game World Publisher: THQ Entertainment Release: März 2007

Natalie Schermann: Ich verliebe mich schnell in winzige Details in Videospielen. Bei Stalker ist es der Rucksack. Dieses unscheinbare Geräusch, wenn der Held anfängt, in seinem Inventar zu wühlen und Ressourcen zu verteilen, trifft für mich nur so vor postapokalyptischer Atmosphäre. Aber natürlich hat Stalker noch viel mehr zu bieten als das. Obwohl ich mittlerweile einige Stalker-Erben gespielt und besonders die Metro-Reihe und Chernobylite ins Herz geschlossen habe, kommen sie für mich nicht ganz an die bedrückende Stimmung im alten Vorbild ran. In keinem anderen Spiel fühlt sich das Herumstreunen in der Open World so gefährlich an. Ein fal-

scher Schritt, und der Geigerzähler bricht in ununterbrochenes Knistern aus – nur noch wenige Momente, um sich wieder in Sicherheit zu begeben. Jede Begegnung mit verfeindeten Fraktionen, Tieren oder Anomalien könnte meine letzte sein. Ich muss meine Ressourcen genau einplanen und mir jeden Schritt gründlich überlegen. Auch das Gefühl, nicht voranzukommen und in falsche Gegenden, in denen ich mich nicht aufhalten sollte, abgebogen zu sein, gehört für mich zum Stalker-Feeeling. Natürlich dürfen abends zur Entspannung nicht die sanften Gitarrenklänge am Lagerfeuer fehlen. Die sind fast so schön wie das Geräusch des Rucksacks!



OPERATION FLASHPOINT

Entwickler: **Bohemia Interactive** Publisher: **Codemasters**
Release: **Juni 2001**

14

Petra Schmitz: Operation Flashpoint hieß zu Beginn der Entwicklung ja bekanntlich Flashpoint 1985. Der Titel war doof, die anfänglichen, auf einer kargen Website festgehaltenen Ideen (die hinterher immer gigantischere Ausmaße annahmen) klangen super. Ich schrieb Bohemia an, wir kamen in einen Dialog, Codemasters unterschrieb nach ein paar enthusiastischen Previews meinerseits (so rede ich es mir jedenfalls ein) den Publishing-Deal, und am Ende erschien Operation Flashpoint als das Military-Monster, das es hat legendär werden lassen. Lustig: In all meinen Testversionen (ich bekam über Wochen diverse Iterationen) gab es eine Zeitbeschleunigung. Die war besonders cool im Taktikpart (wenn man also schließlich Soldaten befahlte und nicht nur selbst durch die Gegend gescheucht wurde). Blöderweise war die aber nicht in der Release-Version, was ich erst nach dem Test zähneknirschend feststellen musste, hatte ich sie doch explizit gelobt. Toll und danke nochmal, Bohemia. Übrigens ähnlich wie bei Crytek und Far Cry überließ Bohemia den Namen Operation Flashpoint dem Publisher. Codemasters hat die Marke dann in zwei weiteren Teilen in den Sand gesetzt. Schade, sahen die geschönten Bilder von Dragon Rising doch irrsinnig genial aus.



13

MAX PAYNE

Entwickler: **Remedy Entertainment** Publisher: **Take 2 Interactive**
Release: **Juli 2001**



Natalie Schermann: Als Kind hatte ich eine Heidenangst vor Max Payne – genauer gesagt vor Sam Lakes Gesicht auf der Verpackung der CD-Rom. Zum Glück konnte ich diese Angst überwinden und die Shooter-Sensation vor wenigen Jahren nachholen. Obwohl sich das Shooter-Genre mittlerweile weiterentwickelt und mich schon mit unzähligen innovativen Ideen überrascht hat, bleibt der Vater der Bullet-Time auch heute noch einzigartig. Die Zeitlupeneinlagen sind nicht nur spielerisch aufregend, sondern verleihen dem gesamten Spiel einen besonderen Flair, wo actionreiche und rasante Schießereien auf Momente der Stille und Melancholie treffen. In keinem anderen Shooter fühle ich mich beim Ballern so stylisch wie in Max Payne. Kombiniert mit der tragischen Gleichgültigkeit des rachsüchtigen Ex-Cops und den vom Film Noire inspirierten Comic-Einlagen kreiert Max Payne eine unvergleichliche Ästhetik. Ich kann auch heute noch trotz hakeliger Steuerung und gravierender Bugs nachvollziehen, warum der Shooter damals begeistern und Kultstatus erreichen konnte.

12

BATTLEFIELD 1942

Entwickler: **DICE** Publisher: **EA** Erschienen: **September 2002**

Philipp Elsner: Wir alle spüren damals, dass Battlefield 1942 etwas Besonderes ist. Luftschlachten am Himmel, Panzer rasseln übers Schlachtfeld, Schiffe kreuzen vor umkämpften Küsten. Nur ist diesmal eben nichts davon geskriptet oder mit KI-Soldaten inszeniert. Nein: Hier sind echte Spieler am Steuer, im Cockpit, am Abzug der MGs. Sagenhafte 64 Leute ziehen plötzlich gleichzeitig auf riesigen Karten in die Schlacht. Wir segeln zusammen am Fallschirm auf feindliche Stellungen herab, reparieren hektisch brennende Fahrzeuge, transportieren Truppen per Landungsboot an die Front. Dieses gigantische Wir-Gefühl erzeugt damals genau die Schlachtfeldatmosphäre, für die die Marke Battlefield bis heute bekannt ist. Und das auf Maps, die inzwischen als Legenden gel-

ten: Wake Island wird zum ultimativen Spielplatz für Piloten und Kapitäne, auf Battleaxe toben erbitterte Infanterieschlachten, und koordinierte Panzerangriffe sind auf El Alamein unschlagbar. Rund um Battlefield 1942 bildet sich damals schnell ein Kult, es entstehen Server mit eigenen Regelwerken und eingeschworene Communitys. Aber auch die Mod-Szene blüht richtig auf: Zwei Jahre nach Release ziehen wir auf einer weiteren LAN-Party plötzlich nicht mehr im Zweiten Weltkrieg ins Gefecht, sondern dank Desert Combat im Irak – komplett mit modernem Militärgerät wie Jets und M16. Aus Desert Combat geht später Battlefield 2 hervor, aber die Shooter-Szene ist nach Battlefield 1942 nicht mehr dieselbe. Plötzlich ist da eine neue Messlatte in Sachen Stimmung, Teamwork und Größe.



HALF-LIFE 2

Entwickler: Valve Publisher: Valve Release: November 2004

Valentin Aschenbrenner: Um zu beschreiben, was Half-Life 2 so großartig macht, braucht man eigentlich nur ein Wort: Gravity Gun. Okay, das sind zwei Worte, aber ich bin ja auch kein Gordon Freeman, sondern nur ein bescheidener Redakteur, der sein Geld mit Schreiben verdient ... Kommen wir zurück zum Thema, sonst manövriere ich mich nur immer weiter in eine Ecke. Ein herrlich kreatives Werkzeug wie die Gravity Gun findet man in Ego-Shootern nicht alle Tage. Selbst knapp 20 Jahre nach dem Release von Half-Life 2 bleibt das Valve-Werk in diesem Punkt noch immer unerreicht. Aber auch abseits des großen Gimmicks von Half-Life 2 handelt es sich bei dem Shooter um ein durch und durch gelungenes Shooter-Erlebnis. Eine atmosphärische Spielwelt, in der eine spannende Story voller

komplexer und liebenswerter Charaktere erzählt wird und die trotz eines recht linearen Leveldesigns einen ziemlich stattlichen Wiederspielwert mit sich bringt. Es wird nicht ohne Grund wieder und wieder nach Half-Life 3 geschrien, hat Valve bisher mit jedem Teil der Reihe ein Meisterwerk abgeliefert. Das zu toppen, ist schon mal eine Herausforderung für sich. Gordon Freeman, der G-Man, die Combine, die Gravity Gun und natürlich auch Ravenholm finden sich bis heute im Vokabular eines jeden Spiele-Fans wieder. Und wer jetzt nochmal in den Anzug von Gordon Freeman schlüpfen mag, um dessen Probleme mit der rohen Gewalt einer Brechstange zu lösen, kann dies weiterhin guten Gewissens tun. Half-Life 2 spielt sich heute wie damals: wie ein Stück Butter in der heißen Pfanne.

QUAKE 3 ARENA

Entwickler: id Software Publisher: Activision Erschienen: Dezember 1999

10

Petra Schmitz: Das Multiplayer-Video zu Quake 3 Arena ist vielleicht das Witzigste, was die GameStar seit Bestehen produziert hat, aber das wusste ich 1999 noch nicht. Damals dachte ich wie wahrscheinlich alle anderen Menschen auch: »Das ist ja mal super.« Heute denke ich mir: »Weiowie!« Auch wenn ich natürlich erkenne, unter wel-

chen erschwerten Bedingungen die Matches aufgenommen wurden. Möchte euch dennoch raten, das zu schauen. Weil: Es ist sehr witzig. Quake 3 Arena fand die (damals noch) BPJS nicht so witzig, es wurde indiziert. Zu viel Blut und Leichenteile. Indiziert ist es immer noch, 25 Jahre sind noch nicht ins Land gegangen. Dabei machten

Menschen, die es mit Q3A ernst meinten, auch damals schon alle Effekte aus, um maximale FPS aus dem Spiel zu kitzeln. Ich habe es mit Q3A auch für eine Weile sehr, sehr ernst genommen. Ich habe quasi gar nichts anderes mehr gemacht, als zu schlafen, zu essen und Q3A zu spielen. Weil ich aber keine Lust auf Bots hatte und gleichzeitig keine Flatrate, waren die Telefonrechnungen horrende. Meine Mutter findet die 1.200 Mark (und dann noch mal 900 Mark) nicht mal heute witzig, und dabei ist das alles soooooo lange her. Ich finde, sie übertreibt. Zudem hat sie Q3A nie selbst ausprobiert. Hätte sie, wüsste sie, dass es auch heute noch der beste Arena-Shooter ist, Quake Champions und irgendwelche UTs hin oder her.



DOOM

Entwickler: **id Software** Publisher: **id Software** Erschienen: **Dezember 1993**

Peter Bathge: Manche Tage vergisst du als Spielejournalist nie. Der Besuch beim legendären Shooter-Studio id Software in Texas war für mich einer dieser besonderen Momente. Verdammt nochmal, wie einflussreich waren die Spiele von John Carmack und John Romero bitteschön? Doom überstrahlt sie natürlich alle, war es doch eine Revolution in gleich mehreren Punkten: der Shareware, des Multiplayers, der modernen 3D-Engines. Das Spiel mit den Dämonen stellte in jeder Beziehung einen Quantensprung zum Quasi-Vorgänger Wolfenstein 3D dar, unter anderem hatten die Levels erstmals unterschiedliche Höhenstufen. Dämonenhorden hier, Levelausgang da, und los geht's mit dem unerbittlichen Ballern, knackige Waffen (die Shotgun!) und für damalige Verhältnisse krasse Blut- und Gore-Effekte inklusive. Die nervige Keycard-Suche kann kaum davon ablenken, wie elegant und zeitlos das Spieldesign noch heute ist. Doom ist ein Proto-Shooter, der immer noch gespielt wird, dem grenzenlosen Mod-Support und der über Jahrzehnte treuen Fan-Gemeinde sei Dank. Das Shooter-Genre beginnt und endet bis heute mit Doom, und die Pionierarbeit von id Software wird – genau wie der Besuch bei id – nie vergessen werden.

und für damalige Verhältnisse krasse Blut- und Gore-Effekte inklusive. Die nervige Keycard-Suche kann kaum davon ablenken, wie elegant und zeitlos das Spieldesign noch heute ist. Doom ist ein Proto-Shooter, der immer noch gespielt wird, dem grenzenlosen Mod-Support und der über Jahrzehnte treuen Fan-Gemeinde sei Dank. Das Shooter-Genre beginnt und endet bis heute mit Doom, und die Pionierarbeit von id Software wird – genau wie der Besuch bei id – nie vergessen werden.

MAX PAYNE 2

Entwickler: **Remedy** Publisher: **Rockstar** Erschienen: **Oktober 2003**

Dimitry Halley: Was ich vermisse, sind die guten alten Gangster-Ballereien! Raue Antihelden und -heldinnen, die in Büroräumen, Spelunken, in abgeranzten Hotels und Mafia-Clubs das Blei regnen lassen, die über Tische hechten, während links und rechts Kugeln in PC-Bildschirme, Kartons und Ramschkisten einschlagen, Papierstapel fliegen durch den Raum, der Putz rieselt von den Wänden ... eben John Woo. Und das natürlich noch garniert mit allerlei Bullet-Time-Stunts, die fast

völlig aus dem Gaming verschwunden sind. Seit Max Payne 2 hat es kein Spiel geschafft, das Meisterhafte dieser Schießereien würdig fortzusetzen – nicht mal Max Payne 3. Kein Stranglehold, kein Wet und, Gott bewahre, kein El Matador konnte je wieder das Actionhoch in mir entfachen, das Max Payne 2 hinterließ. Und bevor jetzt wer »Nostalgiebrille« jöhlt: Max Payne 2 ist auch aus heutiger Sicht noch ein verdammt guter Shooter, weil in den Schießereien einfach viele gute Ideen stecken. Dass jeder Kill die Bullet Time weiter verlangsamt, zum Beispiel. Oder dass Feinde physikalisch auf jede einzelne Kugel reagieren. Dass zerstörbare Deckungen eine große Rolle spielen. Max Payne 2 erzählt außerdem eine fantastische Geschichte, stößt in eine ganz andere Richtung als der Vorgänger, ohne ihn zu entweihen. Max sucht keine Rache mehr für seine ermordete Familie, sondern verstrickt sich in Intrigen, Verrat, Verschwörungen, jede Figur kann Freund oder Feind sein, es bleibt bis zum Ende spannend. Und da reden wir vom Grundspiel – das Fass der Mods will ich gar nicht zu sehr aufmachen. Ich habe als Teenager Tage damit verbracht, jede einzelne Actionszene des Spiels rauf- und runterzuspielen. Max Payne 2 ist bis heute ein Meisterwerk und sollte viel mehr Shootern als Vorbild dienen.



RAINBOW SIX: SIEGE

Entwickler: **Ubisoft** Publisher: **Ubisoft** Erschienen: **Dezember 2015**



?

Philipp Elsner: Siege hat seit Release eine beeindruckende Reise hingelegt, die noch längst nicht vorüber ist. Jahr für Jahr und Season um Season hat Ubisoft das spannende Format um Angreifer und Verteidiger erweitert und perfektioniert. Die magische Zutat dabei: Operator mit Sonderfähigkeiten. Jedes Mal, wenn ein neuer Held mit einem eigenen Gadget oder einem neuen Skill erscheint, wächst das taktische Arsenal des Spiels ein Stück weiter, und die Meta wird ordentlich durchgerüttelt. Was man sonst nur aus League of Legends oder Dota 2 kannte, war plötzlich

im Shooter-Genre angekommen – und funktioniert dort prächtig! Das Katz-und-Maus-Spiel, immer aufs Neue die Aufstellung des feindlichen Teams mit dem richtigen Spezialequipment auszukontern, fügt den ohnehin schon packenden Schießereien in Rainbow Six: Siege eine neue strategische Dimension hinzu. Siege ist von Haus aus ein Shooter, in dem Köpfchen gefragt ist und der clevere Positionierung, aufmerksames Lauschen und das Ausspähen von Gegnern über einen schnellen Abzugsfinger stellt. Nur wer methodisch vorgeht, sich mit seinem Team abstimmt und die zerstörbaren Levels mit einkalkuliert, hat hier Erfolg – und genau da liegt auch die große Stärke des Spiels. Wenn wir schwer verschanzte Gegner zuerst auskundschaften, sorgfältig Sprengladungen platzieren und mit präzisiertem Timing zünden, den Raum blitzartig stürmen und in wenigen Augenblicken jede Gegenwehr ausschalten, dann kommt auch im hundertsten Match noch echtes Special-Forces-Feeling auf. Inzwischen ist Rainbow Six: Siege durch konsequentes Balancing und hochwertigen Gratis-Content nicht nur einer der beliebtesten Online-Shooter weltweit, sondern auch eine feste Größe im E-Sport geworden. Und auch wenn's immer noch schade um die Singleplayer-Kampagne ist: Spannendere Gefechte findet man auf dem Shooter-Markt wirklich nur selten.

6

HALO 2

Entwickler: **Bungie** Publisher: **Microsoft** Erschienen: **November 2004**

Dimitry Halley: Bungies Shooter war zwar nicht das erste Spiel, das den Mainstream in Aufruhr versetzte, aber trotzdem: Halo 2 schlug wichtige Wellen. Und das bei einer Science-Fiction-Reihe, die ursprünglich gar keine Fortsetzung bekommen sollte. Doch dieser Hype ist ein Unggoy-Pups verglichen mit dem, was Halo 2 nach Release auslösen würde – im Single- wie im Multiplayer. Ich spielte die Kampagne alle zwei, drei Jahre nochmal durch und kann auch 2023 attestieren: Es gibt kaum ein besseres Shooter-Sandbox-Erlebnis, gerade in der aufgehübschten Remaster-Variante der Master Chief Collection. Auf den ersten Blick bin ich vielleicht (auch im Spiel) bloß ein rüstiger Hüne mit Pumpgun und dicker Faust, der sich Raumstation für Raumstation durch Alien-Horden ballert, doch un-

ter der Oberfläche ist Halo 2 ein riesiges Getriebe aus kleinen Zahnrädern, die meisterhaft ineinandergreifen. Nehmt nur die Waffen: Jedes Schieß-eisen hat klare Stärken und Schwächen, fordert taktische Entscheidungen, weil ich bloß zwei gleichzeitig tragen kann. In jedem Kampf muss ich entscheiden: Nehme ich erst die schwachen Grunts aus dem Spiel, mache mich in der Zeit aber für Elites verwundbar, oder nehme ich direkt – alles oder nichts – den Anführer aufs Korn, damit die Zwerge panisch davonrennen? Jedes Level ist ein Erlebnis, selbst beim wiederholten Durchspielen. Und der Multiplayer, oh, der Multiplayer! Halo 2 hat modernes

Matchmaking auf den Konsolen erfunden. Es war das Spiel, für das Freundeskreise reihenweise Xbox-Konsolen zu irgendwem nach Hause gekarrt haben, um eine mehrstöckige LAN zu veranstalten. So wie wir PC-Kids über Counter-Strike und Quake schwärmen, so jubeln Konsoleros über Halo. Jahrelang hat die Konkurrenz versucht, das Erfolgsrezept zu kopieren, diverse vermeintliche Halo-Killer scheiterten kolossal, und bis heute verdankt die Halo-Marke ihren verbliebenen Glanz den Meisterwerken von einst. Halo mag heute lange nicht mehr so wichtig sein wie damals, aber ohne ein Halo 2 sähe die Shooter-Landschaft definitiv anders aus.

5

HUNT: SHOWDOWN

Entwickler: **Crytek** Publisher: **Crytek** Erschienen: **August 2019**

Philipp Elsner: Ich muss zugeben, dass ich Hunt: Showdown anfangs noch wahnsinnig sperrig fand. Die Steuerung fühlte sich irgendwie hakelig an, die Performance schwankte stark, ein Tutorial gab's gar nicht, und viele Bugs trübten den Gesamteindruck zum Alpha-Start im Jahr 2018. Aber zumindest wirkte Hunt wie eine frische Idee am Shooter-Markt und bewegte sich mit Permadeath, einer lebendigen Open World und viel Taktik weg von ausgetretenen Pfaden. Das vorläufige Fazit: eine spannende neue Baustelle im Genre mit viel Potenzial. Schnitt nach 2023. Und, oh boy, hat Crytek das Potenzial dieses Shooters ausgeschöpft! Mit jedem neuen Update wuchs Hunt langsam, aber beständig zu einem echten Ausnahmespiel heran. Und fast unbemerkt wuchs auch die Community: Waren 2019 noch rund 3.000 Spieler im Durchschnitt online, sind inzwischen nie weniger als 25.000 Spieler zeitgleich im Bayou auf der Jagd. Tatsächlich ist Hunt: Showdown sogar einer der wenigen Shooter, die sich dauerhaft als Service-Game etablieren konnten. Dank regelmäßigem Nachschub an neuen Maps,

neuen Bossgegnern, Waffen, Verbesserungen und einem stets offenen Ohr in Richtung Fans richtete Crytek den Shooter auf Langzeiterfolg aus. Heute finde ich Hunt nicht mehr sperrig und spiele es mehr als je zuvor. Der unhandliche Shooter mit der coolen Idee von damals ist erwachsen geworden, hat aber seine Wurzeln nie vergessen. Und bietet eine Shooter-Erfahrung, die man so nirgendwo anders findet. Denn Hunt erzählt Geschichten! Nach einer erfolgreichen Jagd schwärmen meine Kollegen und ich noch wochenlang von der Spannung, als der letzte Überlebende des Teams doch noch den finalen Kill per Säbel erzielte. Oder der legendäre Revolver-Shootout im Saloon, als ich eine Kugel Dynamit in der Luft traf. Oder als wir diesen genialen Hinterhalt für ein feindliches Squad auf der Brücke gelegt hatten, dann aber plötzlich von Zombies überannt wurden. In Hunt erlebt man auch nach hunderten Stunden etwas Neues. Klar, zuweilen ist es auch unbarmherzig und verlangt höchste Konzentration. Aber lässt man sich einmal darauf ein, gibt es einfach absolut nichts Vergleichbares.

COUNTER-STRIKE

Entwickler: **Jess Cliffe, Minh Le, Valve** Publisher: **Valve** Erschienen: **November 2000**

4

Petra Schmitz: Ab November 2000 (und davor übrigens auch schon für eine ganze Weile) gab es für mich für lange Jahre kaum etwas anderes. Abends im Büro, abends danach zu Hause. Ganze Nächte lang. Ganze Wochenenden durch. Und es ging wohl nicht nur mir so: Counter-Strike war damals eine riesige Bewegung. Der E-Sport erlebte erste Blüten dank des taktischen Team-Shooters. Wer nicht mit der AWP umgehen konnte, übte, übte, übte. 2002 sollte es dann indiziert wer-

den. Nach dem Amoklauf von Erfurt und nachdem schon UT und Return to Castle Wolfenstein dem Index zum Opfer gefallen waren. Spieler und Spielerinnen gingen auf die Barrikaden, GameStar sammelte 25.000 Unterschriften, die wir der (damals noch) BPJS vorlegten. Und siehe da: keine Indizierung. Zum Leidwesen von Kanzler Schröder, der das als ein »absolut verkehrtes Signal« bezeichnete. Ach Gerhard, ich hätte so viele Fragen zum Thema falsche Signale an dich. Der Amoklauf von Emsdetten 2006 brachte Counter-Strike abermals ins Fadenkreuz übereifriger Jugendschützer. Themenfremde Menschen werden wohl noch eine ganze Weile Counter-Strike und »Killerspiel« synonym verwenden, aber die Zeiten haben sich dann doch maßgeblich verändert. CS fiel in der GO-Variante bestenfalls durch bekloppt teure Waffen-Skins und Casino-betrug auf. Und in der neuesten Version durch fetzige Raucheffekte, wow! Das liest sich frotzlicher, als es gemeint ist. Mein Herz wird immer an diesem simpel-genialen Shooter hängen, der alles andere als simpel ist, will man ihn auch nur ansatzweise erfolgreich spielen. Weil ich mit ihm so viel verbinde, im Guten wie im Schlechten. Und weil er so viele Leben von so vielen Menschen maßgeblich bewegt hat. In diesem Sinne: Auf weitere 23 Jahre »Go, go, go!«.



BATTLEFIELD 3

Entwickler: DICE Publisher: EA Erschienen: Oktober 2011



Phil Elsner: »Wieder zurück zur Zeit von Battlefield 3« wäre ziemlich sicher eine verflucht häufige Antwort, wenn man Shooter-Fans heute fragt, in welche Richtung die Serie nach dem verhängnisvollen Battlefield 2042 gehen muss. Die Jahre nach Battlefield 3 gelten als eine Art goldenes Zeitalter für die Fans – eine Phase, in der die Serie alte Stärken neu definierte. Und es steckte so viel drin. Die Kombination aus Klassensystem, Spotting und die Commo-Rose machten Teamwork kinderleicht. Die Levelzerstörung brachte Dynamik und dramatische Stimmung aufs Schlachtfeld. Vielfältige Maps von bewaldeten Hügeln bis zu verschneiten Straßen sorgten für Abwechslung. Und endlich dürfen wir auch wieder ans Steuer von Jets. Kurzum: Battlefield 3 war all das, was Fans der Serie von einem vollwertigen Nachfolger erwartet hatten. Die neue Generation von EAs Frostbite-Technik wuchtete Battlefield 2011 in ein neues Zeitalter: So gut hatten Schlachten zwischen Infanterie, Panzern und Luftfahrzeugen noch nie ausgesehen! Der heimliche Star war aber der Sound: »Alles in Battlefield 3 macht ein absolut realistisches Geräusch, sei es ein im Wind ächzender Baum, eine splitternde Wandfliese oder natürlich ein wuchtig explodierender Panzer«, schrieb Fabian Siegismund im Test. Gern übergangen wird übrigens auch der überraschend gute Singleplay-

er-Modus von Battlefield 3. Die toll inszenierte Story, glaubhafte Charaktere und echte Gänsehautmomente konnten sogar dem Kampagnenkönig Call of Duty Konkurrenz machen. Wer hätte gedacht, dass Petra Schmitz nach einer Battlefield-Kampagne melancholisch-gedankenverloren auf den Abspann start?

In vielerlei Hinsicht war Battlefield 3 die Kulmination von allem, was die Serie zuvor beliebt gemacht hatte: Das Setting war ernst und geerdet, die Auswahl an Waffen und Fahrzeugen riesig, Zusammenarbeit im Squad stand im Vordergrund, und durch Admin-Werkzeuge entwickelten sich schnell eingeschworene Communitys. Sogar der fantastische Rush-Modus, den Bad Company 2 zuvor etabliert hatte, fand seinen Weg in die Hauptserie. Da verzieh man gern den (damals neuen) Zwang zum Origin-Client und das technisch wackelige Battlelog, das uns das Hauptmenü des Spiels im Browser präsentierte. Ja, Battlefield 3 hatte seine Macken. Doch dass es heute noch als Maßstab hochgehalten wird, ist nicht nur nostalgischer Verklärung zu verdanken. Battlefield 3 war vielleicht rückblickend keine Genre-Revolution, nach der nichts mehr so war wie zuvor. Aber Battlefield 3 entwickelte eine erfolgreiche Formel ganz im Sinne der Fans konsequent weiter und hob die Marke damit auf ein neues Niveau. Ein Niveau, das selbst heute noch seinesgleichen sucht.

»DAS SPIELEJAHR 2011 IST FÜR MICH GELAUFEN, ICH HABE MEINEN FAVORITEN.«

FABIAN SIEGISMUND IM GAMESTAR-TEST



2

CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE

Entwickler: **Infinity Ward** Publisher: **Activision** Erschienen: **November 2007**

Peter Bathge: Das erste (und für mich auch einzige!) Modern Warfare ist eine Aneinanderreihung von genialen Momenten und für mich ein Kunstwerk, eine Meisterklasse in Sachen Spieldesign. Vordergründig ist die Kampagne von Modern Warfare vor allem Tempo, Bombast und Explosionen. Aber: Zwischendrin ist auch Platz für vergleichsweise ruhige Momente, etwa den bis heute legendären Prypjat-Level mit seiner geisterhaften Stimmung oder den eindrucksvoll in Szene gesetzten Tod einer Spielfigur. Der Spannungsaufbau sucht seinesgleichen, vom schockierenden Prolog aus der Perspektive eines zur Hinrichtung chauffierten Landesvaters über den ikonischen Trainingslevel »Was für ein bescheuerter Name ist Soap?« bis hin zur Jagd auf den fehlenden Nuklearsprengkopf, die in der atemberaubenden Invasion eines fiktiven Landes im Mittleren Osten mündet.

Mit Modern Warfare wurde Call of Duty größer, intensiver, moderner. Auch in Sachen Szenario: Moderne Kriegsführung und Terrorismusthematik trafen 2007 den Nerv der Zeit und läuteten die

vorübergehende Abkehr vom Zweiten Weltkrieg in Ego-Shootern ein. Und der Multiplayer-Modus kombinierte das Beste aus zwei Welten: motivierende Levelaufstiege und spaßige Killstreaks mit bewährter Server-Liste am PC (und Mods!) ohne die mit Teil 2 eingeführte Peer-2-Peer-Technik. Was hatte ich damals für einen Spaß mit meiner Maschinenpistole und der (damals noch neuen) Spray-&Pray-Methode! Heute steht Modern Warfare im Gedächtnis der Spielerschaft oft nur noch für den Trend zu linearen Levels inklusive penetranter »Kehre zum Missionsgebiet zurück!«-Warnungen und ewig nachströmenden Schießbudengegnern. Oder es wird zusammen mit Halo für fragwürdige Neuerungen wie automatisch regenerierende Gesundheit und eine Beschränkung auf zwei Waffen gleichzeitig verantwortlich gemacht. Leider. Jährliche Fortsetzungen haben das in Modern Warfare eingeführte Konzept weitersponnen, aber in meinen Augen die falschen Lehren gezogen: mehr Tempo, mehr Bombast, mehr Explosionen, selbst die Spielertode aus der Egoperspektive wurden im Nachfolger einfach

multipliziert. Aber dieses nahezu perfekte Leveldesign des Erstlings? Das ist zwischen all der Krachbumm-Action ein bisschen verloren gegangen. Und deshalb war Call of Duty nie wieder so gut wie im ersten Modern Warfare.

»SELTEN WAREN KAMPF-
EINSÄTZE SO PACKEND,
SO FASZINIEREND.«

PETRA SCHMITZ IM GAMESTAR-TEST



1

HALF-LIFE

Entwickler: **Valve** Publisher: **Sierra** Erschienen: **November 1998**

Heiko Klinge: Ich mag keine Shooter! Davon war ich felsenfest überzeugt. Bis ich im Winter 1998 Half-Life ausprobiert habe. Ab diesem Zeitpunkt war alles anders, und genau deshalb steht Half-Life für mich auch völlig zu Recht an der Spitze dieses Rankings. Bis Half-Life waren Shooter für mich eintönige Reaktionstests gepaart mit ständigem Verlaufen und dem Suchen nach Schlüsselkarten. Die Story passte in der Regel auf einen Bierdeckel und diente lediglich als Alibi, einen muskulösen Superhelden tonnenweise Feinde über den Haufen schießen zu lassen. Adventure-, Strategie-, Weltraum- und Rollenspiele waren da in den 90ern für mich auf einem ganz anderen Level unterwegs. Und so beschränkte sich mein Shooter-Konsum darauf, dem Kumpel über die Schulter zu schauen und mir die technischen Innovationen von Wolfenstein, Doom, Quake und Dark Forces erklären zu lassen. Schick fand ich das ja schon, aber spielerisch eben total langweilig.

Der GameStar-Test in der Ausgabe 12/98 machte mich jedoch neugierig. »Dramatische Handlung«, hieß es da, und »lebende, atmende Welt«. Das machte mich dann doch neugierig, also bestellte ich bei einem Importhändler die US-Version. Womit wir beim entscheidenden Unterschied angekommen wären, weshalb ich Shooter nach Half-Life im wahrsten Sinne des Wortes mit anderen Augen sah: der Atmosphäre. Aus einem Schießbudenlabyrinth wurde plötzlich eine ebenso lebendige wie atmosphärische Welt. Wie oft habe ich allein in der Zugfahrt zum Arbeitsplatz genossen oder anderen gezeigt! Was mir in anderen Spielen wichtig war und was sich hauptsächlich in Pixeloptik, Textboxen oder in meinem Kopf abspielte, konnte ich erstmals aus der Egoperspektive erleben. Und ich verstand plötzlich, wie mächtig das sein kann. Nicht zuletzt weil Protagonist Gordon Freeman eben kein muskelbepackter Su-



perheld war, sondern ein nerdiger Typ mit Brille. Keine Ahnung, warum ausgerechnet ich mich damit identifizieren konnte. Das bis dahin Undenkbare passierte: Ich ignorierte alle anderen Spiele auf meiner Festplatte und verlor mich fortan jeden Abend in der Forschungsstation Black Mesa. Ich erzählte meinen Freunden mit leuchtenden Augen, was ich dort alles erlebte. Ja, ich! Schließlich erlebte ich all das aus der Egoperspektive, mit meinen eigenen Augen. Sei es das gescheiterte Experiment, der Überfall der Aliens, das Eingreifen des Militärs, mein Kampf gegen das riesige Tentakelwesen und wie ich anfangs nur mit einer Brechstange bewaffnet ums Überleben kämpfte. Half-Life ermöglichte aber nicht nur mir eine neue Perspektive, sondern einem ganzen Genre. Ohne dieses Spiel und seine Mod-freundliche Source Engine hätte es auch viele andere Titel auf dieser Liste nicht gegeben – egal ob Team Fortress, Day of Defeat und allen voran Counter-Strike. Muss ich anerkennen, auch wenn ich nach wie vor keine Multiplayer-Shooter mag. Aber jede Liebe hat nun mal ihre Grenzen, selbst wenn es um Platz eins in einem GameStar-Ranking geht.

»**VERGESSEN SIE ALLES, WAS SIE ÜBER 3D-ACTIONSPIELE WISSEN: HALF-LIFE IST DA!**«

PETER STEINLECHNER IM GAMESTAR-TEST