

## Die besten Spiele von ...

2007

## DAS BESTE SHOOTER-JAHR ÜBERHAUPT?

Denkt mal an einen eurer liebsten Ego-Shooter aller Zeiten. Die Chancen stehen gut, dass er 2007 erschienen ist. Denn das war für dieses Genre ein absolutes Wahnsinnsjahr! Von Paul Kautz

»Auf diesen Tag habe ich mich seit zweieinhalb Jahren gefreut.« Mit diesen Worten, geäußert von Steve Jobs auf der Bühne der Macworld in San Francisco, sollte am 9. Januar 2007 eine neue Zeitrechnung beginnen. Denn da enthüllte er »einen Breitbild-iPod mit Touch-Bedienung«, anderweitig bekannt als iPhone. Mit diesem aus heutiger

Sicht putzig kleinen Gerät begann das Zeitalter der Smartphones, und die Art und Weise, wie Menschen miteinander kommunizierten oder sich Informationen beschafften, sollte nie wieder dieselbe sein. Die kurz darauf erfolgte Veröffentlichung von Windows Vista durch Microsoft (30. Januar) lief deutlich weniger spektakulär ab.

## The Darkness

Entwickler: **Starbreeze Studios**  
Release: **Juni 2007**

20

The Darkness ist kein Spiel der falschen Bescheidenheiten: Gegner werden blutig geschossen, in Stücke gerissen und krachend an Wände geschleudert, man erlebt in Nahaufnahme eine brutale Exekution mit, und bei einer wirklich üblen Folterszene kommt eine Bohrmaschine zum Einsatz – aus der Egoperspektive! Gleichzeitig ist The Darkness der Shooter, bei dem es sich Held Jackie mit seiner Freundin Jenny auf der Couch gemütlich machen und den 1962er Gregory-Peck-Film »To Kill A Mockingbird« (dt. »Wer die Nachtigall stört«) anschauen kann, in voller 129-minütiger Länge! The Darkness ist bis heute ein höchst ungewöhnliches Shooter-Erlebnis wie so viele Spiele der Starbreeze Studios, eine Mischung aus extremer Brutalität (die dafür sorgte, dass es hierzulande nur geschnitten erschien, während die Originalfassung noch bis heute indiziert ist) und wunderbarer Ruhe, aus Comic-Wahnsinn und echter Romantik.



## Peggle

Entwickler: **Popcap Games**  
Release: **Februar 2007**

19

»Wie bitte? Was hat denn so ein Casual-Quatsch in der Liste der besten Spiele des Jahres verloren? Das kann ja wohl nicht wahr sein, welcher inkompetente Trottel hat denn bitte schön, okay, eine Runde mache ich noch, dann ist aber wirklich Schluss hier, ahhh, es ist WIE SPÄT?« Jaja, das klassische Peggle-Dilemma. In dieser Liste ist das natürlich der große kleine Herausstecher: Die Installation benötigt keine 20 Megabyte, die Hardware-Anforderungen sind nur geringfügig höher als bei Pong, man braucht zur Bedienung des Spiels genau einen Knopf. Und dennoch ist es ein Zeitfresser schwerstmöglicher Kajüte, unmöglich aus der Hand zu legen, herrlich unterhaltsam und eine wunderbare Erinnerung an eine Zeit, in der »Casual Game« noch nicht für erbarmungslose Monetarisierung und Pay2Win-Abzocke stand.



## Rock Band

Entwickler: **Harmonix**  
Release: **November 2007**

18

Alles fing 2005 mit Guitar Hero auf der PlayStation 2 an, entwickelt von Harmonix. Es war nicht das erste Spiel, das einem eine Plastikgitarre in die Hand drückte, damit man sich wie ein Rockstar fühlen durfte, aber das erste, das mit Präsentation, Musikauswahl und einer Tonne an Rock-Attitüde alle Töne traf und zum Mega-Erfolg wurde. Zwei Jahre später erweiterte Harmonix das bewährte Konzept auf die ganze Band, also Gitarre, Bass, Drums und Gesang, und landete damit schon wieder einen Volltreffer. Das rhythmusbasierte Spielprinzip blieb praktisch unverändert, aber da sich in Rock Band auf einmal jeder an dem Instrument austoben durfte, das er am meisten mochte, wurde das Ganze über Nacht zu einem der meistgespielten Partyspiele. Wenn auch bei uns erst später als in den USA, da wir mehr als ein halbes Extrajahr auf eine europäische Veröffentlichung warten mussten.

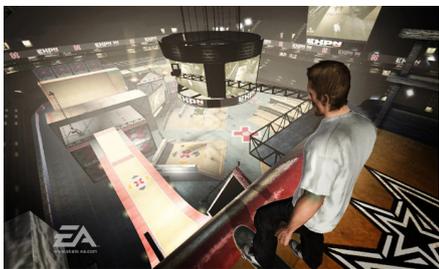


## Skate

Entwickler: **EA Black Box**  
Release: **September 2007**

# 17

Im Herbst 1999 wurde der erste Teil von Tony Hawk's Pro Skater veröffentlicht. Und während das nicht mal ansatzweise das erste Skateboarding-Spiel war, war es das erste, das mit Anlauf den Massenmarkt erreichte – und zwar so sehr, dass der Name Tony Hawk danach quasi synonym für Skateboard-Spiele an sich stand. Viele haben versucht, diesem Erfolg das Wasser abzugraben, alle sind gescheitert. Alle bis auf Electronic Arts: Als Skate 2007 auf Xbox 360 und PlayStation 3 rollte, fand es ein dankbares Publikum: Die Tony-Hawk-Reihe befand sich gerade in einer Sinnkrise. Skates laserscharfer Fokus auf den Spaß am Skaten und am Spiel mit der Physik, ohne irgendwelchen Jackass-Ballast, verbunden mit toller Präsentation, einer innovativen Steuerung über den rechten Analogstick und einem exzellenten Mehrspielermodus sorgte für einen sofortigen Erfolg.



## Supreme Commander

Entwickler: **Gas Powered Games**  
Release: **Februar 2007**

# 16

Supreme Commander von Chris Taylor ist definitiv kein Spannungsspiel für Sonntagsstrategen: Hunderte Einheiten auf den gigantischen Schlachtfeldern sorgen für Chaos; Panzer, Schiffe oder Kampfflugzeuge müssen alle an mehreren Fronten gleichzeitig koordiniert werden. Kein Wunder, dass Fabian Siegmund das Spiel in seinem Meinungskasten »Kung Fu« nennt, denn das bedeutet »harte Arbeit«. Wenn man sich aber reinfuchst und durchbeißt, dann ermöglicht Supreme Commander ein Schlachtfesterlebnis wie kein anderes Spiel! Explosiv und überwältigend auf der einen Seite, clevere Planung und ein taktisches Vorgehen belohnendes Spielprinzip auf der anderen. »Wahnsinn mit Methode« nennt Heiko das Spiel im Test in Ausgabe 03/2007.



## Halo 3

Entwickler: **Bungie**  
Release: **September 2007**

# 15

Bill Gates überreichte die erste verkaufte Version des Spiels an einen Fan in einem Best Buy in Bellevue (US-Bundesstaat Washington). Innerhalb von 24 Stunden generierte Halo 3 einen Umsatz von 170 Millionen US-Dollar, woraus innerhalb der ersten Woche sogar 300 Mio. wurden! So groß war der Einfluss auf die Unterhaltungsindustrie, dass sich einige Führungskräfte der Filmbranche über das Spiel beschwerten, weil kurz nach seiner Veröffentlichung die Umsätze an den Kinokassen zurückgingen! Und warum das Trara? Nicht für die Kampagne: Die war schon groß und toll und tralala, aber Halo 3 wurde von Anfang an vor allem für seinen Multiplayer-Modus gespielt, in dem es alles richtig machte: exzellentes Matchmaking, kuratierte Playlisten, etliche Spielmodi, viele hervorragende Karten. Halo 3 war ein Meilenstein in der Entwicklung der Multiplayer-Shooter, der noch bis heute aktiv gespielt wird.



## Colin McRae: Dirt

Entwickler: **Codemasters**  
Release: **Juni 2007**

# 14

»Fast fotorealistische Offroad-Offenbarung.« So Heiko Klings Fazit zu Colin McRae: Dirt in Ausgabe 07/2007. Die Serie war zu diesem Zeitpunkt bereits fest etabliert; der erste Teil, Colin McRae Rally, erschien bereits 1998. Aber mit Dirt sollte ein Neuanfang gewagt werden: neue Szenarien, komplett neue Technik, mehr Fokus auf Offroad-Rennen, realistische Fahrphysik und mehr Abwechslung auf den Strecken. Das Resultat war ein vor Inhalt schier platzendes Paket, in dem man nicht nur Rally und Rallycross fahren, sondern auch staubige Berge erklimmen oder klassische Dreckstraßenrennen meistern durfte, verpackt in eine wunderschöne neue Grafik-Engine. All das und mehr war Heiko in seinem Test dann auch eine glatte 90 wert. Tragischer Epilog: Genau einen Tag nach der PlayStation-3-Veröffentlichung des Spiels verstarb sein Namenspate bei einem Helikopterabsturz.



## Assassin's Creed

Entwickler: **Ubisoft Montreal**  
Release: **November 2007**

# 13

Wenn man ganz ehrlich ist, dann gibt man zu, dass das erste Assassin's Creed zwar ein gutes, aber wirklich kein sehr gutes Spiel ist: Man macht in jedem Auftrag im Grunde das Gleiche, der Zukunftserinnerungszinnober der Handlung ist totaler Quark, und was ist das überhaupt für ein dämlicher Name? Spielt alles nicht die geringste Rolle, denn mit diesem Auftakt, der aus einer gescheiterten Prince-of-Persia-Entwicklung stammte, hat Ubisoft ein Action-Adventure-Monster erschaffen, das mit jedem Teil interessanter und abwechslungsreicher wurde, sich zwischendurch mehrmals neu erfand und nun eine der wichtigsten Marken im Portfolio ist! Außerdem: Kann man wirklich jemals genug davon bekommen, aus vielen Metern Höhe gezielt in einen Strohhaufen zu fallen? Es ist bescheuert, klar. Aber auch so verdammt unterhaltsam! Und Jerusalem und Damaskus sind noch bis heute ebenso faszinierend wie zu selten genutzte Szenarien.



## C&C 3: Tiberium Wars

Entwickler: **EA Los Angeles**  
Release: **März 2007**

# 12

»Command & Conquer ist zurück, völlig neu und ganz das Alte. Electronic Arts hat das geniale Spielgefühl der Vorgänger bewahrt und mit aktueller Technik verfeinert.« So der Einstieg zum Zehn-Seiten-Test in GameStar-Ausgabe 05/2007. Zehn Seiten! An deren Ende dann auch noch eine 89 steht und der damit verkündet, dass man in diesem Jahr vermutlich kein anderes Echtzeitstrategiespiel mehr benötigen wird. Inhaltlich war das offiziell dritte Command & Conquer zwar »nur« eine Weiterführung bewährter Serienstandards, Basenbau hier, leicht trashige Videos da, aber das in wirklich schicker 3D-Grafik präsentierte Gesamtpaket ließ einen gerne über Erblasten wie die seit Dune 2 (1992) unverändert dämlichen Ernter hinweglächeln. Eine tolle Solokampagne, exzellenter Multiplayer sowie die engagierte Mod-Community, die das Spiel noch bis heute am Leben hält, machten Tiberium Wars zum klaren Gewinner.



## Uncharted: Drakes Schicksal 11

Entwickler: **Naughty Dog**  
Release: **Dezember 2007**

2007 war Naughty Dog schon lange eine große Nummer, die speziell für Sony viele ganz exzellente Spiele entwickelt hatte, darunter Crash Bandicoot und Jak and Daxter. Es war aber der 2007 veröffentlichte PlayStation-3-Einstand der Firma, der sie endgültig in den Entwickler-Olymp hieven sollte. Uncharted: Drakes Schicksal, wie es bei uns hieß, war spektakulär inszeniertes Actionkino zum Mitmachen! Die Indiana-Jones- und Tomb-Raider-Wurzeln waren zwar unübersehbar, aber das störte niemanden. Die Mischung aus Action, cleveren Puzzles und anspruchsvoller Plattformerei war unwiderstehlich. Mittlerweile hat Uncharted seine großen Vorbilder hinter sich gelassen, auch wenn man über den 2022er Kinofilm mit Tom Holland und Mark Wahlberg durchaus geteilter Meinung sein kann. Die Serie gehört heute zu den größten und wichtigsten Erfolgen im Sony-Stall und hat mittlerweile auch ihren Weg auf die PCs dieser Welt gefunden.



## The Witcher 10

Entwickler: **CD Projekt Red**  
Release: **Oktober 2007**

CD Projekt Red war noch ein unbekanntes, kleines Entwicklungsstudio, die Bücher von Andrzej Sapkowski waren bestenfalls Hardcore-Fantasy-Fans vertraut. Geraut von Rivas erstes PC-Abenteuer hinterließ auch nicht den besten Ersteindruck: Fast eine ganze Seite des Tests in Ausgabe 12/2007 widmet sich den mannigfaltigen Bugs, mit denen Christian und Petra zu kämpfen hatten. Eine Wertung von 73 versprach auch keine Unterhaltung auf höchstem Niveau. Davon ließen sich die Entwickler allerdings nicht entmutigen, verbesserten ihr Action-RPG und veröffentlichten qualitativ immer hochwertigere Nachfolger. Mit dem Resultat, dass der Witcher zumindest in Spielerkreisen in einem Atemzug mit Der Herr der Ringe genannt wird.



## Stalker: Shadow of Chernobyl 9

Entwickler: **GSC Game World**  
Release: **März 2007**

GameStar-Award »für besondere Atmosphäre«, Platin-Award, sechs Seiten Test mit einer abschließenden Wertung von 90. In Ausgabe 04/2007 wurden echt alle Asse aus dem Ärmel geschüttelt! Was haben die Ukrainer von GSC Game World da nur erschaffen? Vor allem eine ebenso abgefahrene wie glaubwürdige Welt, die vor Atmosphäre (und Radioaktivität) nur so glüht! An jeder Ecke lauert eine Gefahr, jeder Schritt kann der letzte sein, und dennoch kämpft man sich weiter, einfach weil man wissen möchte, was diese Welt noch alles zu bieten hat! »Meine Güte, dieses Spiel ist kein Spiel, sondern ein Gefühl!«, meint Petra zum Abschluss ihres Meinungskastens. Und auch wenn Stalker mittlerweile sein Alter recht deutlich zeigt und möglicherweise nicht mehr »der atmosphärischste Shooter überhaupt« ist, es tut immer noch gut, nach einem Tag der Mutantenjagd am Feuer zu sitzen und dem Kollegen beim Zupfen der Gitarrensaiten zuzuhören.



## WoW: The Burning Crusade 8

Entwickler: **Blizzard Entertainment**  
Release: **Januar 2007**

Eigentlich war 2007 im Januar gelaufen. Wer brauchte noch weitere Spiele, wenn die erste Erweiterung zu Blizzards Gelddruckmaschine World of Warcraft veröffentlicht wurde? The Burning Crusade brachte zwei neue Völker ins Spiel, das Spielgebiet wurde mit dem neuen Planeten Outland dramatisch erweitert, die Stufenobergrenze angehoben (von 60 auf 70) sowie viele kleine und große Geschichten eingebaut. Ganz allgemein betrieb Blizzard sehr viel Aufwand, um die Menschheit einmal mehr für Monate und Jahre an den Computer zu fesseln. Kein Wunder also, dass sich die Erweiterung bereits am allerersten Tag mehr als zwei Millionen mal verkaufte! »Nah dran an der Perfektion« nennt Michael Graf es im Test in Ausgabe 04/2007, der mit einer Wertung von 92 seinen Höhepunkt findet.



## Bioshock 7

Entwickler: **2K Boston**  
Release: **August 2007**

Fast fünf Jahre lang war das Opus magnum von Ken Levine, dem notorisch pedantischen Gründer und Chefentwickler von Irrational Games (später dann 2K Boston), in Arbeit. Das Resultat war ein Shooter, der als Shooter nicht viel taugte, dafür aber drumherum ein Spielerlebnis bot, das in vielerlei Hinsicht bis heute seinesgleichen sucht: Der retrofuturistische Art-déco-Stil war schlicht meisterhaft, die Unterwasserstadt Rapture war ein architektonisches Glanzstück, die Handlung um Andrew »No Gods or Kings. Only Man« Ryan war spannend bis zur letzten Sekunde. Es ist schwierig, ein allgemeingültiges Urteil über Bioshock zu fällen, wie man nicht zuletzt an den drei sehr unterschiedlichen Meinungskästen von Gunnar Lott, Petra Schmitz und Christian Schmid in Ausgabe 10/2007 sieht, die der abschließenden Wertung von 87 vorangehen. Es ist kein klassischer Shooter, es ist kein klassisches Action-Adventure. Was ist es? Auf jeden Fall ein einzigartiges Erlebnis, das man so schnell nicht vergisst.



## Mass Effect 6

Entwickler: **Bioware**  
Release: **November 2007**

2007 galt Bioware noch als Garant für herausragende Rollenspiele – lang ist's her. Das erste Mass Effect stellte einen Umbruch beim kanadischen Studio dar, denn es verband klassische Bioware-Tugenden wie die ausschweifende Story und viele moralische Entscheidungen mit erstaunlich viel Third-Person-Action. Mass Effect war auch beim Setting ein Aufbruch ins Neue: Das Sci-Fi-Universum steckte voller interessanter bis bizarrer Charaktere aus unterschiedlichsten Alien-Völkern, mit denen endlos viele und erstaunlich tolle Gespräche zu führen waren. Die aufwendige und sehr cinematische Inszenierung des Abenteurers, die liebenswerten Begleiter von Held oder Heldin Shepard und der coole Bösewicht lenkten erfolgreich von der eher mauen und ungelenkten Action und den chaotischen Mako-Fahrten auf lahmern, weil leeren Nebenquestplaneten ab. Mass Effect hatte dafür eine Menge Style und legte den Grundstein für eine höchst erfolgreiche Rollenspielerreihe, die noch bis heute weitergeführt wird.



## Crysis

Entwickler: **Crytek**  
Release: **November 2007**

# 5

Acht Seiten Test erhielt das Spiel, drei Meinungskästen, eine schlussendliche Traumwertung von 94 und den unbescheidenen Titel »Der bislang beste Shooter der Welt«! Was machte Crysis so besonders? Die Story war eher meh. Nein, es waren zum einen diese gigantischen offenen Levels, die in Kombination mit dem variabel einsetzbaren Superanzug zu bemerkenswert abwechslungsreicher Action führte. Zum anderen aber war es die spektakuläre Grafik, die damals dafür sorgte, dass Kinnladen bis zum Erdmittelpunkt durchrasten. Crysis wurde auf viele Jahre hinaus der Grafikstandard für PC-Spiele, was auch daran lag, dass es zu seiner Veröffentlichung außerhalb von Geheimdiensten keine Rechner gab, die das Spiel auf voller Detailstufe flüssig darstellen konnten. Mit Crysis etablierte sich Crytek als Entwickler, der es selbst mit den Schweregewichten der Branche aufnehmen kann.



## God of War 2

Entwickler: **Sony Santa Monica Studio**  
Release: **Mai 2007**

# 4

Das erste God of War war eines der besten Actionspiele des Jahres 2005. Wie konnte Sonys Santa Monica Studio da noch einen draufsetzen? Vielleicht mit noch mehr Action? Noch besserer Grafik, die absolute Unglaublichkeiten aus der altersschwachen PlayStation 2 rausholte? Noch bessere Story, noch bessere Extras und einem der fantastischsten Spieleinstiege aller Zeiten, der in einem der besten Penny-Arcade-Comics überhaupt resultierte? Ja. All das und noch viel mehr. God of War 2 war die unmöglich geglaubte Fortsetzung, die Kratos endgültig in den Olymp ... äh ... die Kratos endgültig auf den Thron ... ähm ... die Kratos zu einem absoluten Gott ... verdammt ey, die haben einem echt überhaupt keine Formulierungen mehr übriggelassen! Es war halt einfach ein verdammt gutes Spiel! Und ein schwieriges. Und brutal war es auch. Heidewitzka!



## Super Mario Galaxy

Entwickler: **Nintendo**  
Release: **November 2007**

# 3

Im Laufe seiner langen, langen Heldenkarriere reiste Mario bereits in diverse Welten, aber niemals ging es weiter hinaus in das große Unbekannte als in Super Mario Galaxy, dem innovativsten Mario-Spiel seit dem 1996er Super Mario 64. Die Erblast war schwer, aber was das Team um Yoshiaki Koizumi da hervorzauberte, war nicht weniger als eine Sensation: Galaxien voller hochkreativer Levels und Welten, es gab keine Minute Langeweile, an jeder Ecke wartete eine neue Überraschung. Und dazu ertönte ein sensationeller Soundtrack, der sich endlich mal traute, die alten akustischen Grenzen zu sprengen und Mario in die orchestrale Zukunft zu befördern. Super Mario Galaxy war nicht nur einer der besten Mario-Titel überhaupt, sondern ganz allgemein eines der besten Spiele aller Zeiten! Und all das auf dieser muckeligen kleinen Wii-Konsole, der man eigentlich nicht sehr viel mehr als Wii Sports zugetraut hatte.



## CoD 4: Modern Warfare

Entwickler: **Infinity Ward**  
Release: **November 2007**

# 2

Die Call-of-Duty-Serie hatte sich 2007 eigentlich totgelaufen: Die Reihe hatte mit dem 2003 veröffentlichten ersten Teil das Genre des WW2-Shooters zwar nicht erfunden, aber ganz klar popularisiert. Und dadurch dafür gesorgt, dass der Markt von immergleichen Spielen mit immergleich traurigen Trompetensoli überflutet wurde. Ab Mitte der 2000er wollte wirklich keiner mehr das ach so ikonische Patronenauswurfs-»Klink!« der M1 Garand hören. Also war es an der Zeit, die Serie neu zu erfinden. Und alter Schwede, die Konsequenz, mit der Infinity Ward diese Veränderung durchzog, war ebenso brachial wie spektakulär! Zum einen gehörte endlich das WW2-Szenario der Vergangenheit an, die Kampagne von Modern Warfare spielte, wie der Name schon versprach, in der Gegenwart und präsentierte da einige der schonungslosesten Missionen der Shooter-Geschichte: Kaum ein MW-Spieler wird wohl jemals das Ende des Levels »Shock and Awe« vergessen. Die nervenzerfetzende Spannung von »All Ghillied Up«. Zum anderen hat Modern Warfare mit seinem Mehrspielermodus mit variablen Klassen, Level-ups und Perks die Formel für moderne Multiplayer-Shooter etabliert. 91 Punkte war uns dieser Megakracher in Ausgabe 12/2007 wert.



## Half-Life 2: The Orange Box

Entwickler: **Valve**  
Release: **Oktober 2007**

# 1

»Ah, endlich Half-Life 2: Episode 2! Darauf habe ich ja schon ewig gewartet! Team Fortress 2? Och, na gut, warum nicht? Portal? Was soll das denn sein? Hm, da hatte Valve wohl noch ein bisschen Platz auf der Disc. Ja, gut, ich schau's mir mal an, wenn ich Zeit habe. Wie gut kann das schon sein?« So oder so ähnlich dürften wohl die Gedanken von vielen Käufern der Orange Box gewesen sein. In erster Linie wollte man eine Fortführung der Half-Life-2-Saga haben, der Rest war halt Füllmaterial. Ahem. Episode 2 war nett. Team Fortress 2 und Portal dagegen? Über die reden wir heute noch. Denn diese beiden Spiele sollten ihre Genres und die Firma, die sie entwickelt hat, mehr und nachhaltiger prägen, als die eigentliche Hauptattraktion es je konnte! Team Fortress 2, angekündigt in den späten 90ern, wurde zum großen Vorbild aller Free2Play-Shooter. Und Portal? Das erschuf im Grunde nicht nur ein brandneues Genre, sondern auch einige der bekanntesten Memes aller Zeiten. Half-Life 2, Episode 1, Episode 2, Team Fortress 2 und Portal. Die Orange Box mag einen der dämlichsten Namen aller Zeiten getragen haben, aber sie war gleichzeitig auch die wichtigste Sammlung, die jemals im Shooter-Bereich veröffentlicht wurde.