Die Spiele-Oscars, Teil 2

Nachdem wir in der letzten Ausgabe die Nominierten für den besten Hauptdarsteller und die beste Hauptdarstellerin vorgestellt haben, folgen diesmal **die Kategorien, die niemanden interessieren.** Irgendwas mit Story oder so.

Beste Handlung 2009

Modern Warfare 2
Wenn er nicht noch am Leben wäre, würde Tom Clancy im Grab rotieren. Allerdings vor Freude, denn die Geschichte von Modern Warfare 2 umfasst alles, was auch Clancys Romane so ... spannend gemacht hat: böse Russen, charakterlose Militärfratzen, Atomterror und noch mehr böse Russen (aber andere!), alles lustig zerhäckselt und so lange püriert, bis keiner mehr kapiert, wer eigentlich warum auf wen schießt. Es gibt kein Schwarz-Weiß, jeder kämpft gegen jeden, wobei »jeder« auch mal ein Zivilist am Flughafen sein kann. Ein eindrucksvolles Plädoyer gegen die Nachvollziehbarkeit des Krieges.

Operation Flashpoint 2
Kaum ein Spiel hat Ihnen jemals so deutlich die Ohnmacht des kleinen Soldaten vor Augen geführt wie Operation Flashpoint 2. Als Frontschwein auf der Insel Skira bekommen Sie nicht mit, wie der Krieg läuft. Man befiehlt ihnen nur »Erobern Sie diesen Hügel«, »Sprengen Sie jenen Kindergarten« oder »Bewegen Sie Ihre Begleiter dazu, in einen Jeep einzusteigen«, und Sie machen das dann eben. Ob's was bringt, weiß bestimmt irgendwer, aber er verrät's Ihnen nicht. Das nennt man Hierarchie. Noch besser: Die halbe Zeit wissen Sie nicht mal, wer Sie selbst sind. Wenn schon keine Ahnung, dann richtig.

Fallout 3: Operation Anchorage
Bethesda demonstriert, wie man das Riesen-Rollenspiel Fallout 3 ideal erweitert. Und zwar mit Schlauchlevels, die im abwechslungsreichsten Gebiet angesiedelt sind, das die Erde nach der Wüste Gobi und dem Kleiderschrank einer Nonne je hervorgebracht hat: Alaska! Auf der Reise durch Schneeberge, Schneehöhlen und (wow!) Schneestädte durchleben Sie in fünf Stunden fast das gesamte Spektrum menschlicher Gefühle (»müde«, »schläfrig«, »wütend über verschwendetes Geld«) und begegnen unvergesslichen Charakteren wie ... äh ... Sergeant Dings ... hier, der mit der Knarre! Ein Held war der!

Sonderpreis für Innovation 2009

Fifa 10
Man muss den Hut ziehen vor den Teufelskerlen bei EA Canada, die es mit der Fifa-Serie jedes Jahr schaffen, sich selbst zu übertreffen. Dieslam... wir können schon nicht mehr schreiben vor Aufregung ... diesmal ... sitzen Sie gut? Trommelwirbel, jetzt kommt's: Diesmal, in Fifa 10, können Trikots aus den Hosen hängen! Endlich! Jahrelang waren im Internet Petitionen kursiert, Fifa-Fans hatten gedroht, die EA-Zentrale zu stürmen und den Entwicklern zu Demonstrationszwecken die Hemden aus den Hosen zu rupfen. Aber nun ist alles gut. Na ja, außer der Oma-Grafik, aber Fußball ist halt kein Ponyhof.

Tropico 3
Ein behutsam verbessertes und um sinnvolle Gebäude erweitertes Tropico-Spielprinzip, eine missionsbasierte Kampagne mit packender Handlung, ein fein inszeniertes Tutorial: All das gibt's in Tropico 3 natürlich nicht, sondern nur denselben Inselaufbau-Schmodder wie vor acht Jahren im ersten Teil. Aber das macht gar nichts, denn schon in seinem Jahrhundertwälzer »Grober Unfug, der hoffentlich mal in irgendeinem Magazinartikel zitiert wird« schrieb Bernd Heinrich Wilhelm von Kleist: »Wahre Innovation bedeutet Rückbesinnung auf die Vergangenheit.« Na bitte, da hamwers doch.

Stormrise
Natürlich hat man Echtzeit-Strategiespiele früher mit der Maus gesteuert. Aber früher hat man auch Burgen gejagt und Mammuts belagert. Nicht mit Creative Assembly! Eines Tages hörten gleich mehrere Total-War-Entwickler auf dem Klo die Stimme Gottes: »Gehet hin und schaffet ein Echtzeit-Spiel, das man ganz doll mit dem Gamepad steuern kann. Ich hab' nämlich keinen PC, sondern nur eine Xbox.« Hinterher stellte sich raus: Es war gar nicht Gott, sondern der blöde Sohn der Putzfrau. Und die Steuerung von Stormrise war so intuitiv wie eine Diplomarbeit in Kernphysik. Aber der Gedanke zählt!

GR

GameStar-Fotoroman Folge 129: Raten, Alter!

Schicken Sie lustige Bilder aus Spielen an vorletzte@gamestar.de. Oder wir schicken Oscar (zwei Meter, Profischläger) zu Ihnen.