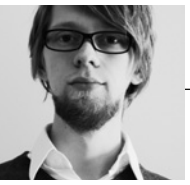
Chell (links), die Solo-Heldin von Portal 2, sowie **Atlas und Peabody**, die Koop-Helden von Portal 2.

Geteilte Freude

Klar, gemeinsam ist besser als einsam. Doch worin liegt der Reiz der immer beliebteren Koop-Modi – und wie könnte ihre Zukunft aussehen? Von Dennis Kogel



Dennis Kogel
Freier Autor
redaktion@gamestar.de

Borderlands ist kein gutes Spiel. Es ist eine unbequeme Mischung aus Rollenspiel und Shooter, die weder der Zahlenmagie des Rollenspiels noch der Unmittelbarkeit des Shooters gerecht wird. Es hat Millionen Waffen, die sich nur minimal voneinander unterscheiden. Es hat einen Plot um Aliens, Artefakte und Banditen auf einem Endzeit-Planeten, der kaum einfallsreicher ist als das Vorabendprogramm von RTL. Kurz: Ich habe weit über 100 Stunden mit **Borderlands** verbracht.

Genauer gesagt: Ich habe weit über 100 Stunden mit meinen Freunden verbracht. Mein Charakter, der Soldat, kämpft stets gemeinsam mit MarySew, der Berserkerin, mit Joy, der Sirene und mit Iris, der Jägerin. Alleine habe ich die **Borderlands**-Welt Pandora nie bereist. Warum auch?! Gemeinsam haben wir Söldner und Roboter beschossen; sind in gepanzerten und pink getünchten Monsterkarren über verwüstete Highways gerast. Und, am wichtigsten: Wir haben geredet. Über Beziehungen, über Waffen, über Jobs, über Bestien. »Ich spiele mit Freunden, weil man sich gegenseitig retten und unterstützen kann«, erklärt MarySew. Iris fügt hinzu: »Am meisten mochte ich das Rumfahren im pinken Vier-Personen-Tankini, da wurde Borderlands zum Roadtrip!« Gemeinsames Spielen hat aus einem passablen Rollenspiel-Shooter eine Leidenschaft gemacht. Pandora wurde für uns zu einem anarchischen Rückzugsort, zum Abenteuerspielplatz. Und zum besten Beweis dafür, dass ein kooperativer Multiplayer-Modus, kurz Koop, ein Spiel besser machen kann.

Ob Multimillionen-Projekte wie die Klickorgie **Diablo 3**, der Endzeit-Shooter **Rage** und die Multiplayer-Hoffnung **Battlefield 3** oder Indie-Titel wie das steampunkige Action-Rollenspiel **Torchlight 2** und Andy Schatz' Raubzugs-Simulator **Monaco**: Kaum ein Spiel, das dieser Tage angekündigt wird, kommt ohne Koop aus. Schon 2008 sagte der Autor und Spielemarkt-Analyst N'Gai Croal voraus, dass Koop zum wichtigsten Spielmodus der nächsten Jahre avancieren dürfte. Durch das soziale Element würden Spiele motivierender und auch wieder fordernder – schließlich könnten sich unerfahrene Neulinge von fähigen Veteranen helfen lassen. Es hat allerdings ein wenig gedauert, bis Croals Vorhersage tatsächlich eintrat.

Das britische Spielemagazin Edge rief jüngst die »Ära des Multiplayers« aus. Spiele, die

Gruppenbild mit **Tankini**: Die Borderlands-Helden posieren vor ihrem Vehikel.

 In der griechischen Mythologie ist die Sirene ein Mischwesen, das Seefahrer mit betörendem Gesang anlockt, um sie umzubringen.

Monaco

Beim Indie-Festival der letztjährigen Game Developers Conference in San Francisco gewann Andy Schatz mit **Monaco** gleich zwei Trophären: den Hauptpreis und den Designpreis. Und das, obwohl der Titel noch gar nicht veröffentlicht ist, ach: noch nicht einmal einen Termin hat. Ein Spielprinzip hat's allerdings schon: In **Monaco** gehen bis zu vier menschliche Diebe kooperativ auf Raubzüge, jede Charakterklasse hat andere Fähigkeiten. Der Hacker etwa kann Sicherheitssysteme lahmlegen. Ähnlich wie in Kinofilmen à la **Ocean's Eleven** müssen die Diebe also gut getimt zusammenarbeiten, um Beute anzuhäufen. Klingt interessant, wir werden **Monaco** aufmerksam beobachten.

Assassin's Creed: Brotherhood bot erstmals in der Seriengeschichte auch **Multiplayer-Meuchelmorde**.

nur von einer einzigen Person gespielt werden, scheinen – zumindest, was große Namen angeht – Seltenheitswert zu entwickeln. Selbst klassische Einzelkämpfer-Titel wie der Meuchelmörder-Simulator **Assassin's Creed** oder das konsolenexklusive Diebes-Abenteuer **Uncharted 3** treiben inzwischen Multiplayer-Blüten. Die Gründe dafür sind vielfältig. Gegen- und miteinander zu spielen, wird dank schneller und stabiler Internet-Anschlüsse immer einfacher und beliebter. Zugleich erhöhen Online-Modi nicht nur den Umfang und die Lebensdauer eines Titels, sondern dienen auch als Kopierschutz und Maßnahme gegen den Weiterverkauf auf dem (von vielen Herstellern verteufelten) Gebrauchtmarkt. Denn viele Multiplayer-Modi setzen die Registrierung bei einer Online-Plattform voraus. Und wenn das Spiel dort an ein Benutzerkonto gebunden ist, lässt es sich nicht mehr weitergeben.

Koop-Modi sind allerdings keine normalen Multiplayer-Modi. Sie sind Multiplayer Deluxe. Denn schon alleine das Prädikat »Koop« lässt ein Spiel hochwertig erscheinen. »Kooperativer Multiplayer mit einer Vielzahl von Optionen kann die Bewertungen eines Spiels verbessern«, heißt es in einem Report von EEDAR, einer Forschungseinrichtung, die für fast jeden größeren Publisher Marktforschung betreibt. Dabei spielt es keine Rolle, wie viel Spaß der Koop-Modus macht: Wenn »Koop« auf der Schachtel steht, wird das Spiel oft automatisch als besser wahrgenommen. Ist Koop also ein Muss? Vielleicht. Doch Vorsicht: Genauso wie der obligatorische Multiplayer-Modus in Solo-Titeln wie **Dead Space 2** oder **Bioshock 2**, läuft Koop Gefahr, zu einem simplen Must-Have, einer leblosen Pflicht-Dreingabe zu werden.

Das war nicht immer so. Alleine zu spielen, ist im Großen und Ganzen eine Anomalie. Die Anfänge des Videospiels waren mit **Pong** und **Spacewar!** zwar nicht kooperativ, wohl aber kompetitiv. Denn obwohl man diese Spiele auch alleine gegen den Computer bestreiten konnte, waren sie auf Duelle zwischen menschlichen Gegnern ausgelegt – vom Tennis-Abklatsch (**Pong**) bis zum Raumschiff-Duell (**Spacewar!**). Abseits der Heimcomputer waren Spielhallen ein Ort zum gemeinsamen Spielen, zum Spielen vor Publikum, zum Angeben. Ataris Arcade-Rollenspiel **Gauntlet** ermöglichte es 1985 zum ersten Mal, gemeinsam gegen Computergegner zu kämpfen. Inspiriert vom Pen-&-Paper-Regelwerk Dungeons & Dragons (D&D) sowie John Palevichs Koop-Spiel **Dandy**, konnten Spieler in **Gauntlet** als Krieger, Zauberer, Walküre oder Elf durch Dungeons ziehen, Horden von Geistern verkloppen und Steaks einsammeln, um Hunger und damit ein frühzeitiges »Game Over« zu vermeiden. Wer mitspielen wollte, setzte sich einfach an einen der vier freien Joysticks und warf eine Münze ein. Mit **Gauntlet** übertrug Atari also das körperliche Zusammensein in der Spielhalle auf ein virtuelles Zusammensein im Spiel – ein unglaublicher Erfolg: Eine Maschine mit dem an sich simplen Abenteuer brachte der Spielhalle durchschnittlich 900 Dollar pro Woche.

Wir befinden uns in der Ära des Multiplayers

Außerhalb der Spielhallen blieben Koop-Modi den Heimkonsolen vorbehalten, und zwar in Form von Umsetzungen beliebter Arcade-Titel – etwa Technos legendärem **Double Dragon** oder Konamis nicht minder wichtigem **Contra**, in denen die Spieler sich

In Valves Left 4 Dead kann keiner der vier **Überlebenden** alleine, nun ja, überleben.

Dandy

Unter einem »Dandy« verstanden Briten des späten 18. Jahrhunderts einen auffällig, aber elegant gekleideten jungen Menschen. In John Palevichs Rollenspiel **Dandy** (1983)(später **Dandy Dungeon**) sind elegante Helden indes Mangelware, stattdessen kloppen sich bis zu vier Helden durch Monster. Dandy soll **Gauntlet** inspiriert haben, was dessen Entwickler Atari jedoch niemals offiziell zugab. Immerhin schenkte die Firma dem beleidigten Palevich einen Arcade-Automaten mit **Gauntlet**.

Ein Tankini ist eigentlich eine Badebekleidung für Frauen, deren Oberteil im Gegensatz zum Bikini auch den Bauch bedeckt.

Contra

Die Elitesoldaten Bill »Mad Dog« Rizer and Lance »Scorpion« Bean sollen im futuristischen Neuseeland eine Terrorgruppe ausheben – oder auf einer südamerikanischen Insel Aliens jagen. Die japanische Arcade-Fassung (Terroristen) und die amerikanische NES-Version (Aliens) von **Contra** (1987) bieten nämlich unterschiedliche Szenarios. Am spielerischen Kern ändert sich indes nichts, zwei Spieler ballern sich im Konami-Klassiker aus der Seitenansicht durch zehn Levels.

Im Koop-Modus von Warhammer 40.000: Space Marine bekämpfen die Spieler Horden von **Orks**.

gemeinsam durch Gegnermassen kämpften. Für den PC dagegen wurden Multiplayer-Modi erst mit id Softwares **Doom** wirklich wichtig. Neben Arena-Kämpfen brachte der Ur-Shooter auch einen Koop-Modus, in dem sich vier Freunde gemeinsam durch die Hölle schießen durften. Was frühe Koop-Titel auszeichnet, ist die Einfachheit, mit der sie an die Spielart herangehen. Ob **Gauntlet, Contra** oder **Doom**: Das Spiel bleibt gleich, es kommen bloß mehr Schwerter, Fäuste oder Schrotflinten dazu. Klassische Koop-Spiele verlassen sich auf den Spaß daran, zusammen zu sein, auf der Couch, in der Spielhalle und im Spiel selbst – wo man schon mal »aus Versehen« dem blauen Marine eine Schrotladung in den Rücken jagt.

Alleine zu spielen, ist eine Anomalie

Doch trotz der frühen Beliebtheit des Koop schwenkte das Multiplayer-Fähnlein zunächst in eine andere Richtung, und zwar hin zum Deathmatch und zu teambasierten (und damit ebenfalls koop-ähnlichen) Wettbewerbs-Modi à la »Capture the Flag«. Erst Spiele wie **Halo** verschafften klassischen Koop-Varianten, also dem gemeinsamen Kampf gegen Computergegner, wieder mehr Aufmerksamkeit. Bungies Ringwelt-Shooter erlaubte es zwei Spielern, die exzellente Solo-Kampagne gemeinsam zu bestreiten und dabei auch Aufgaben zu teilen. Beispielsweise steuerte einer der beiden einen MG-Jeep, während der andere das Geschütz abfeuerte. Das ging allerdings nur auf der Xbox, PC-Master-Chiefs blieb die gemeinsame Ringweltrettung verwehrt.

Überhaupt blieb kooperatives Spielen lange eine Domäne der Konsolen, vom SNES-Klassiker **Secret of Mana** (1993) bis eben zu **Halo** (2001). Das lag vor allem daran, dass viele klassische Koop-Titel auf nur einem Bildschirm oder im Splitscreen abliefen – da boten flächige Fernseher mehr Übersicht als kleinere PC-Monitore. Abgesehen davon, dass die meisten PCs nur einen Mausanschluss hatten, während sich an Konsolen schon zu Atari-Zeiten mehrere Joysticks oder Gamepads anschließen ließen. Videospiele waren einfach koop-affiner als ihre PC-Brüder – zumindest, bis das Internet Fuß fasste.

Denn ab Mitte 2000 war es keine Selbstverständlichkeit mehr, ein Spiel gemeinsam auf der Couch oder zumindest im lokalen Netzwerk zu erleben. Wer mit Freunden abenteuern wollte, musste online gehen. Doch im Internet entstehen schwer echte Freundschaften: Laut dem Internet-Theoretiker Jaron Lanier ist es die Anonymität, die das Zusammensein im Netz erschwert. Was für Koop ein Problem bedeuten könnte – warum soll ich überhaupt mit Fremden zusammenarbeiten? – ist aber eine Chance. Online-Koop zwingt Designer zum Umdenken. Es reicht nicht mehr, nur einen zusätzlichen Mitstreiter ins Spiel zu werfen, moderne Koop-Titel müssen Zusammenarbeit fördern, sie müssen ihre Spieler zu Partnern machen, die sich gegenseitig brauchen.

»Die Menschen, die ich in dieser Nacht gerettet habe, reden immer noch über meine Heldentat. Und ich fühlte mich wie ein Held. Alles was in diesem kurzen Augenblick in mir vorging – Furcht, Zweifel, Entschlossenheit und schließlich Mut – fühlte sich so wirklich, so lebendig und intensiv an wie die Gefühle, die ich hatte, wenn ich ein Buch las, einen Film sah oder Musik gehört habe«, schreibt Tom Bissel über eine Runde in Valves Zombie-Shooter **Left 4 Dead**. Wie viele andere Spiele in seinem Buch »Extra Lives«, hat es ihn auf tiefste Weise berührt. Das kommt nicht von ungefähr. **Left 4 Dead** und der ebenso wichtige Nachfolger **Left 4 Dead 2** stehen in der Tradition von äußerst bedacht und sorgfältig entworfenen Valve-Spiele. Die Gefühle, die Tom Bissel beschreibt, sind nicht dem Zufall geschuldet, sie sind von Valve genau so gewollt – und machen den Kern des Spiels aus.

Gauntlet

Ataris **Gauntlet** ist 1985 der Prototyp des modernen Action-Rollenspiels. Zu viert können die Spieler Dungeons erkunden und vor allem Monster umhauen. Dabei bricht **Gauntlet** »richtige« Rollenspiele aufs Nötigste herunter: Monster, Verließe, Heldenklassen. Zusammen mit dem deutlich komplexeren rundenbasierten »Roguelike«-Genre (**Rogue**, **NetHack**) darf das Atari-Abenteuer als Urahn von Blizzards **Diablo** verstanden werden.

C&C: Alarmstufe Rot 3 bot erstmals eine komplette **Koop-Kampagne** für zwei Spieler.

Secret of Mana

Aus der Von-Oben-Perspektive eine Heldengruppe durch verpixelte Landschaften zu lenken, ist nichts Neues. Man kennt's aus fast allen japanischen Rollenspiel-Serien, allen voran natürlich **Final Fantasy**. Was den SNES-Titel **Secret of Mana** 1993 von anderen Abenteuern abhebt, ist sein Koop-Modus: Ein zweiter und ein dritter Spieler können jederzeit in eine laufende Partie ein- und auch wieder aussteigen. Man muss also nicht zwangsläufig gleichzeitig loslegen, nicht von Menschen gesteuerte Charaktere übernimmt die KI. Jeder Held hat dabei Stärken und Schwächen, der Hauptcharakter etwa kann nicht zaubern, wohl aber ordentlich zuhauen. Dank der hervorragenden Koop-Mechanik und der packenden Story gilt **Secret of Mana** bis heute als eines der besten Konsolen-Rollenspiele.

Die Koop-Missionen von Splinter Cell: Chaos Theory erfordern **Agenten-Teamwork**.

Ein vierköpfiges Team macht sich in **Left 4 Dead** daran, die Zombie-Apokalypse zu überleben und in jedem Level den sicheren Ausgang zu erreichen. Das Besondere daran ist nicht das Szenario, sondern die Art, wie Valve versucht, mich am Erreichen des Ziels zu hindern. Denn von Menschen gesteuerte Supermonster, die »Special Infected«, versuchen, das Team auseinanderzureißen. Ohne Unterstützung bin ich gegen diese Supermonster hilflos, nur gemeinsam können wir den Levelausgang erreichen. Von der ersten Minute an hämmert **Left 4 Dead** den Spielern seine Philosophie mit Zombiefäusten in den Kopf: Seid ein Team oder versagt! Wer nicht hilft, stirbt! »Ich glaube, Left 4 Dead ist einer der ersten Titel, die gemeinsames Spielen betont haben. Ein Spiel, in dem sich Spieler auf eine Weise helfen, die sich bedeutsam anfühlt«, erklärt Valves Storyschreiber Chet Faliszek in einem Interview. Die Lektionen, die Valve daraus gelernt hat, finden sich auch im Koop-Modus von **Portal 2** wieder, dessen Puzzles man mit Cleverness und Zusammenarbeit lösen muss.

Nur wenige Spiele nutzen die Möglichkeiten des Koop ähnlich klug wie **Left 4 Dead**. Die **Diablo**-Serie lässt mich zwar auch im dritten Teil zusammen mit Dämonenjägern, Zauberern und Barbaren gegen stärkere Ungeheuer antreten, doch zum Teamwork zwingt mich Blizzard nicht. Denn jeder Charakter ist vorrangig ein Kämpfer, der Gegner plattklickt – genau wie im Solo-Abenteuer. Mit vereinten Kräften schafft man das, was man auch alleine hätte schaffen können: Levels leerräumen. In Relics **Warhammer 40.000: Space Marine** gibt es ein paar Koop-Szenarios, in denen ich gemeinsam mit einem Kumpan Orkhorden in Stücke hacke. Das ist spaßig, aber meilenweit entfernt von Chet Faliszeks Ideal des bedeutsamen Koops. Ein Grund dafür ist die Herausforderung, viele Spieler in einer Partie unterzubringen und sie trotzdem bugfrei und übersichtlich zu halten. Wenn man die Abenteurer dann auch noch zum Teamwork motivieren und gleichzeitig eine spannende Geschichte erzählen will, kommt selbst der klügste Entwicklerkopf ins Schwitzen.

Gute Koop-Titel machen ihre Spieler zu Partnern

»Um ein kooperatives Spiel großartig zu machen, müssen Designer aufhören, Koop als Mutliplayer-Dreingabe, als Option anzusehen«, sagt Randy Pitchford, der Chef des **Borderlands**-Machers Gearbox. »Alleine der Begriff ›Koop-Modus‹ impliziert schon, dass es etwas Zusätzliches ist, dass nicht wirklich zum Spiel gehört.« Für Pitchford lässt solch simples Feature-Denken Spiele stagnieren: »Ein Koop-Titel muss von Anfang an als gemeinsame Erfahrung entworfen werden. Wenn es keinen Grund gibt, gemeinsam zu spielen, dann hat es keinen Sinn.« Der Mann hat Recht, bei vielen Spielen fühlt sich Koop

Koop-Nachlieferung

Wenn ein sehnlichst erwartetes Spiel ohne Koop-Modus erscheint, ist das noch lange kein Grund zum Lamentieren. Denn die Entwickler oder bastelfreudige Fans können immer noch Koop-Patches oder -Mods nachreichen – so wie bei diesen drei bekannten Titeln.

System Shock 2 (1999): Fast zeitgleich mit dem Verkaufsstart von System Shock 2 schob der Entwickler Irrational einen (bis heute sehr fehlerbehafteten) Patch nach, der einen Koop-Modus für bis zu vier Spieler brachte.

Doom 3 (2004): Im Gegensatz zum legendären ersten Teil bot der dritte Ableger von id Softwares Shooter-Reihe keinen eigenen Koop-Modus. Findige Fans schufen daher die Mod »Open Coop« für bis zu vier Spieler.

Far Cry (2004): Es gibt eine Koop-Mod, mit der sich bis zu drei Spieler gemeinsam durch Cryteks Südsee-Shooter schießen können. Allerdings ist das Fan-Addon unfertig und leidet unter zahlreichen Bugs und Problemen.

wie eine Notlösung an; etwas, das im Spiel sein muss, um hohe Verkaufszahlen zu erzielen – **Space Marine** lässt grüßen. Moderner Koop ist damit näher an der Einfachheit des über 25 Jahre alten **Gauntlet** als an modernem Spieledesign. Er befindet sich im Spannungsfeld zwischen Innovation und seelenloser Ver-Featurung. Das heißt nicht, dass klassische Koop-Modi keinen Spaß machen, **Diablo 2** ist das beste Beispiel. Sie bringen den Spielemarkt aber auch nicht voran.

Eine interessante Möglichkeit, wie Koop spannender werden und Faliszeks Ideal näherkommen könnte, ist so genannter asymmetrischer Koop mit ungleichen Spielcharakteren oder -klassen, die ihre Stärken und Schwächen einander anpassen müssen. Das klassische Beispiel dafür ist die »heilige Dreifaltigkeit« aus Tank, Heiler und Damage-Dealer, wie man sie aus Online-Rollenspielen kennt. Alleine können Krieger, Priester und Zauberer gegen starke Monster nicht bestehen. Erst wenn jeder Spieler seine Teamrolle richtig spielt, wird aus einer Bande von Pseudo-Weltenrettern eine fähige Fantasy-Truppe. Der unerschütterliche Erfolg des Systems ist keine große Überraschung: Es ist motivierend, wenn ich in einem Abenteurer-Team »meinen Job« mache und damit zur Rettung des Tages beitrage. »Ich liebe es, in einem Team schwierige Boss-Gegner zu bekämpfen«, gesteht auch Randy Pitchford: »Wenn man die optimale Rollenverteilung findet, um eine Herausforderung zu schaffen, dann ist das großartig!« Doch auch das birgt eine Gefahr. Wenn es nämlich nur eine optimale Rollenverteilung gibt, kann ein Spiel zur Routine verkommen – so wie es bei vielen MMOs der Fall ist.

Borderlands versucht, dieses Problem zu umgehen: Jede Kombination der vier Charakter-Klassen führt zum Erfolg. Zusammenarbeit und Aufgabenteilung sind spielerisch sinnvoll, aber nicht zwingend notwendig: »Wir wollten Borderlands vor allem zugänglich machen«, erzählt Pitchford: »Es geht es also eher um die Fähigkeiten des Spielers und die Möglichkeit, seinen Charakter den Bedürfnissen der Gruppe anzupassen« Für **Borderlands 2** verspricht Pitchford hingegen Innovation: »Borderlands ist einzigartig. Wir haben keine Blaupause zum Richtigmachen. Wir betrachten die Serie als eine Reihe von Lektionen, in denen wir das Konzept stetig verfeinern.«

Borderlands und Online-Abenteuer sind nicht die einzigen, die mit asymmetrischem Koop experimentieren. Schon Pyros **Commandos 2** hat anno 2001 erlaubt, die grundverschiedenen Charaktere auf bis zu acht Spieler aufzuteilen. So konnte etwa einer den schleichbegabten Spion und ein anderer den kämpferischen Green Beret lenken. Electronic Arts' **Command & Conquer: Alarmstufe Rot 3** bot 2008 eine komplette Koop-Kampagne, in der die beiden Spieler jeweils eigene Aufgaben übernahmen. Zum Beispiel kümmerte sich der eine um den Flugzeug-, der andere um den Panzerbau. Das großartige **Lara Croft and the Guardian of Light** von 2010 lässt zwei Spieler als greifhakenbewehrte Lara und als kräftigen Schildträger Totec gemeinsam Puzzles lösen – Teamwork ist Pflicht. Ein Paradebeispiel für sinnvolle Zusammenarbeit war zudem der Koop-Modus von **Splinter Cell: Chaos Theory** (2005), in dem sich zwei Agenten gegenseitig unterstützten. Beispielsweise seilte einer den anderen ab oder hievte ihn per Räuberleiter auf ein Fensterbrett.

Es wird folglich immer wichtiger, ein motivierendes Koop-Konzept zu finden. Doch darin liegt auch eine große Herausforderung: Jeder Spieler muss sich wichtig fühlen, aber keine Rolle darf sich nach Zwang anfühlen und kein Spieler ausgeschlossen werden, weil er gerade nicht die richtigen Klasse spielt. »Ein optimales Design sollte jedem Spieler erlauben, mit seinem Lieblingscharakter zum Sieg beizutragen«, predigt Randy Pitchford. Ein dynamisches Koop-System muss also her, in dem Spieler nahtlos zwischen Rollen wechseln können, um auf Herausforderungen zu reagieren. Und bis wir diesen heiligen Koop-Gral gefunden haben, steht auf Pandora ja immer noch unser pinkes Tankini bereit. Dennis Kogel / GR

Halo

Steve Jobs, der kürzlich verstorbene Apple-Boss, hat **Halo** einst höchstpersönlich enthüllt: Auf der Macworld-Expo verkündet er 1998 der versammelten Journalistenschar, dass das Ringwelt-Actionspiel gleichzeitig für Windows und den Mac erscheinen würde. Nur zwei Jahre später macht ihm Microsoft einen Strich durch die Rechnung, schluckte den Entwickler Bungie und strickte **Halo** zu einem exklusiven Starttitel für die neue Xbox um. Der Shooter erschien schließlich Ende 2001 – und erwies sich als wegweisend: Das grandiose Design der Außenwelten, die cleveren KI-Gegner, die packende Story und der häufige Einsatz von Fahrzeugen (vom Jeep bis zum Panzer) heben **Halo** vom Shooter-Einerlei ab. Gleiches gilt für den Koop-Modus, dank dem zwei Spieler die Kampagne gemeinsam bestreiten können. Für den PC und den Mac erscheint **Halo** erst zwei Jahre später – und ohne Koop-Modus. Steve Jobs wird nicht erfreut gewesen sein.

Im Koop-Modus von Diablo 3 übernimmt jeder Spieler die Rolle eines **Kämpfers**.

Lara Croft and the Guardian of Light

Von Crystal Dynamics eigentlich als kurzes Nebenprojekt gedacht, bevor es ans nächste große **Tomb Raider** geht, avancierte **Guardian of Light** (2010)zu einem der interessantesten Zwei-Spieler-Koop-Titel der letzten Jahre. Lara Croft muss zusammen mit dem Krieger Totec durch gefährliche Tempel ziehen, Schätze einsacken und den Weltuntergang aufhalten. Lara wirft Greifhaken und balanciert über Seile, Totec benutzt seinen Schild, um die »Archäologin« an unzugängliche Stellen zu hieven. Nach kürzester Zeit wird aus den beiden Abenteurern ein perfektes Team, cleverer als Indiana Jones und eleganter als Nathan Drake (**Uncharted**).

Xipe Totec (»unser Herr, der Geschundene«) war der aztekische Gott der Pflanzen und des Frühlings.