

DIE 250 BESTEN SPIELE

Wir wollten das eigentlich schon gefühlte tausend Jahre lang machen: ein Ranking der Top 100 PC-Spiele nach GameStar-Meinung. Aber immer kam was dazwischen: Friseurtermine, Gamescom, Weihnachten, Seehofer. Man kennt das. Jetzt ist es aber endlich soweit. Wobei ... nicht ganz. Weil wir nämlich keine Menschen der halben Sachen sind und die GameStar in diesem Monat ihre 250. Ausgabe feiert, haben wir uns gedacht: 100 kann ja jeder, wir aber können 250! Und deswegen geht es nun los mit den 250 besten PC-Spielen aller Zeiten nach Meinung der GameStar-Redaktion.

Zunächst haben wir eine Vorauswahl aus rund 500 Spielen getroffen. Darunter Klassiker, die die GameStar niemals getestet hat, weil sie weit vor der ersten Ausgabe erschienen sind. Dabei natürlich die Spiele mit den höchsten GameStar-Wertungen, logisch. Aber auch

Titel, die zwar keine 90 bekommen haben, aber trotzdem herausragend sind. Daraus haben wir anschließend anhand einer aufwändigen Umfrage in der Redaktion die besten 250 Spiele ermittelt - inklusive diverser Stichwahlen. Nun ist es geschafft. Die 250 stehen fest. Und wir sind sehr zufrieden mit dem Ergebnis.

Natürlich hat unsere Liste keinerlei Anspruch auf Allgemeingültigkeit, sie ist das rein subjektive Destillat aller GameStar-Redaktionsmeinungen - die Stimme eines Trainees zählt dabei genauso viel wie die des Chefredakteurs. Wenn ihr also PC-Spiele aus den 80ern vermisst, dann liegt das schlicht und ergreifend daran, dass ein Teil unseres Teams damals noch nicht geboren war.

Nichtsdestotrotz hoffen wir, dass ihr ähnlich viel Spaß beim Lesen und Erinnern habt wie wir beim Schreiben.

HEROES OF MIGHT & MAGIC 3

Entwickler: **New World Computing**
Publisher: **3DO** Erschienen: **Juni 1999**

HEIKO KLIN-

GE: New World Computing veränderte nur Nuancen gegenüber dem Vorgänger. Aber es waren die entscheidenden Nuancen, um aus einem sehr guten Rundentaktik-Rollenspiel-Hybriden ein zeitloses Meisterwerk zu machen. Ein echter Klassiker, den man auch heute in der HD-Edition noch genauso genießen kann wie damals: »Nur noch eine Rundel!«



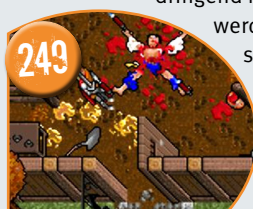
250

ULTIMA 7

Entwickler: **Origin Systems** Publisher: **Origin Systems** Erschienen: **April 1992**

DANIEL FEITH: Bevor ESO die Bildschirmfläche betrat, war die Speerspitze der Rollenspiele die Ultima-Serie. Und Ultima 7 samt Nachfolger Serpent Isle ist ihr unangefochtene Höhepunkt. Dank dem Tool Exult ist es heute noch spielbar. Ihr solltet es dringend nachholen, ihr

werdet überrascht sein, wie brilliant Open-World- und Sandbox-Gameplay schon 1992 funktionierte.



249

TONY HAWK'S UNDERGROUND 2

Entwickler: **Neversoft** Publisher: **Activision**
Erschienen: **Oktober 2004**

JONAS GÖSSLING: In Tony Hawk's Underground 2 reisen wir um die Welt, skaten unter anderem durch Barcelona, Berlin und Boston und erleben Szenen, die so auch aus der Serie Jackass stammen könnten und mich selber zu einer (missglückten) Skater-Karriere animiert haben. Nachdem der erste Teil leider nicht für den PC erschien, freuten sich PC-Spieler über diesen Release besonders.



248

FLATOUT 2

Entwickler: **Bugbear** Publisher: **Eidos**
Erschienen: **Juni 2006**

JOHANNES ROHE: Die Rennen waren großartig. Zum einen, weil die Fahrphysik nahezu die perfekte Mitte zwischen Simulation und spaßigem Arcade-Racer traf, zum anderen, weil man die Strecken und die Fahrzeuge so wunderbar zu Kleinholz verarbeiten konnte.

Mit seinen Crash-Qualitäten ist Flatout 2 auch heute noch ein absolutes Muss für jede LAN-Party.



247

DIE SIMS 2

Entwickler: **Maxis** Publisher: **EA**
Erschienen: **September 2004**

DIMITRY HALLEY:

Die Sims 2 lebt, was es ist: ein toller Erbe! So wie es nämlich die Stärken des Vorgängers aufgreift und weiterentwickelt, so behalten auch die Sims im Spiel die Eigenschaften ihrer Eltern. Alles in Die Sims 2 ist besser, umfangreicher und hübscher als in Teil 1. Hier fand der Quantensprung der Serie statt. Die Nachfolger bauen alle auf den Verbesserungen des zweiten Teils auf.



246

DIRT 3

Entwickler: **Codemasters** Publisher: **Codemasters**
Erschienen: **Mai 2011**

JONAS GÖSSLING: Bereits die ersten beiden Teile haben gezeigt, dass Codemasters Offroad-Rennen wie kein Zweiter inszenieren kann. In der Tradition der alten Rally-Simulationen unter dem Namen Colin McRae bringt DIRT 3 endlich Winterrennen und Wettereffekte zurück, die Einsteigern wie auch Profis alles abverlangen. Damit vereint das Spiel alte und neue Stärken.



245

MASS EFFECT 3

Entwickler: **Bioware** Publisher: **Electronic Arts**
Erschienen: **März 2012**

PETER BATHGE: Was kann man darüber sagen, das nicht schon mal gesagt wurde? Am besten gar nichts, daher ist mein Fazit zum Ende der Trilogie: Die Reise ist wichtiger als das Ziel! Statt an die Schlussequenz erinnere ich mich an die tollen Momente mit Wrex, Liara und Mordin. Meine Freunde, es war mir eine Ehre.

THE BINDING OF ISAAC

Entwickler: **E. McMillen, Florian Himsl**
Publisher: **E. McMillen** Erschienen: **September 2011**

Robin Rütter: Tatsächlich habe ich meine ersten Schritte im Rogue-like-Genre mit Isaac gemacht – und am Ende Dutzende Stunden im Spiel versenkt. Dabei hat es mir auch das religiös angehauchte Setting mit seiner psychologischen Note angetan, das ziemlich verstörend ist. Schließlich zieht sich Isaac in seine eigene Psyche zurück, um seiner fanatischen Mutter zu entfliehen. Mit Sicherheit kein Spiel für jeden.

PLANESCAPE: TORMENT

Entwickler: **Black Isle Studios** Publisher: **Interplay**
Erschienen: **Januar 2000**

HEIKO KLINGE: Nur Platz 243? Euer Ernst? Aber gut, eine niedrige Einstufung für Planescape: Torment ist ja quasi GameStar-Tradition. Die 82, die wir seinerzeit vergeben haben, zählt bis heute zu unseren meistdiskutierten Wertungen. Und ja, ich kann auch verstehen, warum manche mit dem Spiel nicht warm werden. Die Welt ist verstörend bis unverständlich bizarr, das Regelwerk sperrig und teilweise schwer nachvollziehbar, das Kampfsystem langweilig und unübersichtlich. Aber was zählt das alles, wenn Story und Charaktere einen derart gefangen nehmen und weit über die Spielzeit nachdenken lassen? Wer gut erzählte RPGs liebt und Planescape: Torment verpasst hat, sollte diese Bildungslücke mit der Enhanced Edition schnellstmöglich schließen. Egal, was die Kollegen sagen.



DARK SOULS 2

Entwickler: **From Software** Publisher: **Bandai Namco** Erschienen: **März 2011**

DIMITRY HALLEY: Als Dark Souls 2 erschien, war ich noch ein GameStar-Frischling, der mitansehen musste, wie Tester Florian Heider für eine Woche den Kontakt mit der Außenwelt abbrach. Und Hunderte Tode starb. Die erweiterte Edition Scholar of the First Sin durfte ich dann testen, und ich kann bestätigen: Ja, Dark Souls 2 ist schwer. Ja, es ist eine tolle Dark-Fantasy-Reise. Ja, es wagt gegenüber dem Vorgänger keinen riesigen

Sprung. Aber es setzt die gleichen großen Stärken in einer ähnlich faszinierenden Welt um.



THIEF: DEADLY SHADOWS

Entwickler: **Ion Storm Austin** Publisher: **Eidos Interactive** Erschienen: **Juni 2004**

JONAS GÖSSLING: Das erste Thief (hierzulande als »Dark Project: Der Meisterdieb« bekannt) gilt als Klassiker. Den Status kann der dritte Teil Deadly Shadows zwar nicht mehr ganz für sich beanspruchen, es hat die Serie dennoch um einen entscheidenden Punkt weiterentwickelt. Denn wir erkunden die Stadt zwischen den einzelnen Schleicheinsätzen und decken uns bei den örtlichen Händlern mit Wasser- und Seilpfeilen ein. Selbst Nebenaufträge gibt es. Und dann ist da noch The Cradle! Wohl eine der schauerlichsten Missionen aller Zeiten in einem Spiel.



DARK AGE OF CAMELOT

Entwickler: **Mythic Entertainment** Publisher: **Mythic Entertainment / GOA / EA** Erschienen: **August 2001**

PETRA SCHMITZ: Das Ding war meine erste große MMO-Liebe. Ultima Online war mir zu kleinteilig, die Welt von Everquest fand ich in etwa so sexy wie eine Wurzelbehandlung, und Asheron's Call hab ich verpennt. Vielleicht mochte ich Dark Age auch deswegen so viel lieber als den anderen Kram, weil europäische Mythologien bekanntlich immer gehen, weil ich einen in Midgard lebenden Troll spielen durfte (unvergesslich: Quambo Wambo), und weil Mythic die Sache mit dem Realm vs. Realm erfunden und gescheit umgesetzt hat. Mit drei konkurrierenden Reichen und nicht wie später in Warhammer Online nur mit zweien, was in Sachen Balance einfach keine gute Idee ist. Ach, DAoC und ich – wir hatten eine tolle Zeit. Vielleicht spiel ich es bald mal wieder. Einfach so aus Nostalgie.



COMANCHE 4

Entwickler: **NovaLogic** Publisher: **NovaLogic**
Erschienen: **November 2001**

CHRISTIAN SCHNEIDER: Comanche 4 steht stellvertretend für die ganze Serie, auch wenn der vierte Teil das wohl offensichtlichste Merkmal der Reihe hinter sich ließ: die Voxelgrafik. Die war 2001 nicht mehr nötig, um 3D-Landschaften anzuzeigen. Sogar der etwas realistischere Ansatz von Comanche 3 wich im letzten Teil der Reihe einem brachialen Actionfeuerwerk. Genau wie der namensgebende US-Tarnkappen-Hubschrauber ist auch diese Serie von NovaLogic längst eingemottet. Die Zeit der reinen Fahrzeug-Actionspiele ist halt schon lange vorbei.



PREY (2006)

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

JOCHEN REDINGER: Wer den Bildungsauftrag von Spielen abstreitet, kann das nach dem Durchspielen der Prey-Kampagne nicht mehr reinen Gewissens behaupten, denn der Shooter zeigt die sonst nahezu unbekannte indianische Mythenwelt, die Funktionsweise einer Dyon-Sphäre – und wie viele Menschen eine Alien-Fleischfabrik in der Minute verarbeiten kann. Ja, das Spiel ist ziemlich absurd, aber es blieb im Gedächtnis, nicht zuletzt aufgrund der ziemlich genialen Schwerkraftmanipulationen, mit denen wir (und leider auch die Gegner) ganze Räume samt Insassen auf den Kopf stellen können.



DOOM 3

Entwickler: **id Software** Publisher: **Activision**
Erschienen: **August 2004**

PETRA SCHMITZ: Für Doom 3 habe ich eine Test-Nachtschicht eingelegt. Und auch wenn mir das Spiel schon den einen oder anderen gehörigen Schreck eingejagt hat, so war es doch der Wachmann, der mich aus der Dunkelheit und von hinten mit einem »Was tun Sie denn hier noch?« so dermaßen geschockt hat, dass ich danach eine längere Pause brauchte. Hach, Doom 3. Wie du ausgesehen hast! Wie du dich angehört hast! Dass du nicht so flott wie die Vorgänger warst, hat dir auch gut gestanden. Du warst eben ein anderes Doom, aber auch ein sehr, sehr gutes.





DISHONORED 2

Entwickler: **Arkane Studios** Publisher: **Bethesda**
Erschienen: **November 2016**

PETER BATHGE: Zwei Helden statt nur einem, mehr magische Fähigkeiten und einen der besten Zeitreise-Levels überhaupt: Dishonored 2 hatte eigentlich alles, um Fans des großartigen Vorgängers zu begeistern und den Titel »Perfekter Nachfolger« einzuheimsen. Leider erinnern sich die meisten heute nur noch wegen der massiven technischen Probleme zum Launch an dieses herausragende Schleich-Abenteuer. Aber keine Sorge, in meinem Herzen sind auf ewig zwei Plätze für Corvo und Emily reserviert.



235

THE INCREDIBLE MACHINE

Entwickler: **Dynamix** Publisher: **Sierra Entertainment**
Erschienen: **1993**

ELENA SCHULZ:

Wer in jedem Lustigen Taschenbuch neidisch zu Daniel Düsentrieb geschaut hat, kann sich in The Incredible Machine endlich als verrückter Erfinder austoben. Im Spiel darf man mithilfe unterschiedlicher Utensilien verrückte Maschinen bauen, die eine bestimmte Aufgabe erfüllen sollen. Neben richtigen Bauteilen stehen dabei auch Haushaltsgegenstände oder sogar Tiere zur Verfügung. Bestimmte Elemente sind immer schon vorgegeben, der Spieler muss also clever um sie herumwerkeln.



232

JAZZ JACKRABBIT 2

Entwickler: **Epic Games** Publisher: **Epic Games**
Erschienen: **Mai 1998**

DIMITRY HALLEY: In den 90ern wollte jeder Super Mario beerben. Doch gerade auf dem PC boten die beiden Hasen Jazz und Spaz ein unvergleichliches Abenteuer: Rasanter Koop-Spaß in Nikoleoden-Optik, mit tollem Artdesign, noch tollerem Zeichentrick-Intro, flotten Ballereien, unzähligen Secrets, abwechslungsreichen Bosskämpfen.

Jump&Run-Exzellenz in Reinform. Viele halten ja Fortnite und Unreal für

die Sternstunden von Epic, ich beharre steif auf Jazz Jackrabbit 2. Das wird sich auch in 20 Jahren noch toll spielen!



229

DESCENT

Entwickler: **Parallax Software**
Publisher: **Interplay** Erschienen: **Dezember 1994**

ELENA SCHULZ: Im 3D-Shooter steuern wir aus der Ego-Perspektive ein Raumschiff und dürfen uns auf drei Achsen in ganze sechs Richtungen bewegen – volle 360 Grad also. Dabei steht uns zum ersten Mal in einem Computerspiel außerdem ein 3D-Labyrinth zur Verfügung, das wir erkunden. Das sieht für damalige Verhältnisse auch noch schick aus: Nicht nur die 27 Level machen ordentlich etwas her. Auch die Roboter, die wir wegpusten müssen, sind richtige 3D-Modelle und sehen dementsprechend besser aus als lahme 2D-Sprites.



234

RAYMAN ORIGINS

Entwickler: **Ubisoft Montpellier**
Publisher: **Ubisoft** Erschienen: **November 2011**

PETER BATHGE: Das in Sachen Gliedmaßen unterprivilegierte Ubisoft-Maskottchen feiert in diesem Hüpfspiel eine derartig famose Rückkehr, dass selbst Mario der Schnauzbart zittert. Rayman Origins ist farbenfroh, kreativ und irre lustig – es ist ein Wunder, dass der Nachfolger Legends da noch einmal eine Schippe drauflegen konnte. Und jetzt

entschuldigt mich, ich muss meinem Koop-Partner eine (virtuelle) Watschen geben – einfach, weil ich es kann!



231

CHILD OF LIGHT

Entwickler: **Ubisoft Montreal** Publisher: **Ubisoft**
Erschienen: **April 2014**

HEIKO KLINGE: Mit der UbiArt-Engine aus Rayman Origins zauberten die Entwickler eine Aquarell-Märchenwelt auf den Bildschirm, die bis heute zum künstlerisch Wertvollsten gehört, was Spiele bis dato hervorgebracht haben. Aber auch spielerisch hat Child of Light einiges auf dem Kasten. Das von JRPGs inspirierte, zeitbasierte Kampfsystem gefällt mir zum Beispiel besser als alles, womit ich mich in Final Fantasy 10-15 rumschlagen muss. Und durch den Zeichentrick-Stil hat Child of Light nichts von seinem Reiz verloren, es wirkt so aktuell wie vor vier Jahren.



228

THE LOST VIKINGS

Entwickler: **Silicon & Synapse**
Publisher: **Interplay** Erschienen: **April 1993**

JOHANNES ROHE: Der Name Silicon & Synapse sagt euch nichts? Vielleicht kennt ihr das Entwicklerstudio von The Lost Vikings ja unter seinem heutigen Namen: Blizzard Entertainment. Das Jump&Run war eines der ersten Spiele der Kalifornier und – Achtung, jetzt wird es ketzerisch – gehört für mich noch immer zu ihren besten Werken. (Jehova, Jehova!)

Nein, Maurice, bitte nicht gleich hauen! Ich weiß ja selbst, dass meine Meinung von einer guten Portion Nostalgie eingefärbt ist. Schließlich habe ich The Lost Vikings damals noch als Kind unter Aufsicht meiner Tante auf dem Super Nintendo gespielt. Spiel und Konsole hatten wir uns extra aus der örtlichen Videothek ausgeliehen – ja Kinder, so etwas gab es da noch – und dann die ganze Nacht durchgezockt. (Danke, beste Tante!) Die drei verlorenen Nordmänner Baleog, Olaf und Erik mussten ihre unterschiedlichen Fähigkeiten nutzen, um gemeinsam

Rätsel zu lösen, Hüpfpassagen zu meistern und Feinde zu besiegen. Ein immer noch geniales Prinzip.



233

MARK OF THE NINJA

Entwickler: **Klei Entertainment**
Publisher: **Microsoft** Erschienen: **Oktober 2012**

PETER BATHGE: Wie es sich für ein Spiel dieses Genres gehört, hat sich Mark of the Ninja bei Release lautlos angeschlichen und einen Volltreffer gelandet: Der Stealth-Titel mischt auf effektive Weise asiatischen Mystizismus, bekannte Ninja-Klischees und ein Gameplay, das an ein zweidimensionales Splinter Cell erinnert. Besonders in Erinnerung ist mir die Darstellung von Geräuschen mit sich ausbreitenden Kreisen geblieben.

DISCWORLD NOIR

Entwickler: **Perfect Entertainment**
Publisher: **GT Interactive** Erschienen: **Juni 1999**

ELENA SCHULZ: Scheibenwelt trifft Film Noir: Discworld Noir ist das dritte Point&Click-Adventure, das in der Romanwelt von Terry Pratchett spielt. Wie für düstere Noir-Krimis üblich, steuern wir einen zynischen Privatdetektiv. Sozusagen einen Ermittler der alten Schule. Terry Pratchett schreibt die Geschichte nicht selbst, hilft aber mit. Deshalb fällt neben den aus den Büchern bekannten Figuren auch der Rest der Besetzung herrlich skurril aus.

227

DEPONIA

Entwickler: **Daedalic Entertainment** Publisher: **Daedalic Entertainment** Erschienen: **Januar 2012**

ROBIN RÜTHER: Dass Point&Click auch heute noch funktioniert, hat Daedalic auch mit Deponia wieder bewiesen. Vielleicht bin ich ein furchtbarer Mensch, aber trotz seiner egoistischen und ignoranten Art konnte ich immer herzlich mit Rufus lachen. Und auch neben der Hauptfigur gibt es viele Dinge, die mir im Kopf hängen geblieben sind: Von Schnabeltierpoesie über nuschelnde Rebellenanführer hin zu den Gesangseinlagen von Entwickler Poki vor jedem Kapitel. Hussa!

226

STAR WARS: X-WING ALLIANCE

Entwickler: **Totally Games** Publisher: **LucasArts** Erschienen: **Februar 1999**

HEIKO KLINGE: Bei X-Wing und Tie Fighter konnte ich als Amiga-Besitzer nur neidisch dem Nachbarsjungen zuschauen, bei X-Wing Alliance konnte ich endlich selbst zum Sidewinder greifen. Als Nachwuchshändler Ace Azzameen erlebte ich in über 50 Missionen eine packende Parallelhandlung zu den Episoden 5 und 6, was schließlich in der legendären Schlacht um den zweiten Todesstern kulminierte. Was für eine Atmosphäre! Was für grandiose Kämpfe! Was für ein Fest!

223

METAL GEAR SOLID

Entwickler: **Konami** Publisher: **Microsoft** Erschienen: **September 1998, Dezember 2000 (PC)**

MARKUS SCHWERDETEL: Im Sommer des Jahres 2000 ist die GameStar-Redaktion ausschließlich mit knallharten PC-Spielern besetzt. Nur hinter vorgehaltener Hand darf man zugeben, auch eine Konsole zu besitzen. Gunnar Lott und ich sind solche Abtrünnige, eins unserer Lieblingsspiele auf der PlayStation heißt Metal Gear Solid. Als von Microsoft eine PC-Version angekündigt wird, outen wir uns als Fans – und ich muss prompt einen Preview-Artikel für die Ausgabe 08/2000 schreiben. Das fällt mir leicht, schließlich ist Hideo Kojimas Agenten-Action-Adventure voller cooler Ideen. Zwar schaffen es Besonderheiten der Konsolenversion (etwa Psycho Mantis' Memory-Card-Auslese-Trick) nicht auf den PC, dafür gibt's eine höhere Auflösung. Und eine dauerhaft zuschaltbare Ego-Perspektive, die zwar wenig Sinn ergibt, aber wohl als Zugeständnis ans PC-Klientel eingebaut wurde.

220



Doch egal auf welcher Plattform, wegweisend war Metal Gear Solid allemal.

BLADE RUNNER

Entwickler: **Westwood** Publisher: **Virgin** Erschienen: **November 1997**

PETRA SCHMITZ: Blade Runner wollte auf meinem damaligen Rechner nicht laufen, die Gurke war zu alt, um die hübsche Cyberpunk-Welt von Westwood auf meinen Monitor zu bannen. Ich hab's dann später nachgeholt. Und es war toll! Auch weil ich nicht bloß den Film nachspielen musste, sondern eine neue Handlung rund um einen Anfänger-Blade-Runner erlebte, die aber parallel zu der des Films lief. Die Kernfragen, die schon der Film stellt, waren auch hier die Kernfragen, das Design war stilsicher. Und ich konnte selbst Voight-Kampff-Tests durchführen!



225

RESIDENT EVIL 7: BIOHAZARD

Entwickler: **Capcom** Publisher: **Capcom** Erschienen: **Januar 2017**

MICHAEL HEROLD: Ich habe mir schon ganz schön lange nicht mehr in die Hose gemacht. Aber als ich als erwachsener Mann Resident Evil 7 gespielt habe, wäre es fast wieder passiert. Nach den actiongeladenen Serienteilen 5 und 6 kehrte Capcoms Horror-Reihe mit Resi 7 nämlich zurück zu ihren Wurzeln und zog die Gruselschraube wieder ordentlich

222



an. Ich bin heilfroh, dass sowohl ich als auch meine Unterhose den Trip durch das Anwesen der grauenhaften Baker-Familie überlebt haben.

GTA ONLINE

Entwickler: **Rockstar North** Publisher: **Rockstar Games** Erschienen: **April 2015**

DIMITRY HALLEY: GTA Online leidet an seinem Erfolg, weil die Server-Architektur niemals für so viele Spieler vorbereitet wurde. Aber um Trübsal zu blasen, muss man das Glas schon sehr halbleer sehen: GTA Online ist eine der erfolgreichsten Multiplayer-Open-Worlds überhaupt, bietet all die Vorzüge der Solo-Kampagne, Koop-Heists, Deathmatches und über 30 DLC-Erweiterungen. Gut, für die muss man ordentlich Ingame-Schotter im Spiel zusammenkratzen, aber es gibt trotzdem deutlich schlechtere Abendbeschäftigung als eine Los-Santos-Tour mit Freunden.



219

WING COMMANDER 3

Entwickler: **Origin Systems** Publisher: **Electronic Arts** Erschienen: **Dezember 1994**

CHRISTIAN SCHNEIDER: In der Verpackung von lagen nicht nur aufwendig gestaltete Handbücher mit vielen Infos zum Sci-Fi-Universum sondern auch gleich noch vier CDs voll mit Daten. Die wenigsten davon waren fürs eigentliche Spiel notwendig. Denn trotz spektakulärer 3D-Grafik waren es am Ende doch die Zwischensequenzen, die für offene Münder sorgten. Was hier geboten wurde, kannte man sonst

224



nur aus Filmen. Da spielte es fast keine Rolle mehr, dass die Story seicht und das Gameplay abwechslungsarm waren.

OUTCAST

Entwickler: **Appeal** Publisher: **Infogrames** Erschienen: **August 1999**

CHRISTIAN SCHNEIDER: Voxel erzeugten 1999 die weich geschwungenen Landschaften der Alienwelt Adelpha und zwangen selbst Highend-PCs in die Knie. So ist Outcast zwar für seine herausragende Grafik und die immersive Spielwelt in die Geschichte eingegangen, aber auch für seine horrenden Hardwareanforderungen. In der deutschen Version wurde Held Cutter Slade dann auch noch von Manfred Lehmann (Bruce Willis) eingesprochen. Ein weiterer Pluspunkt für dieses Sci-Fi-Abenteuer, bei dem wir nebenbei noch eine Aliensprache lernten.



221

FREESPACE 2

Entwickler: **Volition** Publisher: **Interplay** Erschienen: **August 1999**

PETER BATHGE: Freespace 2 war zu gut. Es war der perfekte Weltraum-Shooter und blieb trotz seinen atemlosen Dogfights mit meterbreiten Laserstrahlen und riesigen Großraumschiffen wie Blei in den Regalen liegen. Danach traute sich jahrelang keiner mehr an das Genre ran: Denn wenn selbst so ein famoses Spiel wie Freespace 2 keine Käufer findet, wie wird es dann anderen Weltraumsimulationen ergehen? Kleines Trostpflaster: Die exzellente Mod-Unterstützung und eine aktive Fan-Gemeinde halten das Spiel bis heute frisch.



218

**FALCON 4.0**

Entwickler: **Microprose** Publisher: **Microprose**
Erschienen: **1998**

SANDRO ODAK: Falcon 4.0 ist in meiner Erinnerung so legendär mit dem damaligen Simulations-Experten Mick Schnelle verbunden wie kein zweites Spiel. In seinen Texten hat Mick mich so scharf auf die Kampfflugzeug-Simulation gemacht, dass ich sie unbedingt haben musste. Dann die Ernüchterung: Das ist ja gar kein Spiel. Da liegt ja eine fast 600-seitige Anleitung bei! Also musste immer ein Kumpel vorbeikommen, um die Triebwerke zu starten und all die langweiligen Dinge zu übernehmen. Nur das Steuern in der Luft, das war dann mein Job!



217

WARCRAFT: ORCS & HUMANS

Entwickler: **Blizzard** Publisher: **Interplay**
Erschienen: **November 1994**

MICHAEL GRAF: Heute wissen wir, was aus dem vermeintlichen Dune-2-Klon erwuchs: das beliebteste Fantasy-Universum der Spielegeschichte. Dessen Debut war simpel: Abgesehen von der Vorgeschichte im Handbuch war von den Zusammenhängen und dämonischen Hintergründen wenig zu spüren. Warcraft war ein gutes Spiel – und ein wegweisendes, weil auch Westwood einen Fantasy-Strategietitel entwickeln wollte. Als man von Warcraft hörte, ließ man davon ab. Der Rest ist Geschichte – nämlich die von C&C.



214

C&C: ALARMSTUFE ROT

Entwickler: **Westwood** Publisher: **Virgin**
Erschienen: **November 1996**

MICHAEL GRAF: Alarmstufe Rot ist der beste der »alten« Serienteile (also vor Generals), weil es im Vergleich zum ersten Teil zahlreiche Neuerungen bringt, allen voran die viermal so hohe Auflösung sowie eine vielfältigere Luftwaffe und steuerbare Schiffe. So entfaltet der alternative Zweite Weltkrieg zwischen Alliierten und Sowjets (aus dessen deutschem Intro die Entführung Adolf Hitlers durch den zeitreisenden Einstein rausgeschnitten wird) mehr Abwechslung als der ursprüngliche Tiberium-Konflikt.



211

DARK PROJECT 2: THE METAL AGE

Entwickler: **Looking Glass Studios** Publisher: **Eidos Interactive** Release: **März 2000**

NILS RAETTIG: Teil 2 hat zwar nicht viel anders gemacht als das erste Dark Project, aber die größeren Levels und die aus meiner Sicht etwas spannendere Story machen The Metal Age für mich zum besten Teil der Reihe. Dass ich das Spiel so geliebt habe, hat es auch seiner Atmosphäre zu verdanken, die vor allem durch die tolle Soundkulisse erzeugt wurde.

216

THEME PARK

Entwickler: **Bullfrog Productions**
Publisher: **Electronic Arts** Erschienen: **1994**

Jonas Gössling: Die Frage lautet: Rollercoaster Tycoon oder Theme Park? Für mich hat Ersterer immer das Rennen gemacht, auch wenn Peter Molyneux ziemlich gute Ideen hatte. So können wir in Theme Park jedes kleine Detail selber bestimmen. Zum Beispiel, wie viel Salzgehalt die Pommes haben. Die Besucher bekommen vom Salz Durst, den sie mit meiner teuren Limo stillen. Ha!

213

SCHLACHT UM MITTELERDE

Entwickler: **EA Los Angeles** Publisher: **Electronic Arts** Erschienen: **Dezember 2004**

MAURICE WEBER: Kitschiger könnt's kaum werden, aber: Schlacht um Mitteleuropa ist das eine Spiel, das tatsächlich mein Leben verändert hat. Es riss mich mit wie perfide genau zu diesem Zweck kalkuliert: Eine der besten Filmumsetzungen aller Zeiten, und dann auch noch zu meinen Lieblingsfilmen und in meinem Lieblingsgenre! Und Schlacht um Mitteleuropa ist nicht nur ein tolles RTS, es erschien auch noch zu einer Zeit, als man die Dinger noch so richtig schön modden konnte! Da wollte ich natürlich alles rausholen, holte mir jede Mod, die ich in die Finger kriegen konnte – und als Schlacht um Mitteleuropa 2 rauskam, trat ich schließlich selbst einer bei. Seit über zehn Jahren bastele ich in meiner Freizeit an der bestmöglichen Version meines persönlichen Lieblings-RTS, habe einige meiner engsten Freunde in dieser Community getroffen! Wenn Electronic Arts doch nur die Lizenz nicht so dumm verhandelt hätten, dass sie das Spiel heute nicht mehr auf Origin oder Steam stellen dürfen und die alten DVDs so unsäglich selten und teuer geworden wären ...



210

GUILD WARS 2

Entwickler: **ArenaNet** Publisher: **NCsoft**
Erschienen: **August 2012**

PETRA SCHMITZ: Ich komme immer wieder zurück. Einfach, weil GW2 so vieles richtig macht. Sei es die Optik, die zwar in den alten Gebieten mild angestaubt wirkt, aber noch immer Charme für drei MMOs hat. Seien es Kampf- und Charaktersystem, die insbesondere im PvP und in den Raids Können und Verstand voraussetzen. Ich mag sogar, dass es in all den Jahren kein neues Levelcap gegeben

hat. Wer ganz großes MMO für kleines Geld (Buy2Play, das Hauptspiel ist Free2Play) möchte, sollte GW2 ausprobieren.



215

SIMCITY 2000

Entwickler: **Maxis** Publisher: **Maxis**
Erschienen: **1993**

Michael Graf: Wo im ersten SimCity nuchterne Buchstaben und bunte Rahmen boomende Metropolen vorgaukelten, wuchsen nun kleine Gebäude, um die ich sogar die Kamera drehen konnte. Über Straßen krochen blaue Pixelpunkte, drüber kreisten Flugzeuge oder ein zerstörerisches Ufo. Selbst das isometrische 3D-Gelände ließ sich bearbeiten, um die Traumstadt zu erschaffen. SimCity 2000 war der erste Serienteil, der den Begriff »Sandkasten« nicht nur verdiente, sondern auch so aussah. Ein wahrer Meilenstein.



212

MEDIEVAL 2: TOTAL WAR

Entwickler: **Creative Assembly** Publisher: **Sega**
Erschienen: **November 2006**

JOCHEN REDINGER: Setting, Mechaniken, Einheiten, Schlachtenlänge und -gefühl, Fraktionen und Modbarkeit: Medieval 2 ist ein großartiges Total-War-Spiel selbst mit seinen weniger gut funktionierenden Elementen wie der Religion. Und auch im Hinblick auf viele neuere Mechaniken der Reihe ist die Mittelalterexkursion nicht unbedingt feature-arm, sondern schlank und gerade dadurch auf eine einfache Art und Weise elegant. Also schaut euch diesen Teil noch mal an, Creative Assembly, und gebt uns dann Medieval 3!



209

HOMEWORLD

Entwickler: **Relic Entertainment**

Publisher: **Sierra** Erschienen: **September 1999**

MICHAEL GRAF: HOMEWORLD! Entschuldigt bitte, dass ich schreie, aber bei aller professionellen Distanz ist Homeworld für mich das beste Spiel aller Zeiten, weil es genau meinen Geschmack bedient: Ich mag Raumschlachten, ich mag dramatische Geschichten, Homeworld verbindet beides. Schon der Beginn ist Gänsehaut pur, zum Choral »Agnus Dei« gleitet das Mutterschiff aus dem Dock, ein erhebener Moment. Dieses Mutterschiff und seine Flotte, geleiten mein vor Jahrtausenden vertriebenes Volk zur alten Heimatwelt. Beziehungsweise die letzten Überreste dieses Volkes, weil der alte Feind schon kurz nach Kampagnenbeginn die übrige Bevölkerung einäschert – der erste von zwei Stich-ins-Herz-Momenten. Homeworld stellt Raumschlachten so dar, wie sie dargestellt gehören. Und vertont sie famos, das halb geseufzte »Group one ... lost.« der englischen Sprecherin transportiert mehr Emotion als alles, was Kane jemals in C&C zusammengehetzt hat. Für mich steht Homeworld für große Geschichten, große Gefechte und große Gefühle. Die drei G der Großartigkeit.

208



SID MEIER'S CIVILIZATION 5

Entwickler: **Firaxis** Publisher: **2K Games**

Erschienen: **September 2010**

205

MICHAEL GRAF: Dass Civilization 5 in dieser Liste erst auf Platz 205 und Civ 2 gar nicht auftaucht, beweist vorrangig eines: Die Kollegen haben keine Ahnung! Zugegeben, zum Release war Civ 5 unreifer als eine grüne Banane. Aber Gods & Kings und Brave New World bereicherten Civ 5 um neue Völker, Einheiten, Rohstoffe und vor allem Mechaniken. So wurde es nicht nur zu einem der bestverkauften Steam-Spiele, sondern auch zum Beweis dafür, dass ein Releasetermin der Anfang einer langen Reise sein kann.

TRACKMANIA TURBO

Entwickler: **Nadeo** Publisher: **Ubisoft**

Erschienen: **März 2016**

JOHANNES ROHE: Ich liebe ja die kniffligen Kurse mit zahllosen Sprüngen und fliesen Fallen, auf denen es schon eine Herausforderung ist, überhaupt das Ziel zu erreichen und eine gezeichnete Runde auf den Asphalt zu brennen. Trackmania Turbo bringt vor allem neue Teile und Umgebungen für noch abwechslungsreichere Strecken.

202

TRACKMANIA UNITED FOREVER

Entwickler: **Nadeo** Publisher: **Deep Silver**

Erschienen: **April 2008**

ELENA SCHULZ:

Trackmania United Forever ist das Rundum-Glücklich-Paket für alle Fans mit sämtlichen Erweiterungen. In der Edition sind nicht nur alle Rennstrecken der Reihe enthalten, sondern auch eine Einzelspielerkampagne. Mit einer Rennsimulation hat Trackmania aber wenig zu tun: Im Spiel brettern wir möglichst schnell über spektakuläre Strecken, wagen Loopings, Sprünge oder scharfe Kurven und überwinden dank Turbo-Boosts Streckenunterbrechungen und Rampen. Am besten auf möglichst bekloppten, weil selbstgebauten Pisten.



207

BANISHED

Entwickler: **Shining Rock** Publisher: **Shining Rock**

Erschienen: **Februar 2014**

TOBIAS DREXEL: Eine romantische Lichtung, ein paar zusammen geklopte Holzhütten mit einem ordentlichen Vorratskeller und mehrere gebärfreudige Familienclans – das sind die Zutaten, mit denen man sich ins Aufbauspiel Banished stürzt. Und dann wächst es! Dieses Einmann-Projekt von Luke Hodorowicz mag auf den ersten Blick wenig Content haben, meine 171

204



Spielstunden sagen aber, dass es vielmehr die Kunst ist, mit Wenigem Großes zu erreichen.

THE NEED FOR SPEED

Entwickler: **Electronic Arts**

Publisher: **Electronic Arts** Erschienen: **August 1994**

CHRISTIAN

SCHNEIDER: Gerade mal acht Autos standen im ersten (The) Need for Speed von 1994 zur Auswahl. Atemberaubende Super-VGA-Grafik, gute Spielbarkeit und eine tolle Präsentation auch abseits der Rennen legten den Grundstein für die legendäre Serie, die in ihrem Auftaktspiel auf eine Mischung aus Rund- und Von-A-nach-B-Strecken setzte. Von Tuning, Open World und Polizeiverfolgungen war damals noch nicht viel bis nichts zu sehen. Dafür liegt auf irgendwo der Kopf der Freiheitsstatue am Strand, wie im alten Planet-der-Affen-Film.



201

C&C: ALARMSTUFE ROT 2

Entwickler: **Westwood Pacific**

Publisher: **Electronic Arts** Erschienen: **Oktober 2000**

MICHAEL GRAF: Die relative Bodenständigkeit des ersten Alarmstufe Rot weicht im zweiten Teil einer knallbunten Freakshow; im Krieg zwischen Sowjets und Alliierten kämpfen Panzer und U-Boote Seite an Seite mit Tesla-Trupplern, Gedankenkontrolleuren und Riesenkraken, dazu wummert der Metal-Soundtrack. Alberne Filmsequenzen umrahmen die abwechslungs- und skriptreichen Kampagnenmissionen. Alarmstufe

206



Rot 2 mag vielleicht kein großes Strategiespiel sein, ist aber allemal große Unterhaltung.

COMMANDOS 2

Entwickler: **Pyro Studios** Publisher: **Eidos**

Erschienen: **September 2001**

MARKUS SCHWERDTTEL: Als Tester habe ich mich damals ins Spiel verbissen und musste mich mit fummeliger Bedienung, ungenauen Missionsbeschreibungen und vor allem dem knüppelhaften Schwierigkeitsgrad herumschlagen. Auf der Haben-seite gibt es dafür unzählige Details, eine nette Geschichte und durch die Adventure-Elemente noch mehr spielerische Freiheit. Ich weiß nicht, ob ich Commandos 2 heute noch mal spielen könnte, zu einer vernünftigen Remaster-Version würde ich aber ganz sicher niemals Nein sagen.

203



KERBAL SPACE PROGRAM

Entwickler: **Squad** Publisher: **Private Division**

Erschienen: **April 2015**

JONAS GÖSSLING: Kerbal Space Program und ich, wir haben eine ganz besondere Beziehung. Denn ich habe es gleich zwei Mal getestet – für PC und Konsolen. Der trockene Ersteindruck des Raketensimulators könnte nicht mehr trügen, es entwickelt schnell eine tiefe Faszination. Denn hier lerne ich, wie eine Rakete funktioniert und wie sie kontrolliert wird. Die erste Mondlandung nach zig Stunden ist daher ein einmaliges Erlebnis. Profis dürfen sich richtig ins Spiel verbeißen können, da der Titel nahezu reale Bedingungen simuliert.

200





FORZA MOTORSPORT 7

Entwickler: **Turn 10** Publisher: **Microsoft**
Erschienen: **Oktober 2017**

DIMITRY HALLEY: Forza Motorsport hat mich zum Rennspiel-Genre zurückgebracht. Denn Microsofts Racing-Serie ist ein wunderbarer Einstieg in die Faszination des Rennsports. Das galt für Forza 6, und natürlich stimmt es auch bei Forza Motorsport 7. Der Vorteil am aktuellsten Teil: Es gibt ihn auch in vollem Umfang für PC! Mit über 700 Autos brette ich über die bekanntesten Strecken der Welt, erringe Siege für Sieg und erobere ganz für mich persönlich immer anspruchsvollere Simulationseinstellungen. Klar, Forza 7 ist keine Rennsimulation. Aber trotzdem habe ich erst hier gelernt, mit manueller Schaltung, Kupplung, ausgeschaltetem ABS, ja, gänzlich unplugged zu heizen. Das Fahrgefühl stimmt. Keine aktuelle Mainstream-Rennserie zelebriert Motorsport-Kultur so eindrucksvoll wie Forza. Und bei stürmischer Nacht auf dem Nürburgring in einen sonnigen Morgen hineinzufahren - das wird einfach nicht alt. In Forza 8 dürfen sie dann gerne Jahreszeiten wie bei Project Cars 2 nachreichen.



199

STARDEW VALLEY

Entwickler: **Eric Barone** Publisher: **Chucklefish**
Erschienen: **Februar 2016**

196 **ROBIN RÜTHER:** Sobald ich in mein Leben als Farmer zurückkehre, verliebre ich mich in der friedlichen und entspannenden Welt von Stardew Valley: säen, angeln, den Dungeon erkunden, mit den Dorfbewohnern quatschen. Bemerkenswert ist, dass das gesamte Spiel von nur einer Person entwickelt wurde. Am Anfang war Stardew Valley für Eric Barone nur eine Design-Übung. Jetzt ist es einer der größten Indie-Hits der vergangenen Jahre.

WOLFENSTEIN 2: THE NEW COLOSSUS

Entwickler: **Machine Games** Publisher: **Bethesda**
Erschienen: **Oktober 2017**

PHILIPP ELSNER: Wenn ich an The New Order denke, denke ich an die vielen bizarren und liebenswürdigen Figuren, an die bitterböse Satire und an die dramatisch bis traurigen Momente. Die Waffen klingen satt und mächtig und lassen sich wie die Spielfigur selbst mit Upgrades aufmotzen, so kommt Abwechslung ins Spiel, ohne dass das Old-School-Gefühl zu stark verwässert wird und zu einem Pseudo-RPG verkommt.

193

COLIN MCRAE RALLY

Entwickler: **Codemasters** Publisher: **Codemasters**
Erschienen: **Oktober 1998**

HEIKO KLINGE: Für Außenstehende dürfte es ein ziemlich bizarres Schauspiel gewesen sein: Fünf Typen starren ebenso gedrängt wie gebannt auf einen Monitor, lediglich einer sitzt direkt davor. Alle drei bis vier Minuten darf jemand anders für ein paar Minuten sitzen. Der Grund für diese nerdige Reise nach Jerusalem: Colin McRally. Der Rallyekampf gegen die Uhr fühlte sich 1998 einfach derart glaubwürdig und richtig an, dass jeder in der WG mal fahren wollte – egal ob er was mit Spielen am Hut hatte oder nicht. Und dann nochmal und nochmal und nochmal.



198

FALLOUT 4

Entwickler: **Bethesda Game Studios** Publisher: **Bethesda**
Erschienen: **November 2015**

MICHAEL GRAF: Kein Spiel schafft es, aus Ruinen eine derart einladende Welt zu bauen wie Bethesdas Fallout-Serie; Fallout 4 bildet da keine Ausnahme. Boston und sein Umland laden zum Erkunden ein: überall Geschichten! Von den Atomkultisten im Leuchtturm über die »D&D«-Partie auf staubigen Rechnern bis zum Schulbunker, dessen Bewohner »ent-



195

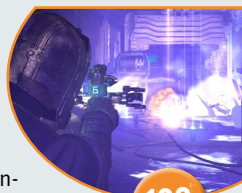
sorgt« wurden. Ein Trip ins Ödland wirft mehr denkwürdige Momente ab, als man auf den ersten Blick annehmen würde.

DEAD SPACE 2

Entwickler: **Visceral Games**
Publisher: **Electronic Arts** Erschienen: **Februar 2011**

SANDRO ODAK: Zwischen Dead Space und Dead Space 2 hat sich meine Einstellung Horrorspielen gegenüber nicht verändert

(falls ihr Platz 89 noch lesen müsst: Ich habe panische Angst vor ihnen). Dieses Mal habe ich den Test aber freiwillig übernommen, weil ich wissen wollte, wie die Geschichte weitergeht. Und ich wurde nicht enttäuscht. Am meisten bleibt mir die Rückkehr auf die USG Ishimura in Erinnerung. Isaac betritt das leere Schiff in einem Kapitel. Und obwohl da nichts war, musste ich trotzdem an jeder Ecke vor Angst innehalten.



192

TERRARIA

Entwickler: **Re-Logic** Publisher: **Re-Logic**
Erschienen: **Mai 2011**

ROBIN RÜTHER: Obwohl der Bauspekt gut umgesetzt ist, hat es mich immer schon zum Rollenspielteil hingezogen. In Terraria stürze ich mich darum am liebsten in den Untergrund, um Mineralien zu sammeln und mit Dämonen zu kämpfen. Danach setze ich mich an die Schmiede: Aus einem einfachen Holzsword wird eine Lasklinge und Pfeil und Bogen ersetze ich mit einer Megashark – einer



197

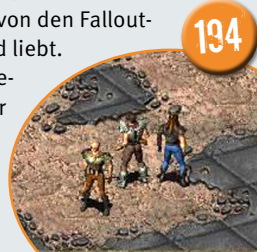
Minigun in Haiform. Klingt schräg? Dann wartet mal ab, bis ihr mein Katzen schleudern-des Großsword gesehen habt!

FALLOUT

Entwickler: **Black Isle Studios** Publisher: **Interplay**
Erschienen: **September 1997**

ELENA SCHULZ: Das erste Fallout gilt als inoffizieller Wasteland-Nachfolger. Fallout kommt vor allem für seine ernste und packende Geschichte, gepaart mit tief-schwarzem Humor gut an. Gelobt werden außerdem die offene Spielwelt samt großer Handlungsfreiheit und die ungewöhnliche Mischung aus Postapokalypse und USA der 50er-Jahre, wie man sie auch heute noch von den Fallout-Spielen kennt und liebt.

Apropos lieben: Jedermanns liebster Hundbegleiter, Dogmeat, betritt hier zum ersten Mal das Ödland.

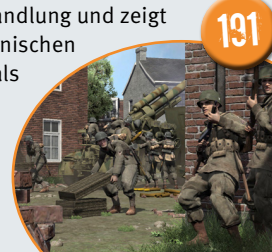


194

BROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGHWAY

Entwickler: **Gearbox** Publisher: **Ubisoft**
Erschienen: **Oktober 2008**

PETRA SCHMITZ: In der internationalen Version gibt's eine Killcam, die gut zu überdrehter Action passt oder zu Spielen, die sich nicht ganz ernst nehmen. Bei Hell's Highway passt die gar nicht, deswegen war ich auch damals sehr froh, dass dieses Feature für den deutschen Markt entfernt wurde. Der dritte Teil der Band-of-Brothers-Reihe punktet nämlich vor allem bei der Handlung und zeigt uns die amerikanischen Soldaten nicht als strahlende Helden, sondern als Männer, die ihr Tun in Frage stellen. Gänsehaut pur!



191

**ALIEN: ISOLATION**

Entwickler: **Creative Assembly** Publisher: **Sega**
Erschienen: **Oktober 2014**

PETER BATHGE: Im ersten Moment wollte ich mit Isolation nichts zu tun haben: Ein Horrorspiel? Von den Total War-Machern? Gut, dass ich es mir nochmal anders überlegt habe! Denn das Versteckspiel mit dem erschreckend natürlich wirkende KI-Alien hat mich wochenlang an den Bildschirm gefesselt. Warum so lange? Nun, erstens zieht sich die Spielzeit von Alien: Isolation einen Tick zu sehr. Und zweitens habe ich mich als notorischer Angsthasen immer nur tagsüber und immer nur in kurzen Abschnitten auf die verlassene Raumstation Sevastopol gewagt. Oft saß ich mit angehaltenem Atem da und starrte auf den Bewegungsmelder, während meine Spielfigur in einem Schrank steckte. Klingt langweilig, aber das waren für mich einige der besten Wochen im Spielejahr 2014!



190

BRAID

Entwickler: **Number None** Publisher: **Number None**
Erschienen: **August 2008**

ROBIN RÜTHER: Wenn ich an Braid denke, springt mir sofort der Soundtrack in den Kopf. Dieses verträumte und wunderschöne Geigenspiel, das die ersten Level begleitet. Dann denke ich an die coole Zeitmechanik. Und dann an den märchenhaften Artstyle, die einzigartige, wenn auch teilweise verwirrende Geschichte und das coole Finale. Eine der größten Errungenschaften von Braid ist aber nicht das Spiel an sich, sondern der Einfluss, den es auf die Videospielbranche ausübte. Braid war nämlich ein Vorreiter der modernen Indie-Spiele. Dass ein so kleines Spieleprojekt ohne bekannten Publisher mit den großen AAA-Spielen mithalten konnte, war bei Release ein Novum.

DISCWORLD 2

Entwickler: **Perfect Entertainment**
Publisher: **Psygnosis** Erschienen: **1996**

JOHANNES ROHE: Allein die Grundprämisse des Spiels ist schon bekloppt genug. Gevatter Tod hat einfach keine Lust mehr auf seinen Job und beschließt, in Ruhestand zu gehen. Das hat zur Folge, dass plötzlich überall Untote herumgeistern, deren Seelen niemand abholt. Als trotteltiger Magier versuche ich, den Tod wieder an die Arbeit zu kriegen. Bestes Feature ist übrigens die vielbeinige Kiste, die Rincewind auf Schritt und Tritt folgt und als Inventar dient.

184

THE WITNESS

Entwickler: **Thekla, Inc.** Publisher: **Thekla, Inc.**
Erschienen: **Januar 2016**

MARKUS SCHWERDTTEL: Die ersten Rätsel lösen sich wie von selbst, schnell erschließt man neue Bereiche der Insel. Doch spätestens wenn sich durch bestimmte Blickwinkel direkt in der Landschaft die Knobelherausforderungen manifestieren, wird es endgültig abgedreht. The Witness ist ein Rätselmeisterwerk, bei dem man Schicht für Schicht immer tiefer ins Spiel und die eigenen Gehirnzellen eindringt. Durchgespielt habe ich es noch nicht. Aber wenn ich in Rente bin und meine grauen Zellen trainieren muss...



189

VALIANT HEARTS: THE GREAT WAR

Entwickler: **Ubisoft Montpellier** Publisher: **Ubisoft**
Erschienen: **Juni 2014**

HEIKO KLINGE: Mit einer 73 dürfte Valiant Hearts das am schlechtesten bewertete Spiel in unseren Top 250 sein. Rein spielerisch mag es mit seinen simplen Rätseln und teils wirklich nervigen Quicktime-Passagen bestenfalls Durchschnitt sein. Aber Valiant Hearts ist eben mehr als »nur« ein Spiel, sondern auch eine nachhaltig wirkende Geschichtsstunde, die mir den



186

Schrecken des Krieges näher bringt. Ein historisches wichtiges Zeugnis dafür, dass Spiele so viel mehr können, als nur zu unterhalten.

AMNESIA: THE DARK DESCENT

Entwickler: **Frictional Games** Publisher: **Frictional Games** Erschienen: **September 2010**

ELENA SCHULZ: Aus der Ego-Perspektive schleicht man durch enge, dunkle Gänge und flieht vor Monstern, gegen die man nichts ausrichten kann. Denn es gibt keinerlei Verteidigungsmöglichkeit im Horror-Titel. Dafür lassen sich die Türen dank der Physik-Engine durch Klicken und Ziehen mit der Maus schön langsam öffnen – unheimliche Schreckmomente inklusive. Wah! Amnesia hat seinerzeit eine neue Art des Survival-Horrors auf unsere Bildschirme gebracht. Die Wehrlosigkeit gepaart mit diesem intensiven Grusel war fast schon zu viel für viele Spieler.



183

SUPER MEAT BOY

Entwickler: **Team Meat** Publisher: **Team Meat**
Erschienen: **Oktober 2010**

THOMAS MATTHIES: Super Meat Boy ist irre schwer, bleibt dabei aber immer fair. Unser kleiner Fleischklops steuert sich präzise und versteckte Fallen gibt es nur selten. Jeder Tod ist selbstverschuldet und man weiß immer genau, woran man an den kurzen Levels arbeiten muss. Lediglich die Levels des vermeintlichen Endes sind ein ganzes Stück länger und dadurch auch wesentlich frustrierender. Bei nur fünf Levels kann ich das aber verzeihen. Durchgebissen habe ich mich trotzdem, auch wenn ich für eines davon ganze vier Stunden gebraucht habe.



188

GRIM FANDANGO

Entwickler: **LucasArts** Publisher: **LucasArts**
Erschienen: **Oktober 1998**

MARKUS SCHWERDTTEL: Ja, ich mag die Spiele von Tim Schafer und ihren Humor. Und bin deshalb bereit, so manchen Schnitzer zu verzeihen. Im Fall von Grim Fandango wären das Bedienung und Inventarverwaltung. All das ist aber egal, wenn man in die lateinamerikanische Totenwelt eintaucht und dort Manny und seine Freundin Mercedes auf ihrem obskuren Abenteuer begleitet. Grafikstil und Musik sind bis heute schlicht einzigartig und haben auch in der HD-Version von 2015 nichts von ihrem Charme verloren.



185

STREET FIGHTER 4

Entwickler: **Capcom** Publisher: **Capcom**
Erschienen: **Juli 2009**

CHRISTOPH LIEDTKE: Wo Street Fighter gespielt wird, sind glühende Fingerspitzen und schweißgebadete Controller nicht weit. Schade nur, dass Capcoms Prügelsaga bis auf wenige Ausnahmen auf den Konsolen heimisch ist. Mit Street Fighter 4 hat es immerhin ein würdiger Serienteil in unsere Liste geschafft. Vor allem der zeitlose Comic-Stil sowie die butterweichen Animationen und liebevoll gestalteten Arenen überzeugen. Doch der Online-Modus ist es zum Schluss, der meine Lust auf punktgenaue Combo-Ketten immer mal wieder weckt.



182

HITMAN 2: SILENT ASSASSIN

Entwickler: **IO Interactive** Publisher: **Eidos Interactive** Erschienen: **Oktober 2002**

DIMITRY HALLEY: Hitman 2: Silent Assassin bleibt in meinen Augen bis heute das beste Hitman aller Zeiten. Story, Level-Vielfalt, Atmosphäre! Dieses Niveau haben selbst die besten Nachfolger nie wieder erreicht. Allein das erste Level habe ich Dutzende Male gespielt, um mit Agent 47 ein Mafia-Anwesen als Koch, Lieferant, Wachmann zu infiltrieren. Eigentlich hat sich der Glatzkopf auf Sizilien zur Ruhe gesetzt, doch sein Freund wird entführt. Eine persönliche Vendetta beginnt, hach, großartig! Und ja, auch an der Physik hat sich mein Teenie-Ich erfreut, denn mit Hitmans Pistolen konnte man im Konfliktfall Feinde durch die Luft fliegen lassen wie in einem John-Woo-Film. Meistens bin ich natürlich geschlichen. Durch russische Militärkomplexe, durch die Petronas Towers von Kuala Lumpur und sogar ohne Waffe durch ein sizilianisches Kloster.

Bevor ich mich in Details verliere: Spielt Hitman 2! Auch wenn es bald ein zweites Hitman 2 gibt, Silent Assassin bleibt pures Assassinen-Gold.



181

WARCRAFT 2

Entwickler: **Blizzard Entertainment** Publisher: **Blizzard Entertainment** Erschienen: **Dezember 1995**

JOCHEN REDINGER: Dass ich Fantasy und Echtzeitstrategie mag, ist Warcrafts Schuld. Auch wenn technisch gesehen Admiral Sea Battles mein erstes eigenes Spiel war, hat mich das Zocker-Sein erst mit Blizzards zweitem Azeroth-Abenteuer erwischt. Mein bester Freund hatte sich das Ding von seinem Onkel besorgen lassen. Warcraft 2 war unser Portal in die

Warcraft-Welt, in der wir später mit Warcraft 3 und World of Warcraft genauso gemeinsam zu Hause waren und übrigens noch sind.

ROME: TOTAL WAR

Entwickler: **Creative Assembly** Publisher: **Activision** Erschienen: **September 2004**

MAURICE WEBER: Kein damaliges Spiel kam nur annähernd an die Massenschlachten eines Rome heran, machte Total War mit diesem Spiel doch den Sprung in komplettes 3D. Auch spielmechanisch bereicherte Rome die Serie. Dazu kam, dass Total War erstmals die Flutlore für Modder öffnete. Das machte den Hit perfekt: Bis heute hält eine Community dem ersten Rome die Treue und bekriegt sich mit Medieval-2-Fans.

175

CRIMSON SKIES

Entwickler: **Zipper Interactive** Publisher: **Microsoft** Erschienen: **Oktober 2000**

HEIKO KLINGE:

Seit ich meinem Nachbarn Anfang der Neunziger beim Spielen von Flugsimulationen über die Schultern geschaut hatte, wollte ich das auch, nur ohne mühevollen Handbuchwälzerei. Mit Crimson Skies konnte ich mir diesen Traum endlich erfüllen. Der Actionflieger von Microsoft erforderte kaum Einarbeitung und lieferte trotzdem hochgradig packende Luftkämpfe, verpackt in dramatische inszenierte Missionen samt spannender Story. Und das Luftpiraten-Setting steht ganz oben auf meiner Liste der coolsten Spiele-Szenarios.



180

THIS WAR OF MINE

Entwickler: **11 Bit Studios** Publisher: **Deep Silver** Erschienen: **November 2014**

ROBIN RÜTHER:

Das Survival-Spiel des polnischen Entwicklers 11 Bit Studios stellt mich permanent vor unangenehme Entscheidungen, an dessen Ende ich zwar häufig etwas gewinne, aber gleichzeitig auch verliere. Das Spiel thematisiert einen fiktiven Krieg, entmachtet mich dabei aber. Denn ich kommandiere keine Armee, ziehe nicht als Soldat in die Schlacht. Ich erlebe den Konflikt aus der Sicht einer Gruppe unschuldiger Zivilisten. Und ständig stelle ich mir die Frage: Wie weit darf ich gehen, um zu überleben? Toll!



177

EMPIRE EARTH

Entwickler: **Stainless Steel Studios** Publisher: **Sierra** Erschienen: **November 2001**

MARKUS SCHWERDTTEL: Anfang der 2000er-Jahre ist Designer Rick Goodman ein häufiger Gast in der Redaktion. Der Mann hat Age of Empires gemacht, also ist sein neues Projekt Empire Earth natürlich superspannend. Als Empire Earth schließlich erscheint, ist es fast zu komplex. Zudem ist der Bastelbogen-Grafikstil nicht jedermanns Sache. Dem Gegenüber stehen packende Kampagnen mit abwechslungsreichen Nebenaufgaben und mit viel Tiefe. Kein absolutes Meisterwerk, aber ein sehr, sehr gutes Strategiespiel.



174

XCOM 2: WAR OF THE CHOSEN

Entwickler: **Firaxis** Publisher: **2k Games** Erschienen: **August 2017**

PETER BATHGE: Ich bin ein Perfektionist in Spielen. XCOM 2 und sein hervorragendes Addon War of the Chosen haben mich daher an den Rand des Nervenzusammenbruchs gebracht. Denn Firaxis setzt darauf, dass der Spieler Soldaten verliert, Rückschläge erleidet, kurz: verliert. Aber als Perfektionist (lies: savesummer) hat mich das nicht davon abgehalten, dennoch den optimalen Durchlauf zu versuchen.

Mit Erfolg! Es hält länger gedauert. Egal, die Zeit war gut investiert: in die beste Rundentaktik der Dekade.



179

SID MEIER'S CIVILIZATION

Entwickler: **MicroProse** Publisher: **MicroProse** Erschienen: **1991**

NILS RAETTIG: Kaum ein Spielprinzip hat mich so begeistert wie diese Mischung aus Forschung, Expansion, Städteausbau und Kampf in Civilization. Im ersten Teil ließ das Balancing noch arg zu wünschen übrig. Wie genau es eine Phalanx-Einheit schaffen soll, gleich mehrere Angriffe von Panzern heil zu überstehen, ist mir zumindest bis heute ein Rätsel. Das ändert aber nichts daran, dass schon der erste Teil der Serie als ein Mitbegründer der berühmten »Nur noch diese eine Runde«-Ausrede gelten dürfte.

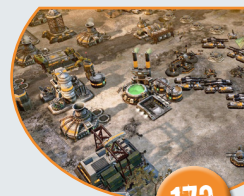


176

C&C3: TIBERIUM WARS

Entwickler: **EA Los Angeles** Publisher: **Electronic Arts** Erschienen: **März 2007**

MICHAEL GRAF: Bevor Electronic Arts das Tiberium-Universum in C&C 4: Tiberian Twilight (2010) unwürdig abwickelte, wagte man ein letztes Aufbäumen. Filmszenen mit Hollywood-Sternen umrahmten in Tiberium Wars die Kampagnen für GDI, Nod und die Scrin-Aliens, dazu kamen mehrstufige Missionen und effektvolle Schlachten. Obwohl es nicht alle Story-Stränge aufgriff und die KI sowie die Multiplayer-Balance schrecklich holpterten, war Tiberium Wars ein wahres C&C und damit eines der letzten großen Echtzeit-Strategiespiele überhaupt.



173



BATTLE REALMS

Entwickler: **Liquid Entertainment** Publisher: **Ubisoft**
Erschienen: **November 2001**

MARKUS SCHWEDTEL: Nein, auch wir können keinen Hit herbeischreiben. Ein Paradebeispiel ist das Echtzeit-Strategiespiel Battle Relams. Sein Untertanen-, Rohstoff- und Klassensystem ist innovativ, Einheiten lassen sich kombinieren. Zen-Meister nutzen als Helden Spezialfertigkeiten wie Totenbeschwörung, und die Story hinter der Kampagne ist ebenfalls klasse. Und hinter dem Spiel steht mit Ed Del Castillo (Command & Conquer). Battle Relams ist klasse, bekommt 87 Punkte – und ist ein kommerzieller Misserfolg. Schade.



172

FORZA HORIZON 3

Entwickler: **Playground Games** Publisher: **Microsoft Studios**
Erschienen: **September 2016**

ROBIN RÜTHER: Sitzt ihr bequem? Dann Vollgas! Wir brettern durch Australien, durch Staub und Städte, über Asphalt und Sand, mit Sportwagen und Jeeps, aus dem Radio schallt Hip-Hop und Rock. Besonders angetan hat es mir der Moderator des Klassiksenders. Denn obwohl der vor Ort über das Rennfestival berichtet, hat er mit dem Trubel nichts am Hut und möchte nur seine Ruhe haben. Für mich ist Forza Horizon 3 ein Komplettpaket, das unter den Rennspielen der vergangenen Jahre seinesgleichen sucht.



169

FALLOUT 2

Entwickler: **Black Isle Studios** Publisher: **Interplay Entertainment**
Erschienen: **September 1998**

CHRISTIAN SCHNEIDER: Fallout 2 gehört in eine Reihe mit Spielen wie Baldur's Gate 2, Freespace 2 oder Divinity: Original Sin 2. Alles Fortsetzungen, die ihre hervorragenden Originale inhaltlich nochmal übertrafen, weil sich die Entwickler kaum noch um die Technik und dafür ganz um Story, Gameplay und Bedienung kümmern konnten. Trotz seiner Startprobleme überzeugte Fallout 2 beim Umfang genauso wie beim Unterton, der deutlich parodistischer war und den Grundstein für die Nachfolger legte.



166

TRIALS EVOLUTION

Entwickler: **Redlynx** Publisher: **Ubisoft**
Erschienen: **März 2013**

JOHANNES ROHE: In Trials geht's darum, mit seinem Motorrad abgedrehte Hinderniskurse zu überwinden. Ich musste jedoch ein ganz andere Hürde nehmen: Heiko Klinge. Der Test zu Trials Evolution: Gold Edition war mein erster Artikel, der von Heiko gegengelesen wurde. Und prompt erstrahlte mein erster Entwurf nach seiner Korrektur in furchterregendem Rot. Wenn ihr die Ausgabe 06/2103 noch habt, könnt ihr mein Machwerk heute noch lesen. Dann wisst ihr auch, warum Trials Evolution seinen Platz in dieser Liste mehr als verdient hat.



171

THE WITCHER 2

Entwickler: **CD Projekt Red** Publisher: **Bandai Namco**
Erschienen: **Mai 2011**

CHRISTOPH LIETKE: »Die haben es ja tatsächlich geschafft, die mischen jetzt bei den ganz Großen mit.« So zumindest meine ersten Gedanken beim Start von The Witcher 2. Vom kleinen, von Fans für Fans gemachten Rollenspiel, zu einer millioenschweren Produktion auf allen Plattformen. Erneut gab es aber auch einige Fehler, die wie zuvor durch Patches und später durch eine Enhanced Edition beseitigt wurden. Trotz der neuen Gebiete und den weiteren Quests konnte der dritte und letzte Akt von des Spiels nicht das hohe Story-Niveau halten und beendete The Witcher 2 etwas zu abrupt. Unterm Strich glänzte der Hexer jedoch mit einer unglaublichen Entwicklung und das Studio strich zu recht hohe Wertungen ein.



168

INDIZIERTE UND HIERZULANDE BESCHLAGNAHMTER EGO-SHOOTER

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

PETRA SCHMITZ: 1994 war mit diesem Titel Schluss in Deutschland, er wurde wegen verfassungsfeindlicher Symbolik beschlagnahmt. Ungeachtet dieses Umstands gilt das Spiel als der Urvater des 3D-Shooters. id Software läutete damit eine neue Ära ein – die man gleich selbst mit einem Titel (viel) weiter vorne in der Platzierung fortsetzte.

165

PRO EVOLUTION SOCCER 3

Entwickler: **Konami** Publisher: **Konami**
Erschienen: **November 2003**

MICHAEL HEROLD: »Fußball-Referenz mit dem realistischsten Spielablauf« lautete seinerzeit unser GameStar-Kurzfazit. Inzwischen dürfte das ein oder andere PES zwar noch einen Ticken realistischer ausfallen, aber im Vergleich zur Konkurrenz überzeugte das erste Pro Evo, das auch auf dem PC erschien, mit besserer Ballphysik und bot mir mehr Kontrolle über das Geschehen. Schön waren auch damals schon die Namen, die PES wegen fehlenden Lizenzen erfinden musste: Der FC Bayern hieß »Rekordmeister«.

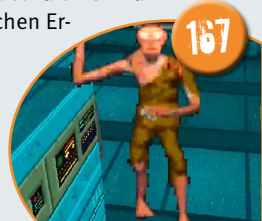


170

SYSTEM SHOCK

Entwickler: **Looking Glass Technologies** Publisher: **Origin Systems**
Erschienen: **September 1994**

CHRISTIAN SCHNEIDER: Wenn von System Shock die Rede ist, ist meist der Nachfolger von 1999 gemeint. Doch die wahren Stärken des zweiten Teils kennt man bereits aus dem ersten System Shock: freie Erkundung einer echten 3D-Welt, spannende Audiologs, Rollenspielelemente und eine angsteinflößende Atmosphäre machten den Überlebenskampf an Bord der Raumstation Citadel zu einem für mich unvergesslichen Erlebnis. Und dann war da ja auch noch die fiese KI Shodan. Ich sage nur: »Look at you hacker...«

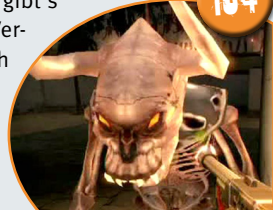


167

SERIOUS SAM: FIRST ENCOUNTER

Entwickler: **Croteam** Publisher: **Take 2**
Erschienen: **März 2001**

MARKUS SCHWEDTEL: Es ist beeindruckend, was die Männer von Croteam uns da Mitte 2000 präsentieren: ein Shooter mit Unmengen von Gegnern, knallbunter Optik und albernem Humor. Tatsächlich macht die fertige Version ein paar Monate später eine gute Figur, nicht zuletzt wegen des spaßigen Koop-Modus'. Spielerische Komplexität darf man freilich nicht erwarten, Serious Sam lebt vom hirnlosen Ballern. Das gibt's auch in der HD-Version (2010), auch wenn da aus dem Konzept schon ganz schön die Luft raus ist.



164