

MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT

Entwickler: **2015 Inc.** Publisher: **Electronic Arts**
Erschienen: **Februar 2002**

JOHANNES ROHE: Noch vor Call of Duty zeigte Medal of Honor: Allied Assault, wie man einen Shooter so spektakulär inszeniert wie einen Hollywood-Blockbuster. Zugegeben, Allied Assault hat es sich dabei auch leicht gemacht und viele Abschnitte und Levels aus dem Spielberg-Film »Der Soldat James Ryan« geklaut. Darunter natürlich auch die heute noch legendäre Landung am Omaha Beach. Die wichtigsten Köpfe hinter Allied Assault gründeten nach dem Ende der Entwicklung ihr eigenes Studio: Infinity Ward.



163

BATTLEFIELD 3

Entwickler: **DICE** Publisher: **Electronic Arts**
Erschienen: **Oktober 2011**

SANDRO ODAK:

Endlich wieder ein echtes Battlefield! Nach den kurzen Auskoppelungen Bad Company 1 und 2 kehrte die Reihe wieder zurück zu ihren Wurzeln: Battlefield 3 war ein Kriegs-Sandkasten, der nun auch wieder Flugzeuge enthielt. Vor allem mag ich das Spiel aber für sein DLC-Konzept. Statt hirnlos kostenpflichtige Karten zu liefern, hatte jeder DLC ein Thema (Häuserkampf, Fahrzeuge und Infanterie-Deathmatches). Schlau, weil man so leichter entscheiden konnte, ob man zugreift oder nicht.



160

WHAT REMAINS OF EDITH FINCH

Entwickler: **Giant Sparrow** Publisher: **Annapurna Interactive**
Erschienen: **April 2017**

CHRISTIAN SCHNEIDER: Wer sich beeilt, kann What Remains of Edith Finch problemlos in zwei Stunden beenden. Das klingt nach wenig, aber in dieser Zeit hat man eines der schönsten Spiele des Jahres 2017 erlebt, vollgestopft mit kleinen Details und überraschenden Situationen. Was als klassische First-Person-Erkundung eines alten Familienhauses beginnt, verwandelt sich in eine interaktive Reise



157

durch die letzten Lebensmomente der unterschiedlichsten Finch-Familienmitglieder der vergangenen 100 Jahre.

CALL OF DUTY

Entwickler: **Infinity Ward** Publisher: **Activision**
Erschienen: **November 2003**

JOHANNES

ROHE: Na, wie oft habt ihr damals das Demo-Level des ersten Call of Duty gespielt? CoD und ich, das war damals Liebe auf den ersten Klick. Die brachiale Inszenierung der Schlachten, die in den modernen CoDs fast schon unabsichtlich lustig wirkt, suchte damals ihresgleichen. Mit jeder Menge Skriptsequenzen und clever eingesetzten Taschenspielertricks wie endlos neu erscheinenden KI-Kameraden und -Gegnern erschuf Infinity Ward ein einmaliges Spektakel. Man denke nur an die legendäre Stalingrad-Mission, in der ihr als sowjetischer Soldat ohne Gewehr, nur mit etwas Munition in der Hand in die Schlacht geschickt werdet. Aus heutiger Sicht ist Call of Duty nicht viel mehr als eine altbacken aussehende Schießbude, doch es hat seinen Platz in der Spielegeschichte – und in dieser Topliste – zu Recht.



162

WORLD OF GOO

Entwickler: **2D Boy** Publisher: **RTL Games**
Erschienen: **Oktober 2008**

ROBIN RÜTHER: Sind sie nicht ulkig? Diese schwarzen Schleimkugeln mit ihren runden Augen? Und was man alles mit ihnen machen kann, wenn man sie aneinanderklebt! Abgründe überbrücken, Türmchen bauen und am Ende jedes Levels von Rohren eingesaugt werden. Naja. Doch was leicht anfängt, wird zu einer Kopfnuss, vor allem wenn man wie ich so viele Goos wie möglich retten will. Und natürlich bleibt es nicht nur bei den schwarzen Standard-Goos. Dadurch fühlt sich jedes Level trotz des simplen Grundprinzips einzigartig an.

159

THE WALKING DEAD: STAFFEL 1

Entwickler: **Telltale Games** Publisher: **Telltale Games**
Erschienen: **April 2012**

ROBIN RÜTHER: Ist das noch ein Spiel? Ehrlich gesagt ist mir diese Diskussion egal, wenn ich am Ende mit Gänsehaut vor dem Bildschirm sitze und mit den Tränen kämpfe. Klar, The Walking Dead: Staffel 1 hat seine Macken, die vor allem beim zweiten Durchgang auffallen. Viele Entscheidungen wirken sich kaum auf die Geschichte aus, die Handlung läuft auf Schienen. Trotzdem stellt mich das Spiel vor harte Entscheidungen, erschreckt mich und rührt mich vor allem mit Lees und Clementines Beziehung.

156

BIOSHOCK 2

Entwickler: **2K Marin** Publisher: **2K Games**
Erschienen: **Februar 2010**

CHRISTIAN SCHNEIDER: Bioshock 2 ist zwischen dem ersten und dritten Serienteil fast das schwarze Schaf der Familie. Dabei bietet es das raffinierte Gameplay, das schon den ersten Teil zu einem besseren Spiel gemacht hätte. Und auch Rapture zeigt sich von seiner nassen Seite. Doch den meisten Spielern war der Sprung vom Vorgänger zu klein, Setting und Story zu ähnlich. Der Paukenschlag kam dann erst wieder mit Bioshock Infinite. Doch ich sage:



161

Bioshock 2 ist ein hervorragendes Spiel – im Schatten zweier Meisterwerke.

CUPHEAD

Entwickler: **Studio MDHR** Publisher: **Studio MDHR**
Erschienen: **September 2017**

ROBIN RÜTHER: Warum muss etwas, das so schön ist, so bockschwer sein? Ich hatte mir Cuphead wegen seines meisterhaften Cartoonstils gekauft und wusste nichts vom hohen Schwierigkeitsgrad. Und war darum umso positiver überrascht. Denn ich liebe gut designte Bosskämpfe, auch wenn ich dabei dutzendfach ins Gras beiße. Das Spiel ist also wie für mich geschaffen. Die Entwickler haben jede einzelne Animation der über 20 Bosse handgezeichnet und koloriert. Nicht zu vergessen den fabelhaften Jazz-Soundtrack!



158

SAM & MAX: HIT THE ROAD

Entwickler: **LucasArts** Publisher: **LucasArts**
Erschienen: **November 1993**

DIMITRY HALLEY: Wer verstehen will, warum LucasArts zu den besten Adventure-Schmieden der Welt gehörte, der kommt um Sam & Max: Hit the Road nicht herum: Dieser bitterbö-satirische Road Trip durch die USA röhrt mit pffiffigem Humor, zeitloser Grafik und coolen Charakteren über die Straßen. Ihr spielt Freelance-Polizist Sam, eine Hommage an Hard-Boiled-Detectives wie Sam Spade oder Phil Marlowe. Auf Schritt und Tritt verfolgt ihn sein größensinniger Hasenkollege Max, der jeden Konflikt mit Gewalt löst.



155

**SW JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY**

Entwickler: **Raven Software** Publisher: **Activision**
Erschienen: **September 2003**

HEIKO KLINGE: Ja, jedes Jedi Knight war super. Mein Serienfavorit ist aber bis heute der dritte Teil Jedi Academy. Zum einen weil ich meinen eigenen Jedi basteln durfte, einschließlich Lichtschwert! Zum anderen wegen der clever integrierten Rollenspiel-Elemente, die mich den Aufstieg zum Jedi-Meister nicht nur storytechnisch, sondern auch spielerisch miterleben ließen. Und der stärkere Fokus auf Nahkämpfe kam mir als Shooter-Noob ebenfalls gelegen. Und ein paar schöne Artikel hab ich darüber auch noch geschrieben!



154

GUITAR HERO 3: LEGENDS OF ROCK

Entwickler: **Neversoft** Publisher: **Activision**
Erschienen: **November 2007**

MARKUS SCHWERDETEL: Ich mag Musik, hatte aber nie Zeit (und Lust), ein Instrument zu lernen. Kein Wunder, dass die Gitar-Hero-Reihe von Activision genau meinen Nerv trifft, die mit Legends of Rock ihren vorläufigen Höhepunkt erreicht. Denn hier kann ich als Slash (Guns N'Roses) oder Tom Morello (Rage Against the Machine) auf die Bühne steigen und fühle mich kurzzeitig als Gitarrenvirtuose. Freilich, spielerisch ist das Knöpfchengegedrücke auf der (immerhin schicken) Plastikklampfe seicht, aber darauf kommt es ja nicht an.



151

XCOM: ENEMY UNKNOWN

Entwickler: **Firaxis** Publisher: **2k Games**
Erschienen: **Oktober 2012**

PETER BATHGE: Was Baldur's Gate für die Rollenspiele war, ist XCOM: Enemy Unknown später für die rundenbasierten Taktikspiele. Nach dem (gerechtfertigten) Echtzeit-Hype um Commandos ging im Genre lange nichts voran, mal abgesehen von den gescheiterten Versuchen, Jagged Alliance wiederzubeleben. Erst Civilization-Entwickler Firaxis gelang das Unvorstellbare: Rundenkampf mit einzelnen Soldaten statt großer Armeen war plötzlich wieder sexy. Ich hab es an nur einem Tag fast durchgespielt.



148

SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW

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

PETRA SCHMITZ:

Da wünsche ich mir im Test des ersten Splinter Cell einen Multiplayer-Modus und zack – ich bekomme ihn gleich im Nachfolger Pandora Tomorrow. Überdies war Pandora Tomorrow einfach noch hübscher, noch runder und bot mir noch mehr Möglichkeiten, mit den Gegnern rumzuhantieren. Schießen, wenn ich über Kopf von einem Rohr runterhänge? Gekauft! Apropos gekauft: Pandora Tomorrow hat sich schlechter verkauft als Sams erster Auftritt. Vielleicht gibt es einfach nicht so viele Schleichfreunde, wie man es als passionierte Leisetreterin annimmt.



153

BASTION

Entwickler: **Supergiant Games** Publisher: **Warner Bros.** Erschienen: **August 2011**

ROBIN RÜTHER: Die Welt bricht zusammen. Ein Junge läuft über fliegende Inseln, die sich wie Brücken vor ihm auftun. Währenddessen kommentiert ein Erzähler mit tiefer Stimme jede meiner Handlungen, egal ob ich gerade aufgestanden, Schaden genommen oder die Kulisie zerschlagen habe – ziemlich cooler Erzählstil! Das Action-Adventure besteht aus Klappereien mit Gegnern, die ich mit Nah- und Fernkampfaffen bearbeite. Im Verlauf des Spiels kommen Waffen und Power-ups dazu. Das macht Spaß und fesselt auch noch im New Game+, mein persönliches Highlight ist allerdings der Soundtrack, den ich auch heute noch immer mal wieder anhöre. Der schwankt zwischen Western-Stimmung, orientalischen Elektroklängen,



150

Trommelrhythmen und gefühlvollen Balladen, die von den NPCs im Spiel stammen.

WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR

Entwickler: **Relic Entertainment** Publisher: **THQ**
Erschienen: **September 2004**

MAURICE WEBER: Mein Einstieg in die Warhammer-Welt – und ein erstklassiger, denn kaum ein RTS punktet mit so fantastischen Fraktionen. Jede Einheit übertrumpft die nächste in Sachen Coolness und irrem Fanatismus – herrlich! Ach ja, und ein exzellentes Echtzeit-Strategiespiel ist es auch noch.

147

HITMAN: CODENAME 47

Entwickler: **IO Interactive** Publisher: **Eidos Interactive** Erschienen: **Dezember 2000**

DIMITRY HALLEY: Ich wage mal die Behauptung, dass die meisten deutschen Hitman-Fans ihren ersten Kontakt mit Agent 47 durch Hitman 2 erfahren haben. Simpler Grund: Hitman: Codename 47 war viele Jahre indiziert. Ha, als ob's mich als Teenie davon abgehalten hätte! Und selbst im Nachhinein war das erste Hitman beeindruckend: Ein Pionier der Ragdoll-Physik mit toller Musik, abwechslungsreichen Schauplätzen, einer düsteren Frankenstein-Geschichte, in der das »Monster« 47 seine Schöpfer tötet.



152

ASSASSIN'S CREED: ORIGINS

Entwickler: **Ubisoft** Publisher: **Ubisoft**
Erschienen: **Oktober 2017**

DIMITRY HALLEY:

Assassin's Creed: Origins begann, was 2018 der Nachfolger Odyssey beenden will: den Übergang der Meuchlerserie vom Action-Adventure zum Rollenspiel. Origins markiert eine Frischzellenkur, will die alten Stärken der Serie in neuem Gewand so groß wie nie zuvor machen. Und »groß« ist das richtige Stichwort: Das antike Ägypten, durch das Held Bayek reisen muss, entpuppt sich als gigantische Augenweide. Ubisoft setzt sich selbst einen neuen Meilenstein.



149

TROPICO

Entwickler: **Pop Top** Publisher: **Take 2**
Erschienen: **April 2001**

HEIKO KLINGE: Tropico war mein allererster großer GameStar-Test, für den ich sogar einen Presse-Event im Disneyland Paris sausen lassen habe (Ersatzfahrer Schwerdtel bedankt sich noch heute). Kein Wunder also, dass das schwarzhumorige Aufbauspiel von Pop Top einen ganz besonderen Platz in meinem Herzen hat. Die mit dem Testmuster versandte El-Präsidenten-Mütze schmückt bis heute meinen Arbeitsplatz. Aber Tropico ist nicht nur eine schöne Erinnerung, sondern war vor allem auch ein hervorragendes Strategiespiel.



146

**SIM CITY**

Entwickler: **Maxis** Publisher: **Maxis**
Erschienen: **1989**

ELENA SCHULZ: Lange bevor die Sims im Jahr 2000 erstmals über unsere Bildschirme wuseln, dürfen wir schon Städte in Sim City bauen. 1989 sehen die in der reinen Draufsicht noch nicht so schick aus wie in neueren Teilen. Schon damals ist aber ordentlich was los auf der Karte: Haben wir unser Dorf einmal zur virtuellen Mega-Metropole ausgebaut, tummeln sich unzählige Autos auf den Straßen und Schiffe auf den Gewässern. Hinzu kommen Katastrophen (Godzilla!) und Missionen mit unterschiedlichen Szenarien.

**DOTA 2**

Entwickler: **Valve** Publisher: **Valve**
Erschienen: **Juli 2013**

DOMINIK BUHMANN:

Wieso mich Dota seit über 12 Jahren so fesselt, ist leicht zu beantworten: Es ist das Gesamtpaket. Ich war immer schon ein großer Fan von Strategiespielen, vor allem von solchen, die man nicht von heute auf morgen beherrschen kann. Bei Dota 2 gibt es unendliche Möglichkeiten zum Tüfteln, Verbessern, zum Abstimmen mit dem Team. Das Prinzip, gemeinsam mit vier anderen durch die richtigen Items, Skills und Kombos das Spiel für sich zu entscheiden, ist jedes Mal wieder aufs Neue spannend.

**BURNOUT PARADISE**

Entwickler: **Criterion** Publisher: **Electronic Arts**
Erschienen: **Februar 2009**

HEIKO KLINGE: Ein Spiel, das mich mit dem Guns-N-Roses-Klassiker »Paradise City« begrüßt, verspricht Großartiges. Und Burnout Paradise versprach nicht nur, sondern lieferte auch. Zum Beispiel eine gigantische Racing-Open-World, die butterweich im Affenzahn an mir vorbeirauschte und trotzdem zum Erkunden einlud. Oder zum Demolieren. Die in Zeitlupe zelebrierten Verschrottungen, wenn wir einen unliebsamen Konkurrenten bei 300 km/h in die Leiplanke massieren, sind auch heute noch ein echter Hingucker.

**ROLLERCOASTER TYCOON 2**

Entwickler: **Chris Sawyer** Publisher: **Infogrames**
Erschienen: **August 2002**

ELENA SCHULZ: RollerCoaster Tycoon 2 bringt unsere Freizeitpark-Bauambitionen mit neuen Attraktionen, Ständen und einer verbesserten Grafik-Engine auf ein neues Level. Außerdem können wir mit einem Szenarien-Editor und einem großen Baukasten zum virtuellen Baumeister werden. Im Gegensatz zum Vorgänger ist es möglich, jedes Bauteil individuell zu bewegen und in unterschiedlichen Höhen zu platzieren. Zudem können dank des Bulldozers große Bereiche des Geländes auf einmal angepasst werden. Bei RollerCoaster Tycoon 2 besteht eine Kooperation mit den Six-Flags-Vergnügungsparks, weshalb viele beliebte reale Parks wie Magic Mountain oder Great Adventure mit Szenarien oder bestimmten Inhalten im Spiel vertreten sind.

**DIE SIMS 3**

Entwickler: **The Sims Studio** Publisher: **EA**
Erschienen: **Juni 2009**

NATASCHA BECKER: Vielleicht liegt der Ursprung meiner unerklärlichen Faszination dafür, anderen (!) Menschen beim Putzen und Aufräumen zuzusehen, ja in meiner Leidenschaft für Die Sims. Kann man am Ende gar eine voyeuristische Tendenz aus dem Genuss dieses Spiels entwickeln? Die Sims 3 unterscheidet sich im Kern nicht von den Vorgängern, ist aber hübscher und komfortabler. Gut für Putz-Spanner wie mich!

141

THE WITCHER

Entwickler: **CD Projekt Red** Publisher: **Atari SA**
Erschienen: **Oktober 2007**

CHRISTOPH LIEDTKE: Eine düstere Fantasywelt, ein irgendwie mutierter Protagonist und das Versprechen, viel Wert auf die Story zu legen. Ich war angefixt und das Spiel riss mich in den Bann – und aus dem Unterricht heraus. Zur Veröffentlichung kämpfte der Titel mit vielen Bugs, doch bereits damals zeichnete sich der unermüdliche Drang zur Perfektion der Polen ab: Sie nahmen sich das Feedback zu Herzen und brachten Patch nach Patch heraus, um The Witcher später in einer (für Käufer der Vollversion kostenlosen) Enhanced Edition erneut zu veröffentlichen.

**HEARTHSTONE**

Entwickler: **Blizzard** Publisher: **Activision Blizzard**
Erschienen: **Januar 2014**

HEIKO KLINGE: Wie lange kann man ein Online-Spiel täglich anwerfen, bevor es langweilig wird? Nach über vier Jahren Hearthstone-Dauerkonsum warte ich nach wie vor auf meine Antwort. Ein weiteres Mal bewies Blizzard seine Ausnahmestellung, wenn es darum geht, ein eigentlich bereits bekanntes Spielkonzept derart massentauglich zu polieren, dass es zum Megaseller wird. Über 70 Millionen Menschen haben mittlerweile

Blizzards Interpretation



des Magic-Sammelkartenspiels gespielt, und es ist kein Ende in Sicht. Auch bei mir nicht.

FIFA 99

Entwickler: **Electronic Arts Canada** Publisher: **EA**
Erschienen: **November 1998**

MICHAEL HEROLD: Heutzutage zieren nur noch Cristiano Ronaldo oder Lionel Messi die Cover der neuen FIFA-Ausgaben (mit der erfreulichen Ausnahme von Marco Reus auf FIFA 17). Wie fantastisch war dagegen die Zeit, als jedes Land noch einen eigenen Coverstar auf der neuesten Ausgabe von EAs Fußballsimulation spendiert bekam? In FIFA 99 zierte mit der Schalkke-Legende Olaf Thon ein waschechter Held des Ruhrpotts die Frontseite der Spielverpackung und entsprechend großartig war auch das Spiel.

**PATH OF EXILE**

Entwickler: **Grinding Gear Games** Publisher: **Grinding Gear Games** Erschienen: **Oktober 2013**

ELENA SCHULZ: Path of Exile macht sich als Free2Play-Diablo einen Namen. Wir steuern einen Verbannten durch Dungeons und schnetzeln uns durch Gegner. Dabei stehen Klassen wie Duellant, Marodeur, Schatten oder Adelstochter zur Auswahl, die eigene Fertigkeiten mitbringen. Die können wir über einen Fähigkeitenbaum ausbauen und unsere Figur mithilfe von Gegenständen und Gemmen komplett personalisieren. Dank dieser großen spielerischen Freiheit begeben wir uns gern in die typische Loot-Suchtschpirale.



NEVERWINTER NIGHTS 2

Entwickler: **Obsidian Entertainment** Publisher: **Atari**
Erschienen: **Oktober 2006**

PETER BATHGE: Es war schon eine seltsame Situation im Rollenspiel-Genre kurz nach der Jahrtausendwende: Wenn Studios wie Bioware oder Bethesda keine Lust auf einen Nachfolger zu einem ihrer Hits hatten, beauftragte der Publisher eben einfach Obsidian. Egal ob Fallout: New Vegas oder Knights of the Old Republic 2: Auf die Story-Experten um Feargus Urquhart war Verlass. So steckten die vielschichtigen NPC-Gefährten aus Neverwinter Nights 2 ihre blassen Kollegen aus Biowares erstem Teil locker in die Tasche.



136

DEUS EX: HUMAN REVOLUTION

Entwickler: **Eidos Montreal** Publisher: **Square Enix**
Erschienen: **August 2011**

DIMITRY HALLEY:

Ich bin fast von meinem augmentierten Bürostuhl gefallen, als mit Deus Ex: Human Revolution ein Prequel zum Ur-Deus-Ex angekündigt wurde. Human Revolution erbt viele der alten Stärken, um sie zu modernisieren: Als Sicherheitsmann Jensen gerät man in eine Cyberpunk-Verschwörungsgeschichte, kann als mordende Maschine oder leiser Diplomat durch die Kampagne wandern. Es gibt mehrere Enden, philosophische Themen, Transhumanismus, Implantate und, und, und ...



133

EVE ONLINE

Entwickler: **CCP Games** Publisher: **CCP Games**
Erschienen: **Juni 2003**

ELENA SCHULZ: Eve Online ist ein riesiges All-MMO. Wir dürfen den Weltraum erkunden, handeln und Schlachten ausfechten. Hier hat sich Eve vor allem dadurch einen Namen gemacht, dass in riesigen Weltraumgefechten Raumschiffe im Wert von Tausenden Dollar vernichtet wurden. Während im Spiel Fraktionen den Weltraum kolonialisieren und sich dabei um Ressourcen streiten, schreiben die Spieler mit ihren Raumschlachten, Bündnissen und dem ein oder anderen hinterlistigen Verrat ihre eigene Geschichte.



130

GOTHIC

Entwickler: **Piranha Bytes** Publisher: **Shoebox**
Erschienen: **März 2001**

PETER BATHGE: Was habe ich mich damals gefreut, als ich dem unsäglichen Mud endlich »volles Pfund aufs Maul« geben durfte – und mit mir Hunderttausende andere deutsche Spieler. Gothic gehört zur DNS der heimischen Gaming-Landschaft: ruppig, geradeheraus, mit einem anspruchsvollen Open-World-Design, das jede mit Symbolen gepflasterte Ubisoft-Weltkarte vor Neid erblasen lässt. Kein Wunder, das Piranha Bytes seitdem am bewährten Rezept festhält.



135

BALDUR'S GATE

Entwickler: **Bioware** Publisher: **Interplay**
Erschienen: **Februar 1999**

HEIKO KLINGE: Mein Lieblingsgenre »Rollenspiele« lag jahrelang tot am Boden, bis es von Baldur's Gate wiederbelebt wurde. Allein dafür bin ich dem Rollenspiel-Epos von Bioware bis heute unendlich dankbar. Und natürlich auch für Dutzende Stunden allerfeinster Fantasy-Unterhaltung. Baldur's Gate schafft es, die Faszination des erprobten AD&D-Regelwerks in ein massentaugliches Abenteuer zu verpacken. Baldur's Gate sah für die damalige Zeit zauberhaft aus, erzählte eine tolle Geschichte, lieferte anspruchsvolle Echtzeitkämpfe und läutete so eine nicht mehr für möglich gehaltene Rollenspiel-Renaissance ein, die bis heute anhält.



132

XIII

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

PETER BATHGE: Noch heute erinnere ich mich mit Schrecken an das »Ende« dieses stylischen Comic-Shooters. Kaum habe ich die Identität des Drahtziehers der großen Verschwörung aufgedeckt, spaziert der Kerl mitsamt Bodyguards in den Raum – Schwarzblende, Cliffhanger und ein höhnisches »to be continued«. Natürlich wurde dieser enorm spannende Plot nie aufgelöst, weil es keine Fortsetzung gab – genau wie bei einem anderen Ubisoft-Titel von 2003: Beyond Good & Evil. Mensch, Ubi!

129

FALLOUT: NEW VEGAS

Entwickler: **Obsidian Entertainment** Publisher: **Bethesda Softworks** Erschienen: **Oktober 2010**

MICHAEL OBERMEIER: Staubmantel, Panzerplatten, Helm mit rot glühenden Augen: Der NCR Ranger Combat Armor bleibt für mich die coolste Rüstung der Spielegeschichte. Gut, dass die zufällig auch im Fallout mit der besten Musik (»Jingle, Jangle«; »Big Iron«) und Geschichte steckt, nämlich New Vegas von Obsidian. Von Raumfahrer-Ghulen über Orbitallaser und Kannibalen-Kults sind schon die Nebenmissionen unvergesslich, ausnahmsweise liefert New Vegas aber auch bei Hauptgeschichte und den Story-DLCs mehr als ordentlich ab.



134

ULTIMA ONLINE

Entwickler: **Origin Systems** Publisher: **Electronic Arts** Erschienen: **September 1997**

ELENA SCHULZ: Ultima Online ist ein MMO, das sich stark an die bereits seit 1980 laufende Rollenspielreihe von Richard Garriott anlehnt. Nach dem Launch 1997 wird die Spielwelt durch mehrere Addons um neue Gebiete, Klassen und mehr erweitert. Die zahlreichen Spieler können vom Bettler bis zum Ritter in Rollen schlüpfen und miteinander interagieren, was über mehrere Server ermöglicht wird. Im Spiel entsteht ein richtiges Wirtschaftssystem, weil jeder Charakter nur bestimmte Dinge basteln kann.



131

METRO 2033

Entwickler: **4A Games** Publisher: **THQ/Deep Silver**
Erschienen: **März 2010**

PETRA SCHMITZ: Fast schnurgerade führt das post-apokalyptische Abenteuer des jungen Artjom durch die Tunnel und Schächte der Moskauer U-Bahn. Der Shooter basiert auf dem gleichnamigen Roman und hält sich auch nah an die Vorlage. Wir kämpfen nicht nur gegen Monster, Mutanten, Strahlung und unsere Angst, sondern auch gegen Faschisten. Der Star des Spiels: die Atmosphäre, die russische Schwermut mit atemloser Action kombiniert. Gut, dass Anfang 2019 Metro: Exodus erscheint.



128

**DUKE NUKEM 3D**

Entwickler: **3D Realms** Publisher: **GT Interactive**
Erschienen: **Januar 1996**

NILS RAETIG: Wenn ich an Duke Nukem denke, habe ich sofort seine Sprüche à la »Come get some!« oder »Damn, I'm good!« im Ohr. Dass ich sie als so cool empfunden habe, dürfte einerseits an meinem damaligen (noch recht jungen) Alter liegen. Andererseits hat sicher die tiefe Stimme von Synchronsprecher Jon St. John dazu beigetragen. Spielerisch hat mich Duke Nukem 3D aber auch überzeugt: Es gab Geheimgänge zu entdecken, die Schrumpfkano-ne und einen spaßigen Multiplayer-Modus. Hail to the King!

**RAYMAN LEGENDS**

Entwickler: **Ubisoft Montpellier** Publisher: **Ubisoft**
Erschienen: **August 2013**

HEIKO KLINGE:

Wie ihr jemanden garantiert zum Lächeln bringt? Spielt ihm oder ihr den Level Mariachi Madness aus Rayman Legends vor! Wenn ihr im Takt zu einer absurd albernen Mariachi-Version des Survivor-Hits »Eye of the Tiger« auf einer Schlange durch eine wunderschön animierte Zeichentrickversion des mexikanischen Reichs der Toten hüpf, bleibt kein Mundwinkel unten – versprochen. Kaum ein anderes Spiel verspricht auf Knopfdruck so viel gute Laune wie Rayman Legends. In diesem Genre einzigartig.

**STAR WARS: TIE FIGHTER**

Entwickler: **LucasArts** Publisher: **LucasArts**
Erschienen: **Juli 1994**

MICHAEL GRAF: Im Auftrag Darth Vaders und meines persönlichen Lieblingsadmirals Thrawn (die Dunkle Seite ist eh cooler!) jage ich Rebellen und Verräter durch packende Missionen, die oft Sekundär- und Geheimziele auffahren. Einen Sonderorden verdient die Soundkulisse, von den (in der CD-Version) vertonten Briefings über die Funksprüche bis zur herausragenden, dynamischen Musik, die fließend vom Patrouillengedudel zum treibenden Action-Beat übergeht und elegant wichtige Ereignisse einbindet.

**COUNTER-STRIKE: SOURCE**

Entwickler: **Valve** Publisher: **Valve**
Erschienen: **November 2004**

PETRA SCHMITZ:

Was? Counter-Strike gibt's auch in hübsch? Das haben wir damals als Erstes gedacht. CS-Profis und E-Sportler konnten sich nicht mit der Source-Variante anfreunden, da stimmte alles irgendwie nicht im Vergleich zum guten alten 1.6, aber unter normalen Spielern war das Ding extrem beliebt. Klar, Counter-Strike geht bekanntlich immer. Und unsere Augen waren Valve mehr als dankbar. Für die spielerischen Details dieses legendären Multiplayer-Shooters verweise ich auf die Texte zu CS 1.6 und CS:GO.

126

**FEZ**

Entwickler: **Polytron Corporation**
Publisher: **Microsoft** Erschienen: **Mai 2013**

JOHANNES ROHE: Vorsicht, Fez ist gefährlich! Wer das Puzzle-Jump&Run länger am Stück spielt, hat danach garantiert einen Gordischen Knoten im Hirn. Zumindest hab ich mich immer so gefühlt, wenn ich mich einige Zeit mit meiner 2D-Spielfigur durch die 3D-Levels gerätselt und dabei jegliche Regeln der Perspektive aus den Angeln gehoben habe. Seine

einzigartige Spielidee macht Fez ebenso fordernd wie großartig. Und der Pixelstil ist eben einfach echt wunderschön.

123

**GRAND THEFT AUTO 2**

Entwickler: **Rockstar North / DMA Design** Publisher: **Rockstar Games** Erschienen: **September 1999**

DIMITRY HALLEY:

»Gouranga«, »Goffogfta«, »Flameon«, »Volfest« - nur vier Worte reichen, um in GTA 2 einen Heidenspaß zu haben. Zumindest ging das mir früher so, als kleiner Knirps, eigentlich viel zu jung für so ein Spiel. Aber das scherte mich nicht: Mit den GTA-Cheats für alle Waffen, Munition und im Besonderen den Elektroschocker (!) brauste ich heimlich durch die anonyme, futuristische Großstadt, jagte Zaibatsu, Loonies und Rednecks. Hinter dem Chaos von GTA 2 steckte aber auch ein wirklich gutes Spiel, trotz der altbackenen 2D-Optik.

120

**THE CHRONICLES OF RIDDICK: BUTCHER BAY**

Entwickler: **Starbreeze/Tigon** Publisher: **Vivendi/Atari** Erschienen: **Dezember 2004**

PETRA SCHMITZ: »Hm... a meditation, takes away the hurt, leaves the pain.«, »Talking about me? Never wise.«, »It ain't the fall that gets you. It's the sudden stop at the bottom.« Brutales, aber fantastisch in Szene gesetztes SciFi-Ausbruchsspiel mit Vin Diesel als Richard B. Riddick. Genau, der miesgelaunte Typ aus »Pitch Black«. Viel Abwechslung, gelungene Mechaniken, Atmosphäre zum Schneiden (»Already trying to get under my skin, Riddick?« - »It'll be easier if I had something sharp.«) und die coolsten Oneliner der Spielegeschichte.

125

TOMB RAIDER (2013)

Entwickler: **Crystal Dynamics** Publisher: **Square Enix**
Erschienen: **März 2013**

MICHAEL HEROLD: Wie wurde Lara Croft zu der knallharten und abenteuerlustigen Super-Archäologin, mit der ich mich seit 1996 durch Grabkammern, Katakomben und verloren geglaubte Tempel kämpfe? Diese Frage beantwortet das Tomb-Raider-Reboot aus dem Jahr 2013 und zeigt dabei, dass Lara bei ihrem allerersten (unfreiwilligen) Abenteuer zumindest anfangs ein absolutes Weichei war. Und genau dadurch habe ich mich in diesem Spiel so sehr in Lara verliebt, wie in keinem Tomb Raider zuvor. Statt einer Kampfamazone, deren knappes Outfit und Frisur bei jedem Wind und Wetter sitzt, spiele ich eine verletzte und glaubwürdige Heldin, mit der ich so gut mitfühlen kann wie nie zuvor. Spielerisch hätten es ein wenig mehr Rätsel statt Action sein dürfen, aber jede Triologie fängt mal klein an.

122

**FREELANCER**

Entwickler: **Digital Anvil** Publisher: **Microsoft**
Erschienen: **Mai 2003**

HEIKO KLINGE: In unseren Top 250 mag Freelancer »nur« Platz 119 einnehmen, in meiner persönlichen »So ein Spiel hätte ich gern mal wieder!«-Liste steht es hingegen ganz weit oben. Da mögen Simulationspuristen noch so sehr die Nase rümpfen, für mich ist die zugängliche Space Opera bis heute ein absoluter Meilenstein des Genres. Es servierte mir ein faszinierendes Universum, in dem ich mich ebenso frei als Händler, Söldner oder Pirat entfalten konnte wie der spannenden Storykampagne folgen. Und dann gibt's auch noch RPG-Elemente!

119

WORLD IN CONFLICT

Entwickler: **Massive Entertainment** Publisher: **Sierra**
Erschienen: **September 2007**

JONAS GÖSSLING: Schon viele Strategiespiele haben gezeigt, dass auch dieses Genre eine mitreißende Handlung erzählen kann. World in Conflict baut darauf auf und präsentiert die Story um den eskalierenden Kalten Krieg in zuvor nie dagewesener optischer Pracht, und nicht nur das. Das Spiel hat es geschafft, dass uns der Einsatz von einer Atombombe emotional absolut fertigmacht. Als wäre das immer noch nicht genug, bietet der Titel zudem einen zugänglichen, aber zugleich komplexen Mehrspielermodus – ein Geheimtipp!



118

COMPANY OF HEROES

Entwickler: **Relic Entertainment** Publisher: **THQ**
Erschienen: **September 2006**

JOCHEN REDINGER: Oh Götter, ich habe immer noch das wuterfüllte Geschrei meines Kummpels im Ohr, als meine Haubitzen ihm seinen kompletten Panzeraufmarsch zerschleße und so etliche Minuten Vorbereitungszeit zunichte machen. Als kurz darauf meine Fallschirmjäger in seinem Gebiet landen, seine Artillerie übernehmen und auf seine Basis richten, ist das Spiel vorbei. Und was für ein Spiel Company of Heroes ist! Zudem schaffen es seine Addons, eine glaubwürdige deutsche Kampagne abzuliefern.



115

GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS

Entwickler: **Rockstar North** Publisher: **Rockstar Games** Erschienen: **Oktober 2004**

DIMITRY HALLEY: GTA 5 mag die gleiche Stadt in imposanterem Look umsetzen, aber trotzdem werde ich meine ersten Trips durch Los Santos in GTA: San Andreas niemals vergessen. Nachdem Teil 3 und Vice City einzelne Städte boten, bekam man hier einen gigantischen US-Bundesstaat mit Nachbildungen von Los Angeles, San Francisco und Las Vegas. GTA: San Andreas sprengte jeden Rahmen und reizte alles aus, was auf der damaligen Konsolengeneration möglich war. Und die PC-Version war später auch super.



112

LEAGUE OF LEGENDS

Entwickler: **Riot Games** Publisher: **Riot Games**
Erschienen: **Oktober 2009**

NILS RAETTIG: League of Legends dürfte es geschafft haben, Counter-Strike 1.6 als das Spiel abzulösen, das ich in meinem Leben bisser am meisten gespielt habe. Das hat es vor allem ungefähr 3.300 ARAM-Partien zu verdanken, wobei die Custom Matches nicht mitgezählt sind, die vor der Einführung dieses Spielmodus' im Jahr 2013 noch nötig waren. Und die zahlreichen Partien im (leider wieder gestrichenen) Spielmodus Dominion. Wer sich mit dem Spiel auskennt, der merkt, dass ich LoL eher »casualig« zocke. Großen Spaß habe ich aber trotzdem daran.



117

AGE OF EMPIRES

Entwickler: **Ensemble Studios** Publisher: **Microsoft**
Erschienen: **Oktober 1997**

ELENA SCHULZ: Wololo! Was war das doch für eine Freude auf der E3 2017, als die Age of Empires: Definitive Edition angekündigt wurde. Endlich macht Microsoft sein Versprechen wahr und hat die PC-Spieler wieder lieb. Der Echtzeitstrategie-Klassiker hat auch heute noch eine große Fanbase. Im Spiel können wir insgesamt zwölf Zivilisationen im Altertum wachsen und gedeihen lassen, von denen vier eine eigene Kampagne mitbringen. Und dann ist da natürlich noch der Multiplayer.



114

THE STANLEY PARABLE

Entwickler: **Galactic Cafe** Publisher: **Galactic Cafe**
Erschienen: **Oktober 2013**

PETER BATHGE: »Stanley saß an seinem Schreibtisch und las den Artikel der GameStar zu den 250 besten Spielen aller Zeiten. Stanley kannte die meisten der vorgestellten Spiele gut. Die Mechaniken kamen ihm vertraut vor, die Story war oft unoriginell und gefühlt hatte er schon hundert Spiele gespielt, die genauso funktionierten. Als er die Nummer 111 in der Liste erreichte, setzte sich Stanley auf: Da war ein Spiel mit seinem Namen im Titel! Was das wohl für ein Spiel sein mochte? Stanley entschied sich, The Stanley Parable zu kaufen. Er hat es nie bereut.«



111

FTL: FASTER THAN LIGHT

Entwickler: **Subset Games** Publisher: **Subset Games**
Erschienen: **September 2012**

MARKUS SCHWERDEL: Kann schon sein, dass einen im Weltall keiner schreien hört. Mich hört man beim Spielen von FTL aber ganz bestimmt. Denn das Weltraum-Roguelike ist knüppelhart. Regelmäßig wird meine tapfere Crew durch eine Verkettung unglücklicher Ereignisse (Aliens! Asteroiden! Feuer an Bord!) dezimiert, Treibstoff ist chronisch knapp und überhaupt ist die Taktik-Reise durchs All kein Zuckerschlecken.

116

THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION

Entwickler: **Bethesda Game Studios** Publisher: **Bethesda Softworks** Erschienen: **März 2006**

CHRISTIAN SCHNEIDER: So wirklich neu war an Oblivion eigentlich nichts. Und doch war es, als würde man zum ersten Mal die Augen öffnen, als man 2006 aus einem Kerker in die Welt von Cyrodiil trat. Oblivion musste sich bei der Präsentation der Spielwelt kaum noch Limits setzen – zumindest waren die Beschränkungen nicht mehr so spürbar wie im Vorgänger Morrowind mit seiner gefühlten Sichtweite von fünf Metern. Auch die Zugänglichkeit war deutlich besser.

113

RESIDENT EVIL

Entwickler: **Capcom** Publisher: **Capcom** Erschienen: **September 1997**

DIMITRY HALLEY: Alone in the Dark, Resident Evil und Silent Hill dominierten in den späten 90ern das Horror-Genre und definierten wie Survival Horror auszusehen hatte. Resident Evil hat sich dabei bis in die Gegenwart zur bekanntesten Marke aufgeschwungen, und alles begann in einer zombieverseuchten Villa in den Jahren 1997/1998. Steife, spitzwinklige Kameraperspektiven, wenig Munition, die trägen Hauptfiguren Jill und Chris – Resi 1 nahm den Spielern das Gefühl von Kontrolle, um eine unvergessliche Atmosphäre zu erschaffen. In der Spencer-Villa überlebte man nicht als Ballerheld, sondern nur mit Rätselgeschick, einem sorgfältigen Inventar-Haushalt und stahlharten Nerven. Spätestens in dem Moment, in dem beim lockeren Flanieren durch einen Korridor ein Zombiehund durchs Glasfenster springt, habe ich gequiekt wie Schweinchen Babe. Und trotzdem jede Sekunde des Spiels genossen. Zum Runterkommen gab es dann ja glücklicherweise die extrem trashigen Zwischensequenzen. Herrlich.

110



GUILD WARS

Entwickler: **ArenaNet** Publisher: **NCsoft**
Erschienen: **April 2005**

PETRA SCHMITZ: Während alle Welt damals in World of Warcraft versumpfte, weigerte ich mich. Blizzards eierlegende Wollmilchsau war für mich keine, sondern nur eine glattgebügelte Variante von vielem, was ich schon kannte. Das war nicht die Neuerung des Rads, jedenfalls nicht für mich. Also wandte ich mich Guild Wars zu, das mit seinem Fokus aufs PvP genau mein Herz traf. Ich war von dem Ansatz der instanziierten Abenteuergelände und den darin erzählten Geschichten fasziniert, ich mochte die Tüfteleien mit den Doppelklassen. Und mit jeder Erweiterung kamen Möglichkeiten hinzu. Meine Gilde war zu Beginn für eine ganze Weile auf Weltranglistenplatz 4. Gottchen, wir waren echt gut. Und fühlten uns auch so. Bis wir auf dieses Spike-Team aus Südkorea trafen, das uns in gefühlten 2,5 Nanosekunden auseinandergenommen hat. Da war dann irgendwie die Luft für eine ganze Weile raus. Aus der Gilde, natürlich nicht aus Guild Wars, das ich nach wie vor für einen ganz großen Wurf unter den MMOs halte.



DUNGEON KEEPER

Entwickler: **Bullfrog** Publisher: **Electronic Arts**
Erschienen: **Juli 1997**

106 HEIKO KLINGE: Ich persönlich hätte ja eher den aus meiner Sicht ausgefeilteren zweiten Teil hier gesehen, aber auch das erste Dungeon Keeper hat diese Würdigung natürlich mehr als verdient. Allein schon mit seiner großartig boshaften Spielidee, uns zum Oberschurken eines Dungeons zu machen, den wir so einrichten und planen, dass sich Monster möglichst wohl fühlen und eklige gute Helden möglichst fix sterben.

FALLOUT 3

Entwickler: **Bethesda Game Studios**
Publisher: **Bethesda** Erschienen: **Oktober 2008**

103 PETER BATHGE: Meine schönste Geburtstagsfeier hatte ich vor zehn Jahren. Im Bunker. Alle trugen bunte Partyhüte, es gab Kuchen – und kurz darauf durfte ich auf der verstrahlten Erdoberfläche Supermutanten mit meinem Raketenwerfer in Fetzen schießen! Fallout 3 beginnt famos mit Geburt und Geburtstag meines Helden und steigert sich im Spielverlauf immer weiter. Wer trauert da noch Interplay und Black Isle hinterher, den ursprünglichen Fallout-Machern?

GTA 4

Entwickler: **Rockstar North** Publisher: **Rockstar Games** Erschienen: **April 2008 (PC: Dezember 2008)**

MARKUS SCHWER-DTEL: Mein erster Besuch in New York! Den scheuen Rockstar-Chef Dan Houser im Interview (er kam mit dem Fahrrad!) Und dann sehe ich auch noch als einer der ersten Journalisten weltweit das neue GTA 4 in Bewegung! Ja, GTA 4 ist für mich etwas Besonderes. Auch, weil ich mich mit dem Underdog-Helden »Gangster wider Willen« Nico Bellic besser identifizieren kann als mit dem eindimensionalen Tommy Vercetti (GTA Vice City) oder CJ (GTA San Andreas). GTA 4 ist düsterer und ernster als seine nicht nur optisch bunten Vorgänger.



ANNO 1602

Entwickler: **Max Design** Publisher: **Sunflowers**
Erschienen: **April 1998**

HEIKO KLINGE: »Wir haben keinen Alkohol mehr!« Normalerweise war dies 1998 für den 20-jährigen Heiko eine Feststellung, die eine Freitagnacht verkürzt. Anders im April 1998: Wenn ich diesen Spruch meines Beraters in Anno 1602 vernahm, konnte ich ziemlich sicher sein, dass ich frühestens am nächsten Morgen mein Bett wiedersehe. Es ist der Beginn einer bis heute erfolgreichen Serie, der selbst die teils umstrittenen Zukunftsabenteuer nicht viel anhaben konnten.



WOLFENSTEIN: THE NEW ORDER

Entwickler: **Machinegames** Publisher: **Bethesda**
Erschienen: **Mai 2014**

PETRA SCHMITZ: Ich war ja wirklich nicht begeistert, als meine Kugel beim Redaktionsroulette auf dem Test von Wolfenstein: The New Order liegen blieb. Weil ich mit Mittelmaß rechnete. Und dann kam alles ganz anders: Ich hatte einen famosen Spaß. Die Story, die Charaktere, die Abwechslung! Das Geschiesse und optionale Geschleiche stimmten auch. B.J. verdanke ich überdies einen der lautesten Lacher des Jahres 2014 (»Was für ein blöder Tod!«). Wolfenstein: The New Order hat es sogar fertiggebracht, dass ich am Ende ein paar Tränchen verdrückt habe.



BATMAN: ARKHAM CITY

Entwickler: **Rocksteady** Publisher: **WB Games**
Erschienen: **November 2011**

DIMITRY HALLEY: Sowohl der erste Teil Batman: Arkham Asylum sowie dessen Nachfolger Batman: Arkham City haben auf recht unterschiedliche, aber gleichermaßen eindrucksvolle Weise Spielgeschichte geschrieben. Wo Asylum quasi aus dem Nichts die sonst eher abgewunkenen Superheldenspiele cool machte, hievte City Batman in den AAA-Olymp. Für mich als Comic-Fan bleibt Batman: Arkham City neben Spider-Man 2 die absolute Referenz, wie eine Comicumsetzung im Spielbereich heute auszu-sehen hat.



NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2

Entwickler: **EA Canada** Publisher: **EA Games**
Erschienen: **Oktober 2002**

ELENA SCHULZ: Der sechste Need-for-Speed-Teil Hot Pursuit 2 kehrt stärker zu den Anfängen der Rennspielreihe zurück. Neben den normalen Rennen gibt es auch wieder Polizeiverfolgung. Spieler können sich zwischen den jeweils 30 Missionen langen Kampagnen »Meisterschaft« ohne und »Hot Pursuit« mit Polizei entscheiden. Es müssen aber nicht alle Missionen absolviert werden, um das Ende zu sehen. Im Einzelspielermodus stehen Turniere, Einzelrennen oder eine K.O.-Variante zur Verfügung.



UNREAL

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

DIMITRY HALLEY: Ich wage eine Behauptung: Wer Unreal gespielt hat, der wird den Anfang des Spiels niemals vergessen. Das Erwachen auf einem abgestürzten und verlassenen Gefängnisschiff. Die Schatten, die durch die Gänge huschen. Und dann der Tritt aus dem Raumschiff hinaus in die fremde Alien-Welt. Heutzutage zuckt man bei der kargen 3D-Optik mit den Achseln, damals fiel ich fast vom Stuhl. Wie sehr ich diesen Planeten erkunden wollte! Zusammen mit Half-Life erschuf Unreal einen modernen Shooter.

