



FORTNITE: BATTLE ROYALE

Entwickler: **Epic Games** Publisher: **Gearbox Publishing** Erschienen: **Sept. 2017**

MICHAEL HEROLD: »König des Battle Royale«, so können wir Fortnite inzwischen nennen. Nachdem 2017 der Triumphzug von Playerunknown's Battlegrounds den Hype um das Battle-Royale-Genre ins Rollen gebracht hat, konnte kein anderes Spiel den »100 Mann Kämpfen bis nur noch einer lebt«-Spielmodus so gut umsetzen wie Fortnite. Ich habe schon vor Freude über einen Sieg meinen Bildschirm angeschrien, nur um in der nächsten Runde aus Wut über einen unmöglichen Abschuss Videospiele abzuschwören. Denn auch wenn die Comicgrafik, die merkwürdigen Kostüme und die irrsinnigen Tanzeinlagen der Charaktere im Spiel einen anderen Eindruck machen, Fortnite ist knallhart! Besonders stark wird es dadurch, dass Epic von Woche zu Woche neue Updates für den Multiplayer-Shooter veröffentlicht.



DISHONORED

Entwickler: **Arkane Studios** Publisher: **Bethesda** Erschienen: **Oktober 2012****PETER BATHGE:**

2012 gab es zwei Spiele, die mich komplett in ihren Bann schlugen. Das eine war XCOM: Enemy Unknown. Das andere: Dishonored. Das Action-Adventure mit Ego-Perspek-



tive brachte frischen Wind in eine Welt, in der die großen Publisher seit Jahren auf die immer gleichen Spielkonzepte und altbekannte Namen setzten. Dishonored aber war eine neue Marke mit frischen Ideen – und einem mutigen (Grafik-)Design, das stilistische Überzeichnung dem Fotorealismus vorzieht und einem gerade deswegen so stark in Erinnerung bleibt. Ausgestattet mit Thief-Parallelen und der Steampunk-Stadt Dunwall als ebenso faszinierende wie dekadent-verdorrene Kulisse, spinnt Dishonored zwar kein allzu innovatives Story-Garn. Aber viel wichtiger als die solide Rachegeschichte ist das Leveldesign – und die Freiheit, welche einem Entwickler Arkane Studios (Dark Messiah of Might & Magic) bei der Erkundung dieser detailliert gestalteten Arealen einräumt. Der trendige Werbespruch vom vertikalen Gameplay ist in Dishonored kein leeres Versprechen: Auf Dächer klettern, über Balkone in verschlossene Häuser eindringen, in der Gestalt einer Ratte Lüftungsschächte hinaufkriechen. Diese Freiheit erstreckt sich zudem auch auf mein Handeln: Wie ich als magisch begabter Assassine Zielpersonen zu Strecke bringe, bleibt komplett mir überlassen.

ORI AND THE BLIND FOREST

Entwickler: **Moon Studios** Publisher: **Microsoft** Erschienen: **März 2015**

HEIKO KLINGE: Mit Phrasen sollten Journalisten bekanntlich vorsichtig sein. Trotzdem fällt mir zu Ori nichts Passenderes ein als »Liebe auf den ersten Blick«. Bereits der erste Trailer eroberte mein Herz im Sturm. Was für ein niedliches Fellknäuel! Was für eine stilsichere Zeichentrickoptik! Was für eine traumhaft schöne Musik! Selten zuvor hat mich die äußere Erscheinung derart angesprochen, dass mir das eigentliche (geniale!) Spiel fast schon egal war.

36

FAR CRY 3

Entwickler: **Ubisoft Montreal** Publisher: **Ubisoft** Erschienen: **November 2012**

CHRISTIAN SCHNEIDER: Die Nachfolger waren vielleicht technisch raffinierter und spielerisch abwechslungsreicher, aber Far Cry 3 bleibt wohl trotzdem der Höhepunkt der Serie. Nicht nur, weil der Open-World-Shooter die Design-Schwächen des Vorgängers größtenteils ausbügeln konnte und etwas verzeihender war, sondern weil mit Gegenspieler Vaas ein psychopathischer Antagonist vorgestellt wurde, an dessen Wahnsinn sich der Spieler regelrecht abarbeiten konnte. Was dieser Serie später als zu formelhaft angekreidet wurde, war hier noch neu genug: Craften von Ausrüstungsgegenständen, markante Gegenspieler und Auftraggeber, Fahrzeuge, Bewegungsfreiheit, Türme und natürlich Pfeil und Bogen. Doch schon auf der zweiten Insel von Far Cry 3 zeichnete sich ab, was der Serie später oft vorgeworfen wurde: die berühmte Ubisoft-Formel.



CALL OF DUTY 2

Entwickler: **Infinity Ward** Publisher: **Activision** Erschienen: **Oktober 2005**

DIMITRY HALLEY: Für viele Fans gilt die Normandie-Landung aus Medal of Honor: Allied Assault bis heute als die emotionalste Umsetzung dieser Szene des Zweiten Weltkriegs (und Soldaten James Ryan). Mir aber wurscht, denn mich hat der Angriff auf Pointe du Hoc in Call of Duty 2 immer deutlich stärker mitgerissen. Generell war die Kampagne des zweiten CoD ein Erlebnis – von den Kartoffelgranaten in Russland über die Panzerge-

97



fechte in Nordafrika bis zum besagten D-Day. Heutzutage haben die Leute von den Schlauchpassagen der Call-of-Duty-Kampagnen ja eher die Nase voll. So sehr, dass Black Ops 4 sogar gänzlich auf eine zusammenhängende Solo-Story verzichtet. Aber damals bildete Call of Duty 2 für mich einen wunderbaren Kontrast zu Half-Life und Co.

LIMBO

Entwickler: **Playdead** Publisher: **Playdead, Microsoft** Erschienen: **Juli 2010**

DIMITRY HALLEY: Limbo ist nicht nur ein tolles Spiel, sondern auch ein Symbol. Als das Indie-Jump&Run 2010 erschien, surfte es die Trend-Welle, die der Erfolg von Minecraft losgetreten hatte: Mit der richtigen Idee konnten auch kleine Studios unheimlich erfolgreiche Titel machen. Doch nicht nur dafür steht Limbo symbolisch, es verkörpert auch den Ansatz, Spiele zur Kunstform zu machen. Wer bei Jump&Run an Super Mario denkt, liegt hier nämlich meilenweit daneben. Limbo erschafft eine düstere Welt, laut Entwickler eine Mischung aus Film-Noir-Ästhetik und deutschem Expressionismus. Limbo ist ein Anti-Mario, denn trotz aller Brutalität versuchen wir, ein Mädchen zu retten – unsere Schwester. Das alles spielt sich ziemlich flüssig, die netten Rätsel- und Sprungeinlagen überzeugen mit cleveren Physik-Spielereien. Limbo ist in meinen Augen Kunst.

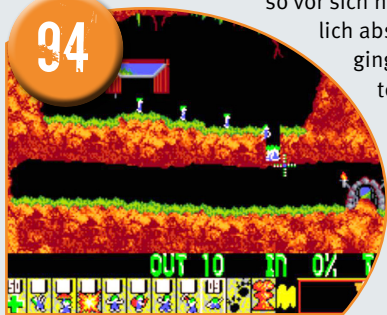
35



LEMMINGS

Entwickler: **DMA Design** Publisher: **Psygnosis** Erschienen: **Februar 1991**

PETRA SCHMITZ: Ich glaube, das erste Mal dieses »Ach komm, ein Level geht noch«-Gefühl hatte ich tatsächlich mit Lemmings. Während die Eltern schon pennten, schaufelte und sprengte ich mich durchs Erdreich, baute Treppen, blockierte blödsinnige Latschereien in Richtung Abgrund und ärgerte mich, wenn nicht genug Regenschirm-Lemmings da waren, um den Abschnitt zu meistern. Und dann sah ich zu, wie meine Lemmings in Lava oder Wasser starben, wie sie über Klippen fielen und grundsätzlich einfach mal so vor sich hinstarben. Wenn schließlich absehbar war, dass nix mehr ging, musste eben F12 herhalten. Für die, die zu jung für Lemmings sind: Mit F12 konnte man alle verbliebenen Lemmings in die Luft jagen, um das jeweilige Level neu zu beginnen. Gibt's so eine Taste auch fürs Leben?



MANIAC MANSION

Entwickler: **Lucas Arts** Publisher: **Lucas Arts** Erschienen: **Oktober 1987**

DIMITRY HALLEY: »20 Years ago today«. Wer mit Tentakeln nur japanische Schmuddelfilme verbindet, tut den kleinen Nopenärmchen unrecht: Sie eignen sich nämlich hervorragend als Gaming-Charaktere. Zumindest in Maniac Mansion, einem der kuriosesten Lucas-Arts-Adventures, das gleichzeitig einen der Grundpfeiler für den Erfolg des Studios bildete. Wer denkt, dass ein einziges Anwesen als Spielwiese zu klein ausfällt, der ist wahrscheinlich noch nie mit dem großartigen, aberwitzigen Leveldesign der Lucas-Arts-Adventures in Verbindung gekommen. Dabei muss man natürlich erwähnen, dass Maniac Mansion sein Genre ziemlich modernisierte. Ein Vorbild, das bis heute das Genre prägt. Der Humor, das Setting, die tollen Ideen – Maniac Mansion bleibt eine absolute Perle!



ROCKET LEAGUE

Entwickler: **Psyonix** Publisher: **Psyonix** Erschienen: **Juli 2015**

JOHANNES ROHE: Was mögen die Deutschen am liebsten? Autos, Fußball und Bier. Rocket League kombiniert gleich zwei dieser Dinge zu einem wunderbaren Mix (und Bier trinken kann man nebenbei auch noch). Da fragt man sich schon, wie der gigantische Erfolg des Autoballspiels eigentlich irgendwen überraschen konnte. Das Sportspiel wurde direkt zum Release auf der PS4 kostenlos an alle PlayStation-Plus-Abonnenten verschenkt. Binnen eines Monats nach der Veröffentlichung wurde das Spiel über vier Millionen Mal heruntergeladen. Praktisch aus dem Nichts konnte man so eine feste Community an das Spiel binden, und der Grundstein für den bis heute andauernden Erfolg war gelegt. Auch ich bin übrigens schon seit damals dabei. Und auch wenn ich niemals so gut sein werde wie der Kollege Dominik Buhmann aus der Sales-Abteilung.



PAPERS, PLEASE

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

PETER BATHGE: So gerne wie in Papers, Please bin ich noch nie stempeln gegangen – und so unwohl war mir dabei auch noch nie. Als Passkontrolleur an der Grenze des fiktiven Ostblock-Staates Arstotzka entscheide ich über das Schicksal von Menschen: Wer einreisen will, überreicht mir seine Papiere und ich überprüfe Aufenthaltsgenehmigung, Visum und Ausweis auf fehlerhafte Daten. Bezahlte werde ich nur, wenn ich einen guten Job erledige und etwa die schwangere Frau ohne Visum abweise. Auch wenn es mir das Herz zerreißt!



FIREWATCH

Entwickler: **Campo Santo** Publisher: **Panic** Erschienen: **Februar 2016**



MARKUS SCHWERDETEL: Jetzt kommt ein Geständnis: Ich mag sie nicht, die sogenannten Walking Simulators. Langweiliges Rumgelatsche in leeren Levels, unfassbar viel lesen, wirre Storyfragmente zusammenpuzzeln – das ist nicht meins. Und trotzdem gehört Firewatch zu meinen absoluten Lieblingsspielen. Denn als Brandwächter Henry werde ich hier in eine dramatische Geschichte hineingezogen, die auch ohne Actionszenen

und Zeitlimits unfassbaren Druck erzeugt. Das liegt zum einen am Szenario. Waldbrand! Da hat man automatisch Kokekgeruch in der Nase, selbst wenn man vor dem Rechner sitzt, greift der Fluchtrefflex. Und dann ist da die subtile Art, wie Firewatch seine Geschichte erzählt. Zum Beispiel durch die Romanze mit der Wächter-Kollegin Delilah via Funkgerät. Und dann

ist Firewatch auch noch gut darin, durch Spielelemente Atmosphäre zu vermitteln. Es fängt schon damit an, dass Held Henry keine Mini-Map zur Verfügung hat. Simple spielerische Kniffe, die jedoch dafür sorgen, dass ich mich wirklich wie im Wald daheim wähne. Kurz: Firewatch ist (nicht nur) für mich ein Kleinod der Spielkunst, das jeder zumindest kennen, besser aber noch durchgespielt haben sollte.



DEAD SPACE

Entwickler: **Visceral Games** Publisher: **Electronic Arts** Erschienen: **Nov. 2008**

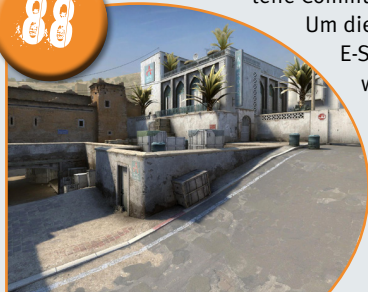
SANDRO ODAK: Ich hasse Horrorspiele. Wirklich! Ich verstehe nicht, worin die Anziehungskraft liegt, sich erschrecken zu lassen. Meine Kollegen wussten das, als sie mich 2008 dazu »zwangen«, Dead Space zu testen. Aber nach einer Zeit habe ich Gefallen daran gefunden. Ich habe begriffen, warum Dead Space in meinem Kopf so lange nachhallte. Mir hat gefallen, dass es nicht da Jump Scares eingesetzt hat, wo ich sie vermutete. Sondern eben zwei Minuten später, als ich schon in der Entspannungsphase war.



**COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE**Entwickler: **Hidden Path, Valve** Publisher: **Valve** Erschienen: **August 2012**

CHRISTOPH LIEDTKE: Fragt mich nach der besten Spieleserie in der Galaxie und ich rufe noch während ihr die Frage formuliert: Counter-Strike! Seit mehr als 18 Jahren fesselt mich der Taktik-Shooter und es ist kein Ende in Sicht. Mit Global Offensive hat Valve den meiner Meinung nach besten Serienteil geliefert. Er besinnt sich auf das Core-Gameplay des Ur-CS, macht optisch aber mehr her ohne dabei vom Geschehen abzulenken. Ein Glück auch, dass Valve mit CS:GO die durch den Source-Ableger gespaltene Community wieder vereinen konnte.

88



Um die Spieler des Godfather of E-Sport bei Laune zu halten, wurden nicht nur neue (und in Windeseile ziemlich beliebte) Maps wie Cache und Mirage hinzugefügt, altgediegende Klassiker wie Dust 2 und Inferno bekamen einen grafischen Neuanstrich verpasst.

JAGGED ALLIANCE 2Entwickler: **Sir-Tecs** Publisher: **Topware** Erschienen: **April 1999**

DIMITRY HALLEY: Mein erster Kontakt mit dem Spiel war ein großes »Häh??«. Was ich als Kind nicht verstand, war die Raffinesse guter Rundentaktik. Generell ist das Drumherum in Arulco genug Faszination für sich. Aber auch das Tagesgeschäft ist großartig: Die Rundentaktik-Kämpfe spielen sich komplex, fordernd und nie langweilig.

86

DIE SIMSEntwickler: **Maxis** Publisher: **Electronic Arts** Erschienen: **Februar 2000**

84

MARKUS SCHWERDTTEL: Eigentlich könnte sich Will Wright Ende der 90er-Jahre zur Ruhe setzen. Doch er sprudelt vor Ideen und beschert uns 2000 mit Die Sims eins der erfolgreichsten Computerspiele aller Zeiten. Weil EA schon damals weiß, wie man Geld verdient, schiebt man sieben Addons nach – eine Vorgehensweise, die sich auch bei späteren Serienteilen bewährt. Und ich habe sie alle gespielt.

STALKER: SHADOW OF CHERNOBYLEntwickler: **GSC Game World** Publisher: **THQ** Erschienen: **März 2007**

PETER BATHGE: Stalkers Atmosphäre ist beklemmend, beim ersten Spielen blieb mir so manches Mal die Luft weg angesichts der Intensität seiner Spielwelt – und das liegt nicht nur daran, dass die Luft hier nach einem neuerlichen Unfall im Atomkraftwerk Tschernobyl radioaktiv verseucht ist. Der Mix aus Ego-Shooter und Open-World-Rollenspiel ist ebenso unhandlich wie faszinierend, denn das unbarmherzige Spieldesign bietet große Freiheiten, verlangt dafür aber auch höchste Aufmerksamkeit. Trotz Bugs und der Abwesenheit moderner Komfortfunktionen verbringe ich liebend gerne Dutzende Stunden in düsteren Fabrikhallen und menschenleeren Wohnhäusern. Manchmal höre ich heute noch, wie das verrostete Riesenrad in Prypjat im Wind quietscht, und erinnere mich an dieses ganz besondere, typisch osteuropäische Jahrhundertspiel: Stalker.

87

**DIVINITY: ORIGINAL SIN 2**Entwickler: **Larian Studios** Publisher: **Larian Studios** Erschienen: **Sept. 2017**

HEIKO KLINGE: Divinity: Original Sin 2 hat etwas Undenkbares geschafft: mich zum Rollenspieler erzogen! Dazu müsst ihr wissen, dass ich zum Leidwesen meiner Mitmenschen ein Pedant und Perfektionist bin, auch bei Spielen. Und deshalb betrachte ich einen Rollenspiel-Dungeon erst als erledigt, wenn sämtliche Ziele auf die bestmögliche Weise absolviert wurden – also mit der idealen Schnittmenge aus Beute und Erfahrungspunkten. Bei den meisten Rollenspielen funktioniert das, weil oft offensichtlich ist, welche Option zum besten Ergebnis führt. Nicht jedoch bei Divinity: Original Sin 2! Denn das

85



Komplexitätsmonster steckt dermaßen voller Regeln, Systeme, Optionen und Details, dass es nahezu unmöglich ist, für die jeweilige Situation eine optimale Spielweise zu entschlüsseln – genial!

COMMANDOSEntwickler: **Pyro Studios** Publisher: **Eidos** Erschienen: **Juni 1998**

MARKUS SCHWERDTTEL: Ein neues Genre wird nicht alle Tage erfunden, doch den Spaniern von Pyro gelingt 1998 mit Commandos genau das. Gut, so richtig neu ist die Echtzeittaktik nicht, und isometrische 2D-Levels sind da auch schon ein alter Hut. Neu ist aber die kunstvolle Mixtur, die das Team hier auf den Monitor bringt. Mich kriegten die Macher damals mit dem Weltkriegsszenario, zu der Zeit bin ich noch nicht satt von Sudden Strike, Blitzkrieg und Co. – die sind da nämlich noch gar nicht erschienen. Davon (und von den detaillierten Levels) angelockt steige ich in die erste

Mission ein und bin sofort gefesselt. Commandos ist kein Strategie- oder Taktik-, sondern ein waschechtes Knobelspiel. Noch dazu eins mit scheinbar unzähligen Lösungen. Denn wenn später alle Charaktere gemeinsam unterwegs sind, liegt es gefühlt nur an meinem Einfallsreichtum, wie ich den Level absolviere. Und der Schwierigkeitsgrad ist hoch und die Gegner unbarmherzig. Loben muss man Commandos für die vielen Ideen, die es in die Welt der Computerspiele bringt. Etwa die Sichtkegel mit ihren beiden Bereichen oder das coole Fähigkeiten-Menü rechts unten, bei dem alle Funktionen quasi am Rucksack des jeweiligen Helden hängen. Offenbar haben jedenfalls weder Entwickler Pyro noch Publisher Eidos mit dem Erfolg von Commandos gerechnet, in den ersten beiden Jahren wurde

das Spiel rund 1,5 Millionen Mal verkauft – und das in Zeiten lange vor Steam-Sales und Humble Bundles. Kein Wunder, dass 2001 der Nachfolger Commandos 2 folgt und Nachahmer auf den Plan treten. Aus Deutschland kommt zum Beispiel Desperados mit seinem Western-Szenario, Activision nutzt die Star-Trek-Lizenz für das unterschätzte Star Trek: Away Team. Und 2017, fast 20 Jahre nach dem Genre-Urknall, bringen Mimimi Productions das hervorragende Shadow Tactics im Japan-Setting – und beweisen damit ganz nebenbei, dass das Genre noch lange nicht tot ist.

83



COMMAND & CONQUER

Entwickler: **Westwood** Publisher: **Virgin Interactive** Erschienen: **August 1995**

CHRISTIAN SCHNEIDER: Ein strategisches Schwergewicht war Command & Conquer nie. Trotzdem löste C&C im Jahre 1995 den Boom der Echtzeitstrategie aus. Der Grund: Das mittlerweile aufgelöste Entwicklerstudio Westwood (Lands of Lore, Blade Runner) hatte den Sweetspot aus Zugänglichkeit und Präsentation gefunden. In den beiden Story-Kampagnen bauen wir Stützpunkte auf und stellen Armeen zusammen. Die Truppen werden dank Rahmen-Zieh-Selektion komfortabel befehligt, Spezialeinheiten und Superwaffen sorgten für Abwechslung und Schadenfreude – besonders im Multiplayer-Modus. Und zwischen den Missionen wird man mit – für damalige Verhältnisse – atemberaubenden Render-Sequenzen und Filmen mit echten Menschen belohnt.



CURSE OF MONKEY ISLAND

Entwickler: **LucasArts** Publisher: **LucasArts** Erschienen: **Oktober 1997**

MICHAEL OBERMEIER: »Puh Mister, Sie haben soeben das Tor zur gehobenen Piraterie durchschritten. Sie haben ein Destructomatic T-47 vollautomatisches Blutbad-Anrichtungssystem mit integriertem Fax-Modem erstanden. MAMA!« So oder so ähnlich beglückwünscht Ex-Limonaden- und Neu-Waffenhändler Kenny Faulzahn Möchtegern-Pirat Guybrush Threepwood, wenn der sich endlich die teuersten Kanonen für sein Schiff leisten kann. Und es sind Zitate wie dieses, weswegen ich Monkey Island 3 bis ans Ende aller Zeit im Herzen tragen werde. Die gab's auch schon in den beiden Vorgängern, Teil 3 war aber der erste Serienteil, der nicht nur Bildschirmtexte bot, sondern komplett (sogar auf Deutsch) vertont war. Für mich ist Teil 3 der beste der Serie!



VAMPIRE: THE MASQUERADE – BLOODLINES

Entwickler: **Troika** Publisher: **Activision** Erschienen: **November 2004**

MICHAEL GRAF: Blenden wir sie mal kurz aus, die vielen Bugs und auch die letzten 30 Minuten, in denen Vampire: The Masquerade - Bloodlines zum linearen Kampf- oder Schleischlauch verkommt. Was übrig bleibt, ist nämlich eines der besten Rollenspiele der 2000er-Jahre, ein Klassiker mit einer Atmosphäre, die man mit dem Katana schneiden kann. Spielerisch erinnert Bloodlines an ein vampirisches Deus Ex, das vielfältige Lösungswege anzubieten versucht: Fernkampf, Nahkampf, Schleichen oder Reden – alles geht, will aber auch mittels Talentsystem antrainiert sein. Als Energie für Spezialfähigkeiten dient Blut, das ich NPCs absauge – aber möglichst nicht zu gierig, sonst schwindet die Menschlichkeit und die Vampir-Tollwut droht. Das Gameplay stimmt also, dazu kommt eine packende Story mit tollen Haupt- und Nebenquests.



MIRROR'S EDGE

Entwickler: **DICE** Publisher: **Electronic Arts** Erschienen: **November 2008**

PETRA SCHMITZ: Vergessen wir doch mal bitte die Story und diese blöden Zwischensequenzen. Konzentrieren wir uns auf das, was Mirror's Edge wie kein zweites Spiel kann: Bewegung simulieren. Nicht irgendwelche Bewegungen, sondern Parkour. Nicht irgendwie, sondern in der Ego-Perspektive. Mirror's Edge hat mich trotz aller Fehler und Fehlerchen schlicht und ergreifend von den Füßen gehoben.



ARENA-SHOOTER VON ID

Entwickler: **id Software** Publisher: **Activision** Erschienen: **Dezember 1999**

PETRA SCHMITZ: Dieser noch immer indizierte Arena-Shooter von id war damals ein weltweiter Erfolg und Konkurrent Nummer eins von Epics Arena-Shooter. Ich hab ihn erst mal gegen die Bots gespielt, zumindest für ein paar Stunden. Um dann so dermaßen wie selten zuvor im Internet zu versumpfen. Oh Gott, damals hatte ich noch keine Flatrate. Diese Telefonrechnungen! Wenn ich 900 Mark sage, dann ist das nicht einen Hauch übertrieben. Aber hey, wenn man Platz 29 in Instagram auf theclq.com sein wollte, musste man eben investieren.

79

CITIES: SKYLINES

Entwickler: **Colossal Order** Publisher: **Paradox Interactive** Erschienen: **März 2015**



PETER BATHGE: Ich erinnere mich noch gut an den Tag, als ich das erste Mal das neue Sim City gesehen habe. Nein, ich rede nicht von der E3 2012, auf der mir das Team von Maxis ihr Always-online-Monster mit den viel zu kleinen Städten vorgestellt hat. Es war ein Tag im Februar 2015, ich saß in einem Meeting-Raum eines Berliner Hotels und war irre gespannt auf ... Pillars of Eternity! Auf dem Preview-Event von Publisher Paradox Interactive wurde

das von mir sehnsüchtig erwartete Oldschool-Rollenspiel nämlich gezeigt – aber im Raum nebenan. Weil aber gerade noch eine andere Gruppe von Journalisten mit Obsidian-Designer Josh Sawyer über das Kickstarter-Projekt sprach, wartete ich im anderen Konferenzsaal. Dort wurde ein ganz anderes Spiel gezeigt, entwickelt in Finnland von einem winzigen Team, das bislang für unzugängliche Verkehrssimulationen bekannt war. Meine Vorfreude hielt sich in Grenzen, um es diplomatisch auszudrücken. Aber dann durfte ich Cities: Skylines tatsächlich spielen.

Zwei Jahre nach dem Sim-City-Fiasko Anfang 2013 hatte dieser Underdog alle Punkte auf der Wunschliste leidenschaftlicher Städtebauer ab. Das Ergebnis ist ein Sim City 5, wie es sich die Fans gewünscht haben. Wer sagt denn, dass der »Wuselfaktor« nur in Die-Siedler-Spielen auftritt? Ich liebe es, meiner Stadt und ihrer realistisch simulierten Bewohner in Cities: Skylines beim Wachsen und Pendeln zuzusehen. Als in dem Hotel in Berlin die angesetzte Stunde fürs Anspiel-Event vorbei war, wäre ich am liebsten sitzen geblieben. Pillars of Eternity hatte ich zu dem Zeitpunkt schon fast vergessen.





COMMAND & CONQUER: GENERÄLE

Entwickler: EA Pacific Publisher: Electronic Arts Erschienen: Februar 2003



SANDRO ODAK: Ignoriert einfach, was Michael Graf und Fritz schreiben! Das einzig wahre Command & Conquer spielt nicht in der Zukunft und dreht sich auch nicht um irgendwelche Tiberiumkonflikte. Der beste Teil war Command & Conquer: Generals, spielt im Jahr 2020 und eröffnet ein völlig neues, drittes C&C-Universum. Darin traten drei Fraktionen gegeneinander an: Amerikaner, Chinesen und die Terrororganisation Globale Befreiungsarmee. Und jede davon spielt sich unterschiedlich: Die USA haben die Lufthoheit, China beeindruckend fette Panzer, und die Terroristen bestechen dadurch, dass sie sich nicht an die Konventionen der traditionellen Kriegstaktiken halten müssen. Mir gefällt so ein modernes Jetztzeit-Setting fast immer besser als völlig ungeerdete Science-Fiction. Ich kann mir zumindest unter den Einheiten so besser vorstellen, wo sie ihre Vor- und Nachteile haben. Dadurch habe ich zumindest einen besseren Zugang zu C&C: Generals bekommen, als zu SciFi-Strategiespielen wie StarCraft oder eben den anderen Serienteilen. Neben dem Setting hat vor allem das Einheiten-Balancing Generals ausgezeichnet. Dieses Spiel hat schlicht keine einzige überflüssige Einheit! Alle greift wie in einem perfekten Stein-Schere-Papier-Zahnrad ineinander.



76

STAR WARS: JEDI KNIGHT

Entwickler: LucasArts Publisher: LucasArts Erschienen: September 1997

CHRISTIAN SCHNEIDER: »Well, I suppose that concludes our business«, wirft mir der Datenhändler-Druide 8t88 noch verächtlich entgegen, bevor seine Handlanger ihre Blaster ziehen. Doch die haben ihre Rechnung ohne mich bzw. ohne Kyle Katarn gemacht. Sekunden später lenke ich Kyle aus der Ego-Perspektive durch die schwindelerregenden Straßenschluchten von Nar Shaddaa. Später werde ich auch ab und an in die 3rd-Person-Ansicht wechseln, aber erst, wenn Kyle sein Laserschwert gefunden hat und sich in die Duelle mit dem Dark Jedi Jerec und dessen machtbegabter Begleiter wirft. Bis dahin lernt der ehemalige Söldner noch, wie er helle und dunkle Machtfähigkeiten einsetzt, und natürlich muss er sich im Verlaufe der Story-Kampagne auch für eine Seite entscheiden. Davon hängt sogar das Leben seiner Pilotin Jan Ors ab. Erzählt wird die Story mit echten Schauspielern vor gerenderten Hintergründen. Heute sieht das nach Laientheater aus, aber 1997, lange vor dem Kinostart von Episode 1, waren das die ersten neuen Star-Wars-Filmszenen seit dem Ende von Episode 6 – nein, die Ewok-Filme zählen nicht!



74

TEAM FORTRESS 2

Entwickler: Valve Publisher: Valve Erschienen: Oktober 2007

ELENA SCHULZ: Mit Team Fortress 2 hat Valve Overwatch gemacht, bevor es cool war. Der teambasierte Taktik-Shooter ist 2007 neben Portal und Half-Life 2 Teil der sogenannten Orange Box. Sein bunter Comic-Look orientiert sich damals an Animationsfilmen von Disney Pixar wie »Die Unglaublichen«. Zwei-Spieler-Teams treten gegeneinander an und konkurrieren in unterschiedlichen Spielmodi um verschiedene Ziele. Dabei können die Spieler zwischen neun Charakterklassen wählen, die alle über unterschiedliche Stärken verfügen.

75

PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS

Entwickler: Bluehole Publisher: PUBG Corporation Erschienen: März 2017

SANDRO ODAK: PlayerUnknown's Battlegrounds hat wohl einen der größten Trends der letzten Jahre losgetreten. Brendan Greene, besser unter seinem Spieler-Pseudonym »PlayerUnknown« bekannt, entwickelte früher Mods für ArmA und H1Z1. 2016 holte ihn das koreanische Entwicklerstudio Bluehole nach Seoul, um dort ein eigenes Battle-Royale-Survival-Spiel zu entwerfen. Das Spielprinzip ist denkbar einfach: Battle Royale eben. Ich mag an PUBG, dass ich am Anfang einer Runde nie weiß, was passieren wird.

73

PRINCE OF PERSIA

Entwickler: Jordan Mechner Publisher: Broderbund Erschienen: Oktober 1989

NILS RAETIG: Neben Adventures hat vor allem ein zweites Genre meine Anfangszeiten als PC-Spieler geprägt: die guten, alten Jump&Runs. Dass ich bei diesem Genre gelandet bin, habe ich aber vor allem einem Spiel zu verdanken: Prince of Persia. Wir haben tatsächlich nur genau diese eine Stunde (in Echtzeit), um alle Levels des Spiels zu bewältigen – und das ist alles andere als einfach. Einerseits, da es viele Wege gibt, zu sterben (Abgründe, tödliche Fallen, bewaffnete Gegner). Andererseits, da wir immer wieder mit genau dem richtigen Tempo an einer ganz bestimmten Stelle abspringen müssen, um (auch heute) noch genial animiert die nächste Hürde zu nehmen. Aber das Spiel ist mir auch in anderer Hinsicht in Erinnerung geblieben. Etwa durch den Kampf mit unserem eigenen Spiegelbild, den wir gar nicht gewinnen können.

72



BATTLEFIELD 1942

Entwickler: DICE Publisher: Electronic Arts Erschienen: September 2002

SANDRO ODAK: Hach, wie langweilig muss die Zeit vor Battlefield gewesen sein. Da kannte ich natürlich auch schon Shooter und Flugsimulationen und Panzerspiele – aber immer als eigenes Spiel, nicht als ein riesiges, gemeinsames Schlachtfeld. Ab Herbst 2002 es nur noch Battlefield, rauf und runter! Als ich zum ersten Mal gesehen habe, dass man nicht nur mit Wummen auf einer Karte rumläuft, sondern auch in Jeeps, Panzer oder Flugzeuge einsteigen kann, um anderen Feuer unterm Hintern zu machen, war ich völlig baff. Das war mehr Freiheit, als ich es aus jedem anderen Spiel seinerzeit kannte. Das i-Tüpfelchen war etwas später dann die Mod Desert Combat, die modernes Kriegsgerät aus dem Golfkrieg enthielt. So verbrachte ich Hunderte Stunden im friemeligen Apache-Cockpit – was damals noch ein echter Skill war!

71



RISE OF THE TOMB RAIDER

Entwickler: **Crystal Dynamics** Publisher: **Square Enix** Erschienen: **Nov. 2013**

ELENA SCHULZ: Rise of the Tomb Raider macht für mich Laras Rückkehr erst komplett. Im Reboot von 2013 war sie diese weinerliche junge Frau, die alles ganz schrecklich fand, aber irgendwie dann doch Hunderte von Gegnern niedermähen konnte. Ein Jahr später findet Madame Croft aber zu ihrer alten Stärke zurück und legt sich mit den Fieslingen von Trinity an, die – natürlich – die Unsterblichkeit haben wollen. Die Damen und Herren lassen sich erst belehren, wenn ich mit meinem Bogen auf sie losgehe. Ich hatte so viel Spaß mit Rise of the Tomb Raider, dass ich es auf 100 Prozent durchgespielt habe. Als Highlight kommen für mich noch die Herausforderungsgräber mit ihren spaßigen Tüfteleien obendrauf. Im Vergleich zum Vorgänger stehen die endlich wieder mehr im Fokus und lassen Lara das tun, was sie am besten kann: Gräber plündern.



F.E.A.R.

Entwickler: **Monolith** Publisher: **Vivendi** Erschienen: **Oktober 2005**

PETRA SCHMITZ: Gruselkinder, die gehen ja immer. Dachte sich wohl auch Monolith (wahrscheinlich nach Konsum diverser japanischer Schocker voller kleiner Mädchen mit langen schwarzen Haaren) und zack: der Horror-Shooter F.E.A.R. war geboren. Ich hab' das seinerzeit getestet. Am helllichten Tag. Im Büro. Und bin trotzdem immer dann, wenn Alma (das Gruselkind) in der Nähe war, vor Schreck vom Monitor zurückgewichen. Einmal sogar fast schon zurückgesprungen. Die Leiterszene! Örks! Und einmal habe ich ein ganzes Magazin in einen harmlosen Mülleimer gerotzt, bis ich merkte, dass dieser Schatten in der Ecke gar nicht Alma gehörte, sondern nur einem ... nun ja, einem Mülleimer eben. Der eigentliche Bösewicht Paxton Vettel war im Vergleich richtig langweilig.



STRONGHOLD

Entwickler: **Firefly** Publisher: **Take 2** Erschienen: **Oktober 2001**



HEIKO KLINGE: Mein erster Presse-Event, meine erste Preview, mein erster Entwicklerbesuch im Ausland, meine erste Titelseite: Stronghold und mein erstes Jahr bei GameStar sind auf ewig miteinander verbunden. Kein Wunder also, dass das Echtzeit-Strategiespiel von Firefly einen ganz besonderen Platz in meinem Herzen hat.

Davon abgesehen war und ist die Burgenbau-Simulation auch schlichtweg ein fantastisches Spiel. In bis dahin nie gesehener Konsequenz kombinierte Stronghold komplexe Aufbastrategie mit taktisch fordernden Echtzeitschlachten. Denn eine widerstandsfähige Burg besteht nun mal nicht nur aus Mauern und Türmen, sondern ruht vor allem auf einer sorgsam ausgetüftelten Infrastruktur aus Landwirtschafts- und Handwerksbetrieben. Aber die Lager können noch so gut gefüllt sein: Wenn ich bei der Belagerungsschlacht meine Pikiniere, Ritter, Bogenschützen und Katapulte taktisch unklug einsetze, wird meine Burg trotzdem in Rekordzeit zur Ruine. Das alles sah zwar schon 2001 nicht sonderlich hübsch aus, wurde aber mit einer geradezu verschwenderischen Liebe zum Detail in Szene gesetzt und simuliert. Jeden einzelnen Handgriff konnte ich mitverfolgen – etwas, das bis heute nur die wenigsten Aufbauspiele so konsequent hinbekommen. Kein Wunder also, dass sich das erste Stronghold nach wie vor größter Beliebtheit erfreut und täglich gespielt wird.



RAINBOW SIX: SIEGE

Entwickler: **Ubisoft Montreal** Publisher: **Ubisoft** Erschienen: **Dezember 2015**

JOHANNES ROHE: Phil, Dimi, Robin, Miguel (Michael Herold) und ich wechseln uns auf GameStar.de und im Heft fleißig damit ab, euch zu erzählen, wie großartig Rainbow Six: Siege eigentlich ist, und das mit gutem Grund. Nein, nicht weil Ubisoft uns Geld in die Taschen stopft (das tun sie nicht), damit wir das Spiel loben, sondern weil Siege uns seit vielen Monaten fast jeden Abend als Spielertruppe zusammenbringt und uns grandiose Momente beschert. Unvergessen etwa die Runde, in der ich vier Gegner gleichzeitig mit nur einer Sprengladung in die Luft jagte. Oder der spektakuläre (und erfolgreiche!) Fünf-Mann-Drop durch die Decke in den Tresorraum der Bank. In solchen Momenten entlädt sich die Anspannung in ohrenbetäubendem fünfstimmigem Jubelgeschrei – ein Wunder, dass Teamspeak das aushält.



DOOM (2016)

Entwickler: **id Software** Publisher: **Bethesda** Erschienen: **Mai 2016**

PETRA SCHMITZ: An einzelne Spielszenen aus dem aktuellen Doom kann ich mich nicht erinnern, dafür ist es viel zu flott. Und zu verwirrend in Sachen Leveldesign. Es ist eben fast genau wie die ollen Dinger aus den 90ern, nur in schickerer Grafik, mit mehr Komfort und selbstredend mit Upgrade-Kram für meinen Doom-Marine – der eigentlich gar kein Marine ist, aber das nur nebenbei.



STARCRAFT 2

Entwickler: **Blizzard** Publisher: **Activision Blizzard** Erschienen: **2010/2013/2015**

ELENA SCHULZ: Blizzards Starcraft-2-Trilogie scheint jeden glücklich zu machen: Multiplayer-Fans und E-Sportler können in taktischen Matches antreten, Einzelspieler freuen sich über eine episch mit Zwischensequenzen inszenierte Singleplayer-Kampagne, und sogar Koop gibt es. Wings of Liberty ist mittlerweile zudem kostenlos spielbar – einfach mal reinschnuppern ist also kein Problem. Jeder der drei Teile bringt eine lange Kampagne mit etwa 20 bis 30 Missionen mit und widmet sich einer der drei Rassen: Terraner, Zerg und Protoss. Spielerisch müssen wir ihre Stärken geschickt nutzen, wenn wir zu Beginn einer Partie unser Vorgehen planen, Einheiten und Gebäude aufbauen und schließlich mit unseren Truppen in die Schlacht ziehen. Die Geschichte ist dabei vielleicht nicht das Tiefsinnigste, das ich je erlebt habe – ihre Figuren werde ich aber trotzdem nie vergessen.



SYSTEM SHOCK 2

Entwickler: Irrational Publisher: Electronic Arts Erschienen: August 1999

DANIEL FEITH: Am 11. August 1999 verdunkelte sich über Europa die Sonne. Ein Ereignis, dem die meisten – wenn überhaupt – nur einmal im Leben beiwohnen dürfen. Ich konnte es damals dennoch kaum erwarten, dass der Sonnenfinsternis-Hype endlich vorbei geht. Damit ich mich dem wirklich wichtigen Thema des Tages widmen kann: der Installation von System Shock 2. Mag sein, dass Deus Ex komplexer ist. Mag sein, dass das Szenario von BioShock noch etwas origineller ist. An die Atmosphäre von System Shock 2 kommen beide trotzdem nicht heran. Wenn ich durch die unheimlichen Gänge des Raumschiffs Von Braun laufe, ständig gepiesackt vom besten Bösewicht Shodan. Wenn ich mich vor Psi-Affen verstecke. Wenn ich mir nach knapp 20 Jahren noch denke, dass das Sounddesign des Spiels heute noch Maßstäbe setzt.



DARKSIDERS

Entwickler: Vigil Games Publisher: THQ Erschienen: Januar 2010

MARKUS SCHWERDETEL: Bestimmt kann ihn keiner mehr hören, den Vergleich von DarkSiders als »Zelda für Erwachsene«. Ich halte ihn auch für zumindest halbfalsch. Denn natürlich ist Zelda kein Spiel für Kinder. Außerdem hat DarkSiders genug eigene Elemente, die es zu recht in die Top 100 unserer Bestenliste heben. Es fängt schon beim »Helden« an! Der ist nämlich kein Bubi vom Dorf, der plötzlich eines Morgens aufwacht und die Welt retten muss, sondern ein ganzer Kerl, dessen Name zugleich seine Berufung ist: Krieg. Zugegeben, so ganz weit hergeholt ist der Zelda-Vergleich zumindest spielerisch nicht: Krieg bekommt im Verlauf des Action-Adventures immer neue Fertigkeiten und Waffen. Bis der Untergang abgewendet ist, vergehen viele Stunden voller brachial inszenierter Action.



LIFE IS STRANGE

Entwickler: Dontnod Publisher: Square Enix Erschienen: Januar 2015

MAURICE WEBER: Ich hätte nie gedacht, dass mir Life is Strange überhaupt gefallen würde – und damit war ich nicht allein! Aber dann saß ich am Release-Abend da und ärgerte mich mal wieder, dass ich nichts zum Spielen hatte, das mir nicht gleich 80 Stunden Zeitinvestition abverlangen würde. Also warum nicht diesem Episodenspiel eine Chance geben? Und siehe da: Es war tatsächlich ein charmanter kleiner Adventure-Geheimtipp – aber auch so viel mehr! Selten habe ich ein Spiel erlebt, das sich so viel Zeit für seine Figuren und ihre Beziehungen nimmt. Fast nie habe ich eins gespielt, das sich so aufrichtig und doch unaufgeregt mit alltäglichen und gerade deswegen so bedeutsamen Problemen wie Mobbing und dem Erwachsenwerden auseinandersetzt. Kurz: Nur wenige Spiele gingen mir unsentimentalem Knochen so sehr ans Herz!



DIE SIEDLER 2

Entwickler: Blue Byte Publisher: Blue Byte Erschienen: April 1996



MAURICE WEBER: Ohne dieses Spiel würde ich euch diese Zeilen vielleicht gar nicht schreiben. Denn Die Siedler 2 war es, das mir damals in der Grundschule klar machte: ein eigener PC muss her, verflucht! Ich hatte es



bei einem Freund gesehen – und verbrachte danach beinahe jeden Nachmittag bei ihm mit gemeinsamen Aufbautunden. Warcraft 2 hatte er ebenfalls, und auch das begeisterte mich. Aber als meine Eltern endlich klein beigaben, blieb ich den Siedlern treu, und Siedler 2 lag als mein erstes eigenes Computerspiel unter dem Weihnachtsbaum. Und wo man sich ja später für viele seiner Kindheits-Geschmacksverirrungen schämen muss, bleibt dieses Spiel bis heute ein echtes Aufbaujuwel! Viel mehr noch als die späteren Teile war Siedler 2 ein Fest für Planer: Weil ich jede einzelne Straße selbst verlegen durfte, jeden einzelnen Warenkreislauf fein säuberlich planen. Und dann war da natürlich der Wuselfaktor! Jenes urdeutsche Wörtchen, das heute aus keinem guten Aufbauspiel mehr wegzudenken ist und diese wundervolle Befriedigung beschreibt, einen gut geölten Kreislauf aus Dutzenden Arbeitern zu beobachten. Die Siedler 2 setzte für mich in vielerlei Hinsicht den Goldstandard der Aufbauspiele.

DIABLO

Entwickler: Blizzard North Publisher: Blizzard Erschienen: Januar 1997

JOCHEN REDINGER: Das erste Diablo ist für mich immer noch der Höhepunkt von Blizzards Hack&Slay-Serie. Die inzwischen ikonische Gitarrenmusik im Dörfchen Tristram, die genial-gruseligen Bosse wie der Schlächter oder König Leoric und die nahezu endlose Spirale aus Erkunden, Kämpfen, Plündern und Aufleveln, das alles greift ineinander, um ein Spiel zu erschaffen, bei dem ich und vermutlich jeder Action-Rollenspiel-Fan am schlagenden Herzen nachvollziehen kann, warum es eine so riesige, erfolgreiche Reihe hervorgebracht hat. Auch wenn Diablo in vielen Bereichen lange nicht perfekt war und ist, könnte ich in der Rückschau viel weniger Dinge aufzählen, die mich daran gestört haben als am zweiten Teil.

DARK SOULS

Entwickler: From Software Publisher: Bandai Namco Erschienen: August 2012

DIMITRY HALLEY: Wenn ich jedes Mal einen Euro bekommen hätte, wenn ich über die Faszination von Dark Souls geschrieben habe. Mensch, ich könnte mir davon meinen eigenen Feuerbandschrein kaufen. Dark Souls ist Punk, knallhart, gnadenlos, entgegen all der Trends, die sich sonst so durchgesetzt haben. Aus Dark Souls und dessen Vorgänger Demon's Souls hat sich ein Subgenre entwickelt, das seither von Spielen wie The Surge, Nioh und unzähligen Indie-Titeln bedient wird. In einer Branche voller Konzerngiganten ist Opposition wichtig, und die Souls-Serie markiert seit Jahren diese Gegenkultur zu modernem Gamedesign. Damit begeistert sie nicht nur Fans, sondern inspiriert auch andere Entwickler, dass eine gnadenlos schwere Erfahrung mit löchriger Story nicht zwangsläufig schlechtes Gamedesign sein muss. Ganz im Gegenteil.



TOMB RAIDER 2

Entwickler: **Core Design** Publisher: **Eidos** Erschienen: **Oktober 1997**

PETRA SCHMITZ: Genau ein Jahr nach dem Seriendebüt brachte Core Design mir meinen bis dato liebsten Teil. Die Abwechslung war famos, allein Venedig! Ah, Venedig! Tomb Raider 2 habe ich zigfach gespielt. Aber das erste Mal hat sich wie glühende Nadeln in mein Gedächtnis gegraben. Vor Scham. Da bin ich also mit Lara auf den schwimmenden Inseln recht weit hinten im Spiel unterwegs. Und ich komme und komme nicht über diese eine Stelle hinweg, an der ich über einen Lavasee springen muss. Dann fällt mir der Nachbar ein, der Internet hat. Und bald schon klatscht mein Kopf auf die Tischplatte des Nachbarn. Ich muss mich im Sprung strecken, dann komme ich über die Lava! Das hatte ich etwa zwei Bazillionen Mal an anderen Stellen schon gemacht! Ich verabschiede mich vom Nachbarn, ohne ihm zu stecken, was des Rätsels Lösung ist. Zu peinlich.



58

THE ELDER SCROLLS 3: MORROWIND

Entwickler: **Bethesda Softworks** Publisher: **Ubisoft** Erschienen: **Mai 2002**

SANDRO ODAK: 2002, da war ich gerade blutjunge 14 Jahre alt. Meine Englisch-Kenntnisse hielten sich in Grenzen, ich war sogar richtig schlecht in Englisch. Der Unterricht ödete mich an, die Lehrerin hasste mich und im Zwischenzeugnis hagelte es eine 5. Und dann kam Morrowind. Und obwohl ich anfangs kaum etwas von dem verstand, was mir die Bewohner Vvardenfels zu sagen hatten, habe ich dutzende Stunden dort verbracht. Bis heute bin ich Morrowind dafür dankbar, meine Begeisterung für Sprachen geweckt zu haben. Englisch gelernt habe ich für Morrowind, nicht für Frau Mayr!

56

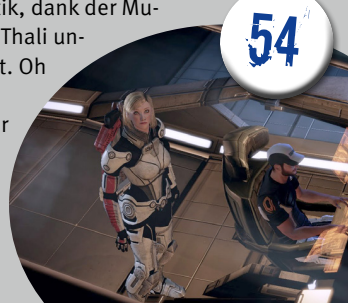
MASS EFFECT 2

Entwickler: **Bioware** Publisher: **Electronic Arts** Erschienen: **Januar 2010**



PETRA SCHMITZ: Wenn ich ehrlich sein soll, hätte ich ja damit gerechnet, dass Mass Effect 2 bei unserer Wahl vor dem ersten Teil landet. Ich bin froh, dass es nicht so gekommen ist (man möge mir diesen Spoiler verzeihen), aber Mass Effect 2 hätte meinerseits auch gerne weiter vorne landen können. Trotz des modularen Spielaufbaus, der sich maßgeblich von der schön erzählten Handlung des ersten Teils unterscheidet. Und

trotz der Tatsache, dass mich Kaidan auf Horizon nur dumm anpampt und dann einfach verduftet. Was für eine treulose Tomate! Mass Effect 2 punktet allerdings wieder in genau den Disziplinen, die schon den ersten Teil so grandios machen. Eine tolle Crew, tolle Missionen und bedeutsame Entscheidungen. Das Ende hat mir die eine oder andere Schnappatmung verpasst, dank der Dramatik, dank der Musik, dank der Tatsache, dass mir Thali unter den Händen weggestorben ist. Oh Gott! Und auch wenn ich den menschlichen Reaper einfach nur blöd fand, weil er wie eine schlechte Geisterbahn-Attraktion aussah, so bin ich doch mit einem fantastischen Gefühl aus dem Spiel verduftet.



54

ARENA-SHOOTER VON EPIC GAMES

Entwickler: **Epic Games** Publisher: **GT Interactive** Erschienen: **November 1999**

ELENA SCHULZ: Der futuristische Ego-Shooter erscheint zwar schon 1999, ist hierzulande aber immer noch indiziert, obwohl er sich nicht von vielen aktuellen Multiplayer-Shootern unterscheidet. Selbst das Töten als brutale Unterhaltungssportart holt mittlerweile Dank des Hunger-Games-Trends zumindest in der Welt der Unterhaltungsmedien niemanden mehr hinter dem Ofen hervor. Die Rahmenhandlung für die Multiplayer-Modi im Spiel liefert der Bergbaukonzern Liandri, der Kämpfer für Geld und Ehre gegeneinander antreten lässt. Spielmodi wie Deathmatch, Assault, Domination oder Last Man Standing klingen heute – gerade mit PUBG und Co. – nicht sonderlich originell, waren damals aber durchaus anders. Wer will, kann zudem allein gegen Bots antreten, spannender fallen aber die Gefechte mit echten Menschen aus. Um ordentlich auszuteilen, hat man Nah- und Fernkampfwaffen zur Verfügung, die teilweise recht exotisch ausfallen. Da wäre zum Beispiel das Bio Rifle, das den Gegner mit grünem Schleim bombardiert, oder der Ripper, der kleine Kreissägen wie Frisbees verschießt. Okay, ein bisschen brutal klingt das dann doch.

57

DIABLO 3

Entwickler: **Blizzard** Publisher: **Blizzard** Erschienen: **Mai 2015**

MAURICE WEBER: Eins der erfolgreichsten Spiele aller Zeiten und trotzdem in mancherlei Hinsicht das schwarze Schaf der Serie. Selten nennen es Fans im gleichen Atemzug wie seine beiden Vorgänger. Und ein wenig hat sich das Diablo 3 mit seinem holprigen Launch selbst eingebrockt: Online-Zwang und kaputte Server geben einfach keine gute Kombination ab. Genauso wenig wie Balance-Probleme und ein Echtgeld-Auktionshaus als Weg zum schnellen Fortschritt. Trotzdem hatte ich enorm viel Spaß mit Diablo 3. Weil die Entwickler im Lauf von haufenweise

55



Patches und einem erstklassigen Addon ein völlig anderes Spiel daraus gemacht haben: Ein viel großzügigeres vor allem, bis heute bietet kein anderes Action-Rollenspiel ein auch nur annähernd so fantastisches Kampfgefühl.

DARK MESSIAH OF MIGHT & MAGIC

Entwickler: **Arkane** Publisher: **Ubisoft** Erschienen: **Oktober 2006**

PETRA SCHMITZ: Arkane hatte ich schon mit Arx Fatalis tief in mein Spielerherz geschlossen, dass Dark Messiah of Might & Magic ein zumindest für mich ähnlich großer Wurf werden würde – daran zweifelte ich keine Sekunde. Das Spiel erzählt eine gefällige Fantasy-Geschichte, mit ein bisschen Intrige und Verrat und Liebe und Drachen. Der Star ist aber das Kampfsystem, das auch heute noch brutalen Spaß macht. Als junger Held schnetzel ich mich in der Ego-Perspektive durch Horden von Orks, Spinnen und anderen Monstern. Was sich in Skyrim wie ein Gefuchtel mit Langmetall anfühlt, geht in Dark Messiah fast schon elegant über die Bühne. Und Schwerter allein sind's ja nicht. Ich kann mit Dolchen, Bögen, Stäben und Magie hantieren, je nachdem für welche Skills ich mich im Laufe des Spiels entscheide. Obendrauf hat Arkane noch eine tiptop Physik gepackt.

53



THIEF: THE DARK PROJECT

Entwickler: Looking Glass Publisher: Eidos Erschienen: November 1998

PETRA SCHMITZ: Wenn ich an das Spielejahr 1998 denke, falle ich innerlich auf die Knie vor Ehrfurcht. Wegen Half-Life. Noch mehr aber wegen des ersten Thiefs, das hierzulande Dark Project: Der Meisterdieb hieß. Gibt es irgendwas, was an Dark Project nicht stimmt? Das ist eine ernstgemeinte Frage, die mir unser Tester Christian Schmidt nie so recht beantworten konnte. Mit 86 hat er Garrett abgewatscht! Unfassbar! Ja, okay, das Schleichspiel sah schon bei Erscheinen wie von vorgestern aus, aber wenn man Thief richtig spielt, ist es ohnehin die meiste Zeit so stockfinster, dass man von der Optik kaum was mitbekommt. Scherz beiseite, Schleichspiele dieser Art gab's bis dahin nicht. Als Meisterdieb Garrett haben wir in finsternen Ecken gekauert, auf die Schritte von

Wachen gelauscht und unsere Fingernägel vor Anspannung abgenagt. Jeder Schritt wollte gut geplant sein.

Dass Looking Glass gleich beim ersten Anlauf eines der besten Features dieses Genres eingefallen ist, fasse ich bis heute nicht. Das Light-Meter, das anzeigt, wie gut ich mich verstecke, ist so simpel wie brilliant.



TONY HAWK'S PRO SKATER 3

Entwickler: Neversoft, Gearbox (PC) Publisher: Activision Erschienen: Okt. 2001

MARKUS SCHWERDETEL: Ihren Höhepunkt erreichte die Fun-sport-Reihe um Skaterlegende Tony Hawk mit Tony Hawk's Pro Skater 3. In der prominent besetzten Skater-Riege fuhr Größen wie Bam Margera, Elissa Steamer oder Chad Muska. Dazu gab es freischaltbare Charaktere wie Officer Dick, Wolverine oder sogar Darth Maul – und geniale Levels.

DRAGON AGE: ORIGINS

Entwickler: Bioware Publisher: Electronic Arts Erschienen: November 2009

Heiko Klinge: Nach über 200 Stunden mit Baldur's Gate 2 (siehe Platz 42) gab es anno 2009 kein Spiel, das ich so sehr herbeigeseht habe wie Dragon Age: Origins. Endlich wieder ein Fantasy-Epos von Bioware! Meine Erwartungen waren turmhoch und wurden nicht enttäuscht. Denn Dragon Age kombinierte die Tiefe eines Baldur's Gate mit der Spielbarkeit und Entscheidungsfreiheit von Star Wars: Knights of the Old Republic. Verpackt in ein neues, herrlich düsteres Fantasy-Universum, in dem die Grenzen zwischen Gut und Böse deutlich stärker verschwimmen als in früheren Bioware-Titeln und das auch schwierige Themen wie Rassismus oder Misshandlung nicht scheut.

51

49

OPERATION FLASHPOINT

Entwickler: Bohemia Interactive Publisher: Codemasters Erschienen: Juni 2001



PETRA SCHMITZ: Da sitze ich abends nach Feierabend noch so am Schreibtisch und surfe vor mich hin – und dann fällt mir vor »Boah, wie super klingt denn das bitte!?!« fast die Zigarette aus dem Mund. Kein Scherz, im Jahr 2000 haben wir (immerhin nicht alle) noch in den Büros geraucht. Nicht zu knapp übrigens. Aber das will ich gar nicht erzählen, ich will erzählen, wie begeistert ich von den ersten Infos zu Operation Flashpoint war. Das hieß bei meiner Entdeckung der Website von Entwickler Bohemia Interactive übrigens noch Flashpoint 1985 und war deutlich kleiner angelegt, als es das letztlich geworden ist. Sowas kommt ja auch selten vor, dass ein Spiel im Laufe der Entwicklung immer weiter wächst, statt kleingestrichen zu werden. Notiz am Rande: Die Entwickler haben das anvisierte Releasedatum nur um wenige Monate gerissen.

Natürlich war Flashpoint nicht fehlerfrei, als es erschien. Dafür war das Ding mit seinen theoretisch frei begehbaren Inseln, den zig KI-Soldaten, den vielen Transportmitteln und den optionalen Missionen einfach viel zu komplex. Und trotzdem konnte ich nicht anders, als meinen Hut vor all dem zu ziehen. Eine derart vielfältige, abwechslungsreiche und große Militärsimulation gab's vorher einfach nicht. Und dann hat sie auch noch eine packende Geschichte erzählt. Mit Figuren, mit denen ich mich sogar irgendwie identifizieren konnte. Ach, was heißt denn hier irgendwie: Ich war für lange Zeit dieser David Armstrong.

50



BIOSHOCK INFINITE

Entwickler: Irrational Games Publisher: 2K Games Erschienen: März 2013

ELENA SCHULZ: Bioshock Infinite spielt nicht unter Wasser in der Stadt Rapture, sondern hoch über den Wolken in Columbia. Wieder steht eine fragwürdige philosophische Einstellung im Mittelpunkt: Diesmal geht es um die Vorstellung, dass die amerikanische Nation über allem steht. Allerdings handelt es sich bei Columbia auch um eine militärische Waffe, die die Amerikaner nach politischen Spannungen aufgeben müssen. Die Stadt ist fortan auf sich allein gestellt, was einen Bürgerkrieg zwischen den Gründern und dem Widerstand auslöst. Wie in den Vorgängern kämpfen wir mit Waffen und Kräften, die an die Plasmide erinnern. Allerdings können wir uns diesmal durch Tränke stärken – eine moralische Entscheidung wie beim ersten Teil, wo wir ADAM für uns oder zur Rettung der Little Sisters nutzen können, gibt es allerdings nicht mehr.

48



BATMAN: ARKHAM ASYLUM

Entwickler: Rocksteady Publisher: Eidos Interactive Erschienen: August 2009

MICHAEL OBERMEIER: Um zu verstehen, warum Batman: Arkham Asylum so großartig ist, muss man verstehen, wie Superhelden-Videospiele vor Batman: Arkham Asylum waren – nämlich alles andere als großartig. Entsprechend niedrig waren vor dem Spielen meine Erwartungen, entsprechend wegblasen war ich ein Marathon-Wochenende später. Denn das Freeflow-Kampfsystem und der Detective-Modus schaffen, was ich für unmöglich hielt: Man fühlt sich als Normalo

plötzlich wie Batman. Dank schicker Unreal-Engine-Grafik sieht das auch noch schick aus.

Das alleine hätte Arkham Asylum schon in Hit-Sphären erhöht, das Spiel findet aber auch noch in einer von Details tiefenden Welt statt, die von Comicfans für Comicfans handgebaut wurde.

47





GTA 3

Entwickler: **Rockstar North** Publisher: **Rockstar Games** Erschienen: **Mai 2002**

MARKUS SCHWERDTL: GTA war mir zu hektisch und mit seiner 2D-Pixeloptik zu hässlich, GTA 2 erst recht. Was für eine Offenbarung, als 2001 – zunächst auf der PlayStation 2 – GTA 3 erscheint. Auch wenn die 3D-Grafik aus heutiger Sicht texturarm und verwaschen wirkt, war sie damals ein echter Hingucker, zumal in einer so riesigen, offenen Spielwelt. GTA 3 beherrscht, was späteren Serienteilen immer mehr fehlt: Ich kann die Umgebung nutzen, um die Missionen zu lösen. Nur selten ist etwa ein Fahrzeug vorgegeben, die Aufträge laufen nicht so stark »auf Schienen« wie in den späteren GTAs. Dieser Umstand bedeutet zwar, dass man manche Missionen mehrmals probieren muss, wenn es blöd läuft, aber das erzeugt eben dieses spezielle GTA-Gefühl der Freiheit.

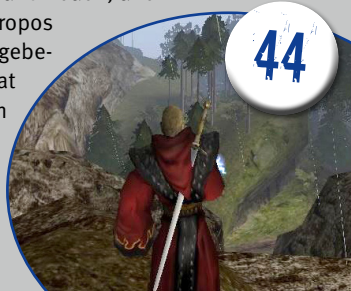
46

GOTHIC 2

Entwickler: **Piranha Bytes** Publisher: **JoWood** Erschienen: **November 2002**

NILS RAETTIG: Hach ja, mein geliebtes Gothic! Ich hatte zwar bereits mit dem ersten Teil der Reihe sehr viel Spaß (einmal mehr bin ich übrigens dank einer Demo auf der GameStar-CD auf den Geschmack gekommen, siehe auch Platz 18), der zweite Teil hat aber in jeder Hinsicht noch einen draufgesetzt. Dabei brauchte das Spiel eigentlich gar keine große Welt, um mich zu beeindrucken: Ein Sonnenaufgang vor den Toren von

Khorinis mit Bauern, die langsam aufwachen und damit beginnen, ihrem Tagewerk nachzugehen, hat bereits genügt, um mich in das Spiel hineinzuziehen. Einen großen Reiz hat die Erkundung der Welt natürlich trotzdem ausgemacht. Neben ihrer realistischen Gestaltung und der schicken (und in Sachen Hardware sehr anspruchsvollen) Optik gab es dafür aus meiner Sicht vor allem zwei Gründe: Einerseits konnte man immer wieder kleine Geheimnisse oder versteckte Höhlen entdecken, in denen sogar gerne auch starke Waffen oder andere nützliche Ausrüstung zu finden waren. Andererseits war es nicht einfach von Beginn möglich, überall hinzuspazieren, wie es einem gefiel, da oft viel zu starke Gegner zwischen dem namenlosen Helden und neuen, unerforschten Gebieten standen. Apropos Gegner: Die Kämpfe waren zugegebenermaßen kein Highlight. Das hat Gothic 2 aber locker mit anderen Qualitäten wie dem berühmten, rauen Charme der Charaktere und der überall zu spürenden Liebe zum Detail locker wieder wett gemacht.



44

BALDUR'S GATE 2

Entwickler: **Bioware** Publisher: **Virgin** Erschienen: **September 2000**

HEIKO KLINGE: Meine erste Erinnerung an Baldur's Gate 2? Der Geruch! In Zeiten der digitalen Distribution mögen das viele vergessen haben, aber früher wurden Spiele noch in Pappschachteln ausgeliefert. Und je mehr cooles Zeug da drin war, desto besser hat's gerochen – echt wahr! Bei Baldur's Gate 2 hatte ich die US-Version vorbestellt, und das erste Öffnen der Packung war wahrlich ein Fest für die Sinne. Neben der CD-ROM im Jewel enthielt die nämlich noch eine wundervoll illustrierte Karte sowie ein über 260 Seiten starkes Ringbuch. Über das geniale Spiel selbst schreibe ich jetzt nichts mehr, kennt man zu Genüge. Und ja, ab und zu schnupper ich noch dran.

42

OVERWATCH

Entwickler: **Blizzard** Publisher: **Blizzard** Erschienen: **Mai 2016**

SANDRO ODAK: Uff, mit Overwatch hatte ich ja anfangs so meine Probleme. Weil es in einem Zeitraum erschien, in dem MOBAs gerade die Sau waren, die durchs Dorf getrieben wurde, hatte sich in meinem Kopf ein Bild manifestiert, das gar nicht der Realität entsprach. Dass Overwatch kein MOBA-Shooter – und damit irgendein Kurzzeit-Trendgewächs – ist, hat sich mir erst nach einer Weile erschlossen. Aber seitdem lässt mich dieses Spiel nicht mehr los! Denn hinter der Comic-Optik verbirgt sich ein Taktik-Monstrum. Alles in Overwatch dreht sich um Teamplay und Helden. Damit hat der Shooter mehr Tiefgang als manch ein Konkurrenzprodukt, in dem sich Horden von einsamen Wölfen über die Karte ballern. Heute ist um Overwatch eine richtige E-Sport-Liga gewachsen, hinter der richtig viel Geld steckt, und Blizzard fügt peu à peu neue Helden, Karten und Eventmodi hinzu.



45

MONKEY ISLAND 2: LE CHUCK'S REVENGE

Entwickler: **LucasArts** Publisher: **LucasArts** Erschienen: **Dezember 1991**

DIMITRY HALLEY: Scabb Island, Phatt Island, Booty Island – ich habe mir damals eigene Karten von Monkey Island 2: Le Chuck's Revenge gezeichnet, weil ich diese Welt, dieses Adventure, diese Figuren, ja einfach alles so unfassbar fantastisch fand. Und finde! Kaum ein anderes Spiel hat meine Fantasie damals so sehr ange-regt wie die wunderbare Welt von Le Chuck's Revenge. Eine Stadt, die aus Schiffswracks besteht. Ein fatter Gouverneur, der sich per Maschine permanent Essen in den Mund schießen lässt. Allein die allererste Einstellung, in der Guybrush seinen Piraten-



43

kollegen von seiner geplanten Schatzjagd nach dem legendären Big Whoop berichtet ... darin steckt mehr Charakterisierung, als viele moderne Spiele in 20 Minuten Eröffnungsdialog hinbekommen – ein Meisterwerk!

BATTLEFIELD 2

Entwickler: **DICE** Publisher: **Electronic Arts** Erschienen: **Juni 2005**

SANDRO ODAK: Natürlich gab es schon vor Battlefield 2 Spiele, die Luft-, Boden- und Seegefechte enthielten. Das naheliegendste Beispiel wäre Battlefield 1942. Als ich damals mit trägen Bombern über El Alamein flog, habe ich mir nichts lieber gewünscht als ein modernes Battlefield. Gleichzeitig war ich mir sicher, dass das Rezept mit Hubschraubern, Düsenjets und Co. gar nicht funktionieren würde – wie groß müssten die Karten denn nur sein? Drei Jahre später war mein Traum in Erfüllung gegangen. Und es funktionierte! Es gab Dog-Fights, Panzergefechte, Infanterie und ein paar Verrückte mit Jeeps. Das Problem der Karten hatten die Entwickler gelöst: Es gab einfach zwei Grenzen! Battlefield 2 hat mit seinem perfekten Einheitenmix und einigen der denkwürdigsten Karten (Wake Island!) zu meinen besten Videospiel-Erinnerungen beigetragen.



41

INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS

Entwickler: **LucasArts** Publisher: **LucasArts** Erschienen: **Juni 1992**

PETRA SCHMITZ: Alle gehen voll steil auf Day of the Tentacle, natürlich zu Recht. Aber das beste Adventure aller Zeiten ist für mich nun mal Indiana Jones and the Fate of Atlantis. Das liegt zum einen an Indy selbst, den ich für die beste Abenteuerfigur halte, die das Kino jemals hervorgebracht hat. Das liegt aber zum anderen auch daran, dass die Story, die sich die Entwickler für das Spiel ausgedacht haben, einfach gut ist. Und die Rätsel darin sind auch heute noch phänomenal! Bis auf diese Nummer mit dem Messerwerfer auf dem orientalischen Markt.



40

Die hat mich schlicht zum Ausflippen gebracht, weil ich bei meinem ersten Durchspielen nicht glauben wollte, dass die Lösung so einfach ist, nachdem ich sie endlich gefunden hatte. Ich habe Fate of Atlantis ich weiß nicht wie oft durchgespielt. In allen Variationen. Und das rate ich euch auch!

HALO

Entwickler: **Bungie** Publisher: **Microsoft** Erschienen: **Oktober 2003**

MARKUS SCHWERDEL: Ja, es dauert etwas, bis es Halo von der Xbox auf den PC schafft. Aber was Bungie damals wie heute (etwa in Destiny 2) klasse hinbekommt, ist das Gunplay, also das »Waffengefühl«. Egal ob mit UNSC-Sturmgewehr oder Covenant-Nadler, jede Knarre liefert sattes Schuss- und Treffer-Feedback. Und dann sind da noch die Fahrzeuge! Unzählige Spiele haben sich die simple Steuerung des Warthog-Jeeps abgeschaut, mit dem ich in Halo über die namensgebende Ringwelt heize – im Koop-Modus (seit Teil 1 ein Markenzeichen der Serie) sogar mit Kameraden.

38

ASSASSIN'S CREED 4: BLACK FLAG

Entwickler: **Ubisoft** Publisher: **Ubisoft** Erschienen: **Oktober 2013**



DIMITRY HALLEY: Wäre Monkey Island nicht ohne jeden Zweifel (!) das beste Piratenspiel der Welt, dann gälte dieser Ehrentitel für Assassin's Creed 4: Black Flag. Denn in Black Flag setzt zum ersten Mal ein AAA-Publisher wie Ubisoft ein mehrstelliges Millionenbudget ein, um eine Karibik mit Städten, Dschungeln und jeder Menge Piraten zu simulieren. Als Edward Kenway mache ich all das, was ein guter Seeräuber auf dem Kerbholz hat:

Ich rekrutiere mir eine Crew, überfalle Briten und Spanier, sammle Schätze, verkaufe Beute, leiste mir eine Piratenmontur und jage die Mysterien der See. Naja, und quasi als Kleinigkeit enthält Black Flag auch all die Dinge, die ein Assassin's Creed ausmachen: Parkour, versteckte Klingen, eine Verschwörungsgeschichte um Templer und Meuchler. Traditionalisten kam dieser Part zu kurz, ich halte die Mischung von Black Flag aber für absolut gelungen. Und ich habe damals schon gesagt, was ich auch beim aktuellen Assassin's Creed: Odyssey sage: Dieser ganze Templer-Assassinen-Bumms hat doch mittlerweile so einen Bart. Wenn ich eine historische Open World bekomme, in der ich meine kühnsten Seeräuber-Fantasien ausleben kann, ist mir das allemal lieber.



36

TETRIS

Entwickler: **Alexei Paschitnow** Publisher: **Windows** Erschienen: **Nov. 1989**

39

NATASCHA BECKER: Kennt ihr das, wenn ein einziges Wort einen über Stunden andauernden Ohrwurm auslöst? Wahrscheinlich hat nicht nur auf mich Tetris diesen Effekt. Eigentlich seltsam, denn am meisten habe ich das Spiel in der Deluxe Version auf dem GameBoy gespielt, und auf der ist die klassische Titelmelodie überhaupt nicht drauf. Dafür ist es bunt, und wenn man gut ist, dann wird am Ende der Runde eine Rakete ins All geschossen. Tetris gilt heute als Computerspiel-Klassiker und hat sich über 100 Millionen Mal verkauft. Einfach, war es doch für den PC 1989 im Microsoft Windows Entertainment Pack enthalten und dem ersten Game Boy beigelegt. Es ist auf mehr als 65 Plattformen erschienen, seinen größten Erfolg hatte es aber eindeutig bei Nintendo. Auf der NES-Version wird noch heute die Weltmeisterschaft ausgetragen. Das Spielen von Tetris hat einen sehr positiven Einfluss auf das menschliche Gehirn. Es kann Stress reduzieren, Amblyopie, also Schwachsichtigkeit heilen. Außerdem kann Tetris dabei helfen abzunehmen und mit dem Rauchen und Trinken aufzuhören. Man könnte also sagen, Tetris macht uns zu besseren Menschen.

NEED FOR SPEED UNDERGROUND

Entwickler: **Electronic Arts** Publisher: **EA Canada** Erschienen: **November 2003**

NILS RAETTIG: Ich muss zugeben, dass ich mich nicht mehr so recht daran erinnern kann, wie viel Spaß mir das konkrete Fahren in Need for Speed Underground gemacht hat. Ich gebe dafür eindeutig den in der Form zuvor noch nicht gesehenen Tuning-Möglichkeiten die Schuld! Vor allem in Sachen Optik! Ich habe den größten Teil der Spielzeit damit verbracht, zwischen Motorhauben, Spoilern und Lackierungen in allen Farben und Formen zu wechseln. Wirklich komfortabel ging das zwar nicht von der Hand, was den Zeitaufwand deutlich erhöht hat. Einen großen Spaß hatte ich aber trotzdem beim Tuning. Das Freischalten neuer Bauteile war dann auch die Motivation für mich, überhaupt diese lästigen Rennen zu fahren, die mich doch eigentlich nur vom Aufmotzen meines geliebten Wagens abgehalten haben.



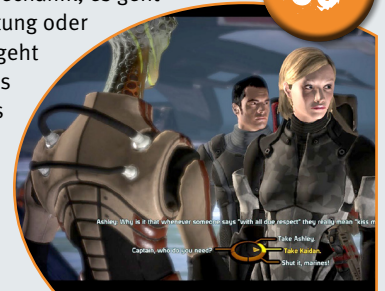
37

MASS EFFECT

Entwickler: **Bioware** Publisher: **Electronic Arts** Erschienen: **Juni 2008**

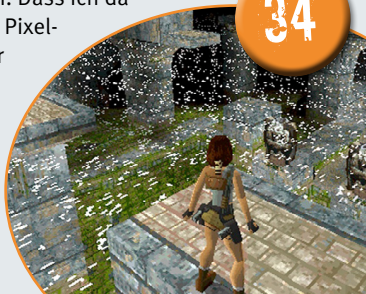
PETRA SCHMITZ: Es war im Winter 2009. Ich wollte Rollenspiel, ich wollte Bioware, ich griff zu Dragon Age: Origins. Das ich nach ca. sechs Stunden aus diversen Gründen blöderweise wieder aufgab. Na gut, probiere ich es mit Science-Fiction, dachte ich und wechselte zum längst überfälligen Mass Effect. Ich hab gestaunt, ich hab' gelacht, ich hab' geflucht, ich hab' gejoht, ich hab' vor Freude in die Hände geklatscht, ich hab' gezittert wie Espenlaub. Am Schluss habe ich geweint. Es geht in Mass Effect niemals um die Mechanik, es geht niemals darum, ob diese Rüstung oder jene Waffe nun besser ist. Es geht darum, der Commander dieses großartigen Schiffs zu sein. Es geht darum, durch seine Entscheidungen, seien sie auch noch so gering, die eigene Geschichte zu schreiben. Dass Letzteres nur eine Illusion ist, bleibt dabei unwichtig.

35

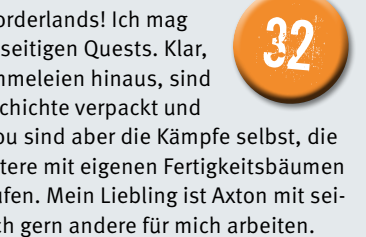


**TOMB RAIDER**Entwickler: **Core Design** Publisher: **Eidos** Erschienen: **Oktober 1996**

PETRA SCHMITZ: Lara war vielleicht nicht so cool und humorvoll wie Indy, aber sie war eine Frau, Archäologin und konnte schießen und springen, als gäb's kein Morgen mehr. Und Rätsel durfte ich auch mit ihr lösen. Das Spiel hatte mich nach nur wenigen Sekunden. Und mit meiner Faszination war ich nicht allein. Frau Croft wurde – wenn auch nicht gleich – zum popkulturellen Phänomen, das auch weit über die Grenzen der Spieler hinweg bekannt wurde. Das Tolle an Tomb Raider war die Verknüpfung von Jump&Run mit Knobelkram. Dass ich dabei einer drallen Britin auf den Pixelhintern schauen durfte, war für mich jetzt nicht so wahnsinnig relevant, für andere Menschen hingegen schon; Lara wurde im Laufe der Jahre immer draller und praller. Ich mochte schlicht, dass sie eine Frau war und dass sie Hirn mit Wehrhaftigkeit kombinierte.

**BORDERLANDS 2**Entwickler: **Gearbox** Publisher: **2K Games** Erschienen: **September 2012**

MARKUS SCHWERDTL: Ah, Borderlands! Ich mag die zynischen Texte und die abseitigen Quests. Klar, die laufen am Ende oft auf Sammeleien hinaus, sind aber immer in eine lustige Geschichte verpackt und bauen aufeinander auf. Der Clou sind aber die Kämpfe selbst, die dank unterschiedlicher Charaktere mit eigenen Fertigskeitsbäumen sehr abwechslungsreich verlaufen. Mein Liebling ist Axton mit seinem Geschütz. Ich lasse einfach gern andere für mich arbeiten.

**THE ELDER SCROLLS 5: SKYRIM**Entwickler: **Bethesda** Publisher: **Bethesda** Erschienen: **November 2011**

MICHAEL GRAF: Ah, Skyrim, das wichtigste »Aber« der Spielegeschichte. Denn nein, es ist natürlich kein perfektes Rollenspiel. Die Hauptstory passt auf die sauberen Stellen eines vollgeschnäuzten Taschentuchs, und so vielschichtig wie selbiges sind auch die Charaktere. Wer führte noch gleich die Graubärte an? Oder die kaiserlichen Truppen? Aber! Diese! Welt! Dieses Abenteuer! Diese Freiheit, diese Wikingerromantik, diese Dra-

chen und überhaupt der Turm da drüben und die Höhle da hinten und die Ruine da oben – Skyrim zelebrierte die Kunst der Ablenkung wie kein anderes Rollenspiel. Der zu früh verstorbene Game-Pro-Kollege Henry Ernst schrieb so wunderschön von »der Unmöglichkeit, geradeaus zu gehen«. Wer braucht eine gute Story in einer Welt, in der man eigene Geschichten einfach dadurch schreibt, wohin man geht? Das verschneite Himmelsrand steckt so voller Abenteuer, voller spannender Schauplätze, voller Nebenquests und Zufallsbegegnungen (Ist das ein Drache da drüben auf dem Dach), dass es eine ganze Rollenspielgeneration prägt. Nach Skyrim braucht man eine Open World. Punkt. Oh, und sensationell verkauft hat sich Skyrim mit seinen Neuauflagen und Versionen für alle möglichen Plattformen auch, aber das weiß man ja.

**CRYSIS**Entwickler: **Crytek** Publisher: **Electronic Arts** Erschienen: **November 2007**

PETER BATHGE: Es wird Zeit für einen neuen PC. Also Mainboard ausgetauscht, den neuen Prozessor draufgeklatscht, und die fette Grafikkarte wird auch noch ins Gehäuse gezwängt. Das wird eine Monstermaschine! Dreistellige FPS-Zahlen und 4K-Auflösung, endlich! Wenn nach der Installation des Betriebssystems die Suche nach einem Benchmark für die neue Rechenpower ansteht, fällt die Wahl auch heute noch oft auf einen Klassiker des Shooter-Genres: Crysis. Der Ballerspaß sieht selbst elf Jahre nach Veröffentlichung hervorragend aus, ist technisch anspruchsvoll – und bringt immer noch Grafikkarten ins Schwitzen. Stabile 60 Frames in 4K? Träumt weiter! Nicht umsonst wurde »But can it run Crysis?« zu einem populären Internet-Meme, wann immer es um PC-Zusammenstellungen und Hardware geht. Die Antwort im Jahr 2018: Nein, die meisten PCs packen Crysis immer noch nicht.

**ANNO 1404**Entwickler: **Related Designs** Publisher: **Ubisoft** Erschienen: **November 2007**

HEIKO KLINGE: Es gibt wohl kaum eine Spielereihe, bei der so viel Fan-Einigkeit über den besten Serienteil herrscht wie bei Anno. Überwältigende 56,84% unserer Community wählten anlässlich des 20-jährigen Jubiläums der Aufbauspiel-Legende Anno 1404 auf den ersten Platz. Da kann selbst Serien-Urvater Anno 1602 mit 16,55% auf Rang 2 nur anerkennend mit dem Strategenhaupten nicken. Die Gründe für die ungebrochene Beliebtheit von Anno 1404 sind mannigfaltig: das historische Szenario, geniale Neuerungen wie Orient, Monumentalbauten oder modularer Hafen; dazu eine Bilderbuchoptik, die selbst neun Jahre später kaum was von ihrem Charme eingebüßt hat. Das alles verpackt in eine spannende Solokampagne, ein umfangreichst konfigurierbares Endlosspiel.

**FAR CRY**Entwickler: **Crytek** Publisher: **Ubisoft** Erschienen: **März 2004**

PETRA SCHMITZ: Dass einer der bemerkenswertesten Shooter der letzten Dekade ausgerechnet aus Deutschland kam – das haben wir ja alle so ein bisschen wie eine Standarte vor uns hergetragen, oder? Ha, schaut, Deutschland spielt bei den Shootern ganz vorne mit. Wir sind nicht mehr nur das Anno- und Siedler-Land, wir sind auch Far-Cry-Land, jawoll! Dass Crytek damals schon mit einem internationalen Team arbeitete, musste man ja nicht hinausposaunen. Coburg klingt nach deutscher Gemütlichkeit. Und da hatte Crytek damals noch den Firmensitz. Far Cry war spielerisch mit all seiner Freiheit und Größe schon mehr als prall, aber das Highlight des Spiels war die Grafik. Sowas hatte man zuvor noch nicht gesehen: Diese erstaunlich lebendig wirkende Insel, auf der der Held Jack Carver Schiffbruch erleidet, diese Bäume, diese Felsen, dieses Wasser, dieses Licht, diese Weitsicht!



ASSASSIN'S CREED 2

Entwickler: **Ubisoft Montreal** Publisher: **Ubisoft** Erschienen: **November 2009**

NATASCHA BECKER: Assassins's Creed 2 gilt als das beste Spiel der Reihe. Da kommen eine Menge Faktoren zusammen: Ezio Auditore da Firenze ist sympathisch und spielt sich wie der verwegene Romanheld, der er doch tief in seinem Herzen ist. Die Spielwelt ist wunderschön und so detailliert gestaltet, dass man noch heute in Florenz, San Gimignano und Montereggione das »Hier war ich doch schon mal!«-Gefühl hat. Und es spielt sich natürlich einfach fantastisch. Mit am besten ist aber die deutsche Synchronisation. Die Art, wie die Figuren in akzentfreier deutscher Sprache, aber mit dieser so typischen, leidenschaftlichen italienischen Art sprechen, ist einfach toll.

Nicht nur die Gesten, auch der Ton, die Melodie in der Stimme und dazu immer wieder eingestreute italienische Satzketzen und Kommentare.



STAR WARS: JEDI KNIGHT 2 – JEDI OUTCAST

Entwickler: **Raven Software** Publisher: **LucasArts** Erschienen: **März 2002**

PETER BATHGE: Jedi Knight 2 ist ein wundervolles Einzelspieler-Abenteuer, das die »Star Wars«-Lizenz bis zum Letzten ausreizt, vom fantastischen Soundtrack über die Original-Schauplätze wie Cloud City oder Yavin 4 bis hin zu den perfekt nachgebildeten Sturmtruppen-Outfits, Umgebungsdetails und ja, Laserschwert-Geräuschen.

Was als Ego-Shooter mit Blaster und Thermaldetonator beginnt, entwickelt sich zum Third-Person-Actionspiel, in dem Serienheld Kyle Katarn widerwillig erneut in die Roben eines Jedi schlüpft. Die mitreißende Geschichte um Rache ist ungefähr 634 Mal durchdachter als alles, was George Lucas in der Prequel-Trilogie fabriziert hat. Auch weil die Charaktere so glaubwürdig sind und der Humor nicht zu kurz kommt. Außerdem treffe ich Luke Skywalker, darf AT-STs steuern und gegen Dutzende dunkle Jedi antreten.



LEFT 4 DEAD

Entwickler: **Turtle Rock Studios** Publisher: **Valve** Erschienen: **November 2008**

PETER BATHGE: Die Genialität von Left 4 Dead beruht auf einer simplen Tatsache: Man ist auf die anderen Spieler angewiesen! Nur zusammen kann man sich Smoker, Tanks und Hunter vom Hals halten – wenn der Boomer einen vollkottzt, braucht es die Gefährten, um der angelockten Zombie-Horde Herr zu werden. Gefundene Schmerzmittel werden geteilt, verletzten Kameraden hilft man!

NO ONE LIVES FOREVER

Entwickler: **Monolith** Publisher: **Electronic Arts** Erschienen: **Dezember 2000**

HEIKO KLINGE: No One Lives Forever verdanke ich meinen allerersten GameStar-Artikel. Der damalige Chefredakteur Jörg Langer fragte mich, ob ich eine Shooter-Komplettlösung machen wolle. Wie kompliziert kann das schon sein? Das böse Erwachen folgte in einer Mission, in der Geheimagentin Cate Archer in einem schwer bewachten Hotel drei Bomben finden und entschärfen muss. Präzise beschrieb ich den Weg zu jedem Zünder, nur um später bei der Kontrolle festzustellen, dass die Bomben zufällig verteilt werden!

GTA VICE CITY

Entwickler: **Rockstar North** Publisher: **Rockstar Games** Erschienen: **Mai 2003**

MARKUS SCHWERDETEL: Die 80er-Jahre, das war meine Teenager-Zeit. Ich hatte Schulterpolster im Jackett, eine schmale Lederkrawatte, und im TV lief Miami Vice. Eigentlich kaum zu glauben, dass man sich in dieses Jahrzehnt zurückwünscht, aber GTA Vice City hat das geschafft. Denn das knallbunte Miami... Entschuldigung, Vice City konzentriert sich auf die coolen Aspekte, zum Beispiel die Musik. Und dazu gibt's – getreu dem schon in GTA 3 erprobten Rockstar-Rezept – eine offene Spielwelt mit jeder Menge Action. Auch wenn die spielerischen Unterschiede zu GTA 3 eher klein ausfallen, in Sachen Atmosphäre ist GTA Vice City ganz weit vorn.



GTA 5 – GRAND THEFT AUTO 5

Entwickler: **Rockstar Games** Publisher: **Take 2** Erschienen: **April 2015**



JOHANNES ROHE: 21 Jahre ist der erste GTA-Teil alt und ziemlich genauso lang ist auch mein erster Kontakt mit der Reihe her. Auf der alten Rumpelkiste von Computer, die das Arbeitszimmer meines

Nachbarn in ihrer ganzen beige-gelben Pracht schmückte, bin ich in der Vogelperspektive durch Liberty City geflüzt, habe Fußgänger über den Haufen gefahren und mit dem Flammenwerfer herumgezündelt – natürlich heimlich, schließlich war ich damals zarte 10 Jahre jung. Seit diesem ersten Kontakt habe ich mein Herz an die GTA-Reihe verloren und natürlich jeden einzelnen Teil bis zum Umfallen gespielt. Auch GTA 5, doch bis es soweit war, musste ich einige harte Prüfungen bestehen. Lange Zeit war schließlich nicht klar, ob GTA 5 überhaupt für den PC erscheint. Auf der E3 2014, also etwas weniger als ein Jahr nach dem Release für Xbox 360 und PS3, dann die erlösende Nachricht: Ja, GTA 5 erscheint auf dem PC – allerdings erst 2015. Einige Monate des qualvollen Wartens später konnte ich dann endlich mit Michael, Trevor und Franklin durch Los Santos cruisen. Und verdammt noch mal, das Warten hatte sich gelohnt. Aus der Vielzahl an Locations, Missionen, Events, Geheimnissen und Details, die Rockstar in dieses Spiel gepresst hat, hätten andere Studios drei Spiele gemacht. In GTA 5 stehe ich morgens in meiner Wohnung auf, esse ein paar Snacks zum Frühstück, nehme einen Schluck Whisky aus der Pulle und schaue fern. Anschließend fahre ich mit meinem Porsche an den Strand, steige dort aufs Fahrrad um und genieße bei einer Radtour den Sonnenschein. Dann geht's mit dem Boot aufs Meer. Die Taucherausrüstung angelegt und abgetaucht in die Unterwasserwelt. Und zum Abschluss des Tages stibitze ich einen Kampffjet von der nahegelegenen Militärbasis und wage bei Gewitter einen Fallschirmsprung über dem Mount Chiliad. Und das alles ohne Ladezeiten, ohne Skriptsequenzen, in einer durchgehenden Spielwelt. Irre! Und von den Missionen habe ich bei dieser Aufzählung ja noch gar nicht angefangen.





STARCRAFT (BROOD WAR)

Entwickler: **Blizzard** Publisher: **Blizzard** Erschienen: **März 1998**

ELENA SCHULZ: Mit StarCraft verfrachtet Blizzard seine Echtzeitstrategie-Formel nach Warcraft in den Weltraum – mit Erfolg: Im August 2007 ist StarCraft mit 9,5 Millionen verkauften Exemplaren der meistverkaufte Genrevertreter bis dahin. Gerade in Südkorea ist der Titel so beliebt, dass er sich zum Volkssport entwickelt. Während Fußball hierzulande für riesige Turniere, Public Viewing oder Profispieler-Karrieren sorgt, ist dort StarCraft das nationale Sport-Highlight. Seit 2017 ist StarCraft samt Addon »Brood War« kostenlos verfügbar – für Geld gibt es dafür eine Remastered-Version. Neben den typischen Spielmechaniken wie dem Bau von Gebäuden und Einheiten, sowie Schlachten, steht im Vergleich zu Warcraft bei StarCraft die komplizierte Balance der drei unterschiedlichen Rassen (Terraner, Protoss und Zerg) stärker im Vordergrund.

22



MAFIA

Entwickler: **Illusion Software** Publisher: **Take 2** Erschienen: **September 2002**

HEIKO KLINGE: Alle so: »Dieses verfluchte Autorennen!« Und ich so: »Was für ein famoses Autorennen! Was habt ihr nur alle, war doch einfach?« Endlich konnte ich mal mit meinen Skills in einem Actionspiel angeben! Denn das Spiel nach dem 20. vergeblichen Rennmissions-Versuch frustriert beiseitezulegen, kam für keinen der Kollegen in Frage. Und wenn man fürs Weiterkommen den feixenden Trainee um Hilfe bitten musste. Jeder wollte in Mafia einfach wissen, wie's weitergeht! Was auf den ersten Blick wie ein uninspirierter GTA-Klon wirkte, entpuppte sich nämlich schon in den ersten Missionen als brillant choreographierter Actionthriller, der erzählerisch Maßstäbe setzte. Etwa mit dem Kniff, dass unser Alter Ego Tommy Angelo seine Mafia-Karriere einem Kommissar beichtet und die Geschichte entsprechend in Rückblenden erzählt wird.

20



DEUS EX

Entwickler: **Ion Storm** Publisher: **Eidos Interactive** Erschienen: **August 2000**

NILS RAETIG: Der erste Teil der Deus-Ex-Reihe hat gute Chancen, es in meine persönliche Top 3 der besten Spiele aller Zeiten zu schaffen – nicht umsonst ist es eines der wenigen Spiele, von denen ich noch die Originalverpackung besitze. Dass ich eine so hohe Meinung von dem Spiel habe, hat es vor allem seiner viel zitierten spielerischen Freiheit zu verdanken. Sie hat mich sogar dazu gebracht, daran zu glauben, dass ich ein offensichtlich geskriptetes Ereignis vielleicht doch noch verhindern könnte, wenn ich mich nur geschickt anstelle. Bereits die Berichterstattung der GameStar vor dem Release hat mich neugierig auf das Spiel gemacht, endgültig überzeugt war ich dann von der passenden Demo in der Ausgabe 08/2000. Ein Highlight des Spiels: Die Geschichte mit all ihren Verschwörungen und Wendungen sowie die Atmosphäre – da war mir dann auch die dröge Technik egal.

18



PORTAL 2

Entwickler: **Valve** Publisher: **Electronic Arts** Erschienen: **April 2011**

MICHAEL HEROLD:

Ich bin der schlaueste Mensch der Welt, aber trotzdem enttäuscht! Das waren meine ersten Gedanken, nachdem ich die Solokampagne von Portal 2 abgeschlossen hatte.

Denn der jüngere, wenn auch deutlich größere Bruder des ersten Portal hat mir mit seinen Rätselherausforderungen seinerzeit meinen gesamten Videospiegel-Grips abverlangt. Umso mehr Genugtuung und Bestätigung für meinen offenbar unendlichen Intellekt empfand ich aber, als der Abspann (inklusive End-Song) über den Bildschirm flimmerte und meinen Triumph über alle Logikfallen des Spiels besiegelte. Enttäuscht war ich allerdings, da es noch immer keinen Kuchen gab. Schon in Teil 1 absolvierte ich die Rätselpassagen mit Hilfe einer Teleportationskanone nur, weil mir als Belohnung ein leckeres Stück Torte versprochen wurde. Doch auch in Portal 2 ändert sich nichts daran: Der Kuchen ist und bleibt eine Lüge! Ansonsten ist Valves 3D-Puzzlespiel allerdings klasse: Neue Testkammern, eine irrsinnig witzige Story und neue Hilfsmittel zum Abschließen der Rätsel (etwa das Beschleunigungs- und Sprunggel) sorgten für ein ebenso launiges, aber deutlich längeres Knobelvergnügen als im Vorgänger. In Portal 2 sollten ursprünglich weder Heldenin Chell, noch die namensgebende Portal-Mechanik aus dem ersten Teil auftauchen. Zum Glück haben die Entwickler es sich dann aber noch mal anders überlegt. Besonders empfehlenswert ist außerdem das gemeinsame Zocken im Koop-Modus mit den trottelligen, aber sehr liebenswerten Robotern Atlas und P-Body.

21



STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

Entwickler: **Bioware** Publisher: **LucasArts** Erschienen: **September 2003**

MARKUS SCHWERDETEL: Star Trek ist viel besser als Star Wars. So, jetzt ist es raus. Das hindert mich im Sommer 2003 aber nicht daran, die Disk mit Knights of the Old Republic in meine Xbox zu schieben. Ja, Xbox, denn die PC-Version kommt erst im Herbst, und Bioware-Spiele dulden damals bei mir keinen Aufschub. KotOR ist nicht nur bei seinem Erscheinen eine Sensation, es hallt bis heute nach. Denn es ist sozusagen die Geburtsstunde des modernen Bioware-Rollenspiels. Wer genau hinschaut, sieht an allen Ecken und Enden Mass Effect durchschimmern, das erst fünf Jahre später erscheinen sollte.

19

SPLINTER CELL

Entwickler: **Ubisoft Montreal** Publisher: **Ubisoft** Erschienen: **November 2002**

PETRA SCHMITZ: Kombayn Nikoladze, so heißt er, der erste Gegner von Sam Fisher. Und der will – wie es offenbar bei Videospielschurken aus dem Osten so üblich ist – den dritten Weltkrieg auslösen. Das ist allerdings das Unspektakulärste am ersten Splinter Cell. Die Schleich-Action rund um den NSA-Agenten Sam Fisher punktet 2002 durch ihre Grafik und durch tolle Verzahnung von Leveldesign, Gadgets und Heldenbeweglichkeit. Hey Ubisoft! Was ist mit einer Fortsetzung? Michael Ironside hätte als Sprecher wieder Zeit.

17



DIABLO 2

Entwickler: **Blizzard North** Publisher: **Blizzard** Erschienen: **Juni 2000**

MARKUS SCHWERDETEL: Diablo 2 hat für alle Zeiten einen besonderen Platz in meinem Herzen – es war nämlich mein erstes Spiel, an dem ich bei GameStar gearbeitet habe. Mein erster Arbeitstag war der 10. April 2000, da war die Betaphase von Diablo 2 gerade voll im Gange. Und Kollege Schmidt hatte auch gleich den richtigen Job für einen rechtlosen Trainee wie mich: Screenshots von allen Skilltrees machen. Was Christian nicht wusste: Das erste Diablo fand ich immer nur so mittel, es war mir zu trist und ehrlich gesagt auch zu eintönig. Aber hey, Job ist Job, also habe ich mich als Barbar in die Beta gestürzt – und war nach wenigen Minuten angefixt. Diese Welt, diese Helden, diese Atmosphäre! Und was haben wir über die zufallsgenerierten Namen gelacht, die waren sogar ein paar Ausgaben lang für Die Vorletzte komisch genug!



16

BIOSHOCK

Entwickler: **Irrational Games** Publisher: **2K Games** Erschienen: **August 2007**

PETRA SCHMITZ: Ich habe gerade noch mal nachgeschaut: Laut Metacritic war die GameStar-Wertung mit 87 Punkten für Bioshock die drittniedrigste weltweit. Christian Schmidt und ich hatten triftige Gründe, so zu urteilen, trotzdem gab's einen riesigen Aufschrei bei uns im Forum. Leider kann man das nun alles nicht mehr nachlesen, die Umstellung unserer Website hat die fast 1.000 Kommentare zu unserem Bioshock-Test ins Nirvana gespült. Bioshock ist ungeachtet unserer gut begründeten 87 ein Spiel, das sich tief ins Gedächtnis derer gebrannt hat, die nach Rapture hinuntergetaucht sind. Das Art-Design mit all seiner Opulenz, die gleichzeitig faszinierende wie abstoßende Unterwasserwelt, die bizarren Gegner, die Big Daddys, die Little Sisters! Allein die Anfangssequenz (Tauchfahrt in die Tiefe) ist herausragend!



14

COUNTER-STRIKE 1.6

Entwickler: **Minh Le, Valve** Publisher: **Sierra, Valve** Erschienen: **November 2000**

PETRA SCHMITZ: An meine erste Partie Counter-Strike kann ich mich nur noch diffus erinnern. Da war das Ding noch eine sehr, sehr frühe Mod, und es hat bei mir damals nicht gleich Klick gemacht. Ich bin dann wieder zurück zu Team Fortress Classic, während Clan-Freunde prophezeiten, dass das was werden könne. Allerdings gab's CS lange nur in Kombination mit Half-Life. Erst nachdem Valve sich die Mod (und die Macher) unter den Nagel gerissen hatten, wurde daraus im November 2000 ein Stand-alone-Titel. Zu der Zeit war CS schon erfolgreich. Es wurde rauf und runter gespielt. In Deutschland auch, weil wir die Beta 6.0 auf der CD (ja, damals noch CD) hatten. Uns erreichten danach Mails und Briefe (auf echtem Papier), dass wir die CS-Community zerstört hätten – zu viele Noobs würden sich nun dank uns auf den Servern tummeln.



12

MAX PAYNE 2

Entwickler: **Remedy** Publisher: **Rockstar Games** Erschienen: **Oktober 2003**

MICHAEL OBERMEIER: »Es regnete, als würde die Welt untergehen, an jenem schicksalhaften Tag im Oktober 2003, an dem Max Payne und ich einmal mehr in den düsteren Höllenschlund von New York City geschleudert wurden.« Klingt dieser Satz für euch auch wie unerträgliches Geschwurbel? Gut, denn genau so geht's mir heute mit dem melodramatischen Gefasel, mit dem der Entwickler Remedy die Story von Max Payne 2 erzählt. Das war aber nicht immer so, denn 2003 hielt ich die Film-Noir-Handlung für den Zenit der Spiele-Schreibkunst. Aber damals dachte ich auch, Limp Bizkit wäre die Krone der Musik. Schreiberei hin oder her – spielerisch begeistert mich Max Payne 2 heute wie damals. Denn Remedy nimmt die sensationellen Bullet-Time-Schießereien des Vorgängers, macht die aber mit erweiterten Physik- und Partikeleffekten noch »schmutziger«.



15

THE SECRET OF MONKEY ISLAND

Entwickler: **LucasArts** Publisher: **LucasArts** Erschienen: **Oktober 1990**

NILS RAETTIG: Meine PC-Anfangszeiten wurden vor allem durch Adventures von Sierra und LucasArts geprägt. The Secret of Monkey Island gehört dazu. Ich kann mich noch gut erinnern, wie beeindruckt ich war, als ich das erste Mal die Karte von Melee Island gesehen habe – »Wow, da kann man überall hin?!« Und dann gibt es da ja noch die berühmte Schiffsreise nach Monkey Island, die Rätsel auf der Insel selbst und das große (wenn auch kurze) Finale zurück auf Melee Island!

13

MINECRAFT

Entwickler: **Mojang** Publisher: **Microsoft** Erschienen: **Mai 2009 (Alpha 1.0.0)**



MICHAEL GRAF: Minecraft nicht in den Top Ten, das darf eigentlich nicht sein. Aber so funktioniert Demokratie nun mal: gar nicht. Spaß beiseite, unsere Redaktionswahl hat absolut würdige Gewinner hervorgebracht, doch Minecraft hätte einen Platz unter den ersten zehn verdient. Es ist eines der einflussreichsten Spiele der Neuzeit, wenn nicht sogar das einflussreichste überhaupt. Es hat mit dem Verkauf von Vorabversionen

den Early-Access-Boom eingeläutet. Es hat mit seinen zufallsgenerierten Welten und von den Spielern erzählten Abenteuern den Aufstieg der Let's Plays begünstigt, wenn nicht sogar maßgeblich verantwortet. Es hat uns gezeigt, wie wundervoll Survival unsere Nerven kitzeln kann, der Überlebenskampf in einer feindseligen Umgebung. ARK, Rust, Age of Conan, all das hätte es ohne Minecraft so nicht gegeben. Vielleicht wäre nicht mal DayZ so populär geworden. Vielleicht. Nicht zuletzt hat uns Minecraft mit etwas Besonderem konfrontiert und fasziniert: unserer eigenen Kreativität. Der Abbau und das Stapeln von Blöcken, das Umgestalten »unserer« Spielwelt und das Ausleben von Baufantasien befriedigen einen Drang, der von Kindesbeinen an in jedem Menschen schlummert. So oder so: Minecraft ist eines der bestimmenden Spiele der Gegenwart, auch wenn es viele Hardcore-Spieler nicht ständig auf dem Schirm haben.



11