

HALF-LIFE

Entwickler: **Valve** Publisher: **Sierra/Valve** Erschienen: **Oktober 1998**



PETRA SCHMITZ: Das erste, was mir einfällt, wenn ich an Half-Life denke, ist natürlich die supertolle Fahrt mit der Schwebebahn zu Beginn des Spiels. Aber nicht, weil sie so supertoll war, sondern weil sie zu-

mindest mir ab dem dritten Durchspielen tierisch auf die Nerven gegangen ist. Man kann das ja nicht abrechnen. Und das dauert. Und dauert. Und dauert.

Das ist natürlich albernes Gemeckere. Denn beim ersten Mal waren die paar Minuten ganz alleine in diesem Zugabteil einfach nur so ... naja, so whoa! Der Staun-Effekt wurde übrigens noch mal ein ganzes Stück größer, wenn man im Laufe des späteren Spiels just durch die Bereiche latschte, durch die man zu Beginn mit der Bahn gefahren war. Ja, das mag aus heutiger Sicht fast schon süß lächerlich wirken, 1998 allerdings war das eine neue Dimension von Immersion. Insbesondere bei einem Shooter. Vor Half-Life haben sich die Shooter nämlich um vieles gesorgt, aber nicht darum, uns

eine in sich schlüssige Welt mit einer – wenn auch dünnen – Story zu präsentieren. Vor allem im heute viel zitierten environmental Storytelling war das erste Half-Life schon ganz vorne dabei. Die Umgebung hat mir Gordons Geschichte erzählt, keine Zwischensequenzen, keine Tonbänder. Es waren Forscher, die vor meinen Augen in Lüftungsschächte gezogen wurden. Es waren Selbstschuss-

anlagen, die keinen Unterschied mehr zwischen Personal und Aliens machten. Dazu dann noch die teilweise abgedrehten Waffen, das pfiffige Leveldesign und die fordernden Schießereien. Shooter von 1998 sind auf dem normalen Schwierigkeitsgrad ungefähr so anspruchsvoll wie gegenwärtige auf hart, ich hab das jüngst an Half-Life noch mal ausprobiert. Oder ich werde älter und langsamer, das kann auch sein.

10



DOOM

Entwickler: **id Software** Publisher: **id Software** Erschienen: **Dezember 1993**

9



DIMITRY HALLEY: Als Doom 1993 auf den Markt kam, hatte ich bereits viele essenzielle Dinge im Leben gelernt: Wie man allein aufs Töpfchen geht zum Beispiel. Oder wo man dieses verfluchte Pedal von diesem verfluchten Spielzeug-Traktor treten muss, damit das verfluchte Teil auch ohne den versprochenen vollautomatischen Motor fährt. Aber für Shooter – nun, dafür war ich dann doch etwas zu jung. Jedoch nicht lange!

Als vergleichsweise kleiner Steppke arbeitete ich mich nämlich im toten Winkel meiner Mutter langsam durch die Shooter-Geschichte rückwärts. Für mich begann die Reise mit Half-Life (1998), Turok 2 (1998) und Duke Nukem 3D (1996) Ende der 90er. Anfang der 2000er folgte dann dieser indizierte Star-Wars-Shooter (1995) – und

über all diesen Spielen thronte das Gerücht, es gebe einen legendären Urvater, eine Art dämonischer Höllenquell, aus dem diese Ballereien ihre Ideen schöpfen: das gute, alte Doom. Und ja, ältere Semester werfen da zurecht ein, dass es andere Genre-Urahnen gab. Aber diese frühen Ideengeber mindern nicht die Wichtigkeit, die id Softwares Höllen-Shooter bis heute behält: Es gab eine Ära vor Doom – und es gab »nach Doom«. Aus den Grundlagen früherer Werke entwickelte John Romero hier einen Prototypen des modernen Shooters, der nicht nur eine unterhaltsame Baller-Kampagne bot, sondern auch einen weiteren Grundpfeiler, der das Shooter-Genre bis heute auf den Beinen hält: den Multiplayer-Modus. Doom erschuf nicht nur moderne Legenden wie die Geschichte mit dem lahmgelegten Uni-Server, der unter der Last der Downloads des Spiels (Shareware hieß damals das Zauberwort) in die Knie ging, er erschuf auch das Deathmatch, destillierte genau die Freuden, die Spieler an Ego-Shootern begeistern. Und ja, dazu blieb es durch und durch Kind seiner Zeit: ein Action-Epos mit Minimalstory, das von den 80er-Ballerorgien der Marken Schwarzenegger, Willis und Stallone inspiriert und dann mit gehörig »90er-Extrem« übergossen wurde. Kein Wunder, dass da in Deutschland die Indizierung quasi an der Grenze wartete. Aber hey, je geradliniger Doom in seinem Szenario ist, desto besser transportiert es den Gameplay-Kern seines Genres: mit Kettensäge, Schrotflinte und fleißig »Gestrafte« ums Überleben zu kämpfen.

Mittlerweile erzählen viele Shooter (glücklicherweise) komplexere Geschichten, bieten ein griffigeres Schussgefühl (Stichwort Maussteuerung). Doch Doom war zuerst da, es ist und bleibt Kult und spielt sich auch 25 Jahre später für mich noch ähnlich intuitiv, wie aufs Töpfchen zu gehen oder das Traktorpedal zu treten.



DAY OF THE TENTACLE

Entwickler: **LucasArts** Publisher: **LucasArts** Erschienen: **Juni 1993**



MARKUS SCHWERDEL: Mein liebster Adventure-Held? Das ist nicht Guybrush Threepwood, nicht Indiana Jones, nicht Larry Laffer und schon gar nicht George Stobbard. Nein, es ist Hoagie, der übergewichtige Roadie im Metal-Bandshirt aus Day of the Tentacle. Das mag dran liegen, dass ich 1993 beim Erscheinen des Adventures ähnlich rumgelaufen bin. Der wahre Grund ist aber eher, dass Hoagie – genau wie seine Kollegen Bernard und Laverne –

die vielleicht am besten ausgearbeiteten Adventure-Helden überhaupt sind. Die Dialoge sind perfekt geschrieben, und Hoagies lakonische Kommentare treffen schon damals genau meinen Humor. Und die CD-ROM-Version habe ich dann gleich noch mal durchgespielt, einfach um die absolut passenden Stimmen zu genießen.

Obwohl ... auch manche der Rätsel sind so kompliziert, dass man beim zweiten Durchlauf schon vergessen hat, wie beim ersten Mal die Lösung war. Das liegt zum einen an der genialen Zeitreisemechanik, die unsere Helden in die Vergangenheit (Hoagie), Gegenwart (Bernard) oder Zukunft (Laverne) verschlägt.

Was die Rätseldesigner um Tim Schafer und Dave Grossman aus dieser Prämisse machen, ist auch aus heutiger Sicht noch phänomenal – ich empfehle wärmstens die Remaster-Version von 2016. Zum anderen werden die Rätsel aber durch eine typische Tim-Schafer-Eigenheit so knifflig:

Ohne ein gesundes Allgemein- und Popkultur-Wissen kommt man in seinen Spielen selten weiter. Zudem kennt garantiert nicht jeder Mitteleuropäer die Anekdote von George Washington und



dem Kirschbaum, ohne diese Hintergrundinformationen bleibt jedoch Laverne im Kumquat-Baum hängen. Erst wenn Hoagie die orangen Früchte rot bepinselt, greift Washington zur Axt und befreit Laverne (400 Jahre in der Zukunft!) von ihrem Leid. Darauf muss man erst mal kommen!

So leid es mir für aktuelle Genre-Vertreter tut: Für mich müssen sich alle Adventures, die nach DotT kamen, an diesem Meilenstein messen lassen. Das liegt auch daran, dass das Spiel kaum gealtert ist. Das Original ist zwar pixelig, aber immer noch stimmig. Und beim Remaster vergesse ich ohnehin endgültig, dass das Ding 25 Jahre alt ist. Das muss ein Shooter von 1993 – technisch wie spielerisch – erst mal schaffen.



THE WITCHER 3: WILD HUNT

Entwickler: **CD Projekt RED** Publisher: **Bandai Namco** Erschienen: **Mai 2015**



HEIKO KLINGE: Ich hatte das große Glück, im März 2015 der erste Journalist zu sein, der The Witcher 3 zwei Tage ohne Einschränkungen spielen durfte. Und ich weiß noch genau, was mein zentraler Gedanke war, als ich mit Geralt durch Velen abenteuerete:

»Heilige Scheiße, die kriegen das wirklich hin!« Es gab einfach schon bei diesem Anspieletermin so unfassbar viele Wow-Momente. Etwa als ich per Editor die gigantische Open World überfliegen durfte und sich dabei herausstellte, dass deren zentrale Metropole Novigrad gar nicht – wie alle dachten – eine separate Region ist, sondern ein ganz normaler Bestandteil der Spielwelt ganz ohne Ladepausen. Oder als ich zum ersten Mal die Questreihe um den Blutigen Baron erlebte, die sich mit ihrer Dramatik nicht nur für immer in meine Hirn gebrannt hat, sondern auch eindrucksvoll demonstrierte, wie kompromisslos CD Projekt die Entscheidungsfreiheit durchziehen. Wer bei einer früheren Quest eine Kneipenpöbele diplomatisch löst, verpasst gleich einen kompletten Dungeon – einfach, weil es im Storykontext Sinn ergibt. The Witcher 3 setzte zudem einen nach wie vor nicht mal ansatzweise ge-

fährdeten Maßstab in Sachen Detailverliebtheit. Seine Open World war eben nicht nur verdammt groß, sondern vor allem verdammt glaubwürdig. Außerdem liefert The Witcher 3 den endgültigen Beweis, dass sich große Welten und spannende Geschichten nicht gegenseitig ausschließen. CD Projekt knüpfte für The Witcher 3 ein bis heute beispiellos verwobenes Netz aus großen und kleinen fesselnden Geschichten.

Inklusive der beiden ebenfalls grandiosen Erweiterungen Hearts of Stone (Oktober 2015) und Blood and Wine (Mai 2016) habe ich ziemlich genau 200 Stunden fürs Durchspielen von The Witcher 3 benötigt und jede einzelne Sekunde davon genossen. Das größte Kompliment für CD Projekts Meilenstein ist jedoch, dass ich genau weiß, dass es beim demnächst anstehenden zweiten Anlauf genauso sein wird. Und damit ist The Witcher 3 (samt Addons) für mich völlig zu Recht das beste Solo-Rollenspiel in unseren Top 250.



CALL OF DUTY: MODERN WARFARE

Entwickler: **Infinity Ward** Publisher: **Activision** Erschienen: **November 2007**



PETRA SCHMITZ: Ich habe keine Ahnung, wie oft ich Call of Duty 4 (so wurde es damals schlicht genannt) für den Test durchgespielt habe. Dreimal? Viermal? Das Coole damals war nämlich, dass wir die Version deutlich vor Release in der Redaktion hatten, genauer gesagt zur Zeit des Oktoberfests.

Das weiß ich deswegen noch so genau, weil ich es unglaublich angenehm fand, wegen besagten Oktoberfests an zwei Nachmittagen fast alleine im Büro zu sein. Activision hatte zwar auch einen Aufpasser mitgeschickt, damit wir keinen Unsinn mit Modern Warfare anstellten, aber den habe ich nach ein paar Stunden mit wenigen Worten davon überzeugen können, dass München und die Wiesn viel toller sind als unser Meetingraum und das rote Sofa, auf dem er saß und Löcher in die Wand starre.

Ich war also wirklich lange, lange allein mit Soap MacTavish, Captain Price und Paul Jackson. Und herrje, wie gerne ich mit den dreien alleine war. Der Singleplayer von Modern Warfare hat so vieles richtig gemacht, was spätere CoDs nicht mal ansatzweise so hinbekommen haben: perfekt platzierte Tempowechsel, die passende Menge von Bombast, Settings, Überraschungen.

Himmel, diese Mission in dem AC-130-Gunship! Die war so faszinierend wie abstoßend und gerade durch diese Mischung unvergesslich. Wie sich Jackson aus dem Spiel verabschiedet! Unfassbar! Wirklich, ich saß vor dem Monitor und konnte nicht glauben, was Infinity Ward da gerade mit mir und dem amerikanischen Soldaten angestellt hatte. Und dass der Schleicheinsatz in Tschernobyl als eines der besten Levels in der Shooter-Geschichte gilt, ist ja nun auch kein Geheimnis mehr. Modern Warfare war der Beginn einer Ära, die bis heute anhält. Man muss Call of Duty: Ghosts nicht kennen, aber das erste Modern Warfare ist schlicht ein Muss.

Auch im Multiplayer war das Ding genau nach meinem Geschmack. Temporeich und äußerst befriedigend. Blöderweise war es aber auch das letzte Modern Warfare, das mit dedizierten Servern für uns PC-Spieler kam.



AGE OF EMPIRES 2

Entwickler: **Ensemble Studios** Publisher: **Microsoft** Erschienen: **Oktober 1999**



MAURICE WEBER: Mit Age of Empires 2 haben meine Eltern einen riesigen Fehler gemacht. Dieses Spiel hatten sie sich nämlich ausgesucht, ihren dekadenten Sohnmann zu bestechen, dass er mal ein wenig mehr Sport und Bewegung in sein Leben bringt. Klar, da musste dann auch ein Spiel mit ein wenig Bestechungswert her! Aber sie konnten ja nicht ahnen, dass sie nicht nur ein richtig gutes Spiel gewählt haben, sondern gleich eins der besten aller Zeiten - und damit alles nur noch schlimmer machten.

Denn kaum war Age of Empires 2 im Haus, kam ich von der Flimmerkiste natürlich erst recht nicht mehr los. Als erzieherisch wertvoll er-

wies es sich dann aber trotzdem! Nach all den Geschichts-Bestnoten, die ich in der fünften Klasse einfuhr, weil ich die ganzen historischen Feldzüge schon selbst geschlagen hatte, mussten selbst die werten Eltern zugeben, dass an der ganzen Zockerei schon irgendwas dran sein musste! Genau wie es sich Erfinder Bruce Shelley erhofft hatte. Er sah Age of Empires immer schon als einladendes Spiel, das vielleicht in erster Linie unterhielt, aber dabei so ganz nebenbei auch noch Lust auf Geschichte machte. Zugegeben, ich hatte schon in der Grundschule Bücher über Dschingis Khan verschlungen (auch wieder aus dem elterlichen Fundus!), aber Age machte meine Leidenschaft nur noch weiter an. Was es natürlich auch deswegen schaffte, weil es einfach ein absolut erstklassiges Strategiespiel war und bis heute bleibt. Kaum ein anderes verzahnt so geschickt alle Elemente, die für mich ein gutes RTS ausmachen: Basisbau, Wirtschaft, Forschung und natürlich Militär. Nur wer alle vier meistert, bringt es in Age of Empires 2 zum erfolgreichen Feldherren. Fast alle anderen Genrekollegen machen in mindestens einem dieser Bereiche spürbare Abstriche für schnelleres oder einfacheres Gameplay, damals schon.

Außerdem kann Age of Empires 2 einfach jeder genießen. Als zehnjähriger Steppke konnte ich mich einfach an der grandiosen Mittelalterstimmung und den coolen Ritterschlachten erfreuen, ohne viel Ahnung von den tieferegreifenden Systemen zu haben. Wer am liebsten möglichst schöne Basen und Burgen baut oder abwechslungsreiche Kampagnenmissionen schlägt, der kommt ebenfalls auf seine Kosten. Aber wenn es knallharte Multiplayer-Schlachten sind, die ihr sucht, dann weiß Age of Empires 2 auch zu glänzen! Denn wer tiefer einsteigt, entdeckt eine schier endlose Fülle an Optimierungsmöglichkeiten. Und plötzlich wird das beschauliche Mittelalterspiel zum gnadenlosen Test von Skill und Strategie! Zugegeben, ein Rush ist



hier immer noch etwas gemächlicher definiert als in Starcraft oder C&C, aber das macht die Gefechte von Age of Empires nicht weniger anspruchsvoll und erbarmungslos. Das ist nie das Level, auf dem ich gespielt habe – ich hab’s tatsächlich lieber etwas lässiger in meinen Strategiespielen – aber dass es ebenfalls existiert, hat enorm zum anhaltenden Erfolg von Age of Empires 2 beigetragen. Denn auch wenn es lange so aussah, als hätte Microsoft die Marke begraben,

ließ die Beliebtheit von Age nie nach. Das bewies schließlich die millionenfach auf Steam verkaufte HD-Neuaufgabe, die sich bis heute einer aktiven Multiplayer-Szene erfreut. Und die schließlich dazu führte, dass Microsoft die Serie doch noch zurückbrachte: mit neuen Addons, mit Definitive Editions für alle bisherigen Teile und sogar mit einem Age of Empires 4, das aktuell bei Relic Entertainment, den Eltern von Company of Heroes, in der Mache ist!

WORLD OF WARCRAFT

Entwickler: **Blizzard** Publisher: **Blizzard** Erschienen: **November 2004**



MARKUS SCHWERDTTEL: Nein, so richtig viel kann Blizzard auf der Spielemesse ECTS 2001 in London vom neuen Projekt World of Warcraft nicht zeigen. Bissel rumlaufen, bissel Landschaft bewundern, bissel im Inventar rumklicken – mehr geht noch nicht. Trotzdem kommt der Kollege Lott begeistert aus der Präsentation und behauptet in der GameStar-Ausgabe 11/2001 visionär: »World of Warcraft hat das Potenzial, das Genre der Online-Rollenspiele neu zu definieren.« Gut, so richtig alt ist das Genre zu der Zeit ohnehin noch nicht, die Platzhirsche Everquest oder Dark Age of Camelot verteidigen sich mit Leichtigkeit gegen Emporkömmlinge wie Anarchy Online. Und dann kommt Blizzard.

World of Warcraft räumt mit allem auf, was mich bis dahin an Online-Rollenspielen gestört hat: Ich komme (zumindest am Anfang) auch als Solist gut voran, der Zeitaufwand hält sich (wenn man seine Zeitplanung im Griff hat, haha!) in Grenzen, und sogar die Bedie-

nung flutscht dank Blizzards Erfahrung absolut problemlos. Das Spiel zeigt – noch viel mehr als die anderen Titel des Studios – die große Stärke von Blizzard: Aus eigentlich bekannten und erprobten Zutaten mit der offensichtlich firmeneigenen Magie ein nahezu perfektes Spiel zu machen. So perfekt, dass sogar die letzten MMO-Muffel in der GameStar-Redaktion für den ersten Betatest von World of Warcraft das Internet anstöpseln und sich auf die Server wagen – in unserer ersten, heute legendären Gilde »Die Horde von Muh«, die komplett aus Tauren besteht. Es sollte nicht die letzte Gilde sein, in der ich kämpfe, schließlich folgen auf die geschlossenen und offenen US-Betatests auch noch die entsprechenden Testphasen auf den EU-Servern. Kurz: Bis das Spiel im Februar 2005 endlich in Europa startet, habe ich schon mindestens vier Mal neu angefangen, etwaige Klassen- und Rassenexperimente nicht mitgerechnet. Gerade als meine Frau mich also fragt, ob ich World of Warcraft nicht »langsam mal durchgespielt« hätte, geht’s erst richtig los!

Und zwar nicht nur für mich, sondern vor allem auch für Blizzard. World of Warcraft ist eine beispiellose Erfolgsgeschichte für die Firma, in der Zeit Ende 2010 erreicht das MMO 12 Mio. Abonnenten, World of Warcraft landet im Guinness Buch der Rekorde und sickert mit unzähligen Memes (Leeroy Jenkins!) in die Popkultur.

Natürlich währt der Erfolg nicht ewig, auch wenn Blizzard den sinkenden Abonnentenzahlen mit bislang sieben Erweiterungen (die jüngste ist Battle for Azeroth) entgegenwirkt. Für mich selbst ist aber nach Wrath of the Lich King Schluss, nach vier intensiven Jahren bin ich endgültig WoW-satt. Allerdings geht es offenbar immer noch vielen Millionen Spielern anders, World of Warcraft gilt – neben Hearthstone – nach wie vor als Blizzards wichtigste Gelddruckmaschine. Und wer weiß, vielleicht schau ich 2019 doch noch mal rein, wenn die Classic-Version erscheint. Dann bau ich mir einen Tauren-Jäger und denke zurück an die glorreichen Tage der Horde von Muh!



HALF-LIFE 2

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



DIMITRY HALLEY: Ich war ja als Teenager ein übler Geizhals. Als Spieleredakteur darf man das eigentlich nicht erzählen, aber in meinem Leben habe ich mir kaum ein Spiel zum Vollpreis gekauft. 50 Euro für 5 Stunden Kampagne in Splinter Cell: Conviction? Nee, ich denke nicht. Diese grünen Green-Pepper-

Dinger im Saturn – die mochte ich! Wenn ich mir also ein Spiel zum vollen Preis kaufte, dann hieß das was. Und wenn ich mir dann auch noch extra dafür eine sauteure neue Grafikkarte in den Warenkorb packte, dann geschah sowas nur einmal in meiner frühen Gaming-Karriere: nämlich für Half-Life 2. Dabei verspür-





te ich im ersten Moment nichts als Wut für den ewig herbeigesehnten Nachfolger von Half-Life. Um Teil 2 zu spielen, musste man nämlich dieses komische Steam installieren und online aktivieren. Wieder so ein doofer Konto-Service ohne Zukunft. Wird man danach sicherlich nie wieder was von hören – und siehe da, wie so oft hat mein Teenager-Ich natürlich glasklare Weitsicht bewiesen. Sei's drum: Half-Life 2 entschädigte tatsächlich für jede Form von Beschaffungsaufwand. Was. Für. Ein. Shooter!

Half-Life 2 gelingt ein Kunststück, das nur wirklich herausragenden Fortsetzungen vorbehalten bleibt: Es nimmt die Stärken des Vorgängers, baut allerdings komplett eigene, genauso tolle Ideen ein. Wie damals hantiert der schweigsame Gordon Freeman mit Brechstange, Maschinengewehr und Granaten. Doch anders als in der Black-Mesa-Einrich-

tung gibt es in der totalitär von Aliens beherrschten City 17 nämlich Physik. Ja, richtig, hier kann Dr. Freeman nämlich endlich mal seine Fachkenntnisse zur Schau stellen: Mit der Gehirnstränge zeretzend coolen Gravity Gun manipuliert er Objekte, zieht von der Bierdose bis zum Sägeblatt Gegenstände heran und schleudert die dann den Feinden entgegen. Im düsteren Stadtteil Ravenholm brauchen wir dieses High-Tech-Teil, weil wir quasi ohne Munition durch Alien-Zombie-verseuchte Gassen schleichen. Generell verweilt Half-Life 2 nie lange auf einer neuen Mechanik. Jeder Abschnitt bietet neue Akzente: Mit dem Boot kämpfen wir gegen einen Kampfhubschrauber, in Ravenholm bekämpft man Zombies, später rekrutiert Freeman eine eigene Miliz gegen die mörderischen Combine-Soldaten. In den sandigen Abschnitten kämpfen wir mit Schrotflinten wie in Starship Troopers gegen riesige Ameisenlöwen. Und später stürmen wir mit unseren Truppen ganze Paläste, kämpfen gegen Tripod-Walker (Oh Gott, wie cool waren die Strider bitte?) wie in Kampf der Welten und, und, und. Und da lasse ich den Multiplayer unerwähnt, in dem ich Waschbecken auf Mitspieler schleuderte.

Unterm Strich hat Half-Life 2 die Großkopfer bei Valve zu Multimillionären gemacht. Nicht durch die reinen Verkäufe des Spiel, natürlich nicht. Sondern durch die Koppelung an Steam. Ohne ein Spiel mit dieser Strahlkraft hätte es Valves Vertriebsplattform beim Start sicher nicht so leicht gehabt, und Steam wäre heute vielleicht nicht das, was es ist. Half-Life 2 ist schlicht und ergreifend der Inbegriff einer gelungenen Fortsetzung. Kein Wunder eigentlich, dass wir sechs Jahre darauf warten mussten. Und falls bei Valve wirklich mit der Wartezeit proportional die Qualität steigt, dann ... Moment mal, dann müsste Half-Life 3 ...



WARCRAFT 3

Entwickler: **Blizzard** Publisher: **Activision Blizzard** Erschienen: **Juli 2002**



MICHAEL GRAF: Ich fürchte, allmählich müssen wir uns mit dem Horroredanken abfinden: Besser als Warcraft 3 wird es nicht mehr. Zumindest nicht im siechen Genre der Echtzeitstrategie, das seine Glanzzeiten

ähnlich weit hinter sich hat wie Arschgeweih und Eurodance. Doch anders als Arschgeweih und Eurodance hat uns die Echtzeitstrategie unvergessliche Momente beschert, und viele davon eben im dritten Warcraft, insbesondere in Verbindung mit dem Addon The Frozen Throne. Alleine die Handlung! Vier Jahre zuvor hat es Blizzard in Starcraft geschafft, aus Porträtdialogen und Missionsbriefings eine packende Geschichte zu stricken



2

(Kerrigan!), doch Warcraft 3 tritt das Erzählpedal vollends durch. Zwar waberten schon durch die ersten Warcrafts große Geschichten um Dämonen und Götter, doch erst das dritte fügt sie zu etwas zusammen, das den Begriff »Epos« verdient wie kein anderes Strategiespiel – ach, wie die wenigsten anderen Spiele überhaupt.

Mit Arthas' Wandel vom Königssohn zum Mistkerl, der in einer der besten Missionen der Strategiegeschichte seine Untertanen abschachtet, um anschließend seinem Vater das verfluchte Schwert in den Hals zu stecken. Mit Thrall, der seine Orcs erst aus der Knechtschaft der Allianz und dann auch noch vom Dämonenzorn befreit. Mit Illidan, der Dämonen jagt und zugleich um ihre Macht beneidet – was natürlich schiefgeht. Mit Jaina und Uther und Grom und Kel'Thuzad und Tyrande, mit dem Sturz der Hochelfen, dem Erstarren der Untoten, der

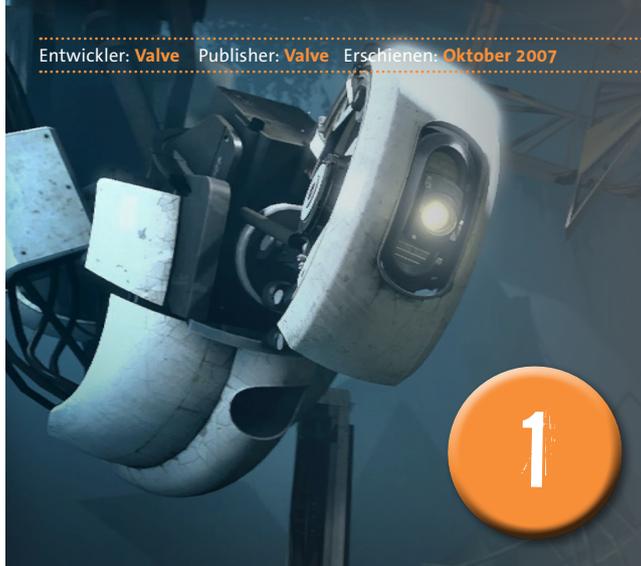
Zerstörung Dalarans, der Invasion der Brennenden Legion und überhaupt mit dem Gefühl, hier um deine Fantasy-Welt zu kämpfen, deren Geschichtenreichtum es mit dem »Herrn der Ringe« aufnehmen kann – mit all dem und natürlich mit seinen fantastischen Zwischensequenzen brennt sich Warcraft 3 für immer in mein Spielergedächtnis ein. Ich habe jetzt noch eine Gänsehaut, wenn ich diese Zeilen schreibe.

Und dabei haben wir noch gar nicht über das eigentliche Spiel gesprochen. Etwa über das hervorragende Missionsdesign mit seinen vielfältigen Zielen und immer neuen Kniffen und wundervollen Nebenquests. Über das Heldensystem, das zwar nicht so spielbestimmend ausfällt wie ursprünglich von Blizzard geplant, dank seiner Levelaufstiege und seiner Item-Beute aber genau die richtige Rollenspielprise einstreut und zudem – gemeinsam mit dem traditionellen

Level-Editor – den Grundstein legt für Defense of the Ancients und damit für die Welterfolge League of Legends und Dota 2. Über die vier Völker mit ihren individuellen Stärken, Schwächen und Taktiken, die auch den Multiplayer-Modus so spielsenswert machen. Und natürlich über The Frozen Throne, das beste Addon der Spielegeschichte, das nicht nur dramatische Missionen und erstmals Seeschlachten aufführt, sondern auch eine komplette Rollenspiel-Kampagne für die Orcs und das zu Recht von uns 94 Punkte bekommen hat. In Warcraft 3 steckt so viel Großartiges, dass man es locker in drei Spiele aufteilen könnte. Warcraft 3 prägt nicht nur das Strategiegenre, es prägt die Spielegeschichte, weil es ein Universum mit erzählerischem Tiefgang sowie hervorragendem Spieldesign verbindet wie kein zweiter Titel. Und überdies die Bühne bereitet für einen weiteren Meilenstein, bitte weiterlesen bei Platz 4.

PORTAL

Entwickler: Valve Publisher: Valve Erschienen: Oktober 2007



PETRA SCHMITZ: Half-Life 2: Episode 2 und Team Fortress 2 waren eigentlich die Dinger, die mich (und wahrscheinlich die meisten anderen Menschen auch) damals an der Orange Box interessierten. Dieses Portal, das auch Teil der Mini-Compilation war? Pfff! Mir doch egal – dachte ich. Und dann spielte es Fabian für den Test, um anschließend regelrecht glückstrunken durch die Redaktion zu taumeln und es fast schon manisch-missionarisch anzupreisen: Das beste Spiel seit Erfindung des Spiels! Irre clever! Irre lustig! Irre irre! So in etwa waren seine Worte. Vielleicht waren es auch ganz andere Worte, zuletzt hatte er uns aber. Ich glaube, dass sich circa die Hälfte der Redaktion an ein und demselben Nachmittag im Büro daran machte, Portal zu spielen. Nach den circa vier Stunden lagen wir uns weinend in den Armen! Dass wir sowas noch erleben durften! Diese Schönheit, diese Brillanz, dieses Alles!

Na gut, ich übertreibe, bei der GameStar wird sich nicht umarmt (psst, das machen wir dauernd, sagen es nur niemandem). Aber festzuhalten bleibt, dass ich keinen Menschen persönlich kenne, der nicht heute noch beeindruckt ist von Portal. Das so simple wie innovative Konzept der zwei miteinander verbundenen Löcher in Wänden, Böden und Decken stellt dabei nur den Anfang dar. In

Kombination mit dem fast schon schmerzhaft guten Leveldesign und dem minimalistischen Stil wird daraus eine derart hohe Knobelkunst, dass ich gleich wieder aufstehen will, um meine Orange Box zu Herzen. Extremes Beispiel? Für Testchamber 14 braucht man beim ersten Versuch wahrscheinlich zwischen drei und fünf Minuten – vielleicht auch länger. Der Weltrekord liegt bei zwei Sekunden. Ohne das Ausnutzen von Glitches oder Kram, sondern nur durch die Spielmechanik und Geschick an Maus und Tastatur ermöglicht. Geht so was auch im (in meinen Augen mäßigen) zweiten Teil?

Und auf diese fantastische Mechanik kippte Valve dann noch ein so herrlich schwarzhumoriges wie abstraktes Storygerüst, das uns derart geschickt zu manipulieren wusste, dass wir beim Verbrennen eines dummen Würfels (na gut, mit Herzchen drauf) so etwas wie Wehmut und Schuld empfanden, einfach, weil uns eine kalte Computerstimme einredete, wir müssten.

Diese schrägen Testkammern, der Companion Cube, der Kuchen, der eine Lüge ist, GLaDOS (Genetic Lifeform and Disk Operating System) als Gegner, die niedlich quasselnden sowie tödlichen Turrets, der fantastische Schlussong – und diese famose Portalkanone! Dass in vier Stunden so viel Gutes hineinpasst, ist auch heute noch unglaublich. Ich kann gar nicht sagen, wie froh ich bin, dass Portal bei uns die Nummer eins geworden ist. Kein anderes Spiel hätte es meiner Meinung nach mehr verdient. Ein Triumph!