



# DIE 100 BESTEN PC-ROLLENSPIELE

Wir küren die 100 besten RPGs, die bisher entwickelt wurden – zumindest nach Meinung der GameStar-Redaktion. Mit dabei Klassiker wie Pool of Radiance, SciFi-Spektakel wie Mass Effect, und vielleicht hat sich auch irgendwo der Witcher versteckt.

Die GameStar kürt die besten PC-Rollenspiele aller Zeiten – und herrje, wir können eure Kommentare hören: »The Witcher ist ja wohl kein Rollenspiel, sondern wildes Action-Gelücke. Wenn Deus Ex als RPG gewertet wird, gehört ja wohl Bioshock mit ins Ranking! Heilige CRPGs wie Baldur's Gate dürfen niemals neben einem JRPG stehen. Und wer um Himmels Willen bezeichnet Assassin's Creed: Odyssey als Rollenspiel?! Seid ihr denn verrückt?« Natürlich sind wir ein bisschen verrückt, schließlich verwirklichen wir hier die bekloppte Idee, die persönlichen Meinungen von zwei Dutzend Redakteuren

zu einem großen, nein wahrhaft epischem Rollenspiel-Ranking zu kondensieren.

Spielerinnen und Spieler verschenken ihr Herz seit Jahrzehnten an die Ultimas, Skyrim, Witches und World of Warcrafts dieser Welt, buttern Hunderte Stunden in ihr Lieblings-RPG. Diese Leidenschaft teilen wir, und um sie möglichst allumfassend zu zelebrieren, treten wir mit einer sehr weiten Rollenspiel-Definition an dieses Unterfangen hier heran: Baldur's Gate, Ultima Online und Final Fantasy 7 zählen für uns genauso als Rollenspiel wie Deus Ex, Dark Souls und Gothic. Also genau so, wie wir es schon seit

1997 in unserer Genre-Hitliste machen – egal ob im Heft oder online.

Dennoch betonen wir hier nochmal, dass es sich bei den 100 Top-Rollenspielen um unsere persönlichen Favoriten handelt. Die Liste erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit oder Allgemeingültigkeit. Aber wir glauben fest daran, hier eine echt treffende Sammlung zusammengestellt zu haben.

Wir wünschen euch viel Spaß beim Lesen, beim Erinnern, beim Fluchen und natürlich beim Zustimmung und Diskutieren. Eure GameStar-Redaktion

## Dragon's Dogma: Dark Arisen

Entwickler: **Capcom** Publisher: **Capcom** Release: **Januar 2016**

**Heiko Klinge:** Meiner bescheidenen Meinung nach gibt es kein passenderes Spiel, um unsere Rangliste der besten 100 PC-Rollenspiele aller Zeiten zu eröffnen, als Dragon's Dogma. Denn kaum ein anderer Titel dürfte die RPG-Fans derart spalten. Für die einen ein hässliches Action-Gekloppe mit wirrer Story und einer eintönigen Spielwelt. Für die anderen wischt es selbst mit Skyrim den Boden, wie ein User seinerzeit unter dem GameStar-Test schrieb.

Da wären zum einen die Kämpfe gegen haushohe Oger, Hydras und – na klar – Drachen. In keinem anderen Action-Rollenspiel fühlt sich das so ... nunja ... glaubwürdig an. Ich kann sie erklettern, schlage einzelne Köpfe ab, erhebe mich mit ihnen in die Lüfte, werde abgeschüttelt und muss jede Bewegung meiner Feinde genau beobachten. Die zweite große Besonderheit ist das Vasal-



100

lensystem. Mit einer Online-Verbindung kann ich nämlich die liebevoll hochgepöppelten KI-Begleiter meiner Freunde und Kollegen herbeibeschwören. Und es ist schon verdammt cool, wenn ich den Eingang zu einem Dungeon suche und mir der Vasall von Kollege Penzhorn sagt, dass er den Weg kennt, und vorausläuft.

## Grim Dawn

Entwickler: **Crate Entertainment** Publisher: **Crate Entertainment** Release: **Februar 2016**

**Natalie Schermann:** Grim Dawn wird als der geistige Nachfolger von Titan Quest bezeichnet. Die Kämpfe laufen, wie es sich für das Genre gehört, schnell ab und bieten ein echtes Spektakel – alles blitzt, brennt und knallt. Doch eigentlich steh ich gar nicht so auf diese schnellen Action-RPGs. Was ist es also, das mich dazu gebracht hat, Grim Dawn auszuprobieren? Wie so oft war es das Setting. Grim Dawn spielt in einer apokalyptischen Fantasy-

Welt, die an das viktorianische Zeitalter angelehnt ist und von Zombies überrannt wird. Und ich wurde nicht enttäuscht: Grim Dawn hat eine unglaublich dichte und düstere Atmosphäre. Der Krieg übernatürlicher Kräfte hat das Land von Cairn verwüstet. Mittendrin kämpft die Menschheit ums Überleben. Die Spielwelt schafft es durch ihre Detailverliebtheit, Tristesse und eine unheilvolle Stimmung wiederzugeben. Auch das Design und die Viel-



99

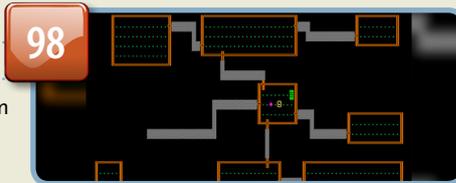
falt der Gegner tragen nicht wenig zum Spielgefühl bei. Kämpfen wir uns zu Beginn lediglich durch Horden von Untoten, kriechen schon bald fiesere Bestien aus ihren Höhlen. Dieser fließende Übergang macht es auch Neulingen wie mir einfacher, in das Genre einzusteigen.

## Rogue

Entwickler: **Glenn Wichman, Michael Toy** Publisher: **Epyx** Release: **1980**

**Dimitry Halley:** Oh, altehrwürdiges Rogue, Vater des Rollenspiel-Genres, Mutter des Roguelike-Subgenres, wir verdanken dir viel. Und ja, aus heutiger Sicht muss man sich wirklich reindenken in die Faszination, die dieser Klassiker Anfang der 80er ausstrahlte. Denn im Prinzip bewegt man nur ein »@« oder einen Smiley oder irgendein Symbol aus der Vogelperspektive durch einen Dungeon. Plötzlich taucht ein »H« auf, nur steht H für Hobgoblin. Eure Fantasie

muss die Lücken füllen. Um zu kämpfen, bewege ich mich in Richtung des Gegners, den Rest erledigt der Zufallsgenerator. Auch die Levels sortieren sich bei jedem Neustart anders. Stirbt mein kleiner Fantasy-Schurke, muss ich von vorne beginnen. Rogue mag man heutzutage vielleicht nicht mehr aktiv spielen, doch wir finden dessen Ideen genau wie die von dnd, pedit5 und NetHack



98

in nahezu jedem modernen Rollenspiel. Im Fall von Rogue sogar wie erwähnt als eigenes Subgenre: In Roguelikes wie Rogue Legacy oder Wizard of Legend oder The Binding of Isaac starte ich in einem prozedural generierten Dungeon, kloppe mich durch Gegner, und falls ich sterbe, bleibt meine Figur tot. Neues Spiel, neue Verteilung, neues Glück.

## Eye of the Beholder

Entwickler: **Westwood** Publisher: **SSI** Release: **1991**

**Heiko Klinge:** Eye of the Beholder hat es in die Liste geschafft, aber nicht Lands of Lore? Das halte ich persönlich ja für einen mittelschweren Skandal. Aber zugegeben: Der Dungeon Crawler war 1991 ein echtes Ereignis, obwohl oder gerade weil es sich eigentlich nur um eine ziemlich dreiste Kopie von Dungeon Master handelte. Aber hey, es war eine dreiste Kopie mit offizieller AD&D-Lizenz! Und für uns Rollenspiel-Nerds war Advanced Dungeons &

Dragons damals eine echt große Nummer. Also ab in die Kanalisation von Waterdeep, wo das Grauen lauert! Und das im wahrsten Sinne des Wortes. Denn der 13-jährige Heiko war 1991 nicht nur wahnsinnig schreckhaft, sondern hatte bis dato nur Erfahrung mit rundenbasierten Rollenspielen gemacht. Eye of the Beholder lief aber einschließlich der Kämpfe komplett in Echtzeit ab. Und Heidewitzka, hat es mich jedes Mal vom Stuhl gerissen, wenn



97

mich plötzlich hinterrücks Monster angriffen! Trotzdem blieb ich dran, weil Eye of the Beholder für damalige Genre-Verhältnisse echt Klasse aussah und weil es für mich unglaublich faszinierend war, so direkt mit einer Rollenspielwelt interagieren zu können.

## Ultima Underworld 2: Labyrinth of Worlds

Entwickler: **Looking Glass Studios** Publisher: **Origin Systems** Release: **Januar 1993**

**Daniel Feith:** Die Taktung, mit der Origin Systems Anfang der 90er Rollenspiel-Meisterwerke veröffentlichte, ist absurd. Ultima 7, Ultima 7-2, Ultima Underworld und Ultima Underworld 2 erschienen innerhalb eines einzigen Jahres. Irre. Umso absurder, dass es dem damals noch unbekanntem All-Star-Team um Warren Spector, Doug Church und Paul Neurath gelang, das wegweisende Ultima Underworld (absolutes Lieblingsspiel!) in nur neun Monaten weiter zu

verbessern. Underworld 2 bot ein größeres Sichtfenster, mehr 3D-Objekte, hübschere Charaktere – und vor allem eine viel besser in die Ultima-Welt eingebettete Story. Dem ersten Teil wurde das Setting ja erst spät übergestülpt; hier beginnen wir gleich im vertrauten Schloss von Lord British und treffen viele liebgewonnene Charaktere. Ja, die Idee mit den acht unterschiedli-



96

chen Welten, in die wir mit dem Avatar reisen, mag etwas konstruiert gewesen sein. Ja, viele der Welten wirkten grafisch bemüht, darunter die potthässliche Alien-Welt und die bizarre Ethereal Void, die aussieht, als hätte sie der Grafiker unter dem Einfluss illegaler Substanzen erdacht. Aber hat das den 13-jährigen Daniel gestört? Im Gegenteil!

## The Elder Scrolls 2: Daggerfall

Entwickler: **Bethesda** Publisher: **Bethesda** Release: **September 1996**

**Dimitry Halley:** Daggerfall war ein Geburtstagsgeschenk, das meine Freunde für mich auf ausdrücklichen Wunsch auf Ebay schießen mussten. In einer schönen dicken Schachtel mit ebenso dickem Handbuch. Und ich sehe noch ihre ungläubigen Blicke auf mir ruhen. Was will Dimi bitte mit so einem alten Schinken von 1996 im Jahr 2006? Spinnt der? Die simple Antwort lautet natürlich »Ja«, aber The Elder Scrolls 2 bietet mir eben etwas, bei dem

weder Morrowind noch Oblivion oder Skyrim mithalten können: absolute spielerische Freiheit. Mein selbst erstellter Avatar landet in einer Open World, die 480.000 Quadratkilometer umfasst! Das ist 3.500 mal so groß wie die Welt von The Witcher 3. Oder 186 mal das Saarland. Es gab Wüsten, Gebirge, unendlich große Sümpfe, Wälder, eine gigantische Bucht. Und ich kann

95



darin tun und lassen, was ich will! Klar, diese irrsinnige riesige Land-

schaft stammt größtenteils aus dem Zufallsgenerator, aber das hindert mich ja nicht daran, Tausende Städte zu bereisen, mit Einwohnern zu feilschen, zig Magieschulen zu lernen, in Dutzenden Fraktionen aufzusteigen und Hunderte von Dungeons zu leeren.

## Shadowrun: Hong Kong

Entwickler: **Harebrained Schemes** Publisher: **Harebrained Schemes** Release: **August 2015**

**Natalie Schermann:** Obwohl ich schon mein Leben lang im Schach gegen meinen Papa verliere, haben mich Strategiespiele von klein auf fasziniert. Shadowrun: Hong Kong vereint sogar zwei meiner Lieblingsgenres – Strategie und Rollenspiel. Doch was macht Shadowrun: Hong Kong so besonders? Das Spiel schafft es, die Grenzen zwischen Cyberpunk, Science-Fiction und Urban Fantasy verschwimmen zu lassen. Anders als in typischen Cyberpunk-Szena-

rien existiert hier auch Magie. Neben den Menschen bevölkern außerdem andere Rassen wie Zwerge oder Elfen die Welt. Das alles erlaubte mir also, mit meinem Schamanen-Ork Ignorg – Streetname Iggy – die Straßen von Hong Kong unsicher zu machen. Wir kämpften uns durch die von schlechtem Qi verunreinigten Slums, verloren uns in den Tiefen der Matrix und blieben hin und wieder an den vielen Essensständen mit asiatischen Köstlichkeiten

94



hängen. Hmmm.. Takoyaki. Die Atmosphäre der Shadowrun-Spiele lebt neben dem gelungenen Setting zum großen Teil auch vom Storytelling. Das ist angelehnt an die Pen&Paper-Vorlage und wird in Texten erzählt. Das klingt abschreckend, funktioniert hier aber super.

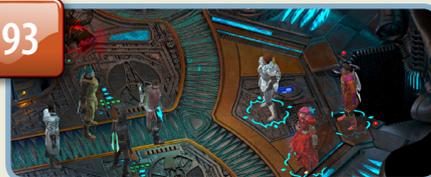
## Torment: Tides of Numenera

Entwickler: **Inxile Entertainment** Publisher: **Techland** Release: **Februar 2017**

**Peter Bathge:** Selten war der Name eines Rollenspiels so passend, denn der Torment-Test für die PC Games war damals Folter für mich. Damit das klar ist: Ich liebe es zu lesen. Ich habe mir jeden unvertonten Dialog in Pillars of Eternity gegeben – ja, sogar die bedeutungslosen Beschreibungen der Kickstarter-Backer-Figuren. Und in Spellforce 3 habe ich jedes Buch studiert. Aber Torment hat mich fast gebrochen. Nicht nur die Menge an Text überwältigt,

auch der zuweilen ins Schwülstige abdriftende Schreibstil ist nichts für jedermann. Ich erinnere mich an eine Taverne in der ersten Stadt des Spiels. Im Inneren ein paar Gäste und der Barkeeper. Bis ich bei denen wirklich jede Gesprächsoption erschöpft hatte, war über eine Stunde vergangen. Eine Stunde! Und das alles unvertont, in winzig kleiner Schrift – das war sogar mir

93



eine Spur zu viel. Aber was Tides of Numenera mit diesen Worten er-

schaft, ist großartig und entschädigt für den Lese-Marathon! Lebendige Begleiter, endlose Möglichkeiten, bizarre Traumszenen, philosophische Dilemmata, das Spiel steckt voller grandioser Ideen. Eben so, wie es sich für den Nachfolger von Planescape: Torment gehört.

## Ultima 4: Quest of the Avatar

Entwickler: **Origin Systems** Publisher: **Origin Systems** Release: **September 1985**

**Dimitry Halley:** Heutzutage würde es Ultima 4 ziemlich schwer haben. Stellt euch mal vor, ein Entwickler pitcht einem Publisher sein Spiel und sagt: »Hey, in unserem Rollenspiel gibt's keinen großen Bösewicht, kein dunkles Unheil. Eigentlich befindet sich die Welt im Frieden – und ihr müsst als Avatar tugendhafte Erleuchtung finden. Super, oder?« Aber bevor ihr im Kopf jetzt mit »Hm, nicht so wirklich« antwortet: Vor 30 Jahren war die Idee revolutionär,

denn Ultima 4 rückte als eines der allerersten Rollenspiele moralisches Handeln in den Vordergrund. Schon die Charaktererstellung setzt auf moralische Konflikte: Eine Wahrsagerin konfrontiert mich mit einem ethischen Problem – und die Antworten entscheiden über die Klasse meiner Figur. Wer großes Mitgefühl beweist, wird zum Barden, ein hohes Ehrgefühl zeichnet einen Paladin aus und so weiter. Ultima 4 präsentierte seine Fantasy-Welt lebendi-

92



ger denn je. Mein Held lebt hier wirklich, die Szenarien sind mehr als Kulisse. Kein Wunder, schließlich war Britannia auch viel, viel größer als die Welten der Vorgänger. Klar, heutzutage sieht das Männchens auf der Weltkarte unspektakulär aus – aber die inneren Werte!

## Dragon Age 2

Entwickler: **BioWare** Publisher: **Electronic Arts** Release: **März 2011**

**Marylin Marx:** Was haben meine werten Kollegen Witze gemacht: Dragon Age 2 und eine Platzierung unter den 100 besten Rollenspielen aller Zeiten? Das Gelächter war groß – schlussendlich haben einige von ihnen es aber trotzdem in den erlauchten Kreis der RPG-Highlights genommen. Warum? Weil es gut ist! Dragon Age 2 verdient mehr Anerkennung, als sein Ruf ihm zugestehen will, zeigt es doch eindrucksvoll, wie man mit einer einzigen

Stadt eine tolle Geschichte erzählen kann und eine Bindung zu ihr aufbaut. Während mich die große Spielwelt in Dragon Age: Origins regelrecht erschlägt, gibt mir Dragon Age 2 mit Kirkwall eine einzelne Stadt, deren Entwicklung ich verfolgen kann. Das ist auch der Grund, warum ich Dragon Age 2 viel lieber spiele als Inquisition oder Origins: Ich baue mir über das Spiel

91



hinweg eine Existenz und ein richtiges Zuhause auf. Wie bei jedem Bio-

ware-Spiel lebt auch Dragon Age von seinen Gefährten. Während einige Gesichter aus Origins auch im zweiten Teil vorkamen, verliebte ich mich besonders in Fenris und Varric. Besonders spannend ist der Erzählstil mit dem Wechsel von Gegenwart und Vergangenheit.

## Fable 3

Entwickler: **Lionhead Studios** Publisher: **Microsoft** Release: **Mai 2011**

**Dimitry Halley:** Ja, ok: Fable 3 hat ein tumbes Kampfsystem, zweckmäßige Grafik, und zum PC-Release quälte es uns mit diesem nervigen Windows-Live-Anmeldemurks. Warum es trotzdem ein herausragendes Rollenspiel ist? Weil kaum ein anderer Titel auf eine so unverbrauchte Spielwelt setzt. Fable 3 spielt Jahrzehnte nach dem Vorgänger in einer industrialisierten Fantasy-Welt. In der ersten Hälfte des Spiels rebelliert die Hauptfigur als Prinz gegen

unseren eigenen Bruder, in der zweiten Hälfte schwinge ich selbst das Königszepter. Die perfekte Bühne für jede Menge knifflige Entscheidungen, mit denen ich mich als edler Salomon oder niederträchtiger Joffrey Baratheon erweise. Die Fable-Welten zeichneten sich immer dadurch aus, dass sie so wunderbar interaktiv sind. Meine Outfits wechsele ich im Ankleidezimmer statt

90



in drögen Menüs, mit jedem Bewohner kann ich interagieren, hier ein Handschlag, dort eine Drohgeste. Mein Hund begleitet mich und reagiert auf das, was ihn umgibt. Treibe ich zu viele Steuern ein, verkommen die Behausungen zu ärmlichen Bretterbuden, erlaube ich freien Alkohol, gibt's Schlägereien – was für eine Spielwiese!

## Deus Ex: Mankind Divided

Entwickler: **Eidos Montreal** Publisher: **Square Enix** Release: **August 2016**

**Dimitry Halley:** Deus Ex: Mankind Divided verbinde ich in erster Linie mit Enttäuschung. Klingt wie ein Widerspruch, das in einer Liste der Top-PC-Rollenspiele zu erwähnen, doch so lasst mich denn erklären: Mankind Divided machte 2016 spielmechanisch alles besser als der Vorgänger Human Revolution. Die Spielwelt war detaillierter, die unterschiedlichen Spielstile spaßiger, und es fanden sich unzählige Arten, Hauptfigur Adam Jensen meinen

Wünschen anzupassen. Dass ich als augmentierter Spezialagent im Prag des Jahres 2029 schleichend oder ballern rumlaufe, bildet hier nur die Spitze des Eisbergs. Ich kann mir meine Waffen individuell anpassen, Munitionsarten wählen, mich stärker als früher individualisieren. Der Cyberspace lässt sich erkunden. Und wie detailliert diese Spielwelt ist! In Prag darf ich jede Schublad durchwühlen, jeden PC knacken, jede E-Mail lesen. Ich tauche ein in

89



diese düstere futuristische Welt, die die beste Cyberpunk-Story seit Ewigkeiten bieten könnte – aber genau das nicht tut. Würde Mankind Divided keine so belanglose Geschichte erzählen, stünde es auf dieser Liste viel, viel weiter vorne. Noch vor Human Revolution.

## Vampire: The Masquerade – Redemption

Entwickler: **Nihilistic Software** Publisher: **Activision** Release: **Juni 2000**

**Peter Bathge:** Meine Eltern hassen dieses Spiel. Kein Wunder, habe ich damit doch ihre Telefonrechnung in die Höhe getrieben. Den Dungeon-Master-Modus von Redemption habe ich wochenlang gesucht und mit Online-Freunden einen (Vampir-)Clan gegründet sowie eine eigene, im Rückblick ganz schön peinliche HTML-Webseite aufgesetzt. Es war fantastisch, andere Spieler durch meine selbst erstellten Abenteuer zu lotsen, in denen ich als

körperloser Kopf durch die bekannten Levels auf der Kampagne schwebte, NPCs Worte in den Mund legte, Gegner platzierte und Schätze verteilte. Das kam der Pen&Paper-Vorlage schon sehr nahe. Und ganz nebenbei erzählte Redemption ja auch noch eine wirklich packende Story. Die tragische, mehrere Jahrhunderte umspannende Liebesgeschichte zwischen dem zum Vam-

88



pir sein verdammten Kreuzritter Christof und der Nonne Anezka war

das Beste, was ich bis dahin in einem Rollenspiel erlebt hatte. Dann spielte ich Baldur's Gate 2. Manche Kollegen finden Redemption nicht so toll und bevorzugen den Nachfolger Bloodlines. Aber für mich wird der erste Teil immer einen Platz in meinem Herzen haben.

## Anachronox

Entwickler: **Ion Storm** Publisher: **Eidos** Release: **Juni 2001**

**Peter Bathge:** »Kann ein Spiel dich zum Weinen bringen?«, fragte einst Tom Hall, früherer Designer von Doom bei id Software, später selbst Creative Director seines eigenen Projektes beim berühmten-berühmten Studio Ion Storm. Ja, Tom, das kann es. Wenn es so viel vergeudetes Potenzial wie Anachronox hat. Beim von Eidos mit vielen Millionen vorfinanzierten Entwickler-Mekka Ion Storm dokterte John Romero jahrelang erfolglos an Daiktana

herum und Warren Spector erschuf in der Austin-Zweigstelle mit Deus Ex einen Meilenstein des Rollenspiel-Genres. Tom Halls Anachronox fiel genau zwischen die beiden Extreme: Der Science-Fiction-Titel sprühte vor Witz und abgefahrenen Ideen, das Gameplay war jedoch unausgegoren. Aber noch heute denke ich gern an die abstrusen Geschichten zurück. Im Lauf des Abenteuers schließt sich der Party gar ein auf Miniaturgröße geschrumpfter Planet

87



an. Die Dialoge sprühen vor Witz, der Humor ist Anachronox' größte Stärke. Loot und Skillsystem spielen nur eine untergeordnete Rolle. Anachronox ist mehr Adventure als Rollenspiel, punktet mit Rätseln, Atmosphäre und seiner wendungsreichen Geschichte.

## Kingdoms of Amalur: Reckoning

Entwickler: **38 Studios** Publisher: **Electronic Arts** Release: **Februar 2012**

**Natalie Schermann:** Die Fans von Kingdoms of Amalur: Reckoning sind sich einig: das Action-Rollenspiel verdient sehr viel mehr Aufmerksamkeit. Finden wir auch! Doch was macht es so besonders? Die großen Namen dahinter! Kein Geringerer als Ken Rolston, der Designer hinter The Elder Scrolls: Morrowind und Oblivion, war für die Erschaffung der Welt zuständig. Rolstons Handschrift macht sich an jeder Ecke bemerkbar und verleiht den Königreichen von

Amalur einen ganz eigenen Charme. Comic-Zeichner Todd McFarlane kümmerte sich um das Charakterdesign. Die cartoonhaften Charaktere fügen sich nahtlos ein. Ihre übertriebenen Gesichtszüge – etwa die Knubbelnasen der Zwerge – geben den Figuren viel Charakter und bringen Humor in die Welt. Autor R. A. Salvatore, der auch schon an Forgotten Realms: Demon Stone mit-

86



gearbeitet hat, hauchte den Figuren Leben ein. Die Story rund um den von den Toten auferstandenen Helden schaffte es, Spieler Hunderte von Stunden zu fesseln. Die Weltgestaltung, die einprägsamen Charaktere, die Story und die große Freiheit im Spiel machten den Fans Lust auf mehr. Doch zu einer Fortsetzung sollte es niemals kommen.

## Risen

Entwickler: **Piranha Bytes** Publisher: **Deep Silver** Release: **Oktober 2009**

**Dimitry Halley:** Piranha Bytes muss sich regelmäßig den Vorwurf gefallen lassen, die eigenen Rollenspiel-Konzepte wieder und wieder zu recyceln. Doch Gothic 4 entstand bei einem neuen Entwickler, Piranha Bytes blieb nach dem Lizenzverlust nur ein Neustart übrig: Risen war eine famose Rückkehr zu den großen Stärken der Gothic-Serie. Die Welt fiel kompakter aus als in Gothic 3, jeder Stein wirkte aber von Hand gesetzt. Es gab spannende Fraktio-

nen, denen ich mich anschließen musste, einen namenlosen Helden, kultig raue Dialoge und einen Schwierigkeitsgrad, der unachtsamen Entdeckern volles Pfund aufs Maul gab. Dank der pazifischen Inselatmosphäre unterschied sich das Abenteuer zudem angenehm von Khorinis – und die Inquisition offenbarte sich als wunderbar irre Gilde. Für mich war die Insel vor allem ein Entdeckerparadies. Schon in meinen ersten Minuten als Schiffbrüchiger

85



entschied ich mich dagegen, schnurgerade dem Pfad zur nächsten Quest zu folgen, und hab erst mal den Strand abgesucht. Ich erinnere mich an all die Stunden, die ich im Banditensumpf verbrachte, ohne den Tümpel zu verlassen. Es gab einfach so viel zu entdecken!

## Pool of Radiance (1988)

Entwickler: **SSI** Publisher: **SSI** Release: **Juni 1988**

**Dimitry Halley:** Wie könnte irgendeine Rollenspielliste Gold sein ohne eines der Goldbox-RPGs? Benannt nach ihren großen goldenen Spieleschachteln erscheinen Ende der 80er, Anfang der 90er reihenweise Kult-Rollenspiele des Publishers SSI. Was sie alle eint: die gleiche Engine, das gleiche Spielgefühl, die gleiche Faszination. Und Pool of Radiance tritt die ganze Welle 1988 los! Die typische Dungeons-&-Dragons-Story ist schnell erklärt: Meine Helden-

truppe muss die Stadt Phlan vor bösen Monstern beschützen. Punkt. Wie in Might & Magic oder Dungeon Master erkunde ich die Umgebungen aus der Ego-Perspektive und ziehe meine Truppe Zug um Zug durch ihr Abenteuer. Den großen Unterschied bilden die Kämpfe: Sobald es ans Kloppen geht, schaltet das Spiel in die Draufsicht und ich bewege meine Truppe Feld für

84



Feld. So wird das Ausnutzen der richtigen Position wichtiger als in vie-

len anderen Dungeon Crawlern, wo es nur Vorder- und Hinterreihe gibt. Den wahren Zauber entfaltet Pool of Radiance durch das Abenteuer, das in eurem Kopf passiert. Hier entstand das Freiheitsgefühl einer offenen Welt – lange bevor es Open-World-Spiele gab.

## Arx Fatalis

Entwickler: **Arkane Studios** Publisher: **JoWood Productions** Release: **2002**

**Jochen Redinger:** Arx Fatalis ließe sich fast schon als das erste Let's Play bezeichnen, das ich mir jemals angeschaut habe. Nur nicht live und auch ganz ohne Bild, also eigentlich eher angehört. Wie's dazu kam? Das ist eine lange Geschichte voller Gier, Schlangenmenschen und Monsterhunde. Die ersten beiden Punkte sind der Grund, warum ich es nie durchgespielt habe, der letzte das Highlight im emotionalen »Let's Play« meines Kumpels. Weil Arx

Fatalis diese fantastische spielerische Freiheit bietet, bin ich immer nur dem Gold gefolgt. Und zwar so lange, bis ich dabei aus Versehen in die Schatzkammer der Schlangenspriesterinnen eingebrochen bin. Ohne zweiten Spielstand und ohne Chance gegen die Zauberinnen. Das war's mit meinem Spieldurchlauf, mein Kumpel hat es aber zum Glück länger durchgehalten als ich. Alerdings hat er Angst vor großen schwarzen Hunden. Wie schade es

83



doch wäre, wenn Arx Fatalis genau so ein Biest ... tut es! Ein zwergemordender Köter, der sich nur durch geschicktes Nutzen der Umwelt ausschalten lässt, hat meinen Kumpel durch die tieferen Gänge von Arx gejagt und besucht ihn noch heute manchmal in seinen Träumen.

## Dungeon Master

Entwickler: **FTL Games** Publisher: **FTL Games** Release: **Dezember 1987**

**Fabiano Uslenghi:** Dungeon Master war bei Weitem nicht der erste Dungeon Crawler. Das Genre boomte immerhin schon seit Ende der 70er. Man könnte meinen, Dungeon Master wäre 1987 lediglich einem Trend hinterhergelaufen. Doch weit gefehlt! Dungeon Master kann nämlich von sich behaupten, einer der Urväter des Action-Rollenspiels zu sein. Im Besonderen mit einem Fokus auf die Ego-Perspektive. Denn im Gegensatz zu vorherigen Ti-

teln wurden alle Mumien, Geister und Riesenskorpione in den weitreichenden Verliesen schlaun von Hand platziert. Obendrein waren sie ziemlich intelligent und verfolgten uns auch mal durch die düsteren Gänge. Das klingt erst einmal banal, machte aber die Kämpfe in Echtzeit möglich und vor allem spannend. Bis Dungeon Master wurden Kämpfe in Spielen wie The Bard's Tale

82



und Wizardry noch ausschließlich rundenbasiert ausge- tragen. Gepaart

mit der damals hervorragenden Grafik und dem wegweisenden Interface avancierte Dungeon Master zu einem neuen Meilenstein unter den Dungeon Crawlern und beflügelte zahlreiche andere Entwickler, es doch mal mit dieser ominösen Echtzeit zu probieren.

## Final Fantasy 6

Entwickler: **Square Enix** Publisher: **Square Enix** Release: **April 1994 (PC: Dezember 2015)**

**Robin Rüter:** Wenn man die Frage nach dem besten Spiel einer Reihe stellt, machen es einem manche leicht. Die Witcher zum Beispiel. Oder Warcraft. Deus Ex. Und dann gibt es Final Fantasy, das allein 15 unterschiedliche Hauptteile hat! Doch auch unter der kultigen JRPG-Reihe gibt es Fan-Liebliche sowie schwarze Schafe. Und Final Fantasy 6 gehört eindeutig zu den Fan-Lieblichen unter den Fan-Lieblichen. Die Geschichte dreht sich um einen Krieg

zwischen dem Imperium und der Widerstandsbewegung »Die Rückkehrer«. Dabei verbindet Final Fantasy 6 Magie mit Technologie: Das Imperium beutet magische Wesen namens Esper aus und nutzt ihre Kräfte für finstere Zwecke. Und natürlich wäre es kein Final Fantasy, wenn die Handlung nicht auch vollgepackt wäre mit emotionalen Wendungen, Überraschungen und dem unvergesslichen Bösewicht Kefka. Aber hey, reden wir doch über das eigentliche

81



Highlight von Final Fantasy 6: die Oper! Richtig gelesen, in Final Fantasy 6 kommt ihr im Laufe der Story in ein Opernhaus und könnt euch dort eine Aufführung anschauen, komplett mit Geschichte, Orchester, Choreographie und Emotionen – und ihr müsst sogar singen!

## Might & Magic 4: Clouds of Xeen

Entwickler: **New World Computing** Publisher: **New World Computing** Release: **1992**

**Dimitry Halley:** In meiner Jugend haben alle immer nur über Heroes of Might & Magic gesprochen (sind ja auch großartige Spiele!), doch man sollte keineswegs vergessen, wo alles begann: Bei Might & Magic, der grandiosen Dungeon-Crawler-Serie von New World Computing. Might & Magic 4 verfolgt die Idee einer offenen Welt mehr als alle anderen Serienteile, denn das Spiel erschien quasi im Verbund mit dem Nachfolger Might & Magic 5. Die

Welten der beiden Titel ließen sich kombinieren – das Ganze ging unter dem Namen World of Xeen in die Gaming-Geschichte ein. Und Mensch, konnte man darin Zeit versenken! Natürlich ist der Open-World-Anstrich irgendwo ein Potemkinsches Dorf, denn trotz Naturkulisse bewege ich mich über ein festgelegtes Raster an möglichen Wegen. Das tat dem Freiheitsgefühl aber



80

keinen Abbruch. Ganz im Gegenteil: Heutzutage vermisse ich westliche

Rollenspiele, die mich eine Heldenarmee erstellen lassen, mit der ich in einer fantastischen Welt Abenteuer erlebe. Meine Party hat Hunger, kann altern, beißt schnell ins Gras. Und trotz Automap verlaufe ich mich, falls ich mir bei der Navigation keine Mühe gebe.

## Wizardry 7

Entwickler: **Sir-Tech** Publisher: **Sir-Tech** Release: **1992**

**Heiko Klinge:** Anfang 1992 las der 14-jährige Heiko wie jeden Monat seine Lieblingszeitschrift Powerplay und traute seinen Augen kaum: 94 Prozent für ein Rollenspiel! Das musste ich spielen! Das Problem an der Sache: Ich besaß damals nur einen Amiga und keinen PC, und die zunächst angekündigte Umsetzung ist nie erschienen. Aber ich behielt Wizardry 7 stets auf der Agenda, und nachdem ich 1993 auf meinem nigelnagelneuen PC zu-

nächst das aktuellere, fantastisch und völlig zu Unrecht in dieser Liste fehlende Lands of Lore beendet hatte, war klar, was ich als Nächstes spielen musste. Ich hatte ja keine Ahnung! Denn Wizardry 7 verhält sich zu Lands of Lore ungefähr so wie ein Tolstoi-Roman zu einem Lustigen Taschenbuch. Wer heute noch behauptet, Dungeon Crawler seien ja nur ein Rollenspiel Light, dem möge man diesen Brocken links und rechts um die Ohren hauen. Neben



79

uns streifen auch andere KI-gesteuerte Heldengruppen durch die Spielwelt. Es kann passieren, dass wir auf letzter Lebenspunkterille, aber mit stolzeschweller Brust und Beute einen Dungeon verlassen, nur um am Eingang von der Konkurrenz vermöbelt zu werden.

## Dungeon Siege

Entwickler: **Gas Powered Games** Publisher: **Microsoft** Release: **April 2002**

**Peter Bathge:** Im echten Leben hat man ja wahrlich mit genug Eseln zu tun, aber in Spielen? Eher selten. Und dann sind sie auch nie so nützlich wie in diesem verkannten Meisterwerk. Ja, Dungeon Siege lief praktisch auf Autopilot, als Spieler musste man seinen bis zu acht Helden nur mal ab und zu einen Gesundheits- oder Manatrank einflößen. Aber diese Gefechte mit damals wunderschön anzusehenden Zaubereffekten, die grandios gestalte-

ten 3D-Welten (Eishöhle!), die einzeln modellierten Pfeile der Bogenschützen – all das sah einfach grandios aus und hatte mich schon beim Anblick der ersten Screenshots maßlos begeistert. Und im fertigen Spiel durfte ich sogar die Pausenfunktion nutzen, um mir alles in Ruhe anzusehen, die frei drehbare Kamera um das Geschehen zu lenken und – nicht dass es sonderlich oft



78

vonnöten war – Befehle zu erteilen. Dungeon Siege wurde mit der Zeit

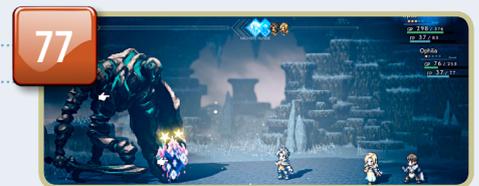
zwar ziemlich repetitiv und der Loot ist mir auch nicht groß in Erinnerung geblieben. Aber da steckten neben der revolutionären Technik (keine Ladezeiten beim Wechsel zwischen Ober- und Unterwelt oder von einem Gebiet ins nächste!) so viele tolle Ideen drin.

## Sacred

Entwickler: **Ascaron** Publisher: **Take 2** Release: **Februar 2004**

**Heiko Klinge:** Schniepel! SCHNIEPEL!!! Ja, Sacred hat meinen Wortschatz nachhaltig erweitert. Die von angreifenden Goblins gefühlt im Sekundentakt gekreischte Beleidigung ist für mich fast so legendär wie Gothics »Volles Pfund aufs Maul«. 2004 habe ich rund 150 Stunden in den Weiten des Fantasy-Reichs Ancaria verbracht. Denn es lieferte mir etwas, was ich persönlich bei der Blizzard-Serie bis heute schmerzlich vermisse: eine glaubwürdi-

ge, ebenso riesige wie zusammenhängende Spielwelt. Von den Wüsten im Süden bis zu den Gletschern im Norden konnte ich alles ohne Ladepause erkunden. Und wie ich erkundet habe! Ich weiß noch bis heute, wie ich allein in der Burg Krähenfels über eine Stunde damit verbracht habe, jede einzelne Schublade auszuräumen. Denn während die Welt von Sacred handgebaut war, wurde die Beute zufällig verteilt. Das konnte hart nerven, wenn



77

ich in der Schatzkiste am Ende eines harten Dungeons nur eine lumpige Lederkapuze fand. Ähnlich wie Gothic ist Sacred in vielerlei Hinsicht sehr unrund, sehr anders und vielleicht deshalb eines der wenigen Rollenspiele, an die ich mich wirklich gut und gern zurückerinnere.

## Das Schwarze Auge: Drakensang

Entwickler: **Radon Labs** Publisher: **dtp Entertainment** Release: **August 2008**

**Fabiano Uslenghi:** Dieses Langschwert macht 1W+4 Schaden, ähm, ok? Du bist mit zwei Punkten eingeschränkt, aha. Du hast eine Wunde, schön, wie krieg ich die weg? Als ich anfang, Das Schwarze Auge: Drakensang zu spielen, sah ich mich dem Regelkonstrukt anfangs so hilflos gegenüber wie ein junger Hügelzweig einem wildgewordenen Blutbüffel. Und trotzdem war ich von dem Spiel fasziniert. Meinem Unverständnis zum Trotz motivierte

die Spielwelt ungemein, die sich nicht dem Fantasy-typischen Magie-Bombast, sondern märchenhafter Bodenständigkeit verschrieben hat. Mit anderen Worten: Das war modernes DSA in Reinform und das über zehn Jahre nach der von Fans geliebten Nordlandtrilogie. Damit entfaltet das Spiel seine größten Stärken vor allem dann, wenn man als Spieler der Pen&Paper-Vorlage



76

etwas abgewinnen kann. Mir gelang es erst ein paar Jahre später, die

Faszination des Rollenspiels wirklich zu erfassen. Dann war ich nämlich auch analog in die Welt von Aventurien eingetaucht und plötzlich wirkte das Regelwerk von Drakensang nicht mehr wie eine Hürde, sondern hieß mich offenen Armen willkommen.

## Die Nordlandtrilogie

Entwickler: **Attic Entertainment** Publisher: **Schmidt Spiele** Release: **April 1992, September 1994, Dezember 1996**

**Fabiano Uslenghi:** Auf einer Rollenspiel-Convention wurde mir von einem etwas zynischen Besucher Das Schwarze Auge mal auf folgende Weise beschrieben: »In normalen Rollenspielen seid ihr eine Gruppe voller Helden, die Abenteuer erlebt und Monster tötet. In DSA wirst du von einem Wolf gebissen und verreckt am Wundbrand.« Und auch, wenn diese Beschreibung überzogen wirkt, es steckt mehr als nur ein Körnchen Wahrheit darin. Das gilt

in einem gewissen Maße auch für die allerersten Videospielumsetzung von Das Schwarze Auge. Die Nordlandtrilogie besteht aus den Spielen Schicksalsklinge, Sternenschweif und Schatten über Riva. Seinen größten Reiz zieht die Reihe aus seiner Umsetzung der damals brandaktuellen 3. Edition von DSA. Und schon Schicksalsklinge machte deutlich, dass die Entwickler diese Vorlage sehr ernst nahmen. So wird nicht nur ein einziger Held gebaut, son-



dern gleich eine ganze Gruppe. Und wer hier nicht aufpasst, der kann sich leicht selbst in die Pfanne hauen. Die Nordlandtrilogie erklärt seinen Spielern nämlich praktisch gar nichts und verlässt sich darauf, dass wir schon eine Idee davon haben, worum es überhaupt geht.

## Octopath Traveler

Entwickler: **Square Enix** Publisher: **Square Enix** Release: **Juni 2019**

**Heiko Klinge:** Es hat schon eine besondere Ironie, dass der jüngste Titel in unserer Rangliste derart altmodisch daherkommt. Der 74. Platz für Octopath Traveler dürfte wahrscheinlich auch zu den größten und meistdiskutierten Überraschungen gehören. Trotzdem habe ich nur wenige Titel in den letzten Jahren derart im Rausch durchgespielt wie das JRPG von Square. Warum? Weil Octopath Traveler das Kunststück schafft, Nostalgie und Kindheitser-

innerungen zu wecken, ohne dabei altmodisch zu sein. Ein bisschen so, wie es auch die Netflix-Serie »Stranger Things« schafft. Wenn wir in liebevoll gestalteter Pixeloptik die Welt frei erkunden, rundenbasierte Zufallskämpfe ausfechten und unsere Helden von blutigen Anfängern zu nahezu allmächtigen Halbgöttern hochleveln, dann fühlt sich das an, wie wir das von Klassi-



kern wie Final Fantasy 6 oder Chrono Trigger durch die Nostalgiebrille in Erinnerung haben. Denn die Optik von Octopath Traveler wirkt eben nur altmodisch, setzt aber genau an den richtigen Stellen moderne Effekte ein. Charakter- und Kampfsystem setzen zwar auf traditionelle Prinzipien, würzen die aber mit cleveren Ideen.

## Icewind Dale

Entwickler: **Black Isle Studios** Publisher: **Interplay** Release: **Mai 2000**

**Peter Bathge:** Ich will meine Jugend zurück! Nicht, weil ich damals so viel famoser und jünger ausgesehen hätte als jetzt (ich hab mich gut gehalten, alles andere ist eine Lüge!). Nein, ich hätte gerne meine schier grenzenlose Freiheit der damaligen Zeit gerne zurück. Icewind Dale etwa habe ich drei Mal durchgespielt. Drei! Mal! Und das bei einem Rollenspiel, das weder eine wendungsreiche Geschichte noch viele Nebenquests oder gar Entscheidungen

bietet. Aber vielleicht hat es mich deshalb so begeistert: Die Kampagne von Icewind Dale war kompakt und bestand fast ausschließlich aus Kämpfen. NPC-Begleiter und Dialoge gab es nicht, ich musste meine gesamte Heldengruppe zu Beginn selbst erstellen. Und das war gar nicht so schlimm, denn so konnte ich immer neue Kombinationen aus Klassen und Rassen ausprobieren, mit Zaubern experimentieren und das wohl beste Kampfsystem der



damaligen Party-Rollenspiele bis zum Anschlag ausreizen. Die geringe Auflösung (640 x 480 Pixel) und langen Laufwege von den Dungeons in Verbindung mit dem beschränkten Inventar (wo ist mein Dungeon-Siege-Esel?) waren natürlich nicht so prall.

## Sunless Sea

Entwickler: **Failbetter Games** Publisher: **Failbetter Games** Release: **Februar 2015**

**Elena Schulz:** Sunless Sea ist eins dieser unbarmherzigen Spiele, in denen ich mir jeden noch so kleinen Erfolg erkämpfen musste. Aus irgendeinem Grund ist London im Spiel in einem gruseligen unterirdischen Ozean gelandet, den ich als Schiffskapitän nun erforschen soll. Immer mit dabei: Angst vor Seemonstern und Piraten, Treibstoff- und Nahrungsknappheit und die Frage danach, ob man den toten Kollegen essen kann und sollte oder lieber ver-

hungern. Warum habe ich mir das angetan, fragt ihr euch? Weil ich gute Geschichten liebe. Und hier hat Sunless Sea eine ganze Menge zu bieten. Zumindest, wenn man nicht lesefaul ist. Denn auf jeder Insel, die ich mit meinem Schiff anfare, gibt es neue kleine Erzählungen und Charaktere zu entdecken. Die Begegnungen sind mal schaurig und verstörend, dann wieder



lustig und absurd oder auch leicht melancholisch. Sie erinnern vom Stil her an Lovecraft und seinen Cosmic Horror, bei dem es zum Großteil um das Unbekannte und die Angst davor geht. Dieses unbehagliche Gefühl habe ich auch permanent in Sunless Sea gespürt, wenn ich mit meinem Schiff unterwegs war. Ein gutes unguetes Gefühl!

## Wasteland 2

Entwickler: **Inxile Entertainment** Publisher: **Deep Silver** Release: **September 2014**

**Peter Bathge:** Man sollte meinen, es wäre erniedrigend genug, im Müll anderer Leute nach nützlichen Gegenständen zu suchen. Das sieht Wasteland 2 anders. Hier wühlt man im Müll anderer Leute – und löst dabei eine Falle aus! Herrgott nochmal, wer sichert denn bitte Müllsäcke, im Freien herumstehende Kisten, ja selbst Kuhfladen mit Sprengstoff? Die Antwort ist simpel: Brian Fargo und sein Team von Inxile Entertainment tun das. Ihr Retro-Rollenspiel

Wasteland 2 hat mich viele Nerven gekostet. Ich bin immer noch geschockt, dass die Kollegen es in die Top 100 gewählt haben – aber dafür das großartige Summermon nicht beachtet haben! Aber egal, Wasteland 2 hat auch so seine Stärken, keine Frage. Seine Kickstarter-Kampagne traf einen Nerv, das Oldschool-Design kam bei vielen Spielern gut an. Keine aufdringlichen Questmarker, kein Casual-Bullshit, kein kindisches An-der-Hand-Nehmen. Dafür



drohen fiese Sackgassen bei der Charakterentwicklung – Wasteland 2 kann nämlich ganz schön brutal sein. Aber es belohnt einen dafür auch mit einer tollen Endzeit-Atmosphäre! Spiel und Welt schenken einem beide nichts, es geht einfach ums nackte Überleben.

## Arcanum

Entwickler: **Troika Games** Publisher: **Vivendi** Release: **September 2001**

**Heiko Klinge:** Jeder, der Spiele testet, hat ein paar Leichen im Keller, bei denen er sich im Nachhinein denkt: »Alter Schwede, habe ich mich da mal wertungstechnisch heftig verhalten!« Eine mickrige 74 habe ich dem Erstlingswerk von Troika Games zugestanden. Genau, das Entwicklerstudio der Fallout-Schöpfer Tim Cain und Leonard Boyarsky, denen wir unter anderem Vampire: The Masquerade – Bloodlines, Fallout: New Vegas und demnächst The

Outer Worlds verdanken. Arcanum ist auch einer dieser Titel, die für einen Tester zu einem Albtraum werden können, vor allem wenn sie wie ich damals erst seit ein paar Monaten schreiben. Denn wer im sagenumwobenen Almanach der Rollenspiele nach einer Definition für »Komplexitätsmonster« sucht, sollte meiner Meinung nach automatisch Arcanum auf seinem PC ins-

70



talliert bekommen. Denn das Opus haut uns mal eben zehn Charakterwerte, 16 Fähigkeiten, 56 Baupläne und 80 Zaubersprüche um die Ohren, auf die wir pro Levelaufstieg gerade mal zwei (!) Pünktchen verteilen können. Die enorme Flexibilität von Arcanum kann verflucht leicht überfordern, aber eben auch enorm faszinieren.

## Fallout 4

Entwickler: **Bethesda Game Studios** Publisher: **Bethesda Softworks** Release: **November 2015**

**Natalie Schermann:** Ich kann es selbst kaum glauben, aber bis zum vierten Teil sind die Fallout-Spiele komplett an mir vorbeigezogen. Dabei gehört das postapokalyptische Setting mittlerweile zu meinen absoluten Favoriten. Und obwohl ich Fallout 3 und New Vegas noch etwas besser finde, hat gerade Fallout 4 diese Liebe erweckt. Die Hauptquest war zwar nicht wirklich herausragend und die Nebenaufgaben teilweise sehr monoton, dennoch habe ich

jede Sekunde meiner Spielzeit genossen. Denn für mich liegt die Stärke von Fallout 4 in seiner Spielwelt. Während man durch die vom Atomkrieg zerstörte Umgebung von Boston streift, trifft man immer wieder auf verlassenere Gebäude, alte Kirchen oder Bunker. Und Bethesda schafft es abermals, durch Environmental Storytelling selbst den verlassensten Winkeln der Spielwelt Leben einzuhauchen. Kleine Details und geschickt platzierte Gegenstände, E-Mails

69



oder Skelette erzählen von persönlichen Schicksalen. Mal sind diese erfrischend humorvoll, mal emotional und berührend. Bei der Fraktionswahl stellt mich Fallout 4 nicht nur vor eine ideologische, sondern auch eine emotionale und moralische Entscheidung.

## Guild Wars 2

Entwickler: **Arenanet** Publisher: **NCsoft** Release: **August 2012**

**Petra Schmitz:** Bekäme ich jedes Mal fünf Euro, wenn ich lesen oder hören muss, dass Guild Wars ja so viel besser sei als Guild Wars 2, könnte ich wahrscheinlich spätestens nach diesem Beitrag ein gemütliches Sabbatical einlegen – in dem ich ziemlich viel Zeit mit meinem Reaper im sPvP von Guild Wars 2 verbringen würde. Den hab ich für die laufende Saison mal auf Speed umgebaut und er spielt sich so viel besser als zuvor. Es ist die pure

Freude. Aber bevor ich arg kleinteilig und speziell werde, eine kurze Exkursion in meinen jüngst verstrichenen Urlaub. Darin habe ich den Freund mit Guild Wars 2 in Kontakt gebracht. Erfolgreich. Jetzt zieht er gelegentlich mit einem Waldläufer durch Tyria und freut sich am vergleichsweise leichten Einstieg (MMO-Neuling) und dem herrlichen Spielfluss, der ihn durch die

68



auch in den alten Gebieten noch immer herrlichen Landschaften trägt. Und natürlich ist Guild Wars 2 anders als Guild Wars, aber schlechter ist es deswegen meiner Meinung nach nicht. Im Gegenteil. Dass Teil 2 bei der Optik gewinnt, geschenkt. Aber auch die inhaltliche Spannweite ist immens viel größer als in Arenanets Erstling.

## South Park: Der Stab der Wahrheit

Entwickler: **Obsidian Entertainment** Publisher: **Ubisoft** Release: **März 2014**

**Michael Herold:** Der Jude als Charakterklasse und Fürze als Spezialangriff? Sowas gibt es nur in einem einzigen Rollenspiel auf unserer schönen Erde und zwar in South Park: Der Stab der Wahrheit. Der irrsinnige Humor aus der TV-Serie, der bekanntermaßen sehr häufig unter die Gürtellinie zielt und so gut wie nie politisch korrekt ist, zieht sich durch die gesamte Spielumsetzung und sorgt beim Zocken andauernd für Lacher. Mal werden wir von Aliens

entführt, die merkwürdige »Arschsonden«-Experimente mit uns und Randy Marsh durchführen. Mal müssen wir in einer Story-Mission Kinder von Mongolen verprügeln, damit deren Eltern aufhören, den China-Imbiss zu besetzen. Und für Eric Cartman führen wir Aufträge im Namen des KKK aus, denn der rundlich gebaute Fiesling aus der South-Park-Bande sitzt in seiner Gartenburg und herrscht über das »Kupa Keep Kingdom« (dass dessen Initialen

67



denen des Ku Klux Klans entsprechen, ist dabei selbstverständlich kein Zufall). Ich persönlich liebe diesen respektlosen Humor und hatte dementsprechend eine wunderbare Zeit mit dem South-Park-Spiel. Manch anderem sagen solche Späße dagegen freilich nicht so sehr zu.

## Enderal: Forgotten Stories

Entwickler: **SureAI** Publisher: – Release: **Juli 2016**

**Fabiano Uslenghi:** Schon allein der Fakt, dass Enderal in dieser Liste hier überhaupt auftaucht, ist ein kleines Wunder. Denn ja, uns ist bewusst, dass es sich hierbei in seinem Ursprung um eine Mod für The Elder Scrolls V: Skyrim handelt. Aber gottverdammte, was die Entwickler bei SureAI mit Enderal geleistet haben, ist eben einfach so viel mehr als eine der vielen Modifikationen für das Bethesda-Rollenspiel. Enderal erschafft eine ganz und gar

selbstständige Welt, die besonders an den Punkten auftrumpft, an denen es Skyrim oft hapert. Allen voran mit seiner exzellente Geschichte. Ich hatte bereits mit dem Vorgänger Nehrim außerordentlich viel Spaß, der ja seinerseits eine Mod für Oblivion war. Doch auf Enderal freute ich mich nochmal einen ganzen Tacken mehr. So sehr sogar, dass ich meinen einzigen Urlaub

66



während meines Praktikums nutzte, um zu meinen Eltern in Hessen zu fahren und dort den ganzen Tag Enderal zu spielen. Dieser Sommer hätte nicht besser genutzt werden können. Von Beginn an wurde ich durch die lebendigen Charaktere, die tiefgründigen Dialoge und die melancholische Musik in die Welt von Enderal gezogen.

## Child of Light

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

**Michael Herold:** Child of Light ist zwar spielerisch gesehen ein sehr einfaches Rollenspiel, aber für mich steckt in dem 2D-RPG von Ubisoft noch viel mehr als das – nämlich ein traumhaft schönes und spielgewordenes Märchen. In der Rolle der jungen Prinzessin Aurora kämpfe, hüpfte und fliege ich später sogar durch das verwunschene Königreich Lemuria. Die Dunkle Königin hat Sonne, Mond und Sterne gestohlen und ich muss sie nun besiegen,

um diese Quellen des Lichts zurückzuholen. Hört sich nach klassischem Stoff aus einem Märchen der Gebrüder Grimm an und die Geschichte verläuft auch genauso spannend und dramatisch (Child of Light ist zwar ab 6 freigegeben, aber auf keinen Fall nur für Kinder gemacht) wie Hänsel und Gretel oder dergleichen. Auroras Geschichte hat mir regelmäßig Pipi in die Au-

65



gen getrieben, währenddessen hat mir das simple, aber supercoole

Kampfsystem immer wieder ein Lächeln auf die Lippen gezaubert und alle Tränen trocken lassen. Mit das Schönste an Child of Light ist außerdem, dass die Entwickler sämtliche Dialoge in Reimform verfasst haben. »Gib den Weg mir frei, sonst hau ich dich zu Brei.«

## Chrono Trigger

Entwickler: **Square (PC: Square Enix)** Publisher: **Square (PC: Square Enix)** Release: **März 1995 (PC: Februar 2018)**

**Robin Rütter:** Mir fällt es nicht immer leicht, ältere Spiele nachzuholen. Oft ist die Steuerung fremd, das Interface schrecklich veraltet, die Spielmechaniken nicht mehr nachvollziehbar. Das war also meine große Sorge, als mir ein Kumpel immer wieder von diesem Chrono Trigger vorschwärmte, das doch schon 1995 rauskam. Irgendwann hat er mir dann die DS-Version in die Hand gedrückt und mir alle Ausreden genommen. Und heute? Heute ist Chro-

no Trigger eines meiner Lieblingsspiele. Während ich diese Zeilen tippe, schallt die Musik vom großartigen Yasanori Mitsuda durch meinen Kopf. Ich denke an den bunten Jahrmarkt, an das Schloss, die Zeitreisen und all die Freundschaften, die ich auf meiner Reise geschlossen habe. Außerdem tut Chrono Trigger etwas, das ich mir bei weitaus mehr JRPGs wünschen würde: Es gibt keine Zufallskämpfe! Ich sehe die Gegner bereits in der Welt herum-

64



laufen. Erst, wenn ich sie berühre, beginnt der Kampf. Das tut dem Spielfluss gut, weil es mich nicht alle drei Schritte ausbremst. Die Geschichte, die von der Steinzeit bis in die Zukunft führt, fesselt bis zum Schluss und überlässt euch sogar wichtige Entscheidungen.

## Dark Age of Camelot

Entwickler: **Mythic Entertainment** Publisher: **Vivendi, GOA (Wanadoo), Electronic Arts** Release: **Oktober 2001**

**Petra Schmitz:** Ja, es läuft immer noch, dieses Dark Age of Camelot, von dem die alten Leute immer so schwärmen. DAoC war für mich meine erste wirklich tiefe Online-Rollenspiel-Liebe, nachdem ich andere Dinge zuvor im Vergleich nur kurzfristig angefasst hatte. Für Dark Age hab ich mir den Wecker auf 03:30 nachts gestellt, weil um 04:00 der große Burgen-Raid losgehen sollte – auf einem der amerikanischen Server. Und wenn man mich und mein

Langschläfertum kennt, weiß man, was das für ein Level von Hingabe war. Meine Schrupf Gilde hatte sich auf einem US-Server niedergelassen, weil die europäische Version von DAoC erst ein paar Monate später erschien. Und hey, europäische Version kann ja jeder! Die Gilde bestand aus meinem damaligen Freund, einem seiner Arbeitskollegen und mir. Man brauchte damals zwar minimal fünf (glaube ich zumindest) Leute, um eine zu gründen, aber wir ha-

63



ben einfach ein paar Menschen gefragt, ob sie nicht mal flugs mit uns durch die Anmeldung hüpfen könnten. Und weil die Spieler in Midgard alle cool waren, hatten wir das flott gewuppt. Und so zogen wir dann durch die Lande, zu dritt oder mit unserer riesigen Allianz.

## Assassin's Creed: Odyssey

Entwickler: **Ubisoft** Publisher: **Ubisoft** Release: **Oktober 2018**

**Dimitry Halley:** Assassin's Creed: Odyssey war einer dieser Tests, die man als Redakteur eigentlich hasst. Sieben Tage hatte ich Zeit, um dieses gigantische Epos durchzuspielen. Also schnappe ich mir einen Wochenvorrat an schlechtem Essen, noch schlechterem Trinken und verbringe eine Woche im abgedunkelten Home Office, völlig losgelöst von Zeit, Raum und Witterung. Ein wahrgewordener Nerd-Traum, würden manche sicher sagen, doch

spätestens nach zwei Tagen Dauerzocken plagten einen Kopfschmerzen. Odyssey ist diesmal kein klassisches Assassin's Creed. Klar, gemeuchelt, geklettert und gekloppt wird immer noch, doch jetzt gibt es interaktive Dialoge, Story-Entscheidungen, Loot. Und mein Kampfgeschick hängt mehr denn je von den gewählten Skills und der erbeuteten Ausrüstung ab. Kurzum: Assassin's Creed will ein Rollenspiel sein. Ja, es handhabt diverse RPG-Mechaniken

62



eher leichtfüßig. Doch aus meinem Test-Marathon kann ich bestätigen: Der Rollenspiel-Sog funktioniert! Mehr denn je habe ich mich Morgen für Morgen in diesem grandios inszenierten Griechenland verloren, die Kopfschmerzen vom Vortag vergessen.

## Ultima Underworld

Entwickler: **Blue Sky Productions** Publisher: **Origin Systems** Release: **März 1992**

**Daniel Feith:** Warum ich als 12-Jähriger ausgerechnet Ultima Underworld als das erste Spiel wählte, das auf meinem brandneuen 486DX/50 Premiere feiern sollte, kann ich heute nicht mehr genau nachvollziehen. Wahrscheinlich, weil der Rechner im März 1992, dem Release-Monat des Spiels angeschafft wurde (Danke, Oma!). Wahrscheinlich auch, weil die damals führende Spielezeitschrift Powerplay dem Rollenspiel sagenhafte 94% ver-

liehen hatte. Ziemlich sicher, weil ich mit Ultima Underworlds unfassbarer 3D-Grafik auf der neuen Höllenmaschine ideal angeben konnte. So oder so: Meine Wahl war weise. Aber es war nicht nur die Technik, die Ultima Underworld so genial machte. Klar, volltexturierte 3D-Grafik war ein Jahr vor dem Release von Doom ein echtes Novum. Die Stärke von Underworld lag

61



aber vor allem im Design. Blue Sky Productions liefern nämlich weniger ein klassisches Rollenspiel als einen komplexen Dungeon-Simulator ab. Den Einfluss von Ultima Underworld auf folgende 3D-Rollenspiele kann man nicht hoch genug einschätzen. Die Skyrim's von heute folgen in Dungeons dem exakt gleichen Design-Prinzip.

## Pathfinder: Kingmaker

Entwickler: **Owlcat Games** Publisher: **Deep Silver** Release: **September 2018**

**Fabiano Uslenghi:** Bis heute bin ich mir gar nicht so sicher, weshalb gerade dieses Oldschool-Rollenspiel mich so sehr begeistert hat. Schuld daran ist wahrscheinlich in erster Linie die offizielle Lizenz für das Pen&Paper-Rollenspiel Pathfinder. Das ist nunmal ein Erbe des klassischen D&D, und so finden sich in Kingmaker sehr viel mehr direkte Verbindungen zu Zaubern, Fähigkeiten, Rassen und Klassen eines Baldur's Gate, als bei jedem anderen sei-

ner »geistigen Nachfahren«. Als ich mich dann endlich für eine Klasse entschied, taten sich schon in den ersten zehn Stunden so viele Lösungswege auf, dass ich frühzeitig eine neue Runde beginnen musste, um meine Neugier zu stillen. Die Spielwelt von Pathfinder mit seinen europäisch angehauchten Raublanden mag weniger abwechslungsreich ausfallen als in anderen Rollenspielen. Doch gerade dieses heimelige Geflecht aus Schwarzwald und Ritter-

60



burg transportiert für mich das urtümlichste aller Fantasy-Gefühle. Zusätzlich gab mir Kingmaker neben dem klassischen Questen auch noch die Option, ein eigenes Königreich zu verwalten, in dem sich meine Entscheidungen hervorragend widerspiegeln haben.

## Pillars of Eternity 2: Deadfire

Entwickler: **Obsidian Entertainment** Publisher: **THQ Nordic** Release: **Mai 2018**

**Elena Schulz:** Pillars of Eternity 2 hat sich für mich wie nach Hause kommen angefühlt. Tatsächlich nahm der zweite Teil bei jeder Gelegenheit Bezug auf unsere Erlebnisse im ersten Teil oder die damaligen Errungenschaften. Allein zu Spielbeginn wurde meine über das ganze Spiel mühsam aufgebaute Festung Caed Nua von einem abtrünnigen Gott zerstört. Meine Güte, war ich sauer! Statt mir einen Weltzerstörer-0815-Bösewicht vorzusetzen,

hat Pillars of Eternity 2 mir damit clever eine Motivation geliefert, mal ein ernstes Wörtchen mit Gott Eothas zu reden. Pillars of Eternity 2 hat sich aber nicht auf den Oldschool-Rollenspiel-Lorbeeren des Vorgängers ausgeruht. Während pausierbare Echtzeitkämpfe, Entscheidungen und Charakterklassen zurückkehrten, kamen mit dem Karibik-Setting und meinem eigenen

59



Schiff samt Seeschlachten völlig neue Elemente hinzu. Ein Highlight sind auch komplex ineinander verzahnte Quests die weitreichende Folgen hatten: Töte ich jemanden oder kaufte ich mich ständig frei, sprach sich das schnell herum und sorgte für Skepis mir gegenüber oder Überfälle, weil mein Münzbeutel gar so locker saß.

## Tyranny

Entwickler: **Obsidian Entertainment** Publisher: **Paradox Interactive** Release: **November 2016**

**Maurice Weber:** Über Tyranny habe ich so viel daherschwadroniert, dass es im Podcast schon zu einem Running Gag geworden ist – und dann kommt diese wunderbare Liste daher und gibt mir die perfekte Ausrede, trotzdem schon wieder über eins meiner liebsten Rollenspiele zu predigen! Mich hat selten ein RPG ab der ersten Minute so fasziniert wie Tyranny, denn es warf mich in eins der spannendsten Spielszenarien aller Zeiten: Statt eines klassi-

schen Helden bin ich hier im Grunde der Mund Saurons! Der dunkle Herrscher hat gewonnen und ich werde als sein Vollstrecker in das letzte eroberte Gebiet geschickt, um dort für Recht und Ordnung zu sorgen. Kriege ich das nicht hin, wird das gesamte Land ausgelöscht: Zivilisten, Rebellen und selbst eigene Soldaten gleichermaßen. Wie genial ist das denn? In Tyranny treffe ich Entscheidungen aus einem völlig einzigartigen Blickwinkel und kann als

58



Rollenspieler tatsächlich mal Rollen spielen, wie sie mir kein anderes Spiel eröffnet. Dass der Titel trotzdem eher ein Geheimtipp als ein weltbewegender Klassiker blieb, liegt wohl daran, dass es sein fantastisches Potenzial letztlich nur zum Teil ausschöpfte.

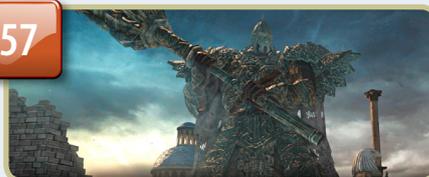
## Dark Souls 2

Entwickler: **FromSoftware** Publisher: **Bandai Namco** Release: **April 2014**

**Michael Herold:** Was ist besser als das erste Dark Souls? Zweimal das erste Dark Souls. Späße, Dark Souls 2 natürlich. Es macht fast alles ein wenig besser als der Vorgänger, liefert aber die gleiche tödliche Herausforderung und ließ mich wieder einmal am laufenden Band sterben. Normalerweise sollte man sich nicht darüber freuen, in einem Spiel immer wieder das Game Over zu erreichen, aber so läuft es in der Souls-Reihe nun mal. Und bei allen Göttern

von Drangleic habe ich den freundlichen Bildschirmtext »Ihr seid gestorben« in diesem Spiel vielleicht häufig gesehen. Den Endgegnern wollte ich es diesmal richtig zeigen, denn im Vergleich zum ersten Dark Souls waren die Bossgegner von Teil 2 ekelhafter und hässlicher (und das meine ich als Lob für die Charakterdesigner). Erinnert ihr euch an den Verkommenen (auf Englisch

57



The Rotten)? Das war ein Fleischklops, der aus jeder Menge Körper, Armen, Beinen und wehklagenden Köpfen bestand. Bei meiner ersten Begegnung mit dem Verkommenen hätte ich auch den Controller weglegen und erbrechen können, ich hätte ihm wahrscheinlich auch nicht weniger Schaden zugefügt als bei meinem ersten Versuch.

## Wasteland

Entwickler: **Interplay Productions** Publisher: **Electronic Arts** Release: **Mai 1988**

**Valentin Aschenbrenner:** Wasteland ist alt. Sehr, sehr alt. So alt, dass die Grafik des Videospieles heute bei bestem Willen nicht mehr als charmige Retro-Optik durchgehen würde. Trotzdem sollten vor allem Endzeit-Fans, die auf Fallout stehen, den Einfluss des ersten Wasteland auf das komplette Genre postapokalyptischer Rollenspiele nicht unterschätzen. Wem das erste Fallout nicht oldschoolig genug ist, der ist bei Wasteland bestens bedient: Das

Ödland des Rollenspiels ist gnadenlos und wird schrittweise in einer Top-Down-Perspektive erkundet. Dabei spielt man zu Beginn vier Personen, kann aber im Verlauf des Spiels bis zu drei weitere Charaktere rekrutieren. Die werden allerdings vom Computer gesteuert und verfügen tatsächlich über so etwas wie eine eigene Persönlichkeit: Haben sie keinen Bock auf eure Befehle, pfeifen sie einfach drauf. Und gerade hier kommt der größte Reiz

56



von Wasteland ins ... Videospiel: Für die damaligen Verhältnisse verfügte der Titel über eine beeindruckende Entscheidungsfreiheit. Für so gut wie jedes Problem im Spiel gab es mehrere Lösungswege, was damals das komplette Rollenspiel-Genre prägte.

## Neverwinter Nights 2

Entwickler: **Obsidian Entertainment** Publisher: **Atari** Release: **November 2006**

**Peter Bathge:** Viele Rollenspiele geben mir einen Ort, den ich Heimat nennen darf. Wo ich überzählige Ausrüstungsgegenstände verstaue oder Werkstätten errichte, um meine Crafting-Skills zu verfeinern. Aber kein Spiel auf dieser Liste macht das so gut und konsequent wie Neverwinter Nights 2; gegen die Kreuzwegfeste stinkt die Pillars-of-Eternity-Burg genauso ab wie jede noch so luxuriös eingerichtete Skyrim-Hütte. Hier investiere ich

meine aus Goblininnereien geborgenen Goldstücke in Erweiterungen wie Bücherei, Kirche oder Schmiede. Oft gibt's dabei mehrere Wahlmöglichkeiten. Auch muss ich an den Ausbau der Verteidigungsanlagen sowie den Ausbau des Straßennetzwerks rund um die Feste denken, denn nur so zieht meine Burg mehr Anwohner an, wodurch ich meine militärische Stärke aufbaue.

55



Das wird später wichtig, wenn die von mir in vielen Stunden gehegte Festung zum Schauplatz einer spektakulären Belagerungsschlacht wird. Daneben bietet die Kreuzwegfeste auch noch NPCs und Quests, von denen viele rein optional sind und aufploppen, wann immer meine (Miss-)Wirtschaft einen neuen Meilenstein erreicht hat. Klasse!

## Might and Magic 3: Isles of Terra

Entwickler: **New World Computing** Publisher: **New World Computing** Release: **Dezember 1991**

**Heiko Klinge:** Might and Magic 3 habe ich als damaliger Amiga-Besitzer zunächst nur als Let's Play erlebt, vorgespielt vom Nachbarsjungen am Rechner seines Vaters. Ja, es gab schon vorher in 3D erlebbare Rollenspielwelten, aber zumindest für mich noch nie in dieser Glaubwürdigkeit und grafischen Qualität. Anders als Dungeon Master oder Eye of the Beholder gab es nicht nur ein Labyrinth zu erforschen, sondern gleich ganze 70 davon. Alles verknüpft

durch eine frei erforschbare Oberwelt, einschließlich fünf großer Städte. Besonders bemerkenswert fand ich das Gefühl von Fortschritt. Eine Automap protokollierte all meine Entdeckungen, Anfang der 90er noch alles andere als eine Selbstverständlichkeit. Besiegte Feinde blieben in Dungeons tatsächlich tot, auf der Oberwelt musste ich allerdings noch das jeweilige Lager zerstören, um ein Nachspawnen zu verhindern. Aber was für ein coo-

54



les Gefühl das war, mit stolzgeschwellter Helldenbrust durch ein befriedetes Gebiet zu spazieren. Freilich nie so modern, grafisch bahnbrechend und spielerisch rund wie Lands of Lore. Aber das hat es ja aus unerfindlichen Gründen nicht in diese Liste geschafft.

## Everquest

Entwickler: **Verant / 989** Publisher: **Sony / Ubi(soft)** Release: **März 1999**

**Petra Schmitz:** Everquest und ich haben eine komische Beziehung. Ich habe es angefasst, aber gewinnen konnte es mich nicht, auch wenn Online-Rollenspiele für mich per se erstmal spannend waren damals. Doch Verants Version einer Online-Welt erschien mir immer zu ... hm, wie soll ich es ausdrücken? Beliebig? Ohne Identität? Irgendwie so. Das dürften Zigttausend andere Menschen ziemlich sicher anders sehen als ich, aber wie sagt man bei mir

im Rheinland so schön? Jeder Jeck ist anders. Nichtsdestotrotz gehört das Spiel selbstredend in dieses Ranking. Einfach, weil Everquest immens wichtig war für die Zukunft der MMORPGs, machte es doch signifikante Dinge anders als der damals stärkste Konkurrent Ultima Online. Statt in ständiger Furcht vor irgendwelchen Typen zu leben, die ihren größten Spaß im Killen und

53



Looten anderer Spieler fanden, konnte man sich in Everquest ganz bequem auf das PvE konzentrieren – und auf das Spawnen von Gegnern warten. Idealerweise mit den richtigen Kumpels, mit denen man die heilige Dreifaltigkeit bildete: Tank, Heiler, Damage Dealer. Diese an sich simple MMO-Regel haben wir nämlich Everquest zu verdanken.

## Titan Quest

Entwickler: **Iron Lore** Publisher: **THQ** Release: **Juni 2006**

**Philipp Elsner:** Es gibt wahrscheinlich kein anderes Spiel, das in mir so sehr das Interesse an der griechischen Mythologie geweckt hat, wie Titan Quest. Auf zahllose Nächte im Koop, in denen wir gemeinsam Zentauren, Gorgonen, Zyklopen und andere Monster kurz und klein klopten, folgten viele Stunden mit den einschlägigen Werken von Homer & Co. Ja, wegen Titan Quest las ich überhaupt erst die Argonautensage, die Ilias oder Sieben gegen The-

ben! Da soll noch einer sagen, durch Spiele bliebe die Bildung auf der Strecke. Aber abgesehen von dem faszinierenden und damals in der Videospiele-Landschaft fast völlig neuen Griechenland-Szenario war Titan Quest auch einfach ein fantastisches Action-RPG und so viel mehr als nur ein »Diablo mit Mythologie«. Statt einfach eine vorgefertigte Klasse zu wählen, gab es Meisterschaften, die dann in Kombination eine Klasse ergaben. Mixte man zum

52



Beispiel die Erde- und Natur-Meisterschaft, wurde man zum Beschwörer. Diese immense Vielfalt an Entwicklungsmöglichkeiten (zusammen mit der irren Menge an Items und Waffen) sorgte für schier endlosen Wiederpielwert. Ein echter Klassiker!

## Undertale

Entwickler: **Toby Fox** Publisher: **Toby Fox** Release: **September 2015**

**Robin Rührer:** Was ich an Undertale liebe? Die bessere Frage sollte lauten: Was liebe ich nicht an Undertale? Selten sticht ein Spiel so aus dem Einheitsbrei hervor wie Toby Fox' unkonventionelles Rollenspiel. Die schrulligen Figuren, das kreative Kampfsystem, die albernen Witze, die aber immer genug Raum für eine herzerweichende Geschichte lassen – das alles habe ich ins Herz geschlossen. Undertale ist so erfolgreich, weil es eben nicht denselben Weg

wie alle anderen Spiele geht. Es traut sich, anders zu sein, und hat mich und Tausende andere damit überzeugt. Kleines Beispiel: Kämpfe gewinnt ihr nicht nur, indem ihr alle Gegner besiegt. Ihr könnt auch mit den Monstern reden, sie mit Komplimenten eindecken und Konflikte auf diese Weise friedlich lösen. Okay, ich verstehe euch. Ihr denkt jetzt: »Dieses Indie-Ding, das

51



so aussieht, als hätte es jemand zwischen Tür und Angel zusammengekrizelt?« Ja, genau das! Das Blöde: Ich kann euch nicht sagen, was Undertale so einzigartig macht, ohne dem Spiel seinen Charme zu nehmen. Das müsst ihr schon selbst herausfinden. Je weniger ihr über das Soloprojekt Undertale vorm Spielen wisst, desto besser.

## Stardew Valley

Entwickler: **ConcernedApe** Publisher: **Chucklefish** Release: **Februar 2016**

**Marylin Marx:** Stardew Valley ist wohl das meistgespielte Spiel auf meinem Steam-Account und ich gehe jedem meiner Freunde damit auf die Nerven, dass sie dem niedlichen Farming-RPG eine Chance geben sollten. Der Indie-Hit ist alles, was ich mir von Spielen wie Harvest Moon immer gewünscht habe. Bis zum heutigen Tag arbeitet der Entwickler Eric »ConcernedApe« Barone an Updates und Verbesserungen. Genau wie in anderen Farmsimulationen beginne ich meine Reise auf einem verwahrlosten Bauernhof, den ich dann innerhalb der nächsten (spielerischen wie auch realen) Jahre aufbauen muss. Dabei ist es

egal, ob ich Pflanzen anbaue, Viehzucht betriebe, Angeln gehe, Monster erschlage oder alles gleichzeitig mache. Stardew Valley lässt mir eine Menge Freiheiten, stellt mich auf der anderen Seite aber auch vor harte Entscheidungen. Kurz nach Beginn des Spiels muss ich mich entscheiden, ob ich den guten Farmgeistern helfe und das Dorfzentrum wieder aufbaue, oder mein Geld lieber einem Supermarkt-Konzern gebe, welcher das Dorfzentrum abreißt. Beide Optionen schalten mittels einiger Aufgaben wiederum neue Bereiche in der Spielwelt frei.



Eine Entscheidung treffe ich auch bei der Wahl meines Partners. Insgesamt kann ich mich – unabhängig von meinem Geschlecht – zwischen zwölf Dorfbewohnern entscheiden und ihnen durch Geschenke und tägliche Plaudereien schöne Augen machen. Doch auch abseits von romantischen Gefühlen erfahre ich durch das Anfreunden mit Nachbarn und Einwohnern eine Menge über deren Leben und Beziehungen. Stardew Valley ist der Mix aus Farming-Simulation und RPG, den ich mir schon sehr lange gewünscht habe.

## Dark Souls 3

Entwickler: **From Software** Publisher: **Bandai Namco** Release: **April 2016**

**Michael Herold:** Aller guten Dinge sind drei, und so endet auch die Dark-Souls-Trilogie mit einem guten Ding. Der dritte Serienabteiler reiht sich qualitativ in der Mitte zwischen dem etwas schwächeren (aber dennoch fantastischen und auf dem sehr ordentlichen 57. Platz dieser Rangliste zu findenden) Teil zwei und dem immer noch ungeschlagenen Teil eins ein. Genau wie seine beiden Vorgänger sorgte Dark Souls 3 aber vor allem für eines: haufenweise Bildschirmtode. Selbstverständlich, anders kenne ich die Spiele von From Software nicht. Nach einem kurzen Ausflug auf die Konsole mit dem PS4-exklusiven Bloodborne (2015 er-

schienen) musste ich für DS3 seinerzeit wieder extrem umdenken. Denn während ich in Bloodborne nur ausweichen konnte und deswegen gezwungenermaßen einen flinken Recken in den Kampf schicken musste, setzte ich in meiner Rückkehr ins Souls-Gebiet wieder voll auf meinen Strength-Build. Aber auch ohne schnelle Ausweichrollen (die sahen mit meinem vollbepackten Ritter in dicker Rüstung einfach nur lächerlich aus) bekamen die Bosse wieder gnadenlos aufs Fressbrett, und ich denke noch heute gerne an sie zurück. Ich erinnere mich unter anderem noch an die Wächter des Abgrunds, diese verrückten Schweinehunde:



Dann musste ich mich mit dem Hohepriester Sulyvahn anlegen, der mit seinen Feuer- und Magie-Schwertern aussah, als würde er ein rotes und ein blaues Lichtschwert schwingen. Der Namenlose König, der Hochfürst Wolnir, das waren würdevolle Gegner, denen ich voller Respekt gegenübergetreten bin. Während Teil 2 mich mit seinen hässlichen Bossen anekelte, kämpfte ich in Teil 3 gegen ehrenwerte Ritter. Macht mit Elden Ring bitte so weiter.

## Guild Wars

Entwickler: **Arenanet** Publisher: **NCsoft** Release: **April 2005**

**Petra Schmitz:** Ich will jetzt nicht schon wieder die Geschichte erzählen, wie damals alle um mich rum wegen World of Warcraft austickten, ich das nicht nachvollziehen konnte und mich stattdessen Guild Wars zuwandte. Weil sich das was traute – im Gegensatz zu ... ok, ich höre schon auf. Also eine andere Geschichte. Guild Wars hat mir ein paar wirklich bemerkenswerte Momente beschert. Etwa den, als ich nach einer Präsentation von Factions (2006) zusammen mit dem damaligen Arenanet-Boss und ein paar anderen Journalisten in der lächerlich riesigen Suite des damals relativ neuen Sofitel am Münchner Hauptbahnhof

unter einem gigantischen Foto eines röhrenden Hirschs saß und »Serenity« auf dem nicht minder großen Fernseher schaute. Das Zimmer war für die Präsentation des Spiels gebucht. Und wenn man schon mal in netter Runde zusammen ist und einen guten Film im Gepäck hat – warum nicht? Oder den, als ich abermals Factions in meinem Hotelzimmer in Los Angeles nicht mehr spielen konnte, weil zahllose NCsoft-Mitarbeiter zur E3 eingeeckelt hatten und fürderhin das Hotel-Internet unter sich aufteilten. Meine Assasinin bewegte sich danach nur



noch in Ruckelbewegungen. Dabei musste ich das Ding testen! Naja, Guild Wars hat mir unterm Strich allerdings vor allem so viele bemerkenswerte Momente beschert, weil es eben so anders ist als die anderen MMOs, die ich bis dahin gespielt hatte. Die cleveren Mixklassen mit ihrem endlosen Experimentierpotenzial, die Beschränkung auf lediglich ein paar Skills aus einem riesigen Pool, die Wechselwirkungen, die instanziierten Gebiete und natürlich die Gildenkloppereien und der Jubel nach einem gewonnenen Match.

## Neverwinter Nights

Entwickler: **Bioware** Publisher: **Atari** Release: **Juni 2002**

**Peter Bathge:** Kollege Maurice hat meinen vollsten Respekt für seine Arbeit als Modder. Ich könnte das nicht. Aber vor langer Zeit, ich war noch in der Schule, da habe ich auch mal an eigenen Inhalten für ein Spiel gearbeitet. Die nannte man bei Neverwinter Nights aber nicht Mods, sondern Module, und sie waren vergleichsweise einfach herzustellen. Im Editor konnte ich kinderleicht Städte, Wälder und Dungeons aufmalen. Ich platzierte Untote und Schatztruhen, arrangierte dank Skript-Editor sogar Quests mit mehreren Lösungswegen sowie Multiple-Choice-Dialoge mit computergesteuerten Figuren. Ein paar Wochen habe ich

hart an meinem Modul gearbeitet, es erzählte eine Verschwörungsgeschichte mit missverstandenen Banditen und zwielichtigen Priestern. Irgendwo habe ich sogar ein Zitat aus »Star Trek: Der erste Kontakt« untergebracht – was man als Teenager eben für große Kunst hält. Eines Tages verlor ich die Lust an meinem Modul – aber die Möglichkeiten des NWN-Editors blieben mir nachhaltig in Erinnerung. Noch Jahre nach Release spielten Fans auf Multiplayer-Servern in persistenten Welten wie in einem MMO – ganz ohne Monatsgebühren. Neverwinter Nights entfaltete seine ganze Stärke eben erst in den Händen der



Spieler – die mitgelieferte Kampagne gehört dagegen bis dato zu Biowares schwächsten Arbeiten, besonders im Bereich der Story. Spätere Addons entschädigten teilweise dafür, Hordes of the Underdark etwa war dann wieder richtig klasse. Fun Fact: Dessen Levels wurden wie die des Hauptspiels auch von den Bioware-Mitarbeitern komplett im mitgelieferten Modul-Editor entworfen. So ein vielseitiges Tool hätte ich gerne mal für Cyberpunk 2077!

## Darkest Dungeon

Entwickler: **Red Hook Studios** Publisher: **Red Hook Studios** Release: **Januar 2016**

**Markus Schwerdtel:** Wer mich kennt, weiß: Ich bin eigentlich ein fröhlicher Mensch, ein unverbesserlicher Optimist. Trotzdem hat mich die Idee hinter dem Spiel schon beim Start der Kickstarter-Kampagne im Februar 2014 sofort gefesselt: Nicht nur Ausrüstung und Fertigkeiten sind in Darkest Dungeon wichtig, sondern vor allem auch der Geisteszustand der Helden – also wie im echten Leben! Die 2D-Seitenansicht sorgt dafür, dass die Position der Kämpfer für den Erfolg elementar ist, das bringt Taktik ins Spiel. Dazu der ungewöhnliche Duster-Comic-Grafikstil und Roguelike-Komponenten, das kann doch nur gut werden! Der Meinung

waren offenbar auch viele andere Spieler, schon nach 24 Stunden war das Kickstarter-Ziel von 75.000 Dollar erfüllt, am Ende sind über 300.000 Dollar auf dem Konto der Macher gelandet. Gut angelegtes Geld, denn Darkest Dungeon ist genau das geworden, was ich mir erwartet habe. Die Heldentruppe setzt sich aus ungewöhnlichen Charakteren wie dem Grabräuber oder dem Pestarzt zusammen. Und nicht alle vertragen sich untereinander! Die eigentlichen Erkundungstouren in die dunkelsten Verliese sind ebenso beklemmend wie knüppelhart. Ständig stehe ich vor Entscheidungen, deren Konsequenzen meine Leu-

46



te nicht nur umbringen, sondern vorher buchstäblich in den Wahnsinn treiben können. Und das ausbaubare Dorf in der Oberwelt sorgt (genauso wie Beute) dafür, dass ich immer wieder in die Dungeons hinabsteigen will. Darkest Dungeon ist frustrierend, beklemmend, spielerisch komplex und vor allem gnadenlos – habe ich den Permadeath für die Helden erwähnt? Trotzdem sollte man dafür seine Angst vor dem Dunkel überwinden.

## Nier: Automata

Entwickler: **Platinum Games** Publisher: **Square Enix** Release: **März 2017**

**Robin Rüther:** Nier: Automata hatte mich bereits mit seinem allerersten Trailer gewonnen. Er hatte schnelle Kämpfe, coole Kombos, einen treibenden Song und tausend Sachen, die ich nicht verstanden habe: Warum schwingt da eine weißhaarige Frau mit Augenbinde ein Katana gegen Roboter, die riesige rote Kugeln auf sie feuern? Und warum hat sie nur eine Buchstaben-/Zahlenkombi als Namen? Egal, das muss ich spielen! Mit jedem neuen Trailer wuchs meine Vorfreude. Doch als der PC-Release dann endlich gekommen war, mehrten sich Berichte über die verkorkte Portierung. Ja, Nier: Automata ist ein

tolles Spiel, aber das trifft nur beschränkt auf den PC zu. So wich meine Begeisterung der Enttäuschung.

Und Nier: Automata geriet in Vergessenheit. Dann kam mein Umzug nach München. In meiner provisorischen Unterkunft gab es zwar viele Spinnen, aber wegen des fehlenden Internets nicht viel zu tun. Also habe ich meine ersten Wochenenden in der Redaktion verbracht und Nier: Automata endlich eine Chance gegeben. Stellt sich raus: Hinter der weißhaarigen Frau mit Augenbinde, die ein Katana gegen Roboter schwingt, die riesige rote Kugeln auf sie

45



feuern, steckt sogar eine richtig interessante Geschichte! Was Nier:

Automata aber am meisten auszeichnet, ist sein Aufbau. Vieles ist anfangs nicht so, wie es scheint, und bis ihr das volle Potenzial des Spiels erkennt, dauert es einige Stunden. Dabei zwingt es euch aber nichts auf. Schon zu Beginn bekommt ihr ein unterhaltsames Action-RPG mit stilvoll inszenierten Kämpfen, das so für sich stehen kann. Wenn ihr jedoch das ganze Bild sehen wollt, solltet ihr unbedingt nach dem ersten Durchgang weiterspielen!

## Ultima VII: The Black Gate

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

**Daniel Feith:** Vorweg: Ich werde in diesem Text nicht über Brotbacken sprechen. Dazu wurde wirklich schon genug gesagt. Das Backen in Ultima 7 steht ohnehin als pars pro toto für etwas viel Größeres, nämlich den entscheidenden Schritt, den die Ultima-Serie mit Teil 6 hin zur Simulation einer kompletten Welt machte. Schon mit Ultima 7: The Black Gate von 1992 erreichte dieser Designansatz seine Perfektion. In Ultima 7 bewege ich mich mit dem Avatar und seinen Begleitern durch ein vollkommen glaubwürdiges Fantasy-Land. Die Bewohner Britannias stehen morgens auf, essen einen Happen am Frühstückstisch, gehen zur Arbeit

und zum Feierabendbier in die Taverne. Breche ich währenddessen in ihre Häuser ein, finde ich in den Schubladen selten mehr als Socken und Gürtel, denn – sind wir ehrlich – welcher Bäcker bunkert schon »Episches Langschwert des Blutens +5« unter seinem Kopfkissen. Eben. So lerne ich schnell, Britannia nicht als Aneinanderreihung von »Levels« wie Stadt, Wald, Schloss, Dungeon wahrzunehmen, sondern als eine zusammenhängende, atmende Welt. Ein Spielgefühl, an dem noch heute viele ambitionierte Rollenspiele scheitern. War Ultima Underworld (auf Platz 64 dieser Liste) die Blaupause für jedes moderne First-Person-Rol-

44



lenspiel, ist Ultima 7 die Vorlage für jedes Open-World-Spiel; nur dass es noch heute glaubwürdiger wirkt als die meisten aktuellen Vertreter. Dass Ultima 7 »nur« auf Platz 44 gelandet ist, zeigt, dass die Ultima-Serie als Ganze langsam in Vergessenheit gerät. Umso schöner, dass es Listen wie diese gibt, in denen derartigen Klassikern Tribut gezollt werden kann. Meiner persönlichen Meinung nach gehört Ultima 7 sogar ein Platz in den Top 10.

## Alpha Protocol

Entwickler: **Obsidian Entertainment** Publisher: **Sega** Release: **Mai 2010**

**Marylin Marx:** Erwähne ich das Wort »Alpha Protocol« in Gegenwart meiner Schwester, kriegt sie Schreikrämpfe. Das liegt nicht daran, dass sie das Stealth-RPG besonders schlecht fand, sondern dass mein Bruder und ich dermaßen begeistert waren, dass wir wochenlang ununterbrochen bei ihm im Zimmer an der gemeinsamen Konsole saßen und taktisch Gegner unter die Erde beförderten. Anders als Agent 47 in Hitman kann ich meinen Michael Thorton auf einen speziellen Kampf- und Schleich-Stil skills, dessen Schwerpunkt ich bereits bei der Charaktererstellung setzen kann. Das hat den Vorteil, dass ich meine spie-

lerischen Stärken ausbauen und Mechaniken, für die ich keine Verwendung habe, vernachlässigen kann. Mit jedem weiteren Punkt und jedem Skill klappt es in der nächsten Mission besser. Entscheidungen treffen wir aber nicht nur während der Aufträge oder in Gesprächen mit Charakteren, sondern auch in unseren Verstecken, in denen wir uns auf die Missionen vorbereiten. Neben E-Mails lesen können wir von dort aus auf dem Schwarzmarkt neue Waffen und Upgrades, aber auch Dossiers und Infos über die kommende Mission kaufen, die uns dann während

43



des Einsatzes mit Lageplänen, Hinweisen zu Sicherheitssystemen

oder Hintergrundinfos zu unserem Ziel versorgen. Alpha Protocol hat eine Menge abgedrehter Charaktere, mit denen ihr entweder eine gute oder gar romantische Beziehung aufbauen könnt, oder sie euch durch unüberlegte Antworten zum ärgsten Feind erzieht. Je nachdem, mit welchen Charakteren ich mich anfreunde, verändert sich der Spielverlauf, das sorgt (zum Leiden meiner Schwester) für einen großen Wiederspielwert.

## Jade Empire

Entwickler: **Bioware** Publisher: **2K Games** Release: **März 2007**

**Heiko Klinge:** Wenn es um die besten Werke von Bioware geht, wird Jade Empire gern übersehen. Zu Unrecht, ich hatte mit dem Fernost-RPG sogar mehr Spaß als mit sämtlichen Mass Effects. Grund 1: Das unverbrauchte Szenario, in dem Asia-Mythologien im Stil von Martial-Arts-Filmen wie »Hero« oder »Tiger & Dragon« auf Dämonen und bizarre Dampfmaschinen treffen, die an die Fantasien von Jules Verne erinnern. Kaum eine andere Rollenspielwelt habe ich mit derart großen Augen erkundet wie das Jadereich, ganz einfach weil ich so etwas im RPG-Genre zuvor noch nie gesehen hatte. Grund 2: Das bis heute einzigartige

Kampf- und Charaktersystem, das virtuos klassische Rollenspielfähigkeiten mit virtuos choreographierten Beat'em-up-Prügeleien verwebt. Zwar spielen sich die Gefechte mit ihren schnellen Schlagkombinationen und Ausweichmanövern so actionreich wie in keinem anderen Bioware-Rollenspiel, ohne den taktisch cleveren Einsatz der Waffen und über 30 Skills sehen wir gegen die abwechslungsreichen Gegner trotzdem keine Sonne, weil jeder Typus gegen bestimmte Angriffe immun ist. Der Knaller: Nach dem Sieg über bestimmte Endbossen, dürfen wir

42



uns anschließend sogar in deren Monsterform verwandeln und kräftig aufräumen! Grund 3: Story und vor allem Gefährten zählen für mich zum Besten, was die Bioware-Autoren je geschrieben haben. So kämpfte ich Seite an Seite mit dem Barbaren »Schwarzer Wirbelwind«, der angeblich im Alleingang und vor allem nackt eine komplette Festung dem Erdboden gleichgemacht hat. Oder wie wäre es mit »Wildblume«, ein schüchternes Mädchen, das sich bei Gefahr in einen furchterregenden Dämonen verwandelt.

## The Witcher

Entwickler: **CD Projekt Red** Publisher: **Atari** Release: **Oktober 2007**

**Natalie Schermann:** Mythologie und Märchen verschiedener Länder haben mich schon von klein auf fasziniert. Seit ich lesen konnte, wälzte ich dicke Bücher, um so viel wie möglich über verschiedene Kreaturen aus Legenden und Mythen in Erfahrung zu bringen. Besonders nah am Herzen liegt mir die slawische Folklore. Aufgewachsen bin ich nämlich mit Geschichten über den Vodyanoy, Leshy, die Baba Yaga oder Kikimora. In The Witcher konnte ich nun sogar in ihre Welt eintauchen! Nun ja, ich muss zugeben, dass sie hier deutlich düsterer und gefährlicher portraitiert wurden, als ich es von meinen Geschichten aus der

Kindheit kannte. Zum ersten Mal nahm ich in einem Rollenspiel nicht die Rolle des typischen namenlosen Helden ein, der auserwählt wurde, um die Welt zu retten. Geralt ist ein bereits ausgearbeiteter Charakter mit einer Vergangenheit, persönlichen und geschäftlichen Beziehungen und einem Ruf. Mit Stahl und Silber bewaffnet stürzte ich mich also als Hexer in die Schlupfwinkel der Monster, fand mich in Konfliktsituationen wieder und verdiente mir mein Geld mit Witcher-Aufträgen. Zur Abwechslung spielte ich in diesem Rollenspiel die Hauptquest, die mich wiederum mit weiteren interessanten Quests belohnte. Etwas aus der

41



Bahn geworfen haben mich damals die Romance-Cards. Jedes Mal, wenn man es schaffte, eine Dame zu bezirzen, erhielt man ein freizügiges Bildchen von ihr. In meinen Augen war das eine eher unglückliche Entscheidung der Entwickler. Dass Geralt ein von Testosteron gesteuerter und für Frauen scheinbar unwiderstehlicher Mann ist, hätte man auch anders darstellen können. Gesammelt habe ich die schlüpfriegen Karten natürlich trotzdem ...

## The Bard's Tale

Entwickler: **Interplay** Publisher: **Electronic Arts** Release: **1985**

**Florian Klein:** Ich weiß noch, wie ich mir heimlich von meinem Taschengeld The Bard's Tale im Internet ... äh, per Telefon und Nachnahme bestellt habe! Die nächsten Tage verbrachte ich damit, den Postboten vor meiner Mutter abzufangen – dann hielt ich endlich mein erstes Rollenspiel (C64-Version) in Händen! Eine Fantasy-Welt wie in »Der Herr der Ringe« (die Bücher) mit meiner selbst erstellten Helden-truppe erforschen! Ok, nur die von der Außenwelt abgeschnittene Stadt Skara Brae samt ihren Dungeons. Das Problem war aber: Im kleinen 3D-Fenster links oben sah alles gleich aus und der Tod lauerte überall, vor allem für

mich Rollenspiel-Noob. Nach unzähligen Toden meiner schlecht vorbereiteten Helden wurde mir dann auf dem Schulhof geholfen: Du musst Karten zeichnen! Und genau das ist es auch, was ich immer mit The Bard's Tale verbinden werde: Karo-Block auspacken und jede Bewegung (vor, links/rechts drehen, vor) in die Kästchen einzeichnen. Wo sind Türen, Treppen, Fallen? Eine akkurate Karte der 22x22 Felder großen Dungeons und der Stadt (mit ihren identischen Häusern) war absolut überlebenswichtig – denn Heilen oder gar Wiederbeleben der Cha-

40



raktere im Tempel war schweinetuerer! Was ich allen Freunden unbedingt zeigen musste, waren die Lieder, die aus dem Lautsprecher kamen, wenn mein Barde eins im Kampf anstimmte – Kampf-Feedback gab's sonst nur in Textform, da war das heute absolut nervige Gedudel ein Highlight für mich. Nach langwieriger Durchsterberfahrung, gegen die Dark Souls fast zahm erscheint, kriegte ich aber den Bogen raus. Heute erinnere ich mich mit warmer Nostalgie an das Gefühl ständiger Gefahr, und den Triumph!

## Pillars of Eternity

Entwickler: **Obsidian Entertainment** Publisher: **Paradox Interactive** Release: **März 2015**

**Heiko Klinge:** Fast kommt es mir wie eine – Pardon – Ewigkeit vor, dass ich als Oldschool-Rollenspieler auf dem Trockenen saß. Aber es ist noch gar nicht so lange her, da bedeutete »Rollenspiel« fast ausschließlich, allein oder mit maximal zwei mehr oder weniger selbstständig agierenden Begleitern durch 3D-Welten zu streifen, vielleicht ein paar Charakterwerte zu managen und den Großteil der Spielzeit mit Actionkämpfen zu bestreiten. Dann kam der 14. September 2012, und ich fühlte mich endlich wieder verstanden. Denn an diesem Tag starteten die zu dem Zeitpunkt tatsächlich kurz vor der Pleite stehenden Gen-

re-Veteranen von Obsidian auf Kickstarter ihre Crowdfunding-Kampagne zum »Project Eternity«. Ein Rollenspiel, das den Geist der Infinity-Engine-Spiele wie Baldur's Gate, Icewind Dale oder Planescape Torment wiederbeleben sollte. Komplexes Regelwerk, Vogelperspektive, taktische Echtzeitkämpfe – da war ich sowas von vorbei! Und anscheinend war ich nicht der Einzige, der sich jahrelang allein gelassen und endlich wieder verstanden fühlte. Fast vier Millionen Dollar kamen seinerzeit zusammen und signalisierten einer gesamten Branche, dass ein totgeglaubtes Genre alles andere als tot war. Aus Project Eternity wurde schließlich

39



Pillars of Eternity, das mit einem Jahr Verspätung im März 2015 erschien. Als ich mit meinem selbst erstellten Helden zum ersten Mal die detailliert ausgearbeitete Fantasy-Welt Eoara betrat, fühlte sich das an, als würde ich nach einer langen Irrfahrt endlich nach Hause kommen. Dafür bin ich Pillars of Eternity dankbar. Und dafür, dass es mit seinem Kickstarter-Erfolg der Türöffner fürs bis heute andauernde Revival der Oldschool-Rollenspiele war.

## The Elder Scrolls Online

Entwickler: **ZeniMax Online Studios** Publisher: **Bethesda** Release: **April 2014**

**Michael Herold:** Tamriel, der Kontinent auf dem die Elder-Scrolls-Reihe spielt, ist groß und ausgesprochen abwechslungsreich. Von den eisigen Bergen von Himmelsrand (bekannt aus TES 5: Skyrim), über die Vulkaninsel Vvardenfell (Teil 3: Morrowind) bis hin zur kaiserlichen Provinz Cyrodiil (Teil 4: Oblivion) finden sich jede Menge Klimazonen, Völker und Sehenswürdigkeiten. Warum das also alles auf einzelne Rollenspiele aufteilen, wenn man es doch auch in einem gewaltigen MMORPG zusammenwürfeln kann. So geschehen in The Elder Scrolls Online. Im April 2014 gingen die Server damals erstmals online und seitdem hat sich TESO ge-

waltig weiterentwickelt. Dank aktuell 16 DLCs (mit Scalebreaker und Dragonhold sind die Nummern 17 und 18 schon unterwegs) hat sich Tamriel über die Jahre hinweg immer weiter vergrößert und umfasst nun auch Provinzen wie Summerset und Elsweyr. Wir kämpfen mit Waldelfen, Dunkelelfen, Hochelfen, den katzenartigen Khajiit, Orks, den echsenartigen Argoniern und jeder Menge menschenähnlichen Rassen wie den Nord, Rothwardonen oder den Bretonen miteinander, um den bösen Daedra-Fürsten Molag Bal zu besiegen. Selbst Nekromanten können

38



wir seit dem Elsweyr-Addon in den Kampf gegen Drachen, Skeever,

Draugren und all die anderen großen und kleinen Gefahren der TESO-Welt schicken. Die magische 90er-Marke konnte The Elder Scrolls Online bislang zwar noch in keinem GameStar-Test knacken, aber mit einer 89 kam Elsweyr als bislang beste DLC-Erweiterung aus dem Mai 2019 schon sehr nah ran. Anders als die meisten Spiele dieser Top-100-Rangliste hat TESO also noch jede Menge Zeit und Gelegenheiten noch besser zu werden.

## System Shock

Entwickler: **Looking Glass Studios** Publisher: **Origin Systems** Release: **September 1994**

**Natalie Schermann:** Beim Versuch, System Shock einem Genre zuzuordnen, scheiden sich die Geister. Für die einen ist es ein reiner First-Person-Shooter und Doom-Klon, für die anderen Survival-Horror, und für wiederum andere ein Action-Rollenspiel. Und obwohl sein Nachfolger System Shock 2 deutlich mehr klassische RPG-Elemente vorweisen kann, gehört auch System Shock für uns auf die Liste der 100 besten Rollenspiele. Denn der Shooter-Hybrid bediente sich außergewöhnlicher Elemente und war für seine Zeit innovativ. Ein großer Fokus liegt dabei auf Story, Spielwelt und Immersion des Spielers. Als namenloser Hacker

werden wir ins eiskalte Wasser geworfen und müssen uns von nun an selbst auf der riesigen Citadel Station zurechtfinden. Das Spiel nimmt uns nicht an der Hand und wir müssen durch Erkunden der Umgebung herausfinden, worin die nächste Aufgabe besteht. So kämpfen wir uns durch labyrinthartige Gänge, vorbei an blutverschmierten Wänden und mutierten Kreaturen, gegen die wir kämpfen. Seiner Welt hauchte System Shock durch Environmental Storytelling Leben ein und schuf eine drückende und unheilvolle Atmosphäre. Das Spiel verzichtet zum großen Teil auf Cutscenes und Dialoge. Die Story wird durch Audio- und

37



Datalogs der verstorbenen Besatzung erzählt. Immer im Nacken sitzt uns Shodan. Die mächtige KI, die sich gegen ihre Schöpfer gewandt hat und nun droht, die Erde zu zerstören, zählt zu den besten Schurken in der Geschichte der Videospiele. Kein Wunder, spielt sie doch mit der existenziellen Angst der Menschen, die Kontrolle über Technologie und Maschinen zu verlieren und ihnen unterlegen zu sein. Eine Thematik, die so aktuell ist wie noch nie.

## Ultima Online

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

**Michael Obermeier:** Ich werde Ultima Online wohl nie vergessen können. Aber nicht wegen der epischen Rollenspiel-Abenteuer – sondern wegen dem epischen Ärger, den ich damals von meinen Eltern für die noch epischere Telefonrechnung bekommen habe. Per 56k-Modem habe ich mich tagelang in der Spielwelt von Britannia verloren – und meine Eltern pro Minute 70 Cent. Ganz zu schweigen davon, dass mangels ISDN oder DSL auch unser Telefonanschluss über Wochen besetzt war. Der erste Monat Ultima Online vergeht wie im Rausch. Denn plötzlich erlebt man seine Rollenspiel-Abenteuer nicht mehr nur alleine vor

dem PC – sondern über das Internet zusammen mit den Schulfreunden und anderen Mitspielern aus aller Welt. Obwohl Ultima Online nicht das allererste MMORPG war, ist es dank starker Ultima-Marke im Rücken das Spiel, das Jahre vor World of Warcraft das Genre massenkompatibel macht. Grafisch macht die schlichte 2D-ISO-Optik schon 1997 nicht viel her, UO bietet dafür aber schier unbegrenzte Möglichkeiten der Spielerentfaltung. Denn nicht nur spielt das Crafting und der Handel mit selbstgemachten Gegenständen eine essenziell wichtige Rolle, auch

36



bei der Charakterentwicklung sind der Fantasie keine Grenzen gesetzt.

Denn in Ultima Online steigern sich die Skills nur bei erfolgreicher Nutzung. Bevor man also Zombies mit fetten Feuerbällen grillt, blamiert man sich erstmal mit fehlgeschlagenen Funken-Rohkrepiern. Diese Freiheit begeistert auch heute noch Tausende Spieler. Denn auch neun Addons später gibt's die noch – vor allem auch auf inoffiziellen Freshards. Das geht wohl ewig so weiter, denn inzwischen wird das Internet nicht mehr pro Minute abgerechnet.

## Fable: The Lost Chapters

Entwickler: **Lionhead Studios** Publisher: **Microsoft Game Studios** Release: **September 2005**

**Natalie Schermann:** Ich würde zwar nicht meine Hand dafür ins Feuer legen, aber Fable könnte mein allererstes Rollenspiel gewesen sein. Albion gehört für mich bis heute zu den schönsten Spielwelten überhaupt. Wenn ich an Fable denke, denke ich an bunte und quirliche Umgebungen, die glatt der Feder von Lewis Carroll entsprungen sein könnten. Der cartoonhafte Look der Charaktere verleiht dem Spiel eine ganz eigene Persönlichkeit. Fable nimmt sich selbst auch nicht immer ganz ernst, schafft es aber trotzdem an den richtigen Stellen, Spannung und Dramatik zu erzeugen. Fasziniert stürzte ich mich also in dieses

Wunderland. Ich konnte hingehen, wohin ich wollte, und war nicht in Schlauchleveln gefangen. Ich konnte entscheiden, welche Quest ich als Nächstes machen möchte und ob ich sie überhaupt machen möchte. Ich konnte ein Haus kaufen, heiraten und Kinder bekommen. Und dann durfte ich sogar noch eigene Entscheidungen treffen und bestimmen, ob mein Held gut oder böse sein sollte. Kam ich in Tomb Raider 2 noch ungeschoren davon, wenn ich den Butler im Gefrierschrank eingesperrt habe, musste ich nun zum ersten Mal die Konsequenzen für mein Verhalten tragen. Denn je nachdem, ob ich gute oder schlechte Taten

35



vollbracht habe, veränderte sich mein Aussehen und die Menschen von Albion reagierten anders auf mich. Und ich wollte auf jeden Fall einen guten Eindruck machen. Und das hat mich damals schon sehr unter Druck gesetzt. Schließlich war ich ja ein gut erzogenes Kind, wusste mich immer zu benehmen und würde niemals ... oh, hab ich jetzt doch tatsächlich das Fass des Bauers kaputt gemacht, das ich eigentlich hätte bewachen sollen? Na sowas!



# MAKE AUDIO YOUR ALLY

## HS35 GAMING HEADSET



Das CORSAIR HS35 Stereo Gaming-Headset zeichnet sich durch eine hohe Klangqualität sowie durch eine hervorragende Sprachverständlichkeit aus und gewährleistet dank weichem Memory-Schaumstoff und anpassbaren Ohrmuscheln einen langen Tragekomfort-ideal für PC, PS4, Xbox One, Switch oder Mobilgeräte.

**Markanter Sound:** Die speziell abgestimmten 50-mm-Neodym-Lautsprechertreiber sorgen für eine exzellente Klangqualität mit breitem Klangumfang und zuverlässiger Präzision.

**Abnehmbares unidirektionales Mikrofon:** Das abnehmbare Mikrofon ist für eine hohe Sprachqualität optimiert, während Umgebungsgeräusche reduziert werden, damit Sie klar und deutlich gehört werden können

**Plattformübergreifende Kompatibilität:** Verwendbar mit PC, Xbox One, PS4, Nintendo Switch und Mobilgeräten.

[corsair.com](http://corsair.com)



## Divinity: Original Sin

Entwickler: **Larian Studios** Publisher: **Larian/Daedalic** Release: **Juni 2014**

**Philipp Elsner:** Divinity-Spiele gab es ja schon lange vor Original Sin, genauer gesagt seit Divine Divinity von 2002. Aber kein Titel der Reihe wurde bis dahin international von Spielern und Presse gleichermaßen gefeiert wie Divinity: Original Sin. Auch GameStar-Tester Maurice Weber sah das im Sommer 2014 ähnlich und schrieb: »Divinity: Original Sin kann einen zu Beginn leicht überwältigen, besonders weil wir Rollenspiele dieser Art ja heute nicht mehr oft serviert kriegen. Die Charaktererstellung verlangt Einarbeitung, zu Beginn ist fast jeder Feind stärker als ich und die Hauptquest gibt kaum Hinweise, wo es als nächstes hingehen

soll. Da kommt schnell die Frage auf: Was soll ich denn eigentlich machen? Aber die einfache Antwort lautet: Was ich will!« Die schier überwältigende Freiheit in nahezu allen Aspekten und zugleich ein tiefer Respekt für die Entscheidungen des Spielers machten Original Sin zu einem RPG-Hit. Ob bei der Charaktererstellung, Nebenquests oder den Kämpfen – Original Sin lässt uns immer die Wahl, wie wir eine Situation angehen wollen, und lässt uns zugleich auch glaubhaft die Konsequenzen spüren. Zugleich weckt die reichhaltige Welt voller Geheimnis-

34



se, Nebengeschichten und Kuriositäten immer wieder den Entdecker-

drang. Um das ohnehin schon großartige Rollenspiel vollends zum Publikumsliebbling zu machen, guckte sich Larian das erfolgreiche Konzept der Enhanced Edition kurzerhand bei The Witcher ab und veröffentlichte 2015 eine Version von Original Sin mit besserer Grafik, mehr Story-Inhalten, drehbarer Kamera und komplett vertonten Dialogen als kostenloses Upgrade. Und spätestens da war Larian ein Name, der im Genre ganz vorn mitspielte.

## Path of Exile

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

**Philipp Elsner:** Es wurde und wird ja immer mal wieder in der Spielepresse vom »Diablo-Killer« geredet. Damit ist ein Action-Rollenspiel gemeint, das den scheinbar schier unbezwingbaren Blizzard-Schwergewichtsmeister des Hack&Slay-Genres aus dem Ring stoßen kann. Path of Exile gilt als eines der wenigen Spiele, die dazu auch tatsächlich in der Lage sind. Und dazu ist es noch Free2Play! Aber der Thron von Diablo wackelte nicht von Anfang an: Seit dem Start der Alpha von Path of Exile im September 2010 haben die Entwickler von Grinding Gear (die vorher schon drei Jahre lang im Geheimen dran gearbeitet hatten) ihr

Action-Rollenspiel Update für Update immer weiter ausgebaut. Fehlten zum Release noch ein paar wichtige Story-Inhalte, etwas Feinschliff und ein vernünftiges Tutorial, wurde im Laufe der Zeit aus einem Rohdiamanten ein echtes Ausnahmespiel. Hunderte von Verbesserungen, abwechslungsreiches Endgame und das überwältigende Charaktersystem machen Path of Exile heute zu einem der besten Rollenspiele überhaupt und streng genommen auch zu einem der ersten erfolgreichen Service-Spiele. Denn die Unermüdlichkeit der Entwickler führte Path of Exile zu immer neuen Höhenflügen und im Dezember 2018 zum

33



bisherigen Spielerhöchststand von 117.000 Abenteurern gleichzeitig – immerhin fünf Jahre nach Launch! Statt mit einem Paukenschlag mauserte sich ein Free2Play-Spiel langsam zum Diablo-Killer, der mit endlos vielen Skill-Optionen, runderneuertem Nahkampf, Ligasystem, tollen Bosskämpfen und inzwischen zehn riesigen Story-Kapiteln glänzen kann und sich den Platz in den besten Rollenspielen aller Zeiten wirklich redlich verdient hat.

## Mass Effect 3

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

**Marylin Marx:** Ginge es nach mir, stünde Mass Effect 3 auf dem allerersten Platz dieser Liste. Kein Spiel hat mich seither so berührt wie der krönende Abschluss der Shepard-Trilogie. An dieser Stelle sei direkt angemerkt, dass ich das Ende ein klein wenig ausklammern möchte, weil es für mich so viel Potenzial vergeudet hat. Trotzdem gehört es zurecht zu den besten Rollenspielen aller Zeiten! Shepards letzter Auftritt wird wie gewohnt von emotionsgeladenen Zwischensequenzen und Entscheidungen begleitet. Was den letzten Teil aber seinen Vorgängern überlegen macht, sind unsere Begleiter, die uns bereits in den vorherigen Teilen

zur Seite standen und deren Beziehungen und Entscheidungen wir importieren können. Das schafft eine starke Bindung und lässt uns mit unserer Crew mitfühlen, zu der unser Commander teilweise romantische Gefühle aufbauen kann. Mass Effect 3 zeigt, wie elementar Begleiter sein können. Jede individuelle Crew-Geschichte, die wir seit ein oder zwei Mass-Effect-Spielen mitverfolgen, wird im letzten Teil zu Ende erzählt. Nicht immer erwartet uns dabei ein Happy End: Noch heute verdrücke ich das ein oder andere Tränchen, wenn ich an meinen Lieblings-

32



assassinen denken muss. Entscheidungen treffen wir nicht nur bei der

Wahl unserer Freunde und Feinde, sondern auch bei unserer Gesinnung. Soziale und gerechte Handlungen bringen uns Paragon-Punkte ein, moralisch verwerfliche Aktionen gehen auf unser Renegade-Konto. Hätte Mass Effect 3 ein bisschen Fingerspitzengefühl bei den Enden bewiesen, fänden wir es vielleicht innerhalb der Top 20 oder vor Mass Effect 2. Nichtsdestotrotz bleibt es ein fantastischer Abschluss einer Trilogie.

## Diablo 3

Entwickler: **Blizzard Entertainment** Publisher: **Blizzard Entertainment** Release: **Mai 2012**

**Robin Rüter:** Irgendwann habe ich mich gefragt, ob das Set überhaupt existiert. Sucher des Lichts, ein Set für meinen Kreuzritter, das seinen gesegneten Hämmern ordentlich Wumms verleihen würde. Doch Sucher des Lichts tauchte am Tag des Updates nicht auf. Auch nicht am zweiten. Oder dritten. Egal, wie viele Portale ich mit meinen Freunden durchschritt, wie viele Bosse ich zerlegte, der grüne Stern auf der Karte endete stets mit einer Enttäuschung. Und trotzdem spielte ich immer weiter. Das zeichnet für mich Diablo 3 aus: diese unerklärliche Sogwirkung, dieses »nur noch einen Dungeon«-Gefühl, die Hoffnung,

mit dem nächsten Gegner endlich das Item zu bekommen, das man sich wünscht. Eine Zeit lang wurde Diablo 3 für mich zur Abendroutine: Musik an, rein in Skype und zusammen mit ein paar Freunden looten, looten und noch mehr looten. Aus den schier unmöglichen Qual-Stufen wurden schnell friedliche Spaziergänge, aus den anfangs viel zu starken Bossen laufende Schatztruhen. Und am Ende war es gar nicht mehr so wichtig, ob ich mein Set bekommen würde oder nicht. Denn auf meiner Reise durch die Dungeons habe ich etwas viel Besseres gefunden: Freundschaft. Kleiner Spaß, es ging natürlich nur um die Sets. Nach

31



ein paar Wochen hatte ich endlich alle Teile beisammen und wurde zum mächtigsten Kreuzritter, den die Welt je gesehen hat. Freundschaft, ha! Dabei war der Erfolg von Diablo keineswegs garantiert. Blizzard musste zum Beispiel viel Kritik von Fans einstecken, weil Diablo 3 viel bunter und cartooniger ist als die Vorgänger. Als Antwort bauten die Entwickler einen Regenbogen-Wunderland-Level mit Einhörnern und Teddybären ein.

## Final Fantasy 7

Entwickler: **Square Enix** Publisher: **Square Enix** Release: **August 1997 (PC: Juli 2013)**

**Robin Rütter:** »Sephiroth«, schallt es durch meinen Kopf. »Sephiroth!« Kaum ein Bosskampf-Thema hat sich so in meine Hirnrinde gebrannt wie das aus Final Fantasy 7. Die Geschichte um Cloud, Sephiroth, Aeris, Barret, Tifa und Co. und die mutigen und polarisierenden Plot-Twists wecken wohl warmen Erinnerungen in mir. Ja, Final Fantasy 7 ist zurecht einer der Fan-Liebhaber der Japano-Rollenspielreihe. Als es 1997 (zunächst für die erste PlayStation) erschien, überraschte und begeisterte es die Fan-Gemeinde mit einer Grafikrevolution: Aus der 2D-Optik wurde ein 3D-Grafikprotzler, selten sah ein JRPG so gut aus. Und die grander-

ten Zwischensequenzen waren wie von einer anderen Welt. Okay, heute ist das kaum noch nachvollziehbar, so kantig wie die Figuren wirken. Wie die Zeit vergeht! Dafür funktionieren Geschichte und Gameplay auch heute noch, allem voran die Kämpfe. Die setzen auf ein Active-Time-Battle-System. Dahinter verbergen sich im Grunde dynamischere Rundenkämpfe: Erst wenn sich die Anzeige eines Kämpfers aufgefüllt hat, dürft ihr eine Aktion auswählen. Noch nie hat mich ein Ladebalken so ins Schwitzen gebracht. Ein ärgerliches Manko: Wie auch bei Nier: Automata und Chrono Trigger ist Square Enix die PC-Portierung nur be-



dingt gelungen. Dafür besticht sie aber mit einer höheren Auflösung als im PS1-Original. »Sephiroth!« Da ist es wieder. Wie in fast jedem Final Fantasy hat auch im siebten Teil der legendäre Komponist Nobuo Uematsu seine Finger im Spiel. Erfahrung für Final-Fantasy-Kampfsongs hatte er also schon in den ersten sechs Teilen zur Genüge gesammelt. Doch mit One-Winged Angel, so der Name des Liedes, hat er sich selbst übertroffen.

## The Witcher 2: Assassins of Kings

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

**Valentin Aschenbrenner:** Ich bin kein großer Fan von Fantasy-Welten, durch die sich spitzohrige Elfen, grantige Zwerge und arrogante Menschen tummeln. Müsste ich mich zwischen »Game of Thrones« und »Der Herr der Ringe« entscheiden – und dafür würden mich viele GameStar-Leser den Schicksalsberg hinter schmeißen –, würde meine Wahl auf »Game of Thrones« fallen. Denn das war für mich immer das, was »Der Herr der Ringe« nicht war: dreckig, brutal und – soweit man das von so einem Universum behaupten kann – fast schon realistisch. Meiner Meinung nach trifft das auch auf die Rollenspiel-Welt zu, in die

mich CD Projekt Red erstmals mit dem zweiten The-Witcher-Titel entführte: Hier gibt es kein Auenland, in dem sich (garstige, kleine) Hobbits tummeln. In der Welt von Hexer Geralt geht es so gut wie allen hundsmiserabel, und wem es gut geht, der lässt es anderen noch schlechter gehen. Außerdem treiben sich so gut wie an jeder Ecke Menschen oder andere Ungeheuer rum, die den Stahl oder das Silver von Geralt schmecken wollen. Entsprechend schnell habe ich mich in The Witcher 2 verloren: Statt wie in so vielen anderen Rollenspielen die immer gleiche Schlacht



zwischen Gut und Böse zu bestreiten, gilt es hier Geralts Geschichte zu erleben und seiner Tragödie auf den Grund zu gehen. Ja, selbst Assassins of Kings war vor dem ollen Rollenspiel-Kniff des verlorenen Gedächtnisses nicht gefeilt, und das Kampfsystem war maximal mittelmäßig. Doch dafür legte The Witcher 2 den Grundstein dafür, wofür Wild Hunt heute Kultstatus genießt: komplexe Charaktere in komplizierte Beziehungen mit dem Helden zu setzen, bei denen es statt schwarz/weiß vor allem moralisches Grau gibt.

## Kingdom Come: Deliverance

Entwickler: **Warhorse Studios** Publisher: **Deep Silver** Release: **Februar 2018**

**Dimitry Halley:** Warum soll ich bitte gegen Drachen kämpfen wollen, wenn ich mir stattdessen an Ritter Ulrich die Zähne ausbeißen kann? Kingdom Come: Deliverance gibt mir wahrhaftig das Gefühl, wie blöd die Idee ist, mit einem Messer einen gepanzerten Ritter zu verhauen. Links, rechts, oben, unten antäuschen bringt alles nichts. Aber gut, dumme Fehler gehören halt bestraft – und darin liegt der Charme des Spiels: Die mittelalterliche Spielwelt von Kingdom Come ist dreckig, erbarmungslos, doch wer den Kopf über Wasser hält, entdeckt umso mehr schöne Seiten (und Wälder). Als Rollenspiel macht Kingdom Come:

Deliverance herrlich viel ungenau. Wo Mass Effect: Andromeda sich dem Mainstream anbietet, muss ich in Kingdom Come als Schmiedejüngling Heinrich essen, trinken, schlafen und kann bloß mit dem richtigen Gegenstand frei speichern. Kämpfe bilden über weite Strecken die Ausnahmen, denn der Nachbau des mittelalterlichen Böhmens soll sich glaubhaft anfühlen. Gegen drei Feinde gleichzeitig sehe ich selbst im Lategame alt aus, aber umso mehr kann ich erreichen, wenn ich den Chef der Halunken auf meine Seite ziehe. Wenn es dann mal zum Kampf kommt, habe ich trotzdem meinen Spaß: Jede Waffe



liegt griffig in der Hand, ich entscheide über alle Angriffs- und Stoßrichtungen selbst. Obwohl ich Kingdom Come für unseren Test unter fiesen Bedingungen, mit engem Zeitfenster, Tag und Nacht durchspielen musste, bleibt mir der Ritt in wohliger warmer Erinnerung. Deliverance erinnert mich an Gothic, die Open World lockt mich nicht mit Icons und Abklapper-Aufgaben, sondern belohnt Spürsinn und Erkundungsdrang. Hier ist der Weg das Ziel.

## Deus Ex: Human Revolution

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

**Valentin Aschenbrenner:** Human Revolution ist schon ziemlich cool. Dafür muss man sich nur mal Protagonist Adam Jensen angucken: Trenchcoat, ins Gesicht geschraubte Sonnenbrille und eine Stimme, über die man mindestens mehrere Jahrzehnte lang Whisky gegossen hat. Doch so plakativ cool Deus Ex zu sein versucht, so viel steckt dann tatsächlich auch in Human Revolution. Über die Freiheiten des Vorgängers von Mankind Divided hat auch Dimi bereits bei Platz 89 aufgeklärt. Mit denen geht auch Human Revolution nicht, wenn ich durch jeden Lüftungsschacht der Spielwelt krieche, unbemerkt hinter einem Gegner auf-

tauche und die vielleicht saftigsten Backpfeifen verteile, die ein Videospiel je gesehen hat. Adam Jensens Muskeln aus Stahl sei es gedankt ... also nicht im metaphorischen Sinne, die sind wirklich aus Metall. Bei Human Revolution überzeugt nicht nur die spielerische Freiheit, sondern auch die tragische und vor allem persönliche Geschichte von Adam Jensen. Denn der wollte nie der Held seines persönlichen Abenteuers sein. Jensen hatte gar keinen Bock auf seine metallischen Upgrades, die sich umso praktischer dabei herausstellten, die Welt zu retten. Den



eigenen Charakter aufzuleveln, hat selten so viel Sinn gemacht, wie in Human Revolution. Immerhin besteht der gute Mann nahezu nur aus Kabeln und Software-Updates, die sich sinnvoll, aber vor allem befriedigend auf den Spielstil abstimmen lassen. Deus Ex war vielleicht nie das hübscheste Spiel, doch selbst jetzt rentiert es sich, noch ein oder zwei Blicke zu riskieren. Denn mittlerweile hat man sogar die stupiden Bosskämpfe gefixt, die man zuvor nur mit roher Gewalt und viel, viel Munition bewältigen konnte.

## Star Wars: Knights of the Old Republic 2

Entwickler: **Obsidian** Publisher: **Lucasarts** Release: **Dezember 2004**

**Dimitry Halley:** Knights of the Old Republic 2: The Sith Lords hat leider ein etwas tragisches Schicksal erlitten. Während Teil 1 direkt von Bioware kam, wurde die Fortsetzung an das damals noch junge, unerfahrene Studio Obsidian ausgelagert. Und musste obendrein nach dem gigantischen Erfolg des ersten KotOR viel zu schnell fertig werden. Deshalb schafften es diverse geplante Inhalte des Spiels nicht in die fertige Version. Schade, denn in Obsidians Star-Wars-Rollenspiel stecken ebenso viele spannende Ideen wie im Erstling. Euer selbst erstellter Charakter gerät zwischen Jedi und Sith in einen Konflikt, der mehr als die meisten

Star-Wars-Geschichten die Grenze zwischen Gut und Böse hinterfragt. Mit Kreia steht euch zudem eine Lehrmeisterin zur Seite, die zu den komplexesten Persönlichkeiten des gesamten Star-Wars-Kanons gehört. Sie leistet genau das, was mit Luke Skywalker in »Star Wars 8« (in meinen Augen schlechter) versucht wurde: Die Jedi-Philosophie einer genauen Prüfung zu unterziehen, sie zu sezieren, gewisse Ideen zu hinterfragen. Generell lebt auch Knights of the Old Republic 2 von den interessanten Figuren, doch natürlich bieten auch die Kämpfe, Upgrade-Möglichkeiten und Spielstile genügend Fleisch für Rollenspiel-Fans. Dieses Spiel ser-

26



viert euch keine leichten Antworten für irgendwas – und genau deshalb ist es so gut. Hätte man Obsidian ein Jahr mehr Zeit gegeben, wäre es sicher noch weiter oben in unserem Rollenspiel-Ranking. Falls ihr dem Spiel trotz all seiner kleineren und größeren Mängel eine Chance geben wollt, dann installiert unbedingt die Mod Restored Content, die verworfene, aber noch im Code hinterlegte Inhalte von Obsidian restauriert.

## Gothic

Entwickler: **Piranha Bytes** Publisher: **Fishtank/Ravensburger** Release: **März 2001**

**Michael Graf:** Gothic hat die moderne Open World erfunden. Oder ihr zumindest einen Schubser in die richtige Richtung verpasst, in Richtung Glaubwürdigkeit. Denn die Gothic-Welt, dieses klobige, graubraune, trostlose Minental, diese digitalisierte Ruhrpott-Tristesse – die Gothic-Welt wirkte echt. Die NPCs, jene computergesteuerten Charaktere, die in anderen Rollenspielen (selbst noch im hochgelobten Morrowind!) stocksteif vor ihren Hütten standen, folgten hier Tagesabläufen, gingen in die Kneipe, ins Bett, in den Steinbruch und zurück in die Kneipe. Überhaupt wurde hier sehr viel getrunken und geraucht, dazu redeten

sämtliche NPCs wie Menschen, die gerade in Essen-Bergeborbeck für die Stadionwurst anstehen. Nur dass sie hier Schwerter trugen. Okay, Gothic war im Vergleich mit heutigen Größenwahnsinnswelten geradezu winzig, und es war auch nicht das erste Rollenspiel mit NPC-Tagesabläufen – die hatte beispielsweise schon das famose Ultima 7, das in dieser Liste viel zu weit hinten gelandet ist (Platz 44! Ihr Narren!). Zudem war Gothic unnachgiebig in seiner Spielmechanik und so geschmeidig zu lenken wie ein LKW mit drei Platten; es war ein Spiel, das vergnü-

25



gungssüchtige Spieler an seinen Ecken und Kanten abstreifte wie ein

Wildpferd unerfahrene Reiter am nächsten Baum. Das ließe sich mit knappen Budgets und unerfahrenen Entwicklern begründen, aber weil ich gnädig bin, deute ich es als generelle Parabel auf die Story. Denn so, wie ich mich selbst ins Spiel reinkämpfen muss, muss sich auch der Held erst in der Hierarchie des Minentals emporkämpfen, um triumphal Maulschellen zu verteilen. Was befriedigender ist, als gleich als Auserwählter™ zu starten.

## Fallout

Entwickler: **Black Isle Studios** Publisher: **Interplay Entertainment** Release: **September 1997**

**Valentin Aschenbrenner:** Hätte Electronic Arts vor mittlerweile über 20 Jahren die Rechte an der Marke Wasteland rausgerückt, würde es Fallout in der Form, wie wir es heute kennen, gar nicht geben. Das kann man gut (Fallout: New Vegas) und schlecht (Fallout 76) finden. Die unnötig komplizierte und vor allem langwierige Entwicklungsgeschichte hier aufzuzulösen, würde allerdings jeglichen Rahmen sprengen. Was macht Fallout so gut? Natürlich die spannende Story des Spiels. Zu Beginn der Geschichte wird unser persönlich erstellter Charakter vom Aufseher aus Vault 13 gekickt, um ein Ersatzteil für die defekte Wasseraufberei-

tungsanlage unseres Zuhauses zu finden. Versagen wir, geht Vault 13 zugrunde und damit auch unsere Familie, Freunde und Vertrauten. No pressure also. Im Jahr 2161 sieht die Welt allerdings genau so aus, wie man sich die Zukunft unserer Welt heute bestens vorstellen kann: nicht gut. Deswegen können wir nicht einfach in den nächsten Wasseraufbereitungsanlagen-Ersatzteil-Laden laufen, sondern begegnen auf unserer langwierigen Quest verstrahlten Supermutanten, übermotivierten Mad-Max-Cosplayern oder schlimmerem Übel. Widerlichen Rieseninsekten zum Beispiel. Wie schon im inoffiziellen Vorgänger Wasteland

24



folgen wir in Fallout nicht streng der vorgegebenen Handlung, viel eher formen die eigens getroffenen Entscheidungen die Geschichte, die wir erleben. Das mit Abstand spannendste und vor allem revolutionärste Feature war jedoch das sogenannte V.A.T.S.-System für die zahlreichen Kämpfe: Warum grob in die Richtung eines Supermutanten feuern, wenn man gezielt seine Beine, den Kopf oder sogar ... seinen Schritt anvisieren kann. Videospiel-Magie.

## Dark Souls / Dark Souls Remastered

Entwickler: **From Software** Publisher: **Bandai Namco** Release: **Oktober 2011 / Mai 2018**

**Elena Schulz:** Dark Souls ist unglaublich viel für mich. Es ist zum einen ein bockschweres Action-Rollenspiel, das wüste Schimpftiraden aus mir herausgeholt hat wie kaum ein anderes Spiel. Freude und Leid liegen bei Dark Souls immer sehr nahe zusammen. Gleichzeitig ist es aber auch irgendwie ein Running Gag zwischen mir und der GameStar-Community geworden, weil ich Dark Souls in so vielen meiner Artikel irgendwo erwähne. Was nach Stockholm-Syndrom klingt, liegt einfach daran, dass Dark Souls bei mir einen bleibenden Eindruck hinterlassen hat und viele Dinge macht, die meiner Meinung nach auch anderen Spielen

guttun würden. Dark Souls nimmt seine Spieler ernst. Es fordert sie, ohne je unfair zu werden. Dark Souls lehrt seine Spieler, aufmerksam zu sein und vorsichtig; nicht zu gierig zu werden. Es bringt ihnen bei, dass ein Erfolg immer Arbeit braucht, dann aber umso süßer schmeckt. Das funktioniert nicht nur als spielerische Motivation, sondern lässt sich auch auf fast alles im Leben anwenden. Dark Souls ist für mich damit auch Metapher für all die dunklen Zeiten geworden, die man manchmal durchstehen muss. Und dann ist da noch die Story. Wenn man nicht genau

23



hinschaut, hat Dark Souls auf den ersten Blick keine, weil sich alles hinter

kryptischen Dialogen und Item-Beschreibungen versteckt. Aber weil ich mir die Geschichte von Dark Souls selbst erarbeitet habe, indem ich aufmerksam war oder außerhalb des Spiels recherchiert habe, hat sie mich letzten Endes tiefer berührt als fast jede andere geradlinige Spiele-Story. Für alle, die aufmerksam zuhören und etwas nachdenken wollen, hat Dark Souls damit am Ende genauso viel zu sagen, wie es spielerisch zu bieten hat.

## Fallout 3

Entwickler: **Bethesda** Publisher: **Bethesda** Release: **Oktober 2008**

**Fabiano Uslenghi:** Fallout 3 hat für mich den Einstieg in die Serie markiert. Ich hatte also zu den isometrischen Vorgängern von Black Isle so gut wie gar keinen Bezug, als die beliebte Endzeitreihe 2008 von Bethesda schließlich fortgesetzt wurde. Aber als jemand, der die vorherigen zwei Jahre fast ausschließlich mit Oblivion verbracht hat, war meine Vorfreude auf das nächste Rollenspiel von Bethesda entsprechend groß. Dabei merkte man Fallout 3 schon in den ersten Spielminuten an, dass es auf technischer Ebene sehr eng mit den Elder-Scrolls-Spielen verbunden war, da es sich ebenfalls auf die von Bethesda so geliebte Game-

bryo-Engine verließ. Nur kam Fallout 3 aufgrund eines Übermaßes an Grau- und Brauntönen dann doch nochmal eine ganze Ecke unansehnlicher rüber als das zwei Jahre ältere Oblivion. Doch was mich anfangs abschreckte, war schnell vergessen. Der Rest des Spiels war einfach zu großartig, um sich an der Grafik aufzuhängen. Ich war wie gebannt von der für mich unbekanntem Mischung aus 50er-Jahre-Popkultur mit klobigen 70er-Jahre-Terminals und futuristischen Robotergegnern, kombiniert mit dem Fallout-typischen schwarzen Humor. Mehr noch als in Oblivion verbrachte ich Stunden ... ach was, Tage damit,

22



durch die von Krieg, Zerstörung und Supermutanten geprägte Landschaft zu stromern. Klar, eigentlich sollte ich ja meinen Vater suchen, aber die Hauptquest macht hier weniger Druck als in Oblivion. Und Zeit sollte man sich lassen, denn in der ursprünglichen Version war das Spiel nach Ende der Hauptquest vorbei. Da nutzte ich meine Zeit lieber, um einem Baum zu helfen oder Megaton in die Luft zu jagen. Letzteres dank Savegame auch mehrmals.

## The Elder Scrolls 3: Morrowind

Entwickler: **Bethesda** Publisher: **Bethesda** Release: **Mai 2002**

**Dimitry Halley:** Die Hunderte von Stunden, die ich in Skyrim versenkt habe, sind ein Mückenhäufchen verglichen mit all der Lebenszeit, die ich an The Elder Scrolls 3: Morrowind verloren habe. Und ich bereue keine Sekunde davon! Dieses Rollenspiel ist ein Meisterwerk! Im Vergleich zu den Nachfolgern Oblivion und Skyrim traut sich Bethesda hier nämlich, klassischen Fantasy-Klischees den Mittelfinger zu zeigen. Statt europäischem Mittelalter durchstreife ich als Spieler die Aschlande von Vvardenfell, in der Menschen, Dunkelelfen und Co. mit gigantischen Schlickschreiter-Käfern durch die Landschaft reiten. Morrowind weckte in mir ei-

nen unheimlichen Entdeckerdrang, gerade weil die Welt so exotisch aussah. Statt Bäumen säumen auch mal gigantische Pilze den Wegesrand, plötzlich greifen mich Pterodactyl-Klippenläufer an, während ich eine römisch anmutende Kaiserrüstung trage. Obwohl die Dialoge sich in drögen Textfenstern präsentierten, wurde Vvardenfell für mich lebendig wie kaum eine andere Welt: Ich schloss mich unzähligen Fraktionen an, kämpfte für die heidnische Tribunalreligion, landete widerwillig in einem der Vampir-Clans, gründete mein eigenes Dörfchen, bevor ich es

21



selbst als Werwolf heimsuchte und, und, und ... Dabei blieb Morrowind

noch recht nahe an der Rollenspiel-Komplexität von Daggerfall. Waffenfertigkeiten ließen sich gezielt entwickeln. Mein Krieger soll ein Experte im Speerkampf in Chitin-Rüstung werden? No problemo. Im nächsten Spieldurchgang verdinge ich mich als heilender Mönch, der nachts Leuten die Taschen leer räumt. Hach, was könnte ich noch über Morrowind schwärmen. Über die Hauptgeschichte, die so viel besser war, als die meisten denken.

## System Shock 2

Entwickler: **Looking Glass** Publisher: **Electronic Arts** Release: **August 1999**

**Michael Graf:** Ich muss nur das Intro von System Shock 2 anschauen, schon habe ich wieder Gänsehaut: »Look at you, hacker ...« Selten wurde ein Spiel so simpel und doch elegant eingeleitet: Eine entfesselte KI spuckt mir ihre Verachtung ins Gesicht, es folgt der euphorische Werbespot für den ersten Überlichtflug der Menschheit, der selbstverständlich furchtbar schiefgeht. Das Geniale an System Shock 2 ist aber gar nicht diese Einleitung. Das Geniale ist, dass das Spiel danach mit jedem Schritt noch besser wird. Als einer der letzten Überlebenden taste ich mich durch das havarierte Raumschiff »Von Braun«. Überall Blut, überall

Leichen, dazwischen brüllen die Mutanten der »Vielen« ihren kollektiven Schmerz in die düsteren Gänge: Was zur Hölle ist hier passiert? Und wie komme ich lebend raus? Auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad (alle anderen verbieten sich von selbst) treibt System Shock 2 meinen Puls bis zum Anschlag, erst recht, nachdem ich mir damals eine Surround-Sound-Anlage gekauft habe. Jedes Geräusch lässt mich erstarren, vor allem das Kreischen der verdammten Psi-Affen, die mir im Gedankenumdrehen das Lebenslicht ausknipsen. Während Mutanten, Affen oder gar flüsterleise Attentäter-Cyborgs nach mir suchen, kauere

20



ich in dunklen Ecken, lausche den exzellent vertonten Audio-Tagebüchern der verblichenen Crew und suche nach Waffen, Munition, Naniten, einfach allem, was mir beim Überleben und Besserwerden (Rollenspiel!) hilft. Und dann kommt System Shock 2 und krepelt seine Handlung in einer einzigen Szene auf links. Alter, wie gut! Tipp: Die Mod System Shock Infinite ergänzt das Spiel um spannende Aspekte und ein befriedigenderes Finale!

## The Elder Scrolls: Oblivion

Entwickler: **Bethesda Game Studios** Publisher: **2K Games** Release: **März 2006**

**Natalie Schermann:** Man möchte ja meinen, dass ein Mensch aus seinen Fehlern lernt. Wenn man einmal beim Klauen erwischt wird und dafür mehrere Stunden in einer kalten und feuchten Zelle schmoren muss, dann wiederholt man diesen Fehler nicht noch mal. Oder zweimal. Oder dreimal ... Doch ich konnte in The Elder Scrolls: Oblivion einfach nicht die Finger von fremden Sachen lassen. Der Krepel anderer Leute übte eben, warum auch immer, eine ganz besondere Faszination auf mich aus. Ich quälte mich also jedes Mal durch das Schlösserknacken und verlor dabei ein Dutzend Dietriche. Wenn ich mir mal nicht mit

Diebstahl und Hausfriedensbruch die Zeit vertreiben wollte, erforschte ich die Welt. Denn in Cyrodiil gibt es an jeder Ecke etwas Neues zu entdecken. Selten konnte ich eine Quest auf geradem Weg erledigen, ohne durch andere Aufgaben, Dungeons oder Kämpfe abgelenkt zu werden. So blieb irgendwann auch die Hauptquest links liegen. Dass sich die gefährlichen Oblivion-Tore ausbreiten wie eine Epidemie, Tod und Unheil über das ganze Land bringen, und nur ich als der Held von Kvatch die Bedrohung aufhalten kann, verdrängte ich in die

19



hintersten Winkel meiner Gedanken. Denn die tristen und unheimlichen

Ebenen der Daedra boten mir zu wenig Abwechslung. Weil dort auch jede Abzweigung, jeder Gang und jede Tür gleich aussah, irrte ich eine gefühlte Ewigkeit planlos umher. Die Nebenquests hingegen boten mehr Unterhaltung und Kreativität. So betrat ich beispielsweise ein Gemälde, um mich in der gemalten Welt auf die Suche nach dem gefangenen Künstler zu machen – eine Quest, an die ich mich auch Jahre später noch sehr gerne erinnere.

## Gothic 2

Entwickler: **Piranha Bytes** Publisher: **Jowood** Release: **November 2002**

**Dimitry Halley:** Es gibt zig Fantasy-Welten, die ich gerne bereise. Das düstere Lordran von Dark Souls zum Beispiel. Ist immer einen Absteher wert. Aber in der Welt von Gothic 2 – in der wollte ich leben! Kein anderes Rollenspiel der letzten 20 Jahren hat mich so sehr reingezogen wie dieses Meisterwerk von Piranha Bytes. Dabei ist Khorinis eigentlich gar kein so einladender Ort. Die meisten Bewohner geben sich unfreundlich, hauen mir aufs Maul, wenn ich ihnen quer komme. Die Bauern fluchen über wunde Rücken, Wachen lassen mich aus Prinzip nirgendwo rein – und dann lauern in der Natur Herden von Orks, Snappern

und anderen Monstern, die unachtsame Wanderer in Stücke reißen. Aber genau diese Profanität macht Gothic 2 so glaubhaft. Das Spiel verzichtet auf Glanz und Glorie, stattdessen bin ich irgendein Typ, der sich von ganz unten hocharbeiten muss. Umso wertvoller fühlt sich jeder Meilenstein an, den man in Khorinis erreicht. Die erste eigene Rüstung, nachdem ich mich einer der Fraktionen angeschlossen habe. Die ersten eigenen Zaubersprüche, nachdem ich dieses blöde Schaf den ganzen Weg ins Kloster eskortiert habe, um mich dann als bedeutungsloser No-

vize die Hackordnung hocharbeiten zu dürfen. Und nachdem ich Mal für Mal vor Orks davongelaufen bin, hocke ich feiernd vor dem Bildschirm, wenn ich endlich einen Zweikampf überlebe. Nur um dann von den Kollegen zerhauen zu werden. Andere Rollenspiele werfen mir mehr Waffen, opulenterer Rüstungen und größere Open Worlds vor die Füße, doch in Gothic 2 kenne ich nach dem Abspannen jeden Stein, jedes Haus und jeden Einwohner von ganz Khorinis samt Minental. So funktioniert Worldbuilding!

18



## Dragon Age: Origins

Entwickler: **Bioware** Publisher: **Electronic Arts** Release: **November 2009**

**Fabiano Uslenghi:** Dragon Age: Origins hat das Rollenspiel-Genre für mich ein Stück weit ruiniert. Gut, das klingt jetzt schlimmer als gedacht. Ich meine damit auch nicht, dass ich seitdem keine Rollenspiele mehr mag. Dieser Tag wird hoffentlich niemals kommen. Aber das erste Dragon Age hat etwas gemacht, was ich mir seitdem für jedes andere Rollenspiel wünsche, aber danach niemals wieder aufgegriffen wurde. Nicht einmal von Bioware selbst! Origins hat in meinen Augen das einzig Richtige gemacht, wenn man sich überlegt, was ein Rollenspiel eigentlich ist. Hier begnügten sich die Entwickler nicht damit, mir einen

Charaktereditor vor die Nase zu setzen und mich dann eine vage Vorgeschichte auswählen zu lassen. Oder, der Erbauer behüte, mich wieder zu einem ominösen Fremden mit massiver Gedächtnislücke zu machen. Nein! In Dragon Age: Origins bestimmt der Hintergrund meines Charakters, welchen Prolog ich spiele, und führt mich so wunderbar in seine Welt ein. Dieses einfache, aber effektvolle Mittel fehlt mir seither in jedem anderen Rollenspiel. Bioware ist es 2009 gelungen, unabhängig von Baldur's Gate oder KotOR eine ganz neue und eigenständige Welt aus dem Boden zu stampfen. Ferelden war düster und brutal, aber auch

17



gefüllt mit komplexen und spannenden Persönlichkeiten. Ich musste während meiner Zeit als Grauer Wächter mehr als einmal den Kopf auf die Faust stützen und in Denkerpose meine nächste Entscheidung abwägen. Denn nicht immer waren die Dinge so schwarz oder weiß wie in anderen Rollenspielen. Und das, obwohl Dragon Age eine Geschichte rund um Dämonen und dunkler Brut zu erzählen hatte. Einfach großartig.

## Diablo 2

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

**Markus Schwerdtel:** Es ist der 10. April 2000, mein erster Arbeitstag bei GameStar. In der Redaktionskonferenz erwarte ich bestenfalls zum Kaffeekochen eingeteilt zu werden, da sagt der Kollege Christian Schmidt: »... und Markus kann mir mit Diablo 2 helfen.« Was, die lassen mich Jungspund an das mächtige, ja heilige Diablo 2? Was ich da noch nicht wusste: Christian brauchte mich lediglich als Klickvieh für die Beta, ich sollte alle Barbaren-Skills ausprobieren und die Werte aufschreiben. Also doch Kaffeekochen, irgendwie. Die Action ist simpel, Tiefe kommt lediglich durch die Fertigkeiten und Ausrüstungswerte ins Geschehen.

Wie so oft bei Blizzard ist es jedoch die fast perfekte Spielbarkeit, der liebevolle Feinschliff, der das Action-Rollenspiel zu etwas ganz Besonderem macht. Ein paar Wochen später ist dann die Testversion da, ich bin – als Kenner der Beta – mit in der »Task Force Diablo«. Damit wir jede der fünf Charakterklassen mal ausprobieren, soll ich die Zauberin spielen. Ausgerechnet. Ich wollte doch den Totenbeschwörer! Zum Beschwören (und beschwören) ist aber keine Zeit, Kollege Gunnar und ich sollen bis zum Redaktionsschluss 13 Seiten Insider-Guide zusammen-

zimmern. Also wieder Akkordspielen und Werte aufschreiben. Das ist auch deshalb gar nicht so leicht, weil Blizzard bis zuletzt an Feinheiten schraubt und unsere Nachtschicht-Arbeit sozusagen immer wieder kaputt-patcht. Immerhin habe ich mir mittlerweile von meinem Trainee-Gehalt einen neuen PC gekauft und auf dem wird jetzt endlich Diablo 2 so gespielt, wie es sein soll: nämlich mit dem Totenbeschwörer! Erst jetzt kann das Action-Rollenspiel bei mir in aller Ruhe seine Stärken entfalten.

16



## Diablo

Entwickler: **Condor / Blizzard North** Publisher: **Blizzard Entertainment** Release: **Dezember 1996**

**Michael Graf:** Diablo hat das westliche Rollenspiel gerettet. Es wird Zeit, dass jemand diese Wahrheit ausspricht. Der Mantel des Genre-retters (an dieser Stelle bitte kurz als Diablo-Item vorstellen) wird sonst Baldur's Gate umgehängt, das natürlich kommerziell erfolgreich war. Ich aber sage: Ohne Diablo hätte es diesen Erfolg nicht gegeben. Meine Begründung dafür ist anekdotisch, aber das darf sie ja auch sein, weil wir hier persönliche Texte schreiben: Mein Bruder hat Baldur's Gate damals gekauft, weil er ein neues Spiel haben wollte, das wie Diablo ist. Und das hat er auch bekommen, zumindest in der Essenz. Denn auch Baldur's

Gate fokussiert sich stark auf Kämpfe – Story und Quests sind im ersten Teil noch lange nicht so herausragend wie im zweiten. Und diese Kämpfe laufen in Echtzeit ab, was damals angesagt ist, weil es endlich den Runden-taktik-Mief der vorigen Rollenspiel-Jahrzehnte wegweht. Diablo ist ein teuflischer Trendsetter, der ursprünglich ebenfalls rundenbasiert ablaufen sollte, was Blizzard North dann allerdings korrigierte. Eine der besten Designentscheidungen der Spielegeschichte. Zugleich kondensiert Diablo das, was ein Rollenspiel ausmacht, auf zwei Kernaspekte: das Besserwerden – und die Atmosphäre. Der Drang zur

15



Verbesserung ist uns Menschen eingepflanzt, Diablo mechanisiert ihn mit seiner Item-Sammelwut meisterhaft. Und das düstere Setting des ersten Diablo erzeugt im Zusammenspiel mit der Musik eine bedrohliche Grundstimmung, die mich noch mehr dazu treibt, besser werden zu wollen, nein, zu müssen, um die verdammte Teufelsbrut zurück in den Orkus zu hacken. Das macht Diablo zum Meilenstein der Spiele- und ja, der Rollenspielgeschichte.

## Planescape: Torment

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

**Heiko Klinge:** Jeder, der Rollenspiele liebt, hat ein paar Bildungslücken. Also Titel, von denen jeder schwärmt und man selbst rein vom Papier her eigentlich auch total super finden müsste, aber für die irgendwie nie Zeit blieb. Meine schlimmste Bildungslücke war jahrelang Planescape: Torment und Schuld hatte die GameStar. Die gab dem ungewöhnlichen Rollenspiel seinerzeit nämlich nur eine 82 und ich hatte ohnehin noch das erste Baldur's Gate samt Addon beim Wickel. Irgendwann würde ich schon noch die Zeit finden ... Aus »irgendwann« wurde mein Jahresurlaub 2013. Und es spricht für die Brillanz eines Planescape: Tor-

ments, dass es selbst 13 über Jahre nach Veröffentlichung nichts von seiner Faszination verloren hat. Wie ein gutes Buch. Was ganz passend ist, denn in Planescape: Torment machen wir vor allem eines: lesen. Wer bei einem Rollenspiel Wert auf ein ausgefeiltes Kampfsystem oder motivierendes Erfahrungspunkte- und Beute-Hamstern legt, sollte von Planescape: Torment vor allem eines halten: Abstand. Denn beides war schon 2000 nur mit viel gutem Willen gerade noch Durchschnitt. Wem bei einem Rollenspiel aber in erster Linie eine tiefgehende Geschich-

14



te, eine faszinierende Spielwelt und unvergessliche Charaktere wichtig sind, der findet meiner bescheidenen Meinung nach bis heute nichts Besseres. Statt wie in den meisten anderen Rollenspielen die Welt zu retten und dadurch quasi unsterblich zu werden, bin ich in Planescape: Torment als namen- und erinnerungsloser Held bereits unsterblich die Heldenreise umgekehrt beschreiten. Was habe ich in meinen vergangenen Leben getan? Und wie erlange ich meine Sterblichkeit zurück? Gute Fragen in einem klasse Spiel!

## Fallout 2

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

**Valentin Aschenbrenner:** Da das erste Fallout von 1997 auch heute noch als eines der besten Rollenspiele aller Zeiten gilt (in unserer Liste auf Platz 24), sollte es niemanden verwundern, dass der direkte Nachfolger nochmal alles (fast) genauso macht – nur besser. Immerhin hievt Fallout 2 so ziemlich jeden Aspekt, der den Vorgänger ausgezeichnet hat, auf die nächste Ebene: die spielerische Freiheit, die taktischen Gefechte, die umfangreichen Individualisierungsmöglichkeiten der Spielfigur und die abwechslungsreiche Open World, die es zu entdecken gibt – diesmal sogar ohne Einschränkung durch ein abstrafendes Zeitlimit.

Anstatt ein Ersatzteil für die Wasseraufbereitungsanlage der eigenen Vault führt uns diesmal die Suche nach dem sogenannten »GECK« durch das Ödland einer zerbombten Zukunft. Im Gegensatz zu anderen Rollenspielen sticht aber Fallout 2 vor allem aus der Masse heraus, weil es so viel Freiheit bietet: Schleiche ich auf leisen Sohlen durch das Ödland und stibitze NPCs all ihr Hab und Gut aus den Hosentaschen? Oder bin ich ein Schlägertyp, der alles und jeden mit einer saftigen Schelle in blutige Einzelteile zerlegt? Na gut, das sind Aspekte, die in so gut wie jedem Spiel auf dieser Liste zutreffen könnten. Doch in welchem Titel der

13



90er konnte man seinen Charakter im wahren Sinne des Wortes zu dumm gestalten, um in der Story Fortschritte zu machen? Dieses Prinzip konnte man in Fallout 2 sogar so weit treiben, dass es der Held in Fallout 2 nicht einmal kapiert, wenn er sich selbst in die Sklaverei verkauft. Wer auf die paar schnellen Kronkorken verzichten kann, legt sich dann vielleicht doch lieber eine silberne Zunge zu und labert damit seine Feinde in den Selbstmord.

## Divinity: Original Sin 2

Entwickler: **Larian Studios** Publisher: **Larian Studios** Release: **September 2017**

**Robin Rütter:** Sie haben meine Katze getötet. Mit einem Pfeil durchbohrt. Ich habe sie am Strand getroffen, sie folgte mir auf Schritt und Tritt und hat niemandem etwas zuleide getan. Und trotzdem wurde sie von einer Wache erschossen – nur weil sie an ihr vorbeigelaufen ist. Dieser eine Moment hat mehr Emotionen in mir geweckt als so manche komplette Story in anderen Spielen. Und von diesen Momenten hat Divinity: Original Sin 2 mehr als genug. Das beginnt schon bei der Einleitung: Es geht nicht um den Kampf Gut gegen Böse, nicht gegen ein alles überschattendes Übel. Es geht um mich! Als Sourcerer, eine Art Magier, werde

ich meiner Kräfte beraubt, nach Fort Joy verschleppt und dort gefangen gehalten. Überall herrscht Ungerechtigkeit und ich stecke mittendrin. Selten war ich so schnell von einem Rollenspiel gefesselt, so schnell involviert und begeistert. Nun steht Original Sin 2 aber nicht auf dem zwölften Platz der besten Rollenspiele, nur weil es eine persönliche Story und eine Katze hat. Das Spiel will viel, scheitert aber nicht an seinen Ambitionen: Die Welt steckt voller Überraschungen, die Dialoge sind hervorragend vertont und der Umfang ist enorm – allein die

12



Hauptstory hält euch über 50 Stunden bei der Stange, erzählt eine erwachsene Geschichte, lockert sie aber auch regelmäßig mit lustigen Einschüben auf (Redet unbedingt mit den Eulen!). Und dann erst das Kampfsystem: Ich habe stundenlang kombiniert und ausprobiert, Element um Element kombiniert und dabei vielleicht das ein oder andere Mal meine Party ins Jenseits befördert. Divinity: Original Sin 2 ist ein Spiel, das mir diese Freiheiten ermöglicht, das mich experimentieren und Erfolge feiern lässt.

## Vampire: The Masquerade – Bloodlines

Entwickler: **Troika Games** Publisher: **Activision** Release: **19. November 2004**

**Peter Bathge:** Jeder kennt wohl inzwischen die Geschichte mit dem Malkavianer und dem Straßenschild. Oder die Sache mit dem Spukhaus. Also schnell mal im Gedächtnis gewühlt und eine andere Anekdotenschublade aufgezogen: Ich habe Bloodlines erst Jahre nach Release gespielt – und im Rückblick hätte ich das auch jedem noch so begeisterten Fan empfehlen, der es damals nicht abwarten konnte. Falls ihr euch damals auch durch die ungepatchte Originalversion gekrampft habt und mit Bugs zugeschnitten wurdet, habt ihr mein aufrichtiges Mitleid, ihr armen, armen Menschen! Außerdem wollte ich diese Gelegenheit nutzen,

um mich bei euch zu bedanken. Denn ohne solch Hardcore-Fans wie euch, die ihr euch nicht vom erschreckenden technischen Zustand dieses Meisterwerks habt abschrecken lassen, wäre Vampire: The Masquerade – Bloodlines wohl schnell wieder in der Versenkung verschwunden – zusammen mit dem Pleite gegangenen Entwickler Troika Games. Und dann hätte es wohl nie diese sagenhafte Post-Launch-Unterstützung aus der Community gegeben, wären nie die zahlreichen inoffiziellen Fan-Patches erschienen. Die sind aber absolut essenziell, damit die Quests reibungslos ablaufen und NPCs sich so verhalten wie beab-

11



sichtigt. Ohne diese kostenlosen Updates hätte ich Bloodlines wohl nie gespielt. Und damit ein Meisterstück in Sachen Atmosphäre, Widerspielwert und Entscheidungsfreiheit verpasst, das Deus Ex der Vampirspiele. Gut, dass 2020 tatsächlich doch noch ein Nachfolger erscheint. Aber den dürfen die Entwickler diesmal gerne selber patchen – oder gar, welch unglaublicher Gedanke, von vornherein in einer spielbaren Fassung veröffentlichen.

# Deus Ex

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

10



**Elena Schulz:** Dieses Deus Ex ist der Grund, warum ich Spiele liebe. Ich habe auch vorher schon gezoxt und hatte auch viel Spaß mit Pokémon oder The Sims. Aber

Deus Ex hat mich damals erst erkennen lassen, was Spiele sein können, wie viel spielerische Freiheit in ihnen stecken kann und wie viele unglaubliche Geschichten.

Seinerzeit hatte mich ein Freund damit genervt, dass ich es unbedingt ausprobieren muss. Ich habe irgendwann nachgegeben und bin dann gar nicht mehr von Deus Ex losgekommen. Ich habe es immer wieder gespielt, über nichts anderes mehr geredet und mit dem (irgendwann selbst genervten) Kumpel zusammen sogar den Multiplayer gezoxt, der gar nicht mal so viel hergab. Aber ich wollte eben mehr von Deus Ex!

Was mich an Deus Ex am meisten faszinierte, war das Cyberpunk-Setting. Diese Unterkategorie der Science-Fiction lernte ich damals erst richtig bewusst kennen. Statt um Raumschiffe dreht sich Cyberpunk um die nahe Zukunft: Meist beherrschen macht-hungrige Konzerne die Städte und stellen Menschen mit Drogen ruhig. Es gibt Hacker, den alles durchdringenden Cyberspace und Implantate, die mich stärker oder schneller machen. Dabei steht über allem immer die Frage im Raum, was Menschlichkeit überhaupt ausmacht. Transhumanismus!

All das taucht so oder so ähnlich in Deus Ex auf, verwoben mit einer riesigen Verschwörung und einer coolen Agentengeschichte. Ich spiele im Jahr 2050 den ahnungslosen UNATCO-Agenten JC Denton, der eigentlich nur Terroristen jagen will, weil es



sein Job ist. Doch plötzlich gerät er bei einem geheimen Krieg mächtiger Organisationen zwischen die Fronten und muss alles in Frage stellen, woran er geglaubt hat. Aus Freunden werden Feinde und meine Gegner sind dann plötzlich Verbündete.

Aber welchen Weg und welche Seite ich wähle, muss ich letztlich selbst entscheiden. Deus Ex bietet mir nicht nur im Rahmen der Geschichte Entscheidungen mit weitreichenden Folgen, sondern lässt sie mich auch spielerisch treffen. Ich kann meinen JC zur brutalen Killermaschine augmentieren oder lautlos und nicht tödlich vorgehen. Deus Ex ging dabei nie irgendwelche Kompromisse ein oder machte mir etwas vor. Egal, wie lange ich suchen musste oder wie verkopft und abgedreht die andere Möglichkeit war, es gab immer einen alternativen, vielleicht besseren Weg.

Weil ich das wusste, habe ich mir immer Zeit für die einzelnen Levels genommen, al-

les erkundet und mit allen geredet. Deshalb ist mir Deus Ex bis heute wahnsinnig detailliert in Erinnerung geblieben, obwohl mein letzter Durchgang jetzt auch schon wieder drei Jahre zurückliegt – viel zu lange!

Aktuellere Spiele geben mir oft nur zwei Möglichkeiten: Ich schleiche oder ich kämpfe. In Deus Ex war aber jede Situation ein Rätsel für sich. Durch all meine Augmentierungen wie kurzzeitige Unsichtbarkeit, übermenschliche Stärke, hohe Sprünge oder das Hacking und dann auch noch tödliche oder nicht-tödliche Wege, Auseinandersetzungen zu klären, entstanden unglaubliche Kombinationsmöglichkeiten, die sich oft völlig abwegig anfühlten, aber trotzdem immer logisch funktionierten.

Deus Ex war damit fast schon eine Sandbox, die aber zusätzlich noch denkwürdige Charaktere bot und eine Geschichte, die mir bis heute als eine der besten Spiele-Stories aller Zeiten im Gedächtnis geblieben ist.

# Baldur's Gate

Entwickler: BioWare Publisher: Interplay Release: Februar 1999



**Heiko Klinge:** Ich liebe Rollenspiele, seit ich lesen kann. Aber jahrelang war es wie verhext: Dutzende Genre-Vertreter habe ich begonnen, je nach Alter

mal mehr mal weniger gut verstanden, fast immer auch zig Stunden gespielt, aber kein einziges wirklich beendet. Früher oder später bin ich gegen eine Mauer des Widerstands gestoßen, die ich nicht durchbrechen konnte oder wollte.

Weil mein Englisch noch nicht gut genug war (Ultima 6), weil ich mich ständig verließ und ich keinen Bock auf Karten-Mitzeichnen hatte (Eye of the Beholder), weil ich versehentlich einen wichtigen Quest-Gegenstand verkaufte und nicht mehr wusste wo (Das Schwarze Auge: Schicksalsklinge), oder weil ich ganz profan von den Gegnern immer nur auf die Mütze bekam (Wizardry 7).

Einzige Ausnahme war der ebenso fantastische wie zugängliche Dungeon Crawler Lands of Lore, der es aber wie vielleicht schon mal das eine oder andere Mal erwähnt aus mir völlig unerklärlichen Gründen nicht in dieses Ranking geschafft hat. Und klar, für leichte Action-Rollenspiel-Kost wie Diablo hat's auch noch gereicht, aber eben nie für ein tiefes Rollenspiel, in das ich mich monatelang reingraben konnte.

Und plötzlich hielt ich die neueste Ausgabe meiner Lieblingszeitschrift GameStar in

den Händen und erblickte auf dem Cover doch tatsächlich ... ein richtiges Rollenspiel! »Das prächtige Mega-Rollenspiel vereint komplexe Spielwelt und simple Bedienung« stand da. Wow! Dafür brach ich sogar meine goldene Regel, die GameStar von der ersten bis zur letzten Seite durchzulesen und sprang direkt auf Seite 56 zur Titelstory. Wie wunderwunderwunderschön die Bilder aussahen! Wie faszinierend und begeistert sich der Text von Jörg Langer las! Dieses Baldur's Gate musste ich sofort beim Importhändler meines Vertrauens bestellen.

Warum ich so viel von meiner Vorfreude erzähle? Weil ich so viel Hoffnung in das erste Rollenspiel des mir noch völlig unbekanntem Studios Bioware setzte, dass ich eigentlich nur enttäuscht werden konnte. Und es eigentlich alles über Baldur's Gate sagt, dass es selbst die immens hohen Erwartungen eines seit Jahren immer wieder aufs Neue enttäuschten Rollenspiel-Nerds

mit spielerischer Leichtigkeit erfüllen konnte – im wahrsten Sinne des Wortes.

Wie fantastisch es aussah! Wie pointiert die kleinen und großen Geschichten erzählt wurden! Wie spannend sich die pausierbaren Echtzeitkämpfe spielten! Wie unfassbar schnell mir Gefährten wie Minsc, Imoen oder Jan Jensen ans Herz wuchsen! Wie sehr ich Yoshimo bis heute verachte! Und vor allem: Wie wunderbar komfortabel und flüssig sich das alles spielen ließ! Endlich keine Mauern des Widerstands mehr, ich konnte meine Abenteuer an der Schwertküste nicht nur von der ersten bis zur letzten Spielsekunde genießen, sondern auch seit Jahren mal wieder ein Rollenspiel-Epos mit einem richtig guten Gefühl abschließen. Vielleicht war ich als Genre-Fan all die Jahre einfach nicht hardcore genug. Vielleicht hat es aber auch ein Spiel wie Baldur's Gate gebraucht, um zu beweisen, dass RPGs nicht hardcore sein müssen, um Genre-Fans zu begeistern.



9





8

## Fallout: New Vegas

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



**Valentin Aschenbrenner:** »Die Wahrheit ist ... die Karten waren von Anfang an gezinkt« – wenig Worte zu Beginn eines Videospiele haben sich so in mein

Gedächtnis gebrannt wie Bennys Kugel in den Kopf des Protagonisten von *Fallout: New Vegas*. Denn im Gegensatz zu (fast) allen anderen Titeln der *Fallout*-Reihe beginnt *New Vegas* nicht in den schützenden vier Wänden einer Vault. Stattdessen startet das Spiel mit der brutalen Exekution meiner Spielfigur und wie sie danach einfach in der Wüste des Mojave-Ödlands verscharrt wird. Doch damit ist das Spiel natürlich noch lange nicht vorbei.

In *Fallout: New Vegas* erhebe ich mich aus dem Staub der nuklearen Wüste. Allerdings nicht, um die Menschheit zu retten oder so etwas wie Zivilisation, Recht und Ordnung wiederherzustellen, sondern um gute, alte, blutige Rache auszuüben. Und die wird – wie ein klingonisches Sprichwort besagt – am besten kalt serviert. So beginnt die *Odysee des »Kuriers«* und meines persönlichen Racheengels durch die Postapokalypse von Nevada, wo ein halbes Dutzend verfeindeter Fraktionen um die Vorherrschaft ringt und ein Cazador-Schwarm Supermutanten zum Frühstück verspeist. Diese gottverdammten Cazadors ...

Also reise ich, wie es »Big Irons« von Marty Robbins schon besingt, mit einem Revolver an meiner Hüfte von Siedlung zu Siedlung und verbreite auf der Suche nach Benny Angst und Schrecken, oder aber setze mich in bester Robin-Hood-Manier für die Armen und Schwachen ein. Ein bisschen von beidem geht natürlich auch. Wie in den Vorgängern überlässt *New Vegas* mir die Wahl, wie ich mein persönliches *Fallout*-Abenteuer bestehe: Aus allen Kanonen feuern, auf leisen Sohlen, mit silberner Zunge oder mit einem Dolch, bereit für einen feigen Stoß in den Rücken. So weit, so bekannt.



Doch *New Vegas* hebt sich nicht nur durch seine einzigartige Endzeit-Western-Stimmung von altbekannten Elementen der *Fallout*-Reihe ab. Denn der Kurier ist niemandes Laufbursche (obwohl seine Jobbezeichnung etwas anderes vermuten lassen würde), sondern sein eigener Herr, der weder auf die Republik Neu Kalifornien oder Caesars Legion hören muss. Stattdessen liegt es am Spieler, welche Gruppierung er zum Ruhm führt ... oder aber wen er verrät, um am Ende selbst über *New Vegas* zu herrschen. In welchen Rollenspielen sonst kann man wirklich jeden Anführer einer Fraktion aus dem Spiel nehmen – sei es auf die nette oder weniger nette Art und Weise?

Bis dahin ist es natürlich ein weiter Weg, aber einer, den ich nicht oft genug beschreiten kann. *New Vegas* hat mich immer und immer wieder aufs Neue in die Mojave der Endzeit entführt, um mit »Heartaches by the Number« von Guy Mitchell aus dem *Pip-Boy* schluchzend und einem Revolver im Holster der Ranger-Rüstung das Kopfgeld eines sadistischen Raiders zu jagen oder im Tops Casino meine letzten Kronkorken zu verzooken. Dass ich im Endeffekt niemand »Besonderen« spiele – im Gegensatz zum Retter einer Vault oder von ganz

Washington D.C in den vorangegangenen *Fallouts* –, sollte nie negativ ins Gewicht fallen. Ganz im Gegenteil!

Als namenloser Kurier interessiert niemanden meine Vorgeschichte (außer vielleicht Ulysses) oder woher ich komme. Ich bin für meine eigenen Taten verantwortlich – und die bleiben in der Welt von *Fallout: New Vegas* nicht unbemerkt. Habe ich einem einfachen Überlebenden in Not geholfen, wird dieser sich garantiert daran erinnern und irgendwann dafür revanchieren. Habe ich das Zuhause von jemandem, der mir blöd gekommen ist, in Schutt und Asche gelegt, werden sich dessen Freunde daran erinnern und ebenfalls versuchen, sich dafür zu revanchieren.

Und habe ich einen Sex-Roboter rekrutiert, um mit ihm die moralisch und ethisch fragwürdige Kundschaft eines Casinos zu unterhalten, wird sich eine Gruppe Großmütterchen mit Nudelhölzern bewaffnet ebenfalls daran erinnern. Zumindest, sofern man den »Wildes Ödland«-Perk zu Beginn des Spiels ausgewählt hat – den niemand liegen lassen sollte, der sich warum auch immer bis heute noch nicht an *Fallout: New Vegas* herangewagt hat. Denn der hält definitiv, was er verspricht.



# Mass Effect

7

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



**Elena Schulz:** Mass Effect 1 ist immer noch mein Lieblings-Mass-Effect. Teil 2 und 3 lebten vor allem von den Begleitern, die ich natürlich mit jedem Spiel mehr

ins Herz geschlossen habe. Man bestreitet schließlich zahlreiche Abenteuer zusammen und läuft durch die Selbstmord-Mission in Mass Effect 2 sogar Gefahr, Gefährten ganz zu verlieren.

Aber das erste Mass Effect war für mich einfach ein Tor in eine komplett neue Welt, ein unbekanntes Sci-Fi-Universum, das ich unbedingt erforschen wollte. Kreaturen wie Asari oder Turianer waren neu und aufregend und Figuren wie Liara oder Garrus waren mir auf Anhieb sympathisch.

Hinzu kam, dass ich Mass Effect zu einer Zeit spielte, als ich gerade umgezogen war. Über Wochen war mein Internet ausgefallen und ich langweilte mich zu Tode. Rausgehen? Keine Option! Weil ich nichts Besseres zu tun hatte, fing ich an, die Kodex-Einträge im Spiel zu lesen, und versank damit noch tiefer in der Spielwelt.

Natürlich war Mass Effect nicht perfekt. Da waren die völlig leeren Planeten mit den gleichförmigen Raumstationen, die man besuchen konnte, oder die albernem Aufzuggespräche, die Ladezeiten kaschieren sollten. Die Mischung aus Rollenspiel und Shooter war zwar innovativ, aber längst noch nicht ausgereift. Und selbstverständlich war da noch der unglaublich schwerfällige Mako, unser Außeneinsatz-Fahrzeug, für dessen richtige Steuerung man fast einen Abschluss

in Raketenwissenschaft benötigte. Wie oft hing ich verzweifelt in den immer gleichen, hässlichen roten Pixelbergen!

Aber irgendwie konnte ich das Mass Effect damals leicht verzeihen. Das lag zum einem an dem oben erwähnten faszinierenden Universum und zum anderen an der großartigen Story. Mass Effect hat mich damals von Anfang an mit der packenden Jagd nach einem abtrünnigen Spectre (eine Art Weltraum-Gehimgent) gefesselt und am Ende sogar noch einen draufgesetzt.

Auch wenn das Spiel mittlerweile elf Jahre alt ist, möchte ich nichts spoilern, weil die Geschichte für mich immer noch das Herzstück des Spiels ist. Nur so viel: Die Enthüllung am Schluss macht alles noch einmal größer und verstrickter – eine gewaltige Weltraumverschwörung und ich bin als Commander Shepard mit meinem chaotischen

Heldenteam mittendrin. »Mein« ist hier außerdem das entscheidende Stichwort. Von all den Spielhelden die ich bislang begleitet habe, fühlte sich niemand für mich so sehr nach meiner Figur an wie Commander Shepard, die ich über drei Spiele hinweg geformt hatte. Sie hatte Freunde, Feinde, eine Liebesbeziehung und Dinge, an die sie aus voller Überzeugung geglaubt hat, weil ich sie für richtig hielt.

Wir haben das alles zusammen durchgestanden und am Ende von Mass Effect 3 musste ich sogar ein Tränchen verdrücken, als es Abschied nehmen hieß. Ich bin Mass Effect bis heute dankbar, dass es mir damals die Chance gegeben hat, zum ersten Mal in die Rolle dieser außergewöhnlichen Figur zu schlüpfen, die für mich am Ende meiner Reise wirklich eine Person war und nicht nur ein leerer Avatar.





6

## Mass Effect 2

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



**Markus Schwerdtel:** Jetzt, rund zehn Jahre später, kann ich es ja zugeben: Ich war damals, als Mass Effect 2 im Jahr 2010 rauskam, ein klein wenig in Miranda Lawson verliebt. Klar, als Mitglied der Alien-feindlichen Cerberus-Organisation hat sie eine mindestens fragwürdige ideologische Einstellung. Aber sie ist eben auch eine genetisch perfektionierte Frau! Damit passt sie auch gut zum Rest von Mass Effect, denn das ist für mich nach all der Zeit noch immer das (fast) perfekte Bioware-Rollenspiel. Wobei just die Rollenspielelemente im Vergleich zum Vorgänger ordentlich zurückge-

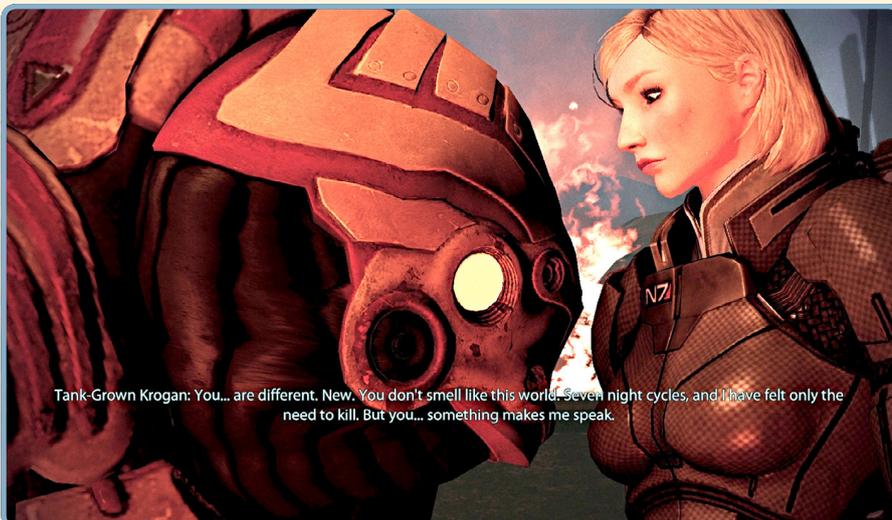
stutzt wurden. Statt Skillpunkte-Verteilung gibt es hier nur noch ein paar quasi automatisch freigeschaltete Talente und Fertigkeiten. Und Letztere braucht man auf dem normalen Schwierigkeitsgrad eigentlich gar nicht, die actionlastigen Gefechte sind nämlich für meinen Geschmack auch ohne Verbesserungen fast schon zu leicht.

Allerdings spielt man Mass Effect 2 auch nicht wegen der Kämpfe. Mich hat vielmehr diese unglaublich große, komplexe und vor allem glaubwürdige Science-Fiction-Welt gepackt, die sich Bioware für ihr Mass-Effect-Universum ausgedacht hat. Das kanadische Studio hat hier in Sachen Setting, Story und Charaktere ein Niveau erreicht wie nie zuvor. Und erst recht nicht danach. Allein diese Hel dentruppe! Egal ob Miranda, der Turianer

Garrus oder der Geth-Droide Legion, jede einzelne Figur ist vielschichtig, auf ihre Art liebenswert und obendrein exzellent vertont, sogar in der deutschen Fassung. Mit dem Unbekannten gibt es eine komplexe Figur, von der man lange nicht weiß, ob sie nun der Bösewicht ist oder nicht. Jede Dialogzeile, jeder Textschnipsel, jedes kleine Detail zählt auf die Authentizität des Spieleuniversums ein. Je mehr man erkundet, desto tiefer wird man in die Geschichte um den Aufbruch der Menschheit ins All und die Bedrohung durch die Reaper gezogen – fantastisch!

Und dann ist da natürlich Shepard selbst. Wer mag, importiert sich den Helden aus dem ersten Teil, inklusive aller bisher getroffenen Entscheidungen – warum gibt es das eigentlich nicht viel öfter? Davon gibt es nämlich auch in Mass Effect 2 jede Menge, von winzigen »Ist doch wurscht«-Taten in den (allesamt tollen) Nebenquests bis hin zu großen, potenziell weltverändernden Auswahlmöglichkeiten gegen Ende des Abenteuers. Ich habe als Spieler immer das Gefühl, mit »meinem« Shepard ein wichtiger Bestandteil der Spielwelt zu sein, statt als 08/15-Held durch die Story gezogen zu werden. Zum Schluss jetzt gleich noch ein Geständnis: Ich mag das Planeten-Scannen! Schließlich brauchen selbst große Welt-raumhelden wie ich, äh, Commander Shepard mal eine geistlose Tätigkeit zum Runterkommen. Apropos runtergekommen: Hoffentlich gibt Bioware der Mass-Effect-Reihe in Zukunft deutlich mehr Liebe als zuletzt bei Mass Effect: Andromeda. Das Universum hätte es verdient. Und nötig.

Unterstützt werden. Statt Skillpunkte-Verteilung gibt es hier nur noch ein paar quasi automatisch freigeschaltete Talente und Fertigkeiten. Und Letztere braucht man auf dem normalen Schwierigkeitsgrad eigentlich gar nicht, die actionlastigen Gefechte sind nämlich für meinen Geschmack auch ohne Verbesserungen fast schon zu leicht.



Tank-Grown Krogan: You... are different. New. You don't smell like this world. Seven night cycles, and I have felt only the need to kill. But you... something makes me speak.

# World of Warcraft

Entwickler: **Blizzard Entertainment** Publisher: **Blizzard Entertainment** Release: **November 2004**

5



**Marylin Marx:** World of Warcraft war für viele – mich eingeschlossen – ein Segen und ein Fluch zugleich. Selten zog mich ein Spiel so sehr (dass ich kurz-

zeitig erste Suchterscheinungen entwickelte) in seinen Bann, wie Blizzards Vorzeige-MMO es tat. In der wunderschön bunten Haut meiner Nachtelfenschurkin mit peinlichem Teenie-Namen levelte ich mich durch die einzelnen Gebiete von Azeroth, während ich fleißig Gold für das erste Reittier sparte. Denken wir an WoW als weltveränderndes Rollenspiel, denken wir an eine Ladebalken-arme und immersive Spielwelt.

Wie in vielen Rollenspielen zuvor stellte uns die Charakterwahl vor harte Entscheidungen: Je nachdem, welche Fraktion, Volk und Klasse wir wählten, gab es ein anderes Startgebiet mit anderen Quests, Instanzen und Herausforderungen. Einmal für ein Volk und eine Klasse entschieden, band uns WoW geine anze Weile an diese Entscheidung: Erst nachdem wir uns als Nachtelfe in Teldrassil stundenlang durch Spinnen und Knarzklauen gemetzelt und Darnassus, der Hauptstadt unseres Volkes, einen Besuch abgestattet hatten, bekamen wir etwas vom Rest Azeroths und seiner Völker zu sehen.

Charakterbindung spielte vor allem auf den sogenannten Rollenspiel-Servern, auf denen sich Spieler in-character miteinander unterhielten, eine besondere Bedeutung, doch auch auf Servern ohne Rollenspiel-Fokus gab es auf die Frage »Horde oder Allianz« meist nur eine richtige Antwort. Und die war auch abseits des heimischen PCs kriegsentscheidend. Hatte man, wie ich, bereits Freunde, die sich für einen Server und Fraktion entschieden hatten, erübrigte sich die Wahl von beidem.



Mittlerweile können wir bis auf ein paar Einschränkungen serverübergreifend miteinander spielen. In Instanzen sogar fraktionsübergreifend! Blicken wir auf fast fünfzehn Jahre WoW-Geschichte zurück, hat sich seitdem vieles verändert: Die Geschwindigkeit, für die das Warcraft-MMO so gelobt wurde, hat mit jeder neuen Erweiterung zugenommen, sodass wir uns entscheiden können, ob wir uns die Zeit nehmen, den Ausführungen unseres Questgebers zu lauschen oder im Schnelldurchgang ins Endgame wollen. Wir können selbst entscheiden, wie viel Rollenspiel wir in unserem WoW-Erlebnis wollen.

World of Warcraft findet sich also zurecht auf Platz fünf der besten PC-Rollenspiele aller Zeiten wieder. Nicht nur für seine Strahlkraft als Genre-Vorbild, sondern auch für sein Durchhaltevermögen, über fünfzehn Jahre hinweg spannende Inhalte zu bieten und tolle Warcraft-Geschichten zu erzählen. Auch wenn ich nicht mehr aktiv WoW spiele(n kann), schaue ich doch mindestens alle zwei Jahre wieder bei meiner Nachtelfenschurkin mit dem peinlichen Namen vorbei.



# Baldur's Gate 2

Entwickler: **Bioware** Publisher: **Interplay Entertainment** Release: **September 2000**

4



## Maurice Weber:

Baldur's Gate 2 war mein erstes Rollenspiel – und damals war ich so ein Banause, dass ich eigentlich lieber Neiverwinter Nights

gehabt hätte, weil das war neu! Und in 3D! Zu meiner Verteidigung: Ich war zehn und hatte keine Ahnung von nix. Also zumindest was Rollenspiele angeht! Meine ersten Spiele waren Siedler 2 und das geniale Myth: Kreuzzug ins Ungewisse gewesen, also war ich voll und ganz der Strategie verschrieben. Zum Release hab ich Baldur's Gate 2 nicht mal beachtet! Aber es gab da eine Freundin meiner Eltern, deren Sohn das Ding spielte – und es dann irgendwann nicht mehr brauchte, und ob ich mich nicht auch für diese komischen Computerspiele interessiere? Vielleicht könnte es mir ja gefallen?

Sagen wir's so: Meine Enttäuschung, dass es kein cooles 3D-Spiel war, hat genau bis zum ersten Dialog mit Minsk gehalten. Aber welchen besseren Einstieg in das Genre könnte es auch geben? Wie könnte ich nicht zu einem lebenslangen RPG-Fan werden, wenn ausgerechnet Baldur's Gate 2 meine Einstiegsdroge war? Bis heute müssen sich neue Spiele an diesem Meilenstein messen lassen, denn Baldur's Gate 2 hatte einfach alles, was ein Rollenspiel braucht!

Da waren die großartigen Charaktere. Eine riesige Fülle an schrulligen, interessanten, liebenswerten und komplexen Begleitern, die alle ihre eigenen Motivationen und Quests mitbrachten, sich in Dialoge einmischten und sogar untereinander in die



Haare kriegten. Da war das Kampfsystem – genug Strategiespiel, dass ich's sofort fantastisch fand, denn ich hatte ja gleich sechs Figuren, alle mit einem ganzen Arsenal an den unterschiedlichsten Fähigkeiten, die ich perfekt koordinieren musste. Ich bleibe immer noch dabei, dass Echtzeit mit Pause das perfekte RPG-Kampfsystem und viel besser als jede Rundenmechanik ist! Und dann waren da noch die vielschichtigen Regeln, die ich mit zehn zwar nicht mal zur Hälfte kapierte, aber die trotzdem enorm vielfältige Charakterentwicklung erlaubten.

Und das alles in einer riesigen Welt, in der es an jeder Ecke denkwürdige Quests zu

entdecken gab! Durch die uns eine der besten Spielgeschichten aller Zeiten führte! Baldur's Gate 2 fesselte mit erstklassig geschriebenen Dialogen, interessanten Entscheidungen und einem faszinierenden Schurken ab der ersten Minute bis hin zum epischen Finale. Und bleibt zeitlos, weil seine Stärken zeitlos sind: vollendeter Tiefgang sowohl in der Spielmechanik als auch in der Welt, den Figuren und den Texten. Das macht es zu dem definierenden Musterbeispiel des klassischen Rollenspiels – oft nachgeahmt, gerade in jüngeren Jahren sogar wieder zunehmend häufiger, aber am Ende doch nie wirklich geschlagen.





3

# The Elder Scrolls 5: Skyrim

Entwickler: Bethesda Publisher: Bethesda Release: November 2011



**Dimitry Halley:** Eigentlich ist Skyrim ja eine Zumutung. So wie alle Elder-Scrolls-Titel. Andere Rollenspiele geben sich unheimlich viel Mühe, mich als Spieler in

die Welt einzuführen, mir eine spannende Geschichte zu verkaufen mit vielschichtigen Charakteren, einer wendungsreichen Kampagne. Sie nehmen mich bei der Hand, führen mich Highlight für Highlight durch ihre Fantasy-Königreiche. Tja, und was macht Skyrim? Wirft mir eine Hauptquest vor die Füße, deren Story komplett in den Klappentext passt: Drachen bedrohen die Welt, du bist der auserwählte Drachentöter. Und nach dem spärlichen Tutorial steht man da wie der Ochs vorm

Berg und schaut über die verschneiten Weiten von Himmelsrand. Doch wer sich darauf einlässt, dem dämmert schnell das unvergleichliche Genie der Elder-Scrolls-Serie.

Denn wo mir das Spiel Ziele vorenthält, setze ich mir eben selbst welche: Am Horizont ist eine Stadt, also gucken wir mal, was es da gibt. Oh, ein Kampf entbrennt, tja, dann schieß ich halt mit dem Bogen drauf. Und wenn ich das häufiger tue, treffen meine Pfeile besser. Wie im echten Leben. Zehn Minuten später stehe ich am Markt und probiere aus, was passiert, wenn ich mir die Äpfel in die Tasche stecke, statt dafür zu bezahlen. Stelle ich mich dabei gut an, startet eine Karriere in der Diebesgilde. Und ich vergesse für zig Spielstunden diesen ganzen Drachentöterkram. Viele Skyrim-Spieler haben nie die eigentliche Story des Spiels be-

endet, weil es einfach so viel anderen coolen Kram zu tun gibt. Und anders als bei vielen Sammelkram-Open-Worlds machen die Kämpfe, Beutejagden und Fraktionsquests jedes Mal aufs Neue Spaß.

Die Welt erschlägt mich mit Missionen, Dungeons, Gilden, interessanten Orten – und mit all dem kann ich interagieren. Während meiner Reisen stoße ich irgendwann auf ein Loch im Boden, schlüpfe hinein und lande in einer unterirdischen Welt voller alter Zwergenruinen, wo ich gegen alte Roboter kämpfe. Für mehrere Spielstunden sehe ich kein Tageslicht – und danach kommt mir plötzlich der Gedanke, dass ich mal gerne bei der Magierakademie vorbeischauchen würde. Zack, ist das nächste Questziel gesteckt und ich verbringe 20 Stunden damit, ein Zauberer zu werden. Und was passiert eigentlich, wenn ich mich vom Vampir beißen lasse? Auf nahezu jede noch so kuriose Spieleridee hat Skyrim eine ebenso kuriose und damit spannende Antwort.

Sollte mir dann nach 200 Stunden der Experimente das Futter ausgehen, schalte ich eben ein paar Mods dazu, mit denen ich den Inhalt nach Wunsch verdoppeln kann. Für Skyrim gilt mehr als für jedes andere Rollenspiel: Der Weg ist das Ziel. Und diesen Weg muss ich mir selbst wählen. Ja, im Vergleich zu Dagherfall und Morrowind gibt es dann doch Questmarker und andere Hilfsutensilien, die bei der Spielerführung helfen. Aber wenn ich mir keine eigene Marschroute durch Himmelsrand überlegen möchte, verpasse ich den wahren Charme dieses großartigen RPG-Meisterwerks, das auch acht Jahre nach Release noch unzählige Spieler begeistert wie kein anderes Rollenspiel.





2

der Sith über mir gelegen, den ich einfach nur loswerden musste, reichte es bereits aus, die Schatteneffekte im Spiel zu deaktivieren. Erst dann konnte ich endlich das gesamte Abenteuer erleben. Aber genug von meiner Jugend als unwissender PC-Noob.

Star Wars: Knights of the Old Republic ist und bleibt ein fantastischer Vertreter des Rollenspiel-Genres und ich nenne es auch heute noch ohne Scham mein absolutes Lieblings-PC-Rollenspiel.

Nach meinem Sieg über die Schatten konnte ich endlich mit Machtblitzen um mich werfen und meine Lichtschwerter schwingen. KotOR gab mir dazu jede Menge Talente und Fähigkeiten an die Hand, die zum Coolsten gehören, was ich je in einem Spiel gesehen habe. Wenn der Witcher Flammen auf seine Gegner wirft, dann ist das schon recht nett für ein Rollenspiel. Aber als Bösewicht in Knights of the Old Republic kann ich meine Feinde mit dem Force Choke wie Darth Vader in der Luft erwürgen, das ist einfach hundertmal imposanter als ein Feuerzauber.

Dazu kommen eine Story und Charaktere, die so hervorragend in die weit, weit entfernte Galaxie gepasst haben wie seit der Original-Trilogie nichts anderes mehr. Figuren wie der bössartige Killer-Droide HK-47 oder die Jedi-Meisterin Bastila (ich war natürlich in sie verliebt) bleiben für immer in meinem Gedächtnis. Außerdem haben mich der Plot um Darth Revan und der kolossale Twist rund um die tragische Geschichte hinter diesem Sith-Lord seinerzeit umgehauen. Da kommt auch keiner der neueren »Star Wars«-Kinofilme ran, weder die neue Trilogie, noch die Anthology-Filme und schon gar nicht die Prequels. KotOR liefert die beste Star-Wars-Story seit Die Rückkehr der Jedi-Ritter (widerspricht mir in den Kommentaren, wenn ihr anderer Meinung seid).

Den zweiten Platz dieser Top 100 hat sich Knights of the Old Republic also redlich verdient und ich denke, alle Leser werden mir zustimmen, dass es verdammt nochmal endlich Zeit für ein Remake von KotOR wird!

## Star Wars: Knights of the Old Republic

Entwickler: **Bioware** Publisher: **Activision** Release: **Dezember 2003**



**Michael Herold:** Mit Star Wars: KotOR hat für mich alles angefangen. Knights of the Old Republic war mein erstes Rollenspiel auf dem PC und ich hätte wohl keinen

besseren Volltreffer landen können (außer vielleicht Platz 1 dieser Liste). Aber was habe ich als ahnungsloser Zwölfjähriger 2004 mit diesem Bioware-Meisterwerk gemacht? Ich habe immer nur die ersten zehn Stunden davon gespielt.

Bestimmt fünf mal habe ich KotOR neu angefangen und mich immer wieder durch Taris sowie die Basen der Schwarzen Vulkar und der Sith geschlagen. Doch als es gerade erst richtig losgehen und ich auf Dantooine zum Jedi ausgebildet werden sollte, war Schluss für mich. Warum? Etwa, weil mir strenge Eltern nach zehn Stunden nonstop Zocken den PC ausgemacht haben und ich immer vergessen hatte zu speichern? Nein, die Antwort auf die Frage nach dem Warum ist wesentlich simpler: Mein Computer war einfach zu lahm. Deshalb hat sich das Spiel nach der Zwischensequenz, in der mein geliebtes Schiff, die Ebon Hawk, auf Dantooine landet, jedes Mal aufs Neue tot geladen. Und denkt

ihr, ich hätte mit zwölf schon kapiert, wie die Technik von so einem PC-Spiel funktioniert? Natürlich nicht. Ich dachte stattdessen, das müsste so sein. Die Geschichte von KotOR würde sicherlich irgendwann in einem Nachfolger weiter erzählt werden.

Nun. Monate später kam mir dann der Geistesblitz, es mal mit ein wenig bescheideneren Grafikeinstellungen zu versuchen. Und als hätte bis dahin ein dunkler Schatten





## The Witcher 3

Entwickler: CD Projekt Red Publisher: Bandai Namco Release: Mai 2015



**Michael Graf:** Der grandiose Epilog von The Witcher 3: Blood & Wine ist der beste Moment, den ich jemals in einem Computer-Rollenspiel erlebt habe. Besser als

der Story-Twist von Knights of the Old Republic, besser als der erste Besuch in der Schwarzweite von Skyrim, und besser als das Zusammentreffen mit den Abenteurer-Noobs, denen ich in Baldur's Gate 2: Thron des Bhaal eine herrlich belanglose Quest geben kann. Gut, Letzteres ist schon sehr nah dran, dennoch steht The Witcher 3 auf meiner persönlichen Momente-Hitliste ganz vorne, weil das Ende die perfekte Schleife um dieses Ausnahmespiel bindet.

Und die ist nicht mal sonderlich spektakulär, es geht nur um einen Blick des Hexers zu mir, zum Spieler. Geralt durchbricht zum Abschied die vierte Wand. Wir haben gemeinsam viele Ereignisse von großer Tragweite erlebt und sogar ausgelöst, raunt der Vampir Regis dazu aus dem Off, nun haben wir uns etwas Ruhe verdient. Geralt stimmt zu, blickt zu mir, und ich sage: Ja! Ja, alter Freund! Ich bin gleichzeitig traurig, dass es vorbei ist, und dankbar für diese Verneigung vor dem letzten Vorhang.

Denn für mich hat sich The Witcher 3 tatsächlich angefühlt wie ein Abenteuer mit einem alten Freund, durch das sich denkwürdige Momente ziehen wie Löcher durch

einen Käse-Dungeon. Die Leuchtturm-Szene. Der Blutige Baron. Die Ciri-Passagen. Der erste Ritt nach Novigrad. Hurensohn Junior. Das Einhorn. Der Anschlag auf Priscilla. Die Riesenkröte von Oxenfurt. Gaunter o'Dimm. Und, und, und. Hervorragend inszenierte Zwischensequenzen und Dialoge, interessante Entscheidungen, und so viele Geschichten über Menschen, die schlimmer sind als alle Monster: The Witcher 3 wird für immer in meinem Gedächtnis haften, natürlich auch dank seiner Charaktere von Triss bis Yennefer, Zoltan bis Rittersporn, Emhyr bis Radovid.

Natürlich hat es auch seine Schwächen. Die wunderschöne Open World etwa ist statischer als das hochchaotische Himmelsrand, die Handlung hat durchaus ihre Längen, und manche Hauptquest-Entscheidung entwickelt weniger Tragweite als in den Vorgängern. Die Kämpfe – na ja, es gibt Kämpfe. Und in puncto Skillsystem zieht The Witcher 3 den Kürzeren gegen fast jedes andere Rollenspiel. Es ist kein perfekter Titel. Aber es spielt seine Stärken voll aus und krönt sie mit Geralts letztem Blick. The Witcher 3 ist einzigartig. Ein würdiger Gewinner dieser Liste.

