

Stilbildende Spiele

15 MEISTERWERKE



Drachen, Monster und Magie: Diese PC- und Konsolenspiele hatten in den letzten 40 Jahren den größten Einfluss auf Fantasy im Gaming. Von Heiko Klinge und Martin Seng

1982 DER STAMPFENDE DRACHE

1982 kam eines, wenn nicht sogar das erste große Fantasy-Spiel auf den Markt. Dragonstomper war auf dem Atari 2600 zu Hause und hatte damals bereits all die klassischen Merkmale der High Fantasy: einen Ritter, einen Drachen, logischerweise Magie und ein wertvolles Amulett, das es zu finden gilt. Heute im Vergessen eingestaubt, war das Spiel damals nicht nur ein durchschlagender Erfolg, sondern zeigte auch, wie tiefgründig typische Rollenspielelemente sein können, wenn sie statt auf dem Papier in Spielen stattfinden. Bereits Jahre vor The Legend of Zelda und Dungeon Master hat Dragonstomper die Welt auf die nach und nach wachsenden Stärken der Fantasy-Spiele aufmerksam gemacht.



1985

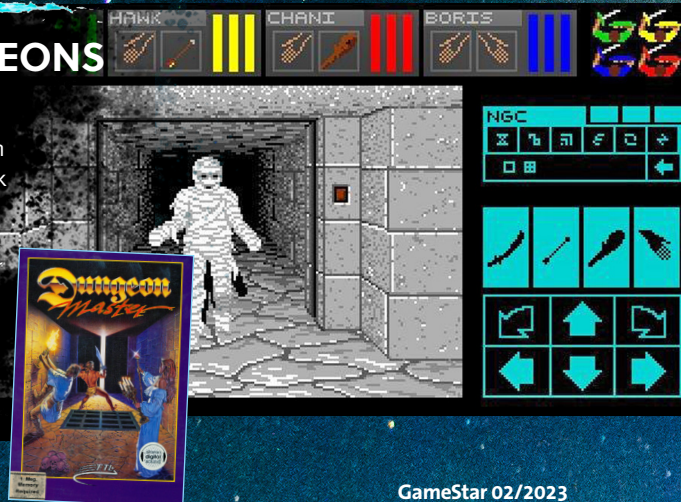
ULTIMATIVE OPEN WORLD

Man kann sicher darüber diskutieren, welcher Ultima-Teil den größten Einfluss auf Fantasy-Spiele nahm. Schließlich erschien der erste Teil bereits 1981, also noch ein Jahr vor Dragonstomper. Ab Teil 2 der Reihe lagen auf Stoff gedruckte Karten der Spielwelt in der Packung, und das zweigeteilte Ultima 7 markierte mit seiner Open World ebenfalls einen Genre-meilenstein. Wir haben uns dennoch für Ultima 4 entschieden, weil es die Fantasy-Spiele um etwas ganz Entscheidendes erweiterte: Moral! Eure Taten wirken sich direkt aufs Spiel aus. Um zum Avatar zu werden, müsst ihr euch in acht Tugenden beweisen. Wer Böses tut, bekommt das ebenfalls zu spüren. Heute fast schon ein Standardelement in Rollenspielen, damals revolutionär.



1987 DER MEISTER DES ECHTZEIT-DUNGEONS

Dungeon Master wird gern als Urvater der Dungeon Crawler bezeichnet. So ganz korrekt ist das allerdings nicht. Denn schon im allerersten Wizardry von 1981 konnte man Dungeons in dreidimensionaler Vektorgrafik erkunden. Ähnliches gilt für das legendäre Bard's Tale. Warum also ist Dungeon Master so ausschlaggebend? Nun, es ließ uns erstmals in Echtzeit durch Dungeons krabbeln! Bis dahin waren wir es noch gewohnt, dass Fantasy-Spiele immer entspannt in einen Rundenmodus umschalteten, wenn wir Monstern begegneten. In Dungeon Master konnten uns Riesenspinnen plötzlich und gefühlt aus dem Nichts in den Rücken fallen! Dank dieses Spiels wurden Fantasy-Verliese gleich zwei Ligen gruslicher und gefährlicher. Mindestens.



1988

PEN&PAPER AUF DEM PC

NAME

RESTAL
TARRAN
DIANE
WILLIAM D'OR



Spielerisch war Pool of Radiance kein sonderlich revolutionäres Fantasy-Spiel. Es mischte klassisches Dungeon Crawling mit klassischen Rundentaktikkämpfen aus der Vogelperspektive. Und im Gegensatz zu manch anderem Vertreter in dieser Retrospektive ist es auch nicht sonderlich gut gealtert. Aber es hatte 1988 etwas, das alle anderen nicht hatten: die offizielle Lizenz von Advanced Dungeons & Dragons! Es war ein richtiges simuliertes Pen&Paper-Rollenspiel auf unserem PC und eröffnete uns damit einen neuen Blick auf Fantasy-Welten, die wir bis dato nur auf dem Papier kannten. Fans der deutschen D&D-Alternative Das Schwarze Auge mussten sich noch ein paar Jahre gedulden, bis die Nordland-Trilogie dem Beispiel von Pool of Radiance folgte und auch Aventurien auf unseren Rechnern erlebbar machte.

1994 DIE ERSTEN SCHRITTE VON VIELEN

Mit The Elder Scrolls: Arena begann 1994 eine Erfolgsgeschichte, wie sie damals noch keiner vorhersehen konnte. Bis heute begeistert die Reihe Fans auf der ganzen Welt, und die Wartezeit auf den sechsten Teil ist nur schwer auszuhalten. Vor 28 Jahren hat es euch zum ersten Mal auf eine Oblivion-Ebene und in die einzigartige Welt von Cyrodiil verschlagen. Das dreidimensionale The Elder Scrolls: Arena war zwar spielerisch nicht sonderlich zugänglich, die Welt war dafür mit Dungeons, Tag-Nacht-Zyklus und Jahreszeiten genreübergreifend umso einflussreicher auf kommende Spiele. Und nicht nur auf die der Elder-Scrolls-Reihe.



1996

DUNGEON-KLASSIKER

Wenn ihr an Dungeons denkt, kann ein Diablo logischerweise nicht weit sein. Der Klassiker von 1996 war damals der Startschuss des Hack&Slay-Genres (wir hier bei GameStar nennen die Vertreter ja üblicherweise Action-Rollenspiele) und verhalf Blizzard – damals noch kein Gigant der Industrie – zum unaufhaltsamen Aufstieg. Als Magier, Jägerin oder Krieger habt ihr euch durch die Ebenen des düsteren Dungeons gekämpft, Skelette zerlegt und Truhen geöffnet. Damit legte Blizzard den Grundstein für eine der bis heute beliebtesten Fantasy-Reihen überhaupt. Diablo 4 bekommt 2023 sogar eine Open World. Von der die wenigsten aber bisher so richtig überzeugt sind. Siehe Leserbrief und Michaels Kolumne.



1997 FANTASY À LA JAPAN

Man kann sich streiten, ob Final Fantasy 7 nun eher Fantasy oder Science-Fiction ist oder doch irgendwo dazwischen liegt. Allerdings: Es heißt nun einmal Final Fantasy und nicht Final SciFi. Fakt ist jedenfalls, dass das Spiel von 1997 so viel Einfluss ausübte, dass ihr diesen heute noch spüren könnt. Der siebte Hauptteil der Reihe hat japanische Rollenspiele nicht nur für den Westen popularisiert, er hat uns damals auch mit hochwertigen Filmsequenzen in (ebenfalls damals) gestochen scharfem 3D beeindruckt.



1998

DIE RÜCKKEHR DER FANTASY

Nach einer Hochphase für die Rollenspiele Ende der 80er, Anfang der 90er wurde es eine Weile ruhig um dieses wohl typischste Genre rund um die Fantasy. Es galt gar als ausgestorben. Und vielleicht würde es heute tatsächlich keine klassischen Rollenspiele mehr geben, hätte es damals Baldur's Gate nicht gegeben. Denn das machte RPGs endlich sexy! Es hatte wie Pool of Radiance eine offizielle AD&D-Lizenz, sah aber so hübsch aus, dass es selbst diejenigen ausprobieren wollten, denen dieser Rollenspielkram vorher zu nerdig war. Und es blies kräftig Staub von den zuvor oft langatmigen Kämpfen, indem es die pausierbare Echtzeit einführte. Baldur's Gate machte Fantasy-Rollenspiele wieder zum Mainstream und legte damit auch die Grundlage für weitere Fantasy-Meilensteine aus dem Hause Bioware. Exemplarisch genannt sei hier Neverwinter Nights, das uns mit seinem Editor zum Spielleiter unserer eigenen Fantasy-Welt werden ließ, und Dragon Age: Origins, dessen harte Entscheidungen noch heute an uns nagen.

1999

WEG MIT DEN KLISCHEES!

Aus spielerischer Sicht hätten es viele andere Fantasy-Spiele sicher mehr verdient, als Fantasy-Meilenstein bezeichnet zu werden. Aber nicht aus erzählerischer! Fernab von Zwergen- und Drachenabziehbildern beförderte uns Planescape: Torment in eine Welt, für die der Begriff »Faszination Fantasy« kaum passender sein könnte. Wir erkunden Orte wie das »Bordell zur Befriedigung intellektueller Gelüste«, reden mit einer schwangeren Mauer oder haben Gefährten wie einen fliegenden Totenschädel oder einen Magier, der permanent in Flammen steht. Planescape: Torment bewies außerdem, dass Rollenspiele nicht kampflastig sein müssen. Der Großteil der Quests lässt sich gewaltfrei abschließen, die Texte lassen in unseren Köpfen eine faszinierende Welt entstehen, wie es selbst die opulenteste Grafik nicht hinbekommt.



2001

KULT AUS DEM RUHRPOTT

Mit Gothic hat sich Piranha Bytes 2001 in der Spielerschaft Freunde fürs Leben gemacht. Viele von euch lieben die charmante Reihe auch heute noch wegen ihrer skurrilen Dialoge und der kreativen Welt. Als Gefangener müsst ihr auf der Insel Khorinis einen geheimen Brief übermitteln und euch in verschiedenen Lagern hocharbeiten. Das Lagersystem und die offene, dynamische Spielwelt haben den Grundstein gelegt für spätere Open-World-Spiele, auch über das Fantasy-Genre hinaus. Das Sumpfkraut, die Buddlerhose und Sprüche wie »Was denkst du denn, was ich hier mache? Mir die Eier schaukeln?« sind zum absoluten Kult geworden.



2004

DIE WELT DER KRIEGSKUNST

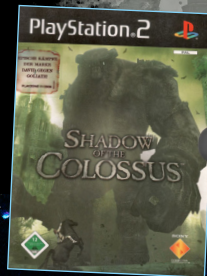
Jeder von euch wird World of Warcraft beziehungsweise das vorgelagerte Strategiespiel Warcraft kennen, schließlich ist es eine der populärsten Spieleserien aller Zeiten. Und selbst 18 Jahre nach Veröffentlichung des Online-Rollenspiels begeistert World of Warcraft noch Millionen Spieler. In der mal bunten, mal dunklen Welt von Azeroth tritt die Horde gegen die Allianz an, ihr könnt als Untoter, Zwerg, Mensch, Goblin, Elf oder als ein anderes Volk spielen, Gilden beitreten und euch organisieren. Mit seinen konstanten Erweiterungen hat World of Warcraft nicht nur zahlreiche andere Online-Rollenspiele beeinflusst, sondern auch Maßstäbe für die Vielfaltigkeit von Fantasy-Welten gesetzt.



2005

EIN RUHIGER SCHATTEN

Das Entwicklerstudio Team Ico hat bis dato nur drei Spiele hervorgebracht, doch jedes davon ist ein Klassiker für sich, etwa das erste Spiel namens ... richtig: Ico. Der wohl größte erschien 2005 exklusiv für PlayStation 2: Shadow of the Colossus. Schon mal gehört, nicht wahr? Als Charakter Wander wollt ihr ein mysteriöses Mädchen wiederbeleben, wofür ihr 16 Kolosse erlegen müsst. Mit eurem Pferd lernt ihr eine Fantasy-Welt kennen, die so mysteriös wie leer ist. Dass ihr euch dadurch gleichermaßen verloren und doch zur Entdeckung motiviert fühlt, hat viele Spiele beeinflusst, von Elden Ring über The Legend of Zelda: Breath of the Wild bis hin zu kleinen Spielen wie Titan Souls. Shadow of the Colossus wirft einen langen Schatten.



2011

VERBITTERT UND VERZWEIFELT

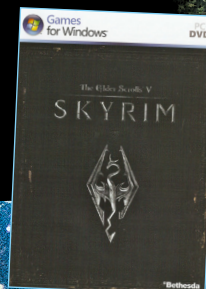
2011 stellte From Software mit Dark Souls vieles auf den Kopf. Nicht nur der konsequent unerbittliche Schwierigkeitsgrad, auch das schneckenlangsame Eröffnen der Spielwelt sorgten für Aufsehen; mehr noch als im Vorgänger Demon's Souls. Der flog seinerzeit maximal unter dem Radar. In der unfreundlichen Welt Lordran in Dark Souls starben Spieler unzählige Male – und hatten Spaß daran. Die Mischung aus anspruchsvollen Gegnern, Belohnungen und einer bedrohlichen Fantasy-Welt haben nicht nur mehrere Nachfolger nach sich gezogen, es ließen sich auch andere Entwickler von der virtuellen Verzweiflung inspirieren. Das »Souls-like«-Genre war geboren – sein Erfolg hält bis heute an.



2011

SCHREIE, SCHNEE UND SKELETTE

Im selben Jahr wie Dark Souls eroberte auch The Elder Scrolls 5: Skyrim eure Herzen. Inzwischen ist das Spiel gefühlt für jede nur erdenkliche Konsole rausgekommen. Habt ihr euch zwischen Elfen, Orks, Khajiits oder Bretonen für eine Rasse entschieden, reist ihr fortan durch Himmelsrand, sammelt Drachenknochen und Nirnurz und kämpft im Schnee gegen Skelette, Banditen oder Goblins. Elf Jahre später ist diese Welt atmosphärisch immer noch unheimlich dicht und beeindruckt euch mit den Drachen und unterschiedlichen Völkern. Kaum ein anderes Spiel schafft es nach mehr als einem Jahrzehnt noch immer, so viele Spieler zu begeistern.



2015

VERHEXTE WELT

Den Stellenwert von The Witcher 3: Wild Hunt kann man gar nicht genug betonen. 2015 hat uns der dritte Teil um Geralt von Riva wieder nach Novigrad, Skellige und Velen entführt. Dabei ist die Spielwelt so vielseitig wie nur wenige. Die Gebiete unterscheiden sich grundlegend in ihrer Optik und den Kulturen, und die Quests sind so tiefgründig, dass der Spieler bei nahezu jeder Aufgabe überrascht wird. Noch dazu ist die Welt des Hexers so abwechslungsreich, dass euch beim Durchstreifen der manchmal geradezu lächerlich malerischen Landschaft definitiv nicht langweilig wird. Mit euren Hexerzeichen, zwei Schwertern und speziellen Tränken könnt ihr euch gegen Harpyien, Wyvern, Fehlgeborene und Djinns zur Wehr setzen – ein Design ist fantasievoller als das andere. The Witcher 3: Wild Hunt wirkt wie ein Best-of des Fantasy-Genres.

