

Unsere Lieblingsspiele

VON DRACHEN UND KÜHEN

So schillernd und vielfältig die Fantasy ist, so unterschiedlich sind auch die Vorlieben innerhalb der Redaktion. Von Redaktion GameStar

Wollt ihr einen Zaubertrick lernen? Ihr braucht dafür weder magische Stäbe noch Runenkreise. Stellt euch einfach vor den Badezimmerspiegel und fragt dreimal laut: »Was ist das beste Fantasy-Spiel?« Daraufhin manifestieren sich garantiert zehn GameStar-Redaktionsmitglieder in eurer Bude und brüllen euch die Vorzüge ihres persönlichen Favoriten ins Ohr. Falls das aus irgendeinem Grund bei euch nicht klappt (wahrscheinlich steht der Saturn im falschen Winkel, der alte Störenfried), ihr aber trotzdem unbedingt wissen wollt, was eigentlich die liebsten Fantasy-Universen der Redaktion sind, dann lest euch einfach gemütlich durch diesen Artikel. ★



DRAKENSANG

Rollenspiel Entwickler: **Radon Labs** Release: **1. August 2008**

Heiko Klinge: Das Wichtigste an einer Fantasy-Welt ist für mich, dass ich mich in ihr zuhause fühle. Obwohl oder gerade weil dort so viele Dinge passieren, die ich aus meinem realen Zuhause nicht kenne. Die meisten Fantasy-Abenteuer erlebe ich deshalb aus einer abstrakten Distanz, spiele sie eher taktisch, als dass ich sie atmosphärisch erlebe. Bei Drakensang war das von Anfang an anders, was ihr allein daran erkennt, dass ich meinen Helden allen Ernstes »Heikonian von Klingenthal« nann-

te. Und das heute noch weiß. Das Rollenspiel von Radon Labs hat wirklich alles dafür getan, dass Aventurien für über hundert Stunden zu meinem zweiten Zuhause wurde. Der beschauliche Beginn in einem verschlafenen Dorf samt umliegenden Wiesen und Feldern. Die anfangs sehr persönliche Geschichte fernab großer Weltuntergangsszenarien. Das eigene Haus, das ich in der Stadt Ferdok beziehen darf.

In der heutigen Zeit, in der Spiele direkt in den ersten Minuten maximal knallen müssen, mag der Beginn von Drakensang viele irritieren. Mich hat er im besten Sinne des Wortes komplett abgeholt. Denn die Ent-

wicklerinnen und Entwickler von Radon Labs haben genau verstanden, was Das Schwarze Auge und seine Welt Aventurien von anderen Rollenspiel-Settings unterscheidet. Ja, auch in Drakensang wird es in der zweiten Spielhälfte zunehmend spektakulärer. Ich besuche eine unterirdische Zwergenstadt, durchbreche die Ork-Belagerung einer gewaltigen Burg und kämpfe selbstverständlich auch gegen einen riesigen Drachen. Heißt ja Drakensang, das Spiel. Aber eben erst dann, wenn ich mir in der Welt schon einen Namen gemacht habe, und nicht gleich in den ersten zehn Minuten. Für mich braucht eben auch eine Fantasy-Welt etwas reale Bodenhaftung.





CRAWL

Rollenspiel Entwickler: Powerhoof Release: 11. April 2017

Phil Elsner: Normalerweise sind düstere Fantasy-Szenarien in der Gaming-Welt ja fast schon gleichgesetzt mit Rollenspielen. Mit Open Worlds, die mich jahrelang beschäftigen wollen. Mit einer Charaktererstellung, die die erste Spielstunde auffrisst. Mit Items, deren Werte ich miteinander vergleichen soll. Und mit einer Party, die ich bis zur Unterwäsche managen und ausstatten kann. Das will ich aber alles nicht, und genau deshalb ist Crawl bis heu-

te eines meiner absoluten Fantasy-Lieblingsspiele. Denn Crawl verfrachtet das Setting in einen handlich-kurzen Koop-Spaß – ideal für einen Spieleabend mit Freunden auf der Couch. Hier muss man sich weder lange einlesen noch ein großes Inventar verwalten oder NPC-Dialoge führen.

Man nimmt einfach das Gamepad in die Hand, und los geht's! Das Prinzip ist so einfach wie genial: Ein Spieler kontrolliert den Helden und muss sich durch ein schauriges Verlies zum End-



boss durchschlagen, während die anderen Geister, Fallen und Monster steuern, um den Protagonisten zu Fall zu bringen. Wer den finalen Schlag ausführt, wird selbst an Ort und Stelle zum Helden und bekommt eine eigene Chance auf den Sieg. Das führt nicht selten zu heillosem Durcheinander, viel Geschrei und mehr denkwürdigen Momenten, als die meisten anderen Spiele in 30 Minuten unterbekommen. Crawl ist kreativ, lustig und Fantasy mal ganz anders.



DIABLO

Action-Rollenspiel Entwickler: Blizzard Release: 31. Dezember 1996

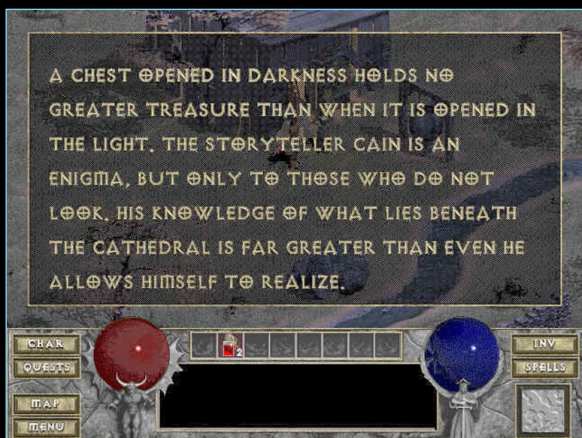
Fabiano Uslenghi: Da Heiko mir Aventurien bereits weggeschnappt hat, weiche ich eben auf die beste Alternative aus. Eine, die in eine komplett andere Richtung geht. Denn bis heute bin ich von der Welt in Diablo absolut fasziniert. Schon im ersten Teil war ich total begeistert, wie mich eine Welt das Fürchten lehren konnte. Natürlich gibt es auch viele andere düstere Fantasy-Welten, doch die bedrückende Dunkelheit eines Diablo ist bis heute unerreicht. Sanktuarium ist kein einladender Ort, vor allem

dann nicht, wenn sich all die Übel der Brennenden Hölle regen.

Ich finde es immer wieder faszinierend, in diese Umgebung einzutauchen. Sei es nur, um von Tristram aus durch die Kathedrale in die Finsternis zu steigen oder um den Spuren des Wanderers durch die jederzeit freudlosen,

aber trotzdem abwechslungsreichen Regionen zu folgen. Stets muss ich mich dabei darauf gefasst machen, die fürchterlichsten Schrecken zu bekämpfen, die aus dem Untergrund hervorquellen und danach trachten, den einst so friedlichen Kontinent zu ihrer persönlichen Hölle zu machen. Ich liebe vor allem, wie in Diablo auf bedrückende Art und Weise unsere irdische Vorstellung von

Himmel und Hölle verdreht und wie mit christlicher Symbolik gespielt wird. Das hebt diesen so urtümlichen Konflikt auf eine Ebene, die nochmal ganz andere Autorität ausstrahlt. Ganz gleich, ob man nun selbst ein gläubiger Mensch ist oder nicht. Und es hat etwas Ehrwürdiges, während unseres Kampfes gegen Diablos Kreaturen auf vergilbte Schriftwerke zu stoßen, in denen von dem Äonen alten Kampf zwischen Engeln und Dämonen gesprochen wird. Die Welt suggeriert mir stets, dass es etwas gibt, das sich meinem Verständnis entzieht. Dass irgendwo etwas Dunkles brodet oder mächtige Kräfte wirken.





WILDERMYTH

Rollenspiel Entwickler: **Worldwalker** Release: **15. Juni 2021**

Gloria H. Manderfeld: Für mich ist das Thema Fantasy immer stark mit meinen ersten Rollenspielgruppenerlebnissen verknüpft. Als Anfängerin erkundete ich damals noch Aventurien, Das Schwarze Auge war unser Einsteigersystem. Aus Geldmangel konnten wir uns allerdings nur die Einsteigerbox leisten und haben uns die restliche Spielwelt vorgestellt und selbst entworfen. Dieses Gefühl einer neuen, gemeinsam mit Freunden und Freundinnen zu entdecken Welt mit vielen Details hat mir der Indie-Kracher Wildermyth zurückgegeben –

und gerade wenn ihr skurrile Entwicklungen mögt, solltet ihr diesem Spiel eine Chance geben! Mit einer kleinen, aus blutigen Anfängern bestehenden Gruppe, die zu Beginn gerade mal mit Pfannen oder Mistgabeln ihren Feinden zu Leibe rückt, geht es in kleine und große Abenteuer. Den Storyanteil erlebt ihr in Comics mit Entscheidungsmöglichkeiten, ansonsten reist ihr mit euren Gruppenmitgliedern über die sich wandelnde Weltkarte, erobert



Landstriche und befestigt diese gegen Angreifer. Gekämpft wird natürlich auch, das läuft rundenbasiert ab. Auf dem Spielfeld sind eure Helden wie auch Feinde und nutzbare Umgebungsdetails wie Bäume, Einrichtung

und mehr als scherenschnittartige Figuren dargestellt, ihr wählt Angriffe, Zauber und Bewegungsoptionen aus. Das Geniale an Wildermyth sind aber weder die Welt (die ist toll!) noch die kreativen Kämpfe und Zauber (die sind noch toller!), sondern die erzählten Geschichten, die bei jedem Spieldurchgang anders verlaufen. Mal verwandelt sich einer eurer Helden langsam, aber sicher in ein Kristall-/Vogel-/Pflanzenwesen mit besonderen Fähigkeiten, oder eine Heldin gründet mit einem Gruppenmitglied eine Familie und zieht nebenher eine Tochter auf, die im späteren Verlauf auch Teil eurer Gruppe wird. Eure Helden und Heldinnen altern, liebäugeln mit dem Ruhestand, treffen mal gute, mal weniger gute Lebensentscheidungen. So bleibt es immer spannend und frisch, selbst wenn ihr eine Kampagne erneut spielen solltet.



THE ELDER SCROLLS

Action-Rollenspiel Entwickler: **Bethesda** Release: **1994 bis heute**

Dimitry Halley: Ich weiß, ich bin jetzt mal eine kleine Schnarchtüte, aber ich schulde euch schließlich Ehrlichkeit. Und wenn ich ehrlich bin, dann mich hat keine Fantasy-Welt so sehr in ihren Bann gezogen wie die der Elder-Scrolls-Reihe – nicht mal die von Gothic (wobei Gothic mir als Spiel mehr bedeutet). Ja, heute ist Tamriel mit Skyrim, The Elder Scrolls Online und dessen Myriaden Addons der Nike-Schuh unter den Fantasy-Rollenspielen (also absoluter Mainstream), aber davon wusste Klein-Dimi Anfang der 2000er ja noch nichts. Damals habe ich

jede noch so kleine Notiz, jedes Buch, jeden Almanach von Morrowind und Daggerfall aufgesogen wie ein Nerd-Staubsauger – und mich hat damals schon fasziniert, wie viel sich Bethesda einfach ausgedacht hat.

Ihr könnt das Handbuch von Daggerfall durchwälzen (tut es!) und findet dort Infos zu den Adelshäusern von Morrowind, dessen Release zu dem Zeitpunkt noch sechs Jahre (!) in der Zukunft lag. Die Elder-Scrolls-Spiele haben es immer wieder geschafft, den ganzen Lore-Bumms in Handbüchern und In-Game-Notizen relevant wirken zu lassen, indem ich irgendwann wirklich damit interagiere. Wo andere Fantasy-Welten mir ihren Götterpantheon in endlosen Expositionen um die Ohren pfe-

fern, kann ich in Oblivion und Co. wirklich mit den Daedra interagieren, wenn ich nur tief genug in der Welt wühle.

Ich lese in Morrowind von den untergegangenen Dwemern, nur um in Skyrim dann wirklich Schwarzweite zu erkunden. Auf dem Papier ist Tamriel nicht wirklich anders. Eine klassische High-Fantasy-Welt mit Orks, Zauberei, Elfen und Co. Aber The Elder Scrolls von Bethesda beweist, dass nicht jedes Fantasiereich einen Innovations-Award gewinnen muss, solange ich mich dort wirklich zuhause fühlen kann.





KINGDOMS OF AMALUR: RE-RECKONING

Action-Rollenspiel Entwickler: THQ Nordic Release: 8. September 2020

Markus Schwerdtel: Ich weiß, was ihr denkt: »Der Schwerdtel schreibt ja immer über das gleiche Spiel, langsam wissen wir, dass das sein Liebling ist!« Und ich gebe ja zu, dass ich bei jeder Gelegenheit versuche, das meiner Meinung nach noch immer schwer unterschätzte Kingdoms of Amalur anzupreisen. Aber gerade wenn es um eine gelungene Fantasy-Welt geht, ist das Epos von Big Huge Games ganz vorn dabei. Da gibt es die klassischen Feien (also Elfen, natürlich untereinander verfeindet), diverse Menschengruppen und Gnome. Dazu kommen Monster und selbstverständlich jede Menge mystische Figuren, etwa die hellseherischen Fateweaver. Im Lauf des Spiels bereise ich wunderschöne

Fantasy-Landschaften wie verzauberte Wälder, Elfenpaläste oder die Gnomenstadt Adessa.

Klar, die Macher haben sämtliche Elemente irgendwo zusammengeklaut. Schließlich waren an der Entwicklung Autoren wie R.A. Salvatore und Künstler wie der Comiczeichner und Regisseur Todd McFarlane beteiligt – und die haben sich auch ordentlich an eigenen Werken bedient beziehungsweise mal in Ideenschubladen gekramt. Das Ergebnis ist jedoch eine rundum stimmige Fantasy-Welt, die für mich alles mitbringt, was so ein Szenario haben muss. World Building at it's finest, wie wir Bayern sagen! Ich fühle mich da so wohl wie aufm Berg.



BALDUR'S GATE 2: SCHATTEN VON AMN

Rollenspiel Entwickler: Black Isle/Bioware Release: 21. September 2000



Peter Bathge: Über dieses Spiel könnte ich seitenlang schreiben. Ach, das habe ich ja schon. Mehrfach. Ich könnte darüber ganze Podcasts machen. Ach, das habe ich ja schon. Ich könnte ... es eigentlich mal wieder spielen. Ach, das habe ich ja auch schon 15 mal gemacht. Aber ganz ehrlich: Baldur's Gate 2 geht einfach immer, und je länger ich mir gerade Videos und Screenshots von dieser Perle anschau, umso mehr wünsche ich mich zurück in die vertraute Umarmung der Schwertküste.

Mit ihren Betrachtern und Dschinns, den Werwölfen und Geleemonstern, mit

Adamantitgolems und Silberdrachen hat die Welt von Faerûn meinen Fantasy-Geschmack in jungen Jahren nachhaltig geprägt. Dungeons & Dragons ist eben High Fantasy vom Feinsten, stilbildend und zeitlos. Die Abwechslung in diesem Spiel ist für mich bis heute ungeschlagen. Egal ob ich in einem Keller aus Versehen auf einen Demi-Lich treffe, sich unschuldige Singvögel vor meinen Augen in Meuchelmörder verwandeln oder während einer Theaterraufführung ein Dimensionsriss auf der Bühne entsteht und ich merkwürdige Wesen auf fremden planaren Ebenen bekämpfen muss: Mehr Fantasy geht nicht!





DRAGON QUEST 11

Rollenspiel Entwickler: Square Enix
Release: 4. September 2018

Alexander Bernhardt: Nanu, was?! Quitschbunte Anime-Spiele finden bei euch selten Anklang – und ehrlich gesagt normalerweise auch bei mir nicht. Die Dragon-Quest-Spiele sind da aber eine große Ausnahme. Meine Güte, habe ich viel Zeit in Dragon Quest 9 auf dem Nintendo DS gesteckt! Als ich dann Jahre später Dragon Quest 11 anfang, fühlte ich mich, als würde ich heimkommen.

Und selbst wenn ich die Nostalgiebrille absetze, steckt in Dragon Quest 11 so eine tolle Fantasy-Welt! Die Monster sind umwerfend designt, die Städte haben alle ihren eigenen Charakter, und immer wieder wird eine simple, aber trotzdem liebevolle Ge-

schichte erzählt. Vielleicht steckt das Spiel voller Klischees und hat eine zu offensichtliche Gut-gegen-Böse-Thematik, aber das hat mir persönlich sicher nicht den Spielspaß verdorben. Manchmal brauche ich eben auch mal leichte Storykost, der ich problemlos folgen kann. Und wenn wir schon beim Thema sind: Schaut euch mal »Dragon Quest: Your Story« auf Netflix an. Ein tatsächlich durch und durch grauenhafter Film, bei dem man sich entscheiden muss, ob man lachen oder heulen soll – ich habe mich für Ersteres entschieden. Selten so einen unterhaltsamen Trash-Film gesehen.



DIVINITY: ORIGINAL SIN 2

Rollenspiel Entwickler: Larian Release: 14. September 2017

Petra Schmitz: Ja klar, liebstes Fantasy-Spiel, nichts einfacher als das! Meine finale Wahl lest ihr schon in der Überschrift, aber der Weg dahin war weit, sehr, sehr weit. Letztlich hat es sich zwischen Elden Ring und Original Sin 2 entschieden. Doch zu Ersterem habe ich in den letzten Monaten zu viel gesagt (im Privaten sowie im Podcast) und zu viel geschrieben (in Chats, für GameStar.de, fürs Heft). Irgendwann wiederhole selbst ich mich dann nur noch, und das macht mir genauso wenig Spaß wie euch. Deswegen Original Sin 2. Das ist

mein liebstes Fantasy-Spiel, weil es die sich viel zu oft viel zu ernst nehmende Fantasy herrlich frech aufbricht (wie auch schon Divinity: Ego Draconis) und mich eben nicht mit irgendwelchen Abziehbildern von Helden und Heldinnen belästigt. Stattdessen bekomme ich den roten Prinzen, ein maximal hochnäsiges Echsenwesen. Oder Fane, das geheimnisvolle Skelett, das auf der Suche nach einem Gesicht ist. Dass ich die zwei so prominent erwähne, hat seinen Grund. Als ich nämlich relativ zu Beginn meiner ersten Runde durch Original Sin 2 als Roter Prinz die Chance bekam, mit Fane eine ... nun ... engere Bekanntschaft zu schließen, traute ich meinen Augen nicht, welcher Dialog sich vor mir entspannte. Es war so witzig, so auf den Punkt, so schlaue! Wie hätte ich

mich nicht in die wilde Gang, mit denen ich x Stunden verbringen sollte, verlieben können? Apropos verlieben: In meiner zweiten Runde spielte ich Lohse, auf den ersten Blick eine klassische Heldendame. Die ich mit Ifan verbandeln wollte. Lief alles wunderbar, aber als Lohse Ifan vor dem Finale bat, sie doch mal in ihren Räumlichkeiten zu besuchen, lehnte der ab. Und zwar ganz schön unfreundlich. Das traf sogar mich vor dem Monitor tief ins Herz. Ich war dann anschließend zumindest ein bisschen beruhigt, als sich herausstellte, dass es an einem Bug lag und nicht an mir ... also an Lohse. Nun könntet ihr natürlich mutmaßen, ich mag Original Sin 2 nur deswegen, weil darin dann und wann Sex zum Thema wird. Ihr könntet falscher nicht liegen. Fragt bitte die zwei ungewöhnlichen Kühe auf der Weide nördlich von Driftwood.

