

## Die besten Oldschool-Rollenspiele

# Erzähl mir von früher

**Rollenspiele waren früher einfach besser? Von wegen! Wir zeigen, in welchen Oldschool-RPGs der Geist der großen Klassiker wie Baldur's Gate und Fallout weiterlebt.** Von Maurice Weber

# A

ch, die gute alte Zeit! Als Helden noch echte Helden waren, Rollenspiele noch anspruchsvoll und ein echter Kriegshammer 2W4 + 3 + 5 Schadenspunkte schmetterte. Aber Spiele wie damals, mit tiefer Charaktergestaltung, gnadenlosen Taktikschlachten und packenden Geschichten, die macht heutzutage einfach

niemand mehr. Oder doch? Pillars of Eternity beweist aktuell auf eindrucksvolle Weise, dass Rollenspiele der alten Schule noch lange nicht tot sind. Damit ist es nur das neueste Beispiel für einen erfreulichen Trend der jüngsten Zeit. Wir stellen die besten Rollenspiele vor, die auch in der Moderne das Oldschool-Banner mit stolzeschwellter Heldenbrust weitertragen.

## Wasteland 2

### Darum geht's:

Nach der nuklearen Apokalypse stellen wir als Desert Ranger die letzte Bastion von Recht und Gesetz im amerikanischen Ödland. Keine leichte Aufgabe, weder in den kniffligen Quests noch in den knallharten Rundenkämpfen.

### Oldschool-Faktor:

Das erste Wasteland erschien 1987 und ebnete den Weg für weitere Endzeit-Klassiker wie Fallout. Der zweite Teil setzt zwar auf 3D-Grafik statt Pixeloptik, bleibt dem Original aber im Geiste treu. Auch diesmal dürfen wir uns etwa eine Gruppe aus vier Rangern völlig frei erstellen, auf der Reise weitere Gefährten anheuern – und sie dank gnadenlosem Permadeath auch sofort wieder verlieren.

### Geeignet für:

Wer die Spielwelt am liebsten auf eigene Faust erkundet und Wert auf unterschiedliche Quest-Lösungswege legt, der wird sich im Ödland bestens zurechtfinden. Auch die taktischen Rundenkämpfe fordern, könnten aber auf Dauer mehr Abwechslung verlangen.



### Sollte man erlebt haben:

Wasteland 2 glänzt mit erstklassig geschriebenen Texten und beachtlichem Entscheidungsfreiraum – und dabei ist selten offensichtlich, was nun der gute und richtige Weg ist. Als Gesetzeshüter in einer gesetzlosen Welt können wir uns nicht auf ein sicheres Happy End verlassen. Es gibt nur harte Entscheidungen und deren Konsequenzen.

## Divinity: Original Sin

### Darum geht's:

Wir machen in einer weitläufigen offenen Spielwelt Jagd auf verbotene Magie und

stürzen uns in rundenbasierte Gefechte, entweder allein oder komplett im Koop.



### Oldschool-Faktor:

Genau wie die Klassiker nimmt uns Original Sin an die Hand. Wir gestalten unsere bis zu vierköpfige Heldentruppe ganz nach Belieben ohne Klassenschranken und erforschen die riesige Spielwelt auf eigene Faust. Inklusive der Freiheit, die coolsten Geheimnisse zu übersehen oder elendiglich draufzugehen.

### Geeignet für:

Original Sin richtet sich vor allem an Entdecker und an Fans anspruchsvoller Rundenkämpfe. Wer aber von einem Oldschool-Rollenspiel in erster Linie eine fesselnde Haupthandlung erwartet, könnte enttäuscht werden. Die Stärke des Spiels ist eher sein schräger Humor in den Nebenquests.

### Sollte man erlebt haben:

Das Highlight von Original Sin ist sein Magiesystem, jeder Elementarzauber kann mit anderen kombiniert werden. Ein Regenzauber etwa löscht Feuer und setzt das Schlachtfeld unter Wasser. In die Pfützen können wir dann lähmende Blitze jagen – die Möglichkeiten sind endlos.

# Baldur's Gate: Enhanced Edition

## Darum geht's:

Als Kind des Mordgottes Baal werden wir in Baldur's Gate in eine politische Intrige an der Schwertküste hineingezogen, in der Fortsetzung ist der Magier Irenicus hinter unserer Göttlichkeit her. Beide Spiele gelten bis heute als Kronjuwelen des Genres und wurden von Beamdog als Enhanced Edition neu aufgelegt. Die Modernisierungen halten sich in Grenzen, spielswert bleibt Baldur's Gate aber sowohl Enhanced als auch im Original.



## Geeignet für:

Baldur's Gate hat inzwischen 17 Jahre auf dem Buckel, dementsprechend muss man sich auf ein sperriges, grafisch altbackenes und textlastiges Spielerlebnis einlassen. Daran ändern auch die Modernisierungen der Enhanced Edition nicht viel, einzig die höhere Auflösung macht das Spiel doch deutlich genießbarer. Wer sich an der Technik nicht stört, kriegt einige der besten Rollenspiele aller Zeiten.

## Oldschool-Faktor:

Fesselnde Handlung, eine riesige Welt, komplexe Charakterentwicklung gleich für eine ganze Gruppe von Helden und anspruchsvolle Echtzeitkämpfe mit Pausenfunktion zum bequemen Taktieren: Baldur's Gate definiert bis heute, was nostalgische Genre-Fans unter einem Rollenspiel der alten Schule verstehen.

## Sollte man erlebt haben:

Bei all seinen Stärken bleibt Baldur's Gate vor allem wegen seiner schillernden Charaktere im Gedächtnis. Mal sympathisch, mal brüllend komisch, oft faszinierend und immer erstklassig geschrieben – mit solchen Begleitern reist man gern. Wer weniger Dialoge und noch härtere Kämpfe will, ist dagegen bei Icewind Dale richtig.

# Might & Magic X Legacy

## Darum geht's:

Legacy ist ein klassischer Dungeon Crawler im Geiste der klassischen Might-&Magic-Spiele. Wir erstellen eine vierköpfige Helden-truppe, erforschen aus der Ego-Perspektive eine große Spielwelt voller Gefahren und räumen in kniffligen Rundenkämpfen auf.

## Oldschool-Faktor:

Legacy bleibt seinen Vorgängern treu und behält selbst Spielelemente bei, die heute antiquiert erscheinen mögen. Allem voran bewegen wir uns nicht frei durch die große Spielwelt, sondern ziehen schrittweise über Kacheln. Kurz gesagt: Das Spiel sprüht nur so vor Retro-Charme.

## Geeignet für:

Das Comeback richtet sich vor allem an Fans der Serienteile 3 bis 5, die dürften sich auch am meisten über den knackigen Schwierigkeitsgrad und das komplexe Fähigkeitensystem freuen. Legacy ist außerdem ein Rollenspiel, das ganz von seiner Spielmechanik lebt – eine packend erzählte Handlung suchen wir hier vergebens.

## Sollte man erlebt haben:

Might & Magic X: Legacy entfaltet einen großartigen Spielfluss: Überall in der erkundbaren Spielwelt warten neue Herausforderungen. Und wenn wir dabei auf die Nase kriegen, dann nie auf unfaire Art, wir

müssen einfach unsere Gruppe weiter aufwerten. Also nur noch einen Dungeon ...



# Legend of Grimrock

## Darum geht's:

Im ersten Legend of Grimrock schlagen wir uns durch einen finsternen Dungeon, der zweite Teil lässt es deutlich weitläufiger angehen und uns auf einer monsterverseuchten Insel stranden.

## Oldschool-Faktor:

Legend of Grimrock steht in der Tradition des Klassiker Dungeon Master von 1987. Genau wie damals bewegen wir uns aus der Ego-Perspektive auf einem Kachelgitter und bestreiten Kämpfe in Echtzeit. Auf Ausschmückungen wie eine ausführliche Story verzichtet das Spiel ganz bewusst, um sich auf seine Kernmechaniken zu konzentrieren. Wir müssen uns nicht nur im Kampf beweisen, sondern auch mit Argusaugen die Spielwelt nach Geheimnissen durchkämmen und Rätsel lösen.



## Geeignet für:

In den tödlichen Dungeons können hartgesottene Überlebenskünstler zeigen, aus welchem Holz sie geschnitzt sind. Sowohl die Rätsel-Kopfnüsse als auch die gnadenlosen Kämpfe verlangen uns einiges ab, gern auch mal über die Schmerzgrenze hinaus. Außerdem ist unser Entdeckertrieb gefragt, um Geheimnisse und damit die beste Ausrüstung zu finden.

## Sollte man erlebt haben:

Weil uns Legend of Grimrock nie mit Samthandschuhen anfasst, schmeckt der Triumph umso süßer: Wir haben uns jeden Sieg hart verdient, jedes Geheimnis selbst entdeckt und jedes Rätsel ohne Händchenhalten geknackt – dieses Gefühl können nur Spiele bieten, die den Spieler ernst nehmen.

# The Banner Saga

## Darum geht's:

In einer nordischen Fantasy-Welt stellen wir uns einer drohenden Invasion, und das aus zwei gänzlich unterschiedlichen Perspektiven: Auf der einen Seite in der Rolle eines kampfstarke Heerführers, auf der anderen aber als Flüchtling, den der Krieg aus seinem Dorf vertrieben hat.

## Oldschool-Faktor:

Gut, The Banner Saga ist kein reinrassiges Rollenspiel, sondern in erster Linie Rundenstrategie. Aber es stammt von Ex-Bioware-Mitarbeitern und hat Freunden traditioneller Rollenspiele einiges zu bieten: Anspruchsvolle Kämpfe, freie Charakterentwicklung und eine mitreißende Geschichte voller schwieriger Entscheidungen.



## Geeignet für:

Zur Faszination von The Banner Saga gehört gerade, dass es gnadenlos unfair sein kann. Alles, was wir tun, kann ungeahnte Folgen haben und auch mal unsere Lieblingsfiguren das Leben kosten, genauso wird uns in den Kämpfen nichts geschenkt – wer das als Ansporn sieht und nicht als Frustration, sollte dem hohen Norden mal einen Besuch abstatten.

## Sollte man erlebt haben:

Das Spiel zeichnet schonungslos die Wirklichkeiten des Krieges. Plündern wir etwa die Vorräte armer Bauern, oder lassen wir unsere eigenen Leute verhungern? The Banner Saga berührt gerade deswegen, weil es solche Probleme nicht ausspart.

# Shadowrun Returns

## Darum geht's:

In der Cyberpunk-Dystopie von Shadowrun verschmelzen Technologie und Fantasy. Wir verdingen uns als Söldner, machen Jagd auf einen Serienmörder und kommen nach und nach einer Verschwörung auf die Spur.

## Oldschool-Faktor:

Shadowrun Returns bringt das 26 Jahre alte Tabletop-Universum von Shadowrun zurück auf den PC und verpackt es in ein denkbar klassisches Rollenspiel. Aus isometrischer Sicht steuern wir unsere Heldentruppe durch rundenbasierte Taktikgefechte und eine ganze Buchladung von erstklassig geschriebenen Textfenster-Dialogen.

## Geeignet für:

Über mäßige Kämpfe sollte man bei Shadowrun Returns hinwegsehen können, die entfalten unter anderem wegen der schwachen KI nur begrenzten Anspruch. Dafür stimmen Story und Atmosphäre, ganz besonders im auch als Standalone-Spiel verfügbaren DLC Dragonfall. Wer die bei einem Rollenspiel an erste Stelle stellt, kommt hier voll auf seine Kosten.

## Sollte man erlebt haben:

Orks mit Cyber-Implantaten, Magier neben Hackern, zwielichtige Gestalten statt strahlender Helden: Die düstere Shadowrun-Welt ist erfrischend einzigartig und im Spiel

hervorragend eingefangen. Und damit auf jeden Fall eine Reise wert.



# Blackguards 2

## Darum geht's:

Wir schlüpfen in die Rolle der wahnsinnigen Ex-Imperatorin Cassia, scharen eine Bande von Halunken um uns (bekannt als die Protagonisten aus dem ersten Serienteil) und erobern in strategischen Rundenkämpfen unser Reich zurück.

## Oldschool-Faktor:

Blackguards 2 spielt in der traditionsreichen Welt der Pen-&-Paper-Vorlage Das Schwarze Auge, auch wenn es sich weniger strikt an dessen Regelwerk hält als der Vorgänger. Trotzdem bietet es unter anderem völlig freie klassenlose Charakterentwicklung für Cassia, wir können sie frei etwa zur Kriegerin oder Zauberin entwickeln.

## Geeignet für:

Anders als im ersten Teil spielt in Blackguards 2 der Glücksfaktor nur eine geringe Rolle, wir können uns etwa eher darauf verlassen, dass unsere Helden auch treffen. Umso interessanter werden die Hexfeldschlachten für kluge Taktiker.

## Sollte man erlebt haben:

Wir können unseren Feldzug nicht nur frei planen, sondern auch

entscheiden, wie fies wir dabei sein wollen. Cassia ist längst keine klassische Heldin. Sie kann eine edle Befreierin sein, wenn wir das wollen, genauso aber eine irre Tyrannin, die nur um jeden Preis zurück an die Macht will. Eine ungewöhnliche Hauptfigur, aber gerade deswegen eine richtig faszinierende.

