

5 großartige Dark-Fantasy-Spiele

Sex, Gewalt und dubiose Figuren – The Witcher 3 ist ein Dark-Fantasy-Spiel in Reinform. Aber eben nicht das einzige. Dmitry Halley stellt seine fünf Lieblingsspiele mit düsterem Fantasy-Setting vor – und für seinen absoluten Favoriten fordert er händeringend einen Nachfolger. Von Dmitry Halley



Der Autor

Dimi hat zwar spaßeshalber behauptet, The Witcher 3 sähe kaum besser aus als Arcania: Gothic 4 – aber nur, um die Kollegen Micha und Maurice ein bisschen zu ärgern. In Wahrheit liebt er nämlich das Setting der Hexer-Spiele und freut sich über jedes Fantasy-Spiel, das mal was Neues probiert.

Recken, die sich in einer fantastischen Welt mit Zwergen, Elfen und Drachen auf den Weg machen, weil sie eine dunkle Macht aufhalten müssen – die klassische High Fantasy nach dem Vorbild eines »Der Herr der Ringe« ist für viele Fans der Inbegriff einer Heldenreise. Wir identifizieren uns mit tapferen Rittern, gelehrten Zauberern und attraktiven Elfendamen. Alles schön und gut, manchmal ist es eben prima, sich als Spieler, Leser oder

Zuschauer auf einen fantastischen Trip zu begeben. Aber dann gibt's Geschichten wie die von The Witcher 3, die konsequent einen feuchten Kehrlicht auf all diese Genre-Klischees geben, weil sie ihre Welt eben nicht romantisch verklären wollen. Da wird geflücht, gemordet und gefoltert – es bietet sich uns ein Blick in Abgründe. Und je nach Stimmung finde ich das spannender als jede heroische Drachenjagd.

Dark Fantasy – das Subgenre, zu dem auch Hexer Geralt mit seinen Abenteuern gehört – pfeift auf eine simple Unterteilung in Gut und Böse und gibt mir stattdessen komplexe Persönlichkeiten mit ambivalenter Moral. Und meine Helden verhalten sich eben nicht wie glattgebügelte Versionen von Menschen, sondern reagieren auf übernatürliche Bedrohung mit Schrecken, Panik und Paranoia. In diesem Special präsentiere ich meine fünf Dark-Fantasy-Lieblingsspiele – neben The Witcher 3. Das ist natürlich eine persönliche Einschätzung, wer Hintergründe zum Genre haben möchte, schaut einfach in den Info-Kasten. **DH**

Der Albtraum: Dark Souls

Die Souls-Serie (Demon's Souls und Dark Souls) erzeugt ihre düstere Stimmung weniger durch kontroverse Dialoge oder finstere Intrigen, sondern setzt vor allem auf Atmosphäre, Spielmechaniken und Leerstellen. Denn statt das heimische Dorf zu verlassen, um da draußen große Abenteuer zu bestehen, starte ich beispielsweise in Dark Souls als Untoter in einem Irrenhaus ohne eine Ahnung, was ich eigentlich machen soll. Nur eines wird schnell klar: Hier will mich so ziemlich alles töten. Und dank des horrend hohen Schwierigkeitsgrads gelingt das auch.

Wo viele High-Fantasy-Spiele uns mit einem Gefühl von Macht und Einfluss beglücken, macht Dark Souls das genaue Gegenteil. Jede neue Herausforderung zeigt mir, wie ohnmächtig mein Held ist. Ich bereite mich eben nicht mit meinen Gefährten auf eine Drachenjagd vor, sondern stolpere mehr zufällig über einen schlafenden Lindwurm. Was ich mit ihm machen soll? Keine Ahnung, aber wenn ich den Drachen angreife, merke ich, dass ich alles andere als mächtig bin. Das Spiel lässt mich in seiner Welt völlig allein, gibt mir nur das Gefühl, dass hier irgendetwas Schreckliches passiert sein muss – alles ist melancholisch, verfallen und tot.

Mein Favorit unter den Souls-Spielen in puncto Dark Fantasy bleibt das erste Dark Souls. Ich erinnere mich bis heute an den Schauer, den mir Todesfürst Nito bei der ersten Begegnung tief in den Katakomben der Toten eingejagt hat. Und als ich in den Ruinen von Neu Londo zum ersten Mal von Geistern angefallen wurde, hatte ich ja keine Ahnung, dass am Ende der verfallenen Stadt noch ein viel größerer Horror auf mich warten sollte.

In Dark Souls ist selbst der Multiplayer bedrohlich – jederzeit kann uns ein anderer Spieler als Schattenwesen überfallen.



Nix edler Ritter – in Dark-Fantasy-Spielen geht es düster, dreckig und dubios zu. Und deshalb liebe ich sie.



Morrigan ist zwar unsere Gefährtin, aber auch eine dubiose Femme fatale und Inbegriff der zwielichtigen Dragon-Age-Charaktere.

Das Epos: Dragon Age Origins

Auf den ersten Blick wirkt Dragon Age: Origins wie das Paradebeispiel für High Fantasy. Von Rittern und Elfen über die finstere Bedrohung, die über alle hereinbricht, bis zu den namensgebenden Drachen gibt's eigentlich alles, was im Genre als Standard gilt. Und auch das Hauptziel ist vergleichsweise typisch: Ich muss mit meinen Gefährten Völker vereinen, um die dunkle Brut zu vernichten.

Aber was Dragon Age: Origins als Dark Fantasy auszeichnet, ist der Weg zu diesem Ziel. Denn hier gibt's in der Regel keine Partei, die einfach nur gut oder böse ist – und genauso wenig stößt man auf simple Probleme. Bioware zwingt mich an allen Ecken und Enden, mich moralisch zu positionieren, Argumente abzuwägen und unangenehme Entscheidungen zu treffen. Es ist eines der Spiele, bei denen ich zehn Minuten in meinem Zimmer rumrenne, weil ich abwägen muss, ob ich das Leben eines Kindes für das Wohl der Gemeinschaft opfere. An anderer Stelle laufe ich Gefahr, meinen besten Freund zu verlieren, weil ich für meine Prinzipien einstehe.

Dass vor allem Dragon Age: Origins für mich als Dark-Fantasy-Favorit im Raum steht und nicht dessen Nachfolger, liegt an der einzigartigen Atmosphäre der Spielwelt. Selbst über dem Elfenwald hängt ein Schleier des Verfalls, die Farbstimmung ist entsättigt und kalt. Origins spielt ganz bewusst mit den Erwartungen an ein High-Fantasy-Epos – es zeigt uns auf den ersten Blick die Fassade einer klassischen Heldenreise, ist aber in Wahrheit das genaue Gegenteil: ein Zerrbild, das mir als Spieler vermittelt, dass es selbst im Reich der Elfen und Zwerge keine einfachen Lösungen gibt.

Der Underdog: Darkest Dungeon

Man mag mir bitte verzeihen, dass ich ein Spiel in diese Liste packe, das noch nicht mal fertig ist. Aber Darkest Dungeon überzeugt bereits in der Early-Access-Fassung so sehr, dass es sich meine Empfehlung redlich verdient hat. Ähnlich wie Dragon Age Origins wirkt der Dungeon Crawler auf dem Papier vergleichsweise klassisch: Heldentruppe zusammen-trommeln, Quests abholen, Dungeons leerräumen und Gegner verhauen. Aber das Besondere an Darkest Dungeon ist der Fokus auf das Innenleben unserer Helden.

Denn das Abmurksen von Skeletten, Riesenspinnen und Vampiren in einer dunklen Gruft wirkt sich alles andere als positiv auf die Psyche meiner Ritter, Priester und Gaukler aus. Sie leiden unter Stress, werden langsam paranoid und flippen je nach Situation völlig aus. Dann zickt mein Kreuzritter und weigert sich zu kämpfen, während meine Klerikerin in einem Anflug von Größenwahn in die erste Reihe springt und sich prompt eine Tracht Prügel vom Gegner einfängt. Mein Abenteuer in Darkest Dungeon ist gnadenlos fordernd. Das Spiel zwingt mich, Quests abbrechen, Helden zu opfern und meine Leute zum Nervendoktor zu schicken, damit sie nicht völlig den Verstand verlieren.

So fühlt sich jede erledigte Quest wie ein Pyrrhussieg an, meine Leute schleppen sich mehr schlecht als recht durch die verwinkelten Räume des düsteren Dungeons. Auch die Stimmung ist ein großer Pluspunkt von Darkest Dungeon: Alles wirkt heruntergekommen, die Menschen, denen ich begegne, haben kaum noch Zähne im Mund, und selbst meine eigene Truppe sieht aus, als wäre sie gerade aus einem Knast ausgebrochen.



Ohne Fackeln verlieren unsere Helden in Darkest Dungeon vor Angst schnell den Verstand. Und wir als Spieler auch.

Das interaktive Buch: Planescape Torment

Nach heutigen Spielgewohnheiten dürfte Planescape Torment im ersten Moment viele Leute abschrecken. Denn in kaum einem Abenteuer verbringt man so viel Zeit mit Lesen. Aber wenn man sich darauf einstellt, dann wird man schnell feststellen, dass das Rollenspiel eine herausragend gute und komplexe Geschichte erzählt.

In Planescape Torment bin ich nicht einfach der Retter der Welt, sondern ein Namenloser ohne Gedächtnis, der in einer Leichenhalle erwacht und aus irgendeinem Grund nicht sterben kann. Ich begebe mich auf eine persönliche Reise auf der Suche nach mir selbst und begegne dabei unzähligen Charakteren, die allesamt ihre eigene spannende Geschichte mit sich bringen. Auch hier gibt's kein Schwarz und Weiß, kein Gut und Böse.

Die zentrale Frage ist nicht »Wie haxe ich den Erz-dämonen kaputt?«, sondern »Was ist ein Leben wert?«. In kaum einem Spiel habe ich dabei so ein intensives, komplexes und auch trügerisches Verhältnis zu meinen eigenen Gefährten. Nahkämpfer Vhailor muss ich sogar aktiv belügen, damit er weiter zu mir steht. Von Totenkopf Morte bis zu Feuerteufel Ignus hat jeder skurrile Charakter seine ganz eigenen, meist unfassbar dramatischen Gründe, an meiner Seite zu bleiben.

Die schiere Menge an Entscheidungsmöglichkeiten in Planescape Torment sprengt jedes Korsett von Richtig und Falsch. Zwar gibt's dasselbe Gesinnungssystem wie in Baldur's Gate, das Spiel verrät mir aber an keiner Stelle die Konsequenzen meiner Handlungen und Entscheidungen. So muss ich mich auf die düstere Welt einlassen, jede Zeile unter die Lupe nehmen und bin nach einer Weile so ins Geschehen involviert, dass ich die Zeit aus den Augen verliere.



Die Leichenhalle, in der wir zu Beginn erwachen, ist bezeichnend für die düstere Stimmung von Planescape Torment.

Mein absoluter Favorit: Legacy of Kain

Es gibt eigentlich kein Spiel, für das ich mir so sehr einen Nachfolger wünsche wie für die Legacy-of-Kain-Reihe. Die Reise ins düstere Nosgoth ist bis heute eine der fesselndsten Erfahrungen, die ich in Computerspielen gemacht habe. Das liegt an der verfallenen Atmosphäre der Fantasy-Welt, aber auch

an den zwielichtigen Charakteren. Selbst die beiden Protagonisten sind alles andere als saubere Kerle.

So ist der namensgebende Kain zum Anfang des ersten Teils (Blood Omen) ein hitzköpfiger Adliger, der ermordet wird und als blutrünstiger Vampir ins Leben zurückkehrt. Im Nachfolger Soul Reaver hat er sich zum Chef der Blutsauger aufgeschwungen, als Spieler schlüpft man aber in die Rolle seines Untergebenen Raziel – der fällt beim Meister in Ungnade, wird von Kain verstümmelt und überlebt als missgebildeter Rachegeist. Während Kain so ziemlich das exakte Gegenbild zum edlen Ritter ist, fühle ich mich mit Raziel stets als Marionette höherer Mächte.

Die Geschichte der Legacy-of-Kain-Spiele ist verwinkelt, niemand ist wirklich gut, stattdessen lande ich im Ränkespiel finsterner Wesen. So tötete ich im Verlauf des Abenteuers nicht nur die eigenen Brüder, ich wechselte auch Verbündete. Wenn Mittelamerika eine Fantasy-Welt ist, in der viele Fans leben möchten, dann ist Nosgoth das genaue Gegenteil – in dieser Brutstätte von Tod, Krankheit und Verfall würde niemand gerne existieren. Aber die Charaktere haben keine Wahl, und allein das ist schon ein Ansatz, der mich über alle fünf Serienteile hinweg nicht mehr losgelassen hat.

Was ist Dark Fantasy?

Genre-Einteilungen sind in der Regel ein Hilfsmittel, um die gigantische Menge an Geschichten da draußen in nachvollziehbaren Kategorien zu ordnen. Die Bezeichnung Dark Fantasy ist als Subgenre zur normalen Fantasy umstritten: Die eine Seite sieht sie vor allem als Mix aus Horror und Fantasy, die andere definiert Dark Fantasy als atmosphärisch düstere Alternative, die sich vor allem durch graue Moraleabstufungen und eine finstere Grundstimmung auszeichnet. Für diesen Artikel lasse ich beide Definition gelten.



The Witcher 3 deckt beide Definitionen ab – graue Moral, düstere Stimmung und gruselige Feinde.



Raziel und Kain bekämpfen sich bis aufs Blut – in der Reihe spielen wir beide und müssen selbst entscheiden, wer Recht hat.