

Unsere virtuellen Lieblingsorte

# DA WOLLEN WIR EIN HAUS BAUEN!

Far Cry Primal kann man eine ganze Menge vorwerfen, aber eins treibt das Spiel fast bis zur Perfektion: Landschaften. Dadurch inspiriert haben wir in unseren Köpfen gekramt und uns gefragt: An welchem Ort in welchem Spiel würden wir gerne leben? Nun ja, oder uns zumindest gerne länger aufhalten. Von Redaktion GameStar



Schwarzweite, Skyrim



**Michael Graf**

An mir ist ein Archäologe verloren gegangen – ich mag nämlich Ruinen. Natürlich auch in Spielen und natürlich auch in der Elder-Scrolls-Serie. Skyrim untergräbt seine Frostwelt nicht nur mit einer Handvoll Dwemer-Höhlen wie seine Vorgänger – sondern mit einer ganzen, unterirdischen Stadt! Mein erster Ausflug in die Schwarzweite ist auf ewig als »Wow«-Moment in mein Gedächtnis eingegraben: Ruinen, Riesenpilze, Felsäulen und glitzernder Edelstein-»Sternenhimmel« – die Höhlenstadt ist der (Zwergen-)Hammer!



**Heiko Klinge**

Seitdem ich als Knirps mit großen Augen die Zeichentrickabenteuer von Wickie verfolgt habe, gibt's für mich kaum was Cooleres als Wikinger. Kein Wunder also, dass die Skellige-Inseln in The Witcher 3 mein Herz im Sturm erobern konnten – im wahrsten Sinne des Wortes. Wenn ich in tosender See mit meinem Schiff auf eine geheimnisvolle, unerforschte Insel zusegle, dann weckt das eben nicht nur den großen Geralt in mir, sondern ... ähem ... auch den kleinen Wickie mit dem Holzschwert und der Liebe zum Norden.



Skellige-Inseln, The Witcher 3



**Dimitry Halley**

Meinen Sommer 2015 habe ich in der Karibik verbracht, obwohl es ursprünglich komplett anders geplant war. Eigentlich wollte ich Assassin's Creed 4: Black Flag nur kurz nachholen, um mich auf Unity vorzubereiten. Aber ich hatte ja keine Ahnung, wie beeindruckend diese Spielwelt sein würde. Ich verallgemeinere hier ganz bewusst »die Karibik«, weil man sich im Prinzip jede x-beliebige Insel herauspicken und als Postkarte verkaufen kann. Sonnenschein, Palmenstrände, exotische Tiere – und dass ich das in der Haut eines saucvollen Piraten erkunde, gibt natürlich Bonuspunkte. Ubisoft hat hier eine der magischsten Open Worlds erschaffen, die ich je erlebt habe.

Die Karibik, Assassin's Creed 4: Black Flag

**Eisklammersund, Guild Wars 2**



**Petra Schmitz**

Lange musste ich nicht überlegen, meine Wahl fiel nach minimalem Grübeln auf den Eisklammersund in Guild Wars 2. Allein deswegen, weil das der einzige Ort in einem Spiel ist, über den ich schon mal ein Youtube-Video gemacht habe, allein um ihn zu zeigen. Und weil ich mich noch genau an das Gefühl, an die Gänsehaut erinnern kann, als ich das erste Mal einen der Eiskatamarane dort oben im Norden von Tyria nach Erreichen von Level 70 gesehen habe. Gigantisch sind diese Gebilde und wirken trotzdem wie mit leichten Pinselstrichen in die Landschaft gemalt, nicht schwerer als die Flocken, die sie umschweben.



**Markus Schwerdtel**

Puh, wenn man so viel spielt wie ich, kommt man ganz schön rum und sieht jede Menge hübscher Landschaften. Aber nur bei einem Titel bin ich letzter Zeit länger stehengeblieben, um die Gegend zu genießen: Firewatch. Der begehrt Roman spielt in den Bergen von Wyoming, und mit majestätischen Gipfeln kriegt man mich immer. Erstaunlich, wie Firewatch es schafft, trotz vergleichsweise detailarmer Comicoptik Atmosphäre in die Landschafts-Stilleben zu pinseln. Ich kann mir gut vorstellen, wie der mittelalte Held Henry meine Abende auf der Terrasse des Wachturms zu verbringen – mit einer Dose kaltem Bier in der Hand und dem Blick in der Ferne.



Five Mile Creek, Firewatch



Ryan Amusements, Bioshock 2



#### Maurice Weber

In die Unterwasserstadt Rapture habe ich mich schon beim ersten Tauchgang in Bioshock verliebt. Andrew Ryan schmettert mir seine Parasiten-Philosophie um die Ohren, und plötzlich kommt diese imposante Tiefsee-Metropole ins Bild – was für ein großartiger Moment! Mein Lieblingsplätzchen stammt aber aus dem (meiner Meinung nach zu Unrecht) eher unbeliebten zweiten Teil. Der baute Rapture einfallreich aus und zeigte mir einige richtig spannende neue Seiten der Stadt. Allen voran Andrew Ryans Vergnügungspark. Hier soll seine gnadenlose Weltsicht kindgerecht aufbereitet werden – was auf groteske Weise daneben geht.



Unter dem Meer, Subnautica



#### Johannes Rohe

Subnautica entführt mich in eine Welt, die gleich doppelt anders ist als alles, was ich in meinem Alltag vor die Nase kriege. Zum einen vollführe ich eine Bruchlandung auf einem fremden Planeten irgendwo am Rand des bekannten Universums. Zum anderen ist meine unfreiwillige neue Heimat vollständig von Wasser bedeckt. Mit Sauerstoffflasche und Schwimmflossen erkunde ich also die Unterwasserwelt des Riesenozeans. Und dort ist es so schön, dass ich gar kein Problem damit habe, ewig festzusitzen. Und habe ständig dieses schöne Lied im Ohr: Unter dem Meer, unter dem Meer! Wo wär das Wasser besser und nasser, als es hier wär?



#### Michael Obermeier

Wenn ich die freie Auswahl hätte, würde ich am liebsten in der Bird Leg Cabin aus Alan Wake wohnen. Ja, das ist ausgerechnet die kleine Hütte auf Diver's Isle am Cauldron Lake, aus der Alans Frau Alice von einer dunklen Macht entführt wird, weshalb die Bude eher weniger hoch auf der Beliebtheitskala des Taschenlampen-Helden landen dürfte. Aber abgesehen davon ist es eigentlich ganz beschaulich im pazifischen Nordwesten, fernab der Zivilisation. Idyllische Wälder soweit das Auge reicht, jeden Tag ein Wahnsinnssonnenaufgang, und wenn ich dann doch mal was brauche (Batterien, Schrotflinten), fahre ich einfach ins nahe Städtchen Bright Falls.



Bird Leg Cabin, Alan Wake