

Karten, Aliens und Dämonen

MONSTRÖSE LIEBE

Die Gegner in Prey sind schon eine ganz besondere Hausnummer. Immerhin können sie sich als Tasse, Stuhl oder Mülleimer tarnen. Aber gewinnen sie damit unser Herz? Vor allem, wenn sich schon ganz andere Kaliber in unserer Brust breitgemacht haben? Die Redaktion erinnert sich an ihre Lieblingsmonster.

Tödlich elegant

Markus Schwerdtel • @kargbier



Mein Lieblingsspiel in Sachen Monsterdesign ist immer noch Doom. Und zwar nicht das olle Pixel-ding von Anno Asbach, sondern das neue, schicke Doom von 2016. Vielleicht, weil man da durch die Glory-Kill-Spielmechanik zwangsweise hautnah an die unterschiedlichsten Monster ran-kommt und so besonders viele eklige Details sieht. Heiße Kandidaten für mein Lieblingsmonster wären in Doom der nur am Poppes verwundbare Pinkie. Oder der leicht adipöse Mancubus mit seinen Ballerarmen, dessen Wanst sich so herrlich splatterig aufsägen lässt. Hach, da lacht der Metzgersohn in mir! Der absolute Favorit unter den Doom-Monstern ist aber der Revenant. Die spindeldürren Fieslinge bewegen sich mit gefährlich-graziler Eleganz durch die Levels, sind aber durch die Raketenwerfer auf dem Rücken eine echte Gefahr. Und tauchen dank ihres Jetpacks unverhofft an den ungünstigsten Orten auf – super! Wenn man ihre charakteristischen Laute hört, ist das ein klares Signal: Jetzt wird es ernst. Blöderweise halten die Revenants nämlich ganz schön viel aus. Dafür wird man als Spieler hin und wieder belohnt, wenn man einen Glory Kill landet. Denn dann saust der Revenant-Kadaver kurz durch die Gegend, bevor er explodiert und dabei vielleicht sogar noch ein paar Gegner mit in den Tod reißt. Ein elegantes, gefährliches und obendrein nützliches Monster – sowas hätte ich gern öfter!



Acht Punkte Schaden!

Heiko Klinge • @HeikosKlinge



Die besten Monster sind immer noch die, mit denen ich selbst für Angst und Schrecken Sorge. Und da steht Ragnaros der Feuerfürst am höchsten in meiner Gunst. Seine Karriere begann er zwar bereits als Raid-Endboss World of Warcraft, aber erst in Blizzards Sammelkartenspiel Hearthstone habe ich ihn kennen, dann fürchten und schließlich lieben gelernt. Die fiese Fähigkeit der legendären Karte: Sie kann nicht direkt angreifen, richtet aber nach Zugende bei einem zufälligen Feind acht Punkte Schaden an, was die meisten Einheiten auf einen Schlag vernichtet oder über ein Viertel der Lebensenergie des gegnerischen Spielers wegfrisst.

Und gerade diese Ungewissheit, ob Ragnaros' Feuer nur unwichtiges Kanonenfutter trifft oder gar den Todesstoß für den Gegner bedeutet, ist Psychoterror allererster Kajüte. Da kann kein noch so fieses Monster in meiner Spielerkarriere gegen anstinken. Entsprechend groß das Zittern, wenn mein Gegner diese Karte ausspielt. Oder die diebische Vorfreude, wenn ich Ragnaros auf die Hand bekomme. Kein Wunder, dass der Feuerfürst zu den beliebtesten Karten in Hearthstone gehört. Auf höheren Stufen befindet sie sich gefühlt in jedem dritten Deck, weshalb Blizzard jetzt die Notbremse zieht und Ragnaros mit dem neuen Addon Un'Goro aus dem Kartenpool für Turnierdecks entfernt. Eine nachvollziehbare Entscheidung, ich werde meinen Feuerkumpel trotzdem vermissen.



Hassliebe zu Knilchen

Michael Graf • @Greu_Lich



Die Diablo-Serie ist ja nun wahrlich reich an legendärem Gekröse, einige Monstrositäten haben sich allerdings besonders tief in mein Herz genervt. Allen voran die Fetische aus Diablo 2, jene bevorzugt schwarmweise auftretenden Dschungelknilche, die meinen Paladin im Nu zu Helden-schaschlik schlachtermesserten. Und noch dazu von Begleitschamanen wiederbelebt wurde, wenn sie endlich mal ins Gras bissen. Von Begleitschamanen, die Feuer spuckten. Und eigentlich aus zwei Fetischen im Huckepackmodus bestanden: Wenn der Feuerspucker nämlich endlich mal besiegt zu Boden platschte, zückte sein Trägerkumpel die Machete und kämpfte weiter! Was habe ich diese Bastrockstumpen gehasst – und geliebt, weil sie unvergesslich waren. Kaum eine andere Serie hat für mich jemals solch intensive, persönliche Feindschaften hervorgebracht. Bis heute gefriert mir das Blut, wenn Kollege Schwerdtel mit einem fröhlichen »Walala!« auf den Lippen ins Büro donnert. Ein Schlachtermesser hat er zwar im Normalfall nicht dabei, als Metzgerssohn trägt er das jedoch vermutlich ohnehin im Herzen. Auf Rang zwei meiner Diablo-Favoritenliste steht der Spuckhund aus dem ersten Diablo. Dieser vierbeinige Geselle, der Säurekugeln würgte und sich nicht mal zu schade war, beim Ableben eine Giftpfütze zu hinterlassen. An Engstellen immer wieder ein großer Spaß!



Der Prinzenverderber

Dimitry Halley • @dimi_halley



Okay, ich könnte wahrscheinlich zwei Tage damit verbringen, all die Monster in meinem Kopf gegeneinander abzuwägen. Die Aliens in Halo gegen die Dämonen aus Doom, die Bosse aus Dark Souls gegen alle möglichen Viecher aus The Elder Scrolls. Abgemurkst habe ich in meiner nun doch schon ziemlich langen Spielerlaufbahn schließlich genug. Aber stattdessen will ich Ihnen das Monster nennen, das mir direkt in den Kopf gesprungen ist, als Petra diesen Sammelartikel hier ins Leben gerufen hat: der Dahaka aus Prince of Persia: Warrior Within. Nicht weil er das beste Mörderviech der Spielegeschichte ist oder das beeindruckendste meiner Spielerkarriere, sondern weil es für mich formvollendet den Begriff Monster verkörpert. Wie das Ding, das nachts im Schrank oder unter meinem Bett lauert. Die monströse schwarze Bestie macht schließlich aus dem zauberhaften Märchenprinzen von The Sands of Time den düsteren Badass-Meuchler von The Warrior Within. Und dabei will das Monster eigentlich nur aufräumen, denn der Dahaka löscht Widersprüche im Fluss der Zeit aus – wie den Prinzen, der nach The Sands of Time eigentlich tot sein sollte. Deshalb verfolgt die Kreatur in Warrior Within den Prinzen unablässig, bleibt jedoch bis zum geheimen Finalkampf unbesiegbar und macht mir damit das Leben zur Hölle. Wie es sich halt gehört für einen ordentlichen schwarzen Schrecken.



Rote Riesen

Petra Schmitz • @Flausensieb



Mein Lieblingsmonster aus allen Spielen? Das gibt es nicht, dafür sind mir im Laufe der Jahre zu viele wirklich bemerkenswerte davon ins Gesicht gesprungen. Aber ganz weit vorne: die Feuerriesen aus Dark Age of Camelot. Wer damals in den Anfängen dieses brillanten MMOs so wie ich in Midgard unterwegs war, wird wissen, was ich meine. Ohnehin schon total weggeblasen von der Welt und der Atmosphäre betreten mein damaliger Freund in seiner Rolle als Schamanendame Ugala Heala und ich als Donnerkrieger-Troll Quambo Wambo mit Level 15 (oder so) das erste Mal Muspelheim. Zögerlich natürlich, aber neugierig genug, um sich fast im wahrsten Sinne des Wortes in Teufels Küche zu begeben. Denn kaum waren wir ein paar Meter in die Lavalandschaft vorgedrungen, erhob sich plötzlich ein roter Gigant vor uns (aufploppende Gegner und so). Wir haben gekreisch, auf dem Absatz kehrngemacht und sind abgehauen – um uns ein paar Minuten später wieder nach Muspelheim zu trauen. Immerhin waren wir zu zweit, der Riese hingegen stand da alleine am Eingang. Eine dumme Idee, wie sich sofort herausstellte. Ugala konnte noch fliehen, Quambo lag tot mit dem Gesicht im Dreck. Danach haben wir nach jedem Levelanstieg erneut in Muspelheim vorbeigeschaut, um auszuprobieren, was geht und wie weit wir uns vorwagen können. Ich habe so nach und nach alle Feuerriesen dort gut kennengelernt – und dabei auf ewig lieb gewonnen.



Der Tod aus der Schatzkiste

Michael Herold • @michiherold



Ich habe es geschafft! Endlich werde ich für meine Mühen belohnt! Das letzte Leuchtfeuer habe ich vor einer halben Stunde gesehen, seitdem musste ich mich durch Horden von fiesen Untoten und bössartigen Rittern kämpfen. Meine Estus-Flakons sind aufgebraucht und ich weiß nicht, wann ich endlich mal wieder speichern kann. Doch jetzt bin ich so weit gekommen, da muss ich einfach alles looten, was nicht niet- und nagelfest ist. Und Jackpot: Da vorne steht eine Schatztruhe. Ich stelle mich davor und öffne sie. Doch statt des erhofften Leuchters eines Items sehe ich eine riesige Zunge, die aus einem zähnefletschenden Maul herausschneidet, und zwei dürre lange Arme, die mich schnappen und meinen Oberkörper in den fauligen Schlund ziehen. Das war's mit dem letzten Rest meiner Gesundheit. Game Over, 45.000 Seelen sind verloren, alles war umsonst. Viel zu oft haben mich in Dark Souls diese verdammten Mimics schon überrascht und mir im Moment des Triumphs doch noch einen Strich durch die Rechnung gemacht. Mit ihrem riesigen Maul und den widerlich langen Gliedmaßen sehen sie auch noch aus wie absolute Albtraumgestalten. Deshalb habe ich zu den Mimics, auf deren Schatztruhen-Tarnung ich immer wieder rein falle, eine ganz besondere Rivalität entwickelt. Und jedes Mal, wenn ich meinen geschätzten Lieblingsfeind besiege, ziehe ich den imaginären Hut und freue mich auf unsere nächste Begegnung.



Vom Jäger zum Gejagten

Elena Schulz • @Ellie_Libelle



Ich habe die ganze Zeit im Kopf nach einem besonders coolen oder ausgefallenen Monster gesucht, mich dann aber letztendlich für eines entschieden, das vielleicht nicht das spektakulärste ist, bei mir aber trotzdem immer noch für Angstschweiß sorgt. Die Rede ist von den Huntern im Halo-Universum. Egal welcher Halo-Teil: Tauchen diese Monster auf dem Schlachtfeld auf, ist das oft beunruhigender als jeder Panzer und jede Armee. Sind die riesigen, gepanzerten Kolosse doch sowohl im Nahkampf, als auch aus der Ferne tödlich. Wer sie besiegen will, muss sich auf einen gefährlichen Tanz einlassen, in der Hoffnung, ihren verwundbaren Rücken zwischen all den Stacheln und Panzerplatten zu erreichen. Im Koop auf Legendary kostet dieser Todestanz so einige Nerven und erfordert manchmal eine besondere Strategie: Während Kollege Dimi sich mutig hineingestürzt hat, musste ich irgendwo gebannt aushalten, damit sein Charakter zurückkehren kann und wir unseren Fortschritt nicht verlieren. Spawn-Punkt zu sein, ist zwar nicht unbedingt rühmlich, zeigt aber, wie viel Taktik und Kreativität uns die Biester auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad abverlangt haben. Zudem gehören sie zu den spannendsten Kreaturen im Halo-Universum und sind mehr als rohe Gewalt: Hinter den Riesen in Rüstung verbirgt sich eigentlich eine ganze Kolonie an Lebewesen, die Hunter bestehen nämlich eigentlich aus einem Haufen schleimiger Würmer.



Das Geheimnis des Blutigen Barons

Sandro Odak • @riperl



The Witcher 3 ist voller grandioser Monster und Bosskämpfe. Da gibt es Greifen, riesige Kröten, Werwölfe und eine wildgewordene Killer-Kuh (ein Mini-Boss, den die Entwickler nachpatchen, um einen Geld-Exploit zu verhindern, herrlich!). Aber ein »Monster« hat sich mir besonderes eingepägt: Der Tölpelbold aus der Missionsreihe »Familienangelegenheiten« rund um den Blutigen Baron. Nicht, weil er besonders schrecklich aussah oder schwer zu besiegen war. Als Gegner war das ungeborene Baby eigentlich recht einfach gestrickt. Die Geschichte drumherum hatte es aber in sich: Die »Der Blutige Baron«-Quest sprach kontroverse und leider alltägliche Probleme wie Alkoholismus, häusliche Gewalt und Abtreibungen an. Und wie es mit solchen Fällen oft ist, offenbart sich das ganze Ausmaß nie auf den ersten Blick: Geralt bekommt ein erfundenes Märchen aufgetischt und arbeitet sich in mehreren Aufträgen zur düsteren Wahrheit durch. Die Frau des Barons ist nicht entführt, sondern vor ihrem prügelnden Mann und einer Fehlgeburt geflohen. Am Ende wartet eine verfluchte Babyleiche auf Geralt. Die Entscheidung, das Kind von seinem Fluch zu befreien und in die liebenden Hände des Vaters zu übergeben oder es als gefährliche Monstrosität einfach zu töten, fiel mir nicht leicht. Das Schicksal ging mir wirklich nahe – eine Qualität, die nicht viele Spiele für sich verbuchen können.



Zu tief geschürft

Maurice Weber • @Froody42



Der geschätzte Herr Klinge hat ganz Recht: Die besten Monster sind die, mit denen man selbst für Angst und Schrecken sorgt. Aber was Feur-dämonen angeht, kann es für den wahren Con-naisseur nur einen geben: Wer braucht schon Ragnaros, wenn er auch den Balrog haben kann, den Urvater aller flammenden Monstrositäten! Tolkien wusste eben schon vor vielen Jahrzehn-

ten, wie man selbst den wackersten Fantasy-Freunden ordentlich Feuer unter dem Hintern macht und hat sich mit dem Balrog das vielleicht fieseste Monster aus dem »Der Herr der Ringe«-Universum ausgedacht. Den Balrog durfte ich in dann in Schlacht um Mittel-erde endlich als ultimativen Zauber gegen meine Feinde entfesseln. Und es war glorreich! Keine Armee, keine Festung konnte vor seinen spektakulären Kräften bestehen. Er war die ultimative Verkörperung dessen, was dieses ganze Spiel so großartig machte: Es fing die epischen Schlachten der Filme enorm stimmungsvoll und mit einer beispiellosen Liebe noch für das letzte Detail ein. Ich hatte tatsächlich das Gefühl, genau den Dämon aus der alten Welt zu befehligen, der sich mit Gandalf auf der Brücke in Moria duellierte. Nur dass er unter meinem Kommando eben sehr wohl vorbeikann und die armseligen freien Völker unter seinen feurigen Füßen zermalmt! Wenn jetzt nur endlich ein Schlacht um Mittel-erde 3 mit moderner Optik – und einem noch fieseren Balrog – käme! Flamme von Udûn!



Viel cooler als der Predator

Philipp Elsner • @GameStar_de



Unreal war seinerzeit ein Meilenstein. Nicht nur wegen der damals spektakulären Technik, auch das ganze Artdesign mit seinen teils sehr kräftigen Farben war spektakulär. Vor allem im Vergleich mit den Konkurrenz-Shootern von id Software, die über dröge Braun- und Grautöne kaum hinaus kamen. Allein das Herumlaufen in den Levels von Unreal war also schon ein Erlebnis. Als ich dann zum ersten Mal auf einen Skaarj stieß,

hinterließ die Begegnung einen bleibenden Eindruck. Einerseits war ich begeistert von dem Echsen-Look, der ein wenig an »Predator« erinnert, und natürlich von den Armklingen. Andererseits hasste ich die Biester, weil sie so viel einstecken und noch mehr austeilten konnten – jeder Kampf war also eine echte Herausforderung. Besonders faszinierend finde ich außerdem ihre Mischung aus primitiver Stammeskultur und hochentwickelter Technologie wie Raumschiffe oder Energieschilde. Seit damals sind die ikonischen Aliens meine absoluten Lieblings-Außerirdischen! In Unreal 2 waren die Skaarj erneut würdige Gegner und in UT schlüpfte ich sogar selbst in die Schuppenhaut der grünen Krieger, die in jedem Ableger vertreten sind. Aber so gerne ich die Skaarj auch in der Arena sehe: Es wäre auf jeden Fall mal an der Zeit, endlich mehr über ihre Hintergrundgeschichte in einem echten Story-Spiel zu erfahren. Also wo ist Unreal 3? Hach, man wird ja wohl noch träumen dürfen.



Zum Liebhaben

Johannes Rohe • @DasRehRohe



Ach die Kollegen, sie schreiben hier über fiese Tentakelwesen, untote Biester oder dunkle Dämonen. Ich frage mich, wie die alle noch ruhig schlafen können, wenn die Gedanken ständig um solche Kreaturen kreisen. Dabei geht's doch in diesem Artikel eindeutig um unser Lieblingsmonster. Also ein Monster, das wir wirklich gern haben. Und welches Vieh kann man da nennen, wenn nicht Das Vieh? Der zottelige Sidekick aus dem Adventure The Book of Unwritten Tales ist locker dreimal so gewitzt wie jedes noch so heimtückische Wesen, das Dimi und Co. hier aufführen – und viermal cleverer als sein Begleiter, Nate Bonnet. Gut, dazu gehört natürlich nicht wirklich viel. Das Vieh kann zwar nicht mal richtig reden, hat sich aber mit seinem herrlich blöden Gesichtsausdruck und seiner kuschlig-chaotischen Gestik ganz flott in mein Herz gefuchelt, gegrunt und gestöhnt. Und nicht nur in meins: Nicht umsonst folgte auf The Book of Unwritten Tales nicht der zweite Teil (der kam später und ist auch super), sondern Die Vieh Chroniken, ein Prequel, in dem das Vieh endlich vom Sidekick zum verdienten Hauptdarsteller befördert wird. Da könnte es von mir aus auch endlich mal einen zweiten Teil geben, und wenn die Entwickler den nur für mich basteln müssen. Der einzige, der Das Vieh hier genau so zu schätzen weiß wie ich, ist übrigens Micha Graf. Sein Schreibtisch wird von einem Plüsch-Vieh bewacht.

