

Michael Graf @Greu_Lich

Ich schlage mich in Krieg-der-Sterne-Spielen gerne auf die Seite des Imperators, etwa in TIE Fighter, vor allem aber im Strategiespiel Empire at War. Nicht, um die Galaxis zu unterjochen, sondern um Frieden und Ordnung wiederherzustellen. Dabei hilft mir ein einfacher, psychologischer Kniff. Ich weiß sehr wohl, dass das Imperium laut Star-Wars-Lore ein rassistisches, tyrannisches, gewalttätiges Terrorregime darstellt. Aber wenn ich es anführen würde, wäre es doch ganz anders, viel freundlicher! Abstrakte Strategiespiele lassen mir Raum zum Rollenspiel im Kopf, mehr Raum, mir mein Imperium als wohlwollende Friedensmacht auszumalen, statt als interstellaren Repressionsstaat. Mein Imperium ist nicht böse, es ist gut! Herzensgut! Wie meinen? Der Weg zur Hölle ist mit guten Vorsätzen gepflastert? Ich möchte mal so tun, als hätte ich das nicht gehört. Es wäre bedauerlich, wenn ich Besatzungstruppen in diesem Text zurücklassen müsste.



Der Imperator, Star Wars

Unsere Lieblings-Bösewichter

SYMPATHIE FÜR DEN TEUFEL

Die Erste Allgemeine Verunsicherung sang 1986: »Das Böse ist immer und überall.« Insbesondere in Spielen, denn viele unserer spannendsten Stunden vor dem PC wären schlicht nicht möglich ohne einen angemessenen finsternen Widersacher. Die meisten Schurken erledigen wir am Ende. Ohne mit der Wimper zu zucken. Doch ein paar Bösewichtern haben wir den Sieg gegönnt. Aus den unterschiedlichsten Gründen.



Zoltun Kull, Diablo 3

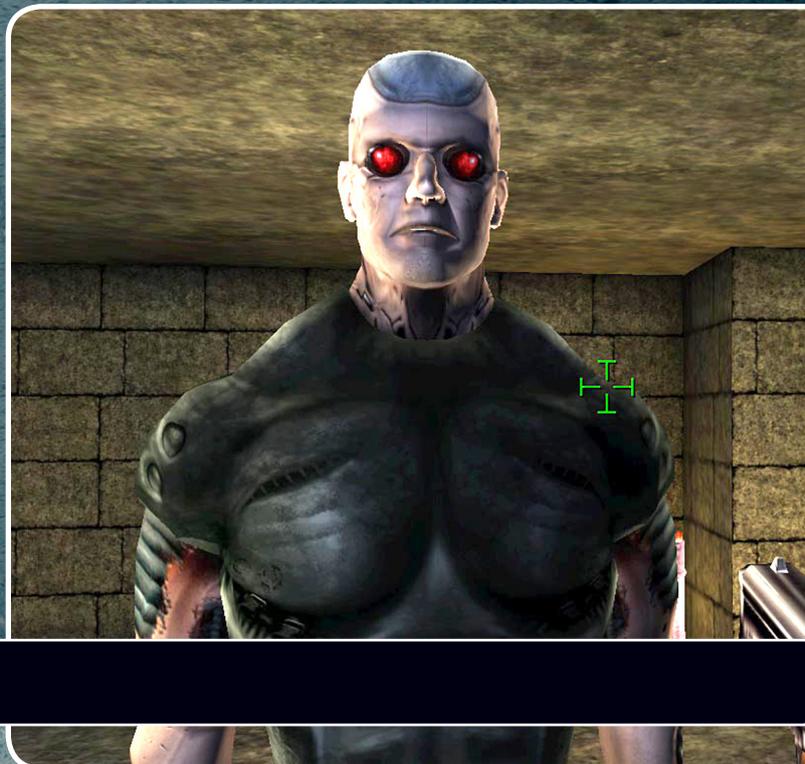
Maurice Weber @Froody42

Zoltun Kull aus Diablo 3 ist eine ganz arme Sau! Gut, er ist ein wahnsinniger Schwarzmagier, der unaussprechliche Experimente an Unschuldigen durchgeführt hat – aber mal abgesehen davon hat er mit allem Recht, was er sagt. Die ganze Zeit warnt er mich, dass meine Verbündeten mich nur benutzen wollen, und genau das passiert dann auch. Zumal Kull als einziger Schurke nicht einmal etwas gegen mich hat. Ich bin ja genau der Nephalem-Champion, den er sich für die Menschheit wünscht. Nachdem ich Zoltun erweckt habe, steht er zu seinem Wort und führt mich zum schwarzen Seelenstein. Erst als er feststellt, dass jemand anderes schon an dem Ding herumhantiert hat, zögert er – und wenn mein Held das mal ernst genommen hätte, wäre Diablo vielleicht nie auferstanden. Stattdessen schimpfe ich Kull einen Wahnsinnigen und mache ihm wieder den Garaus und bin damit eigentlich selbst schuld an all den Problemen, mit denen ich mich in den späteren Akten herumschlagen muss. Während Kull, nobel und ehrbar wie er ist, mir weiterhin als Geist mit Kanais Würfel aushilft. Immerhin.

Elena Schulz @Ellie_Libelle

Mein liebster Bösewicht ist eine besonders tragische Gestalt: Gunther Hermann. Im ersten Deus Ex ist er mein Kollege bei der Anti-Terroreinheit UNATCO und eigentlich ein Auslaufmodell. Während ich schicke Nano-Implantate trage, verfügt er nur über plumpe mechanische Augmentierungen. Beginnen wir noch nur als Rivalen in einem ungleichen Team, werden wir später aufgrund verschiedener Wendungen zu erbitterten Todfeinden. Als wir uns schließlich wieder gegenüberstehen, kann ich Gunther mit einer Killphrase töten, die die Augmentierten kontrollieren soll.

Die lautet »Laputan Machine«. Das hat mir einen tiefen Stich versetzt. Wer das Buch Gullivers Reisen kennt, weiß, dass das auf eine nicht funktionsfähige Maschine anspielt. Gunthers letzte Worte (»Ich bin keine Maschine!«) machen ihn für mich dann endgültig zum missverstandenen Bösewicht, der das ganze Spiel über gegen sein Schicksal ankämpfen musste.



Gunther Hermann, Deus Ex

Markus Schwerdtel @kargbier

Mir hat es im Herz weh getan, als ich seinerzeit in Portal GLaDOS im Schmelzofen der Aperture Labs verschrotten musste. Schließlich weiß ich, was Hochleistungs-Hardware kostet. Dazu kommt, dass mich die Künstliche Intelligenz mit ihren Sprüchen das ganze Spiel über glänzend unterhalten hat. War plötzlich ganz schön still, als die Einzelteile verschmurgelten. Dabei hätte ich bei mir daheim beste Verwendung für GLaDOS gehabt. Ich würde mir die fiese KI quasi als Luxus-Alexa im Wohnzimmer installieren und mit möglichst abseitigen Fragen nerven. Einfach nur, um ihre sarkastisch-lustigen Antworten zu hören. Mit »GLaDOS, wann erscheint Half-Life 3?« zum Beispiel. Oder: »GLaDOS, wird es eine PC-Version von Red Dead Redemption 2 geben?« Und dabei habe ich stets die Genugtuung, dass das Miststück, das für die Tode hunderter Testobjekte (einschließlich meiner eigenen) verantwortlich ist, jetzt nach meiner Pfeife tanzen muss. Und wenn ich ganz gemein drauf bin, dann lasse ich sie für mich ein schönes Lied singen. This would be a triumph!



GLaDOS, Portal-Serie

Michael Herold @michiherold

In Star Wars: The Force Unleashed durfte ich im Prolog in die Rolle von Darth Vader schlüpfen und meine schwächlichen Gegner mit Hilfe der Macht erwürgen. Dieser Spielaufakt war so fantastisch, dass ich anschließend als Galen Marek, Held des Spiels und neuer Schüler von Darth Vader, nur zu gerne im Namen meines boshafte Meisters in den Kampf zog. Als Galen dann aber im Laufe der Story die Seiten wechselte und sein Meister Darth Vader so zum Bösewicht des Spiels wurde, war meine Loyalität zum Helden dahin. Ich war natürlich immer noch auf Seiten des ikonischen Sith mit den Atembeschwerden. Schließlich war erstens seine Strategie, Galen eine Rebellenallianz gründen zu lassen und diese dann mit einem einzigen Schlag auszuschalten, brillant und verdient Respekt. Und zweitens ist er einfach der coolste und furchteinflößendste Schurke aller Zeiten.

Darth Vader, Star Wars



Kyros, Tyranny

Jochen Redinger @GuetigerGott

Ich würde gerne Kyros aus Tyranny siegen sehen. Zum einen ist zum Zeitpunkt des Spiels ja bereits die gesamte Welt Terratus unter seinem Befehl vereint, in Ordnung und Ruhe. Dass dazu Eroberungen nötig sind, ist logisch, genauso übrigens, dass die Eroberten Kyros als Unterdrücker und Tyrann ansehen. Aber das haben viele Germanen auch von den Römern gedacht, obwohl ich deren Gesellschaft mit festen Gesetzen, großartigen Städten und Badehäusern jederzeit einem Langhaus in der »freien« und unbeackerten Natur vorziehen würde. Zum anderen kann ich Kyros' Führungsstil nur bewundern. Während die Archonten erobern und regieren, haben die Schicksalsbinder und das Gericht alle Befugnisse, um das Gesetz unabhängig von Streitereien und Machtspielchen durchzusetzen. Solche Macht lässt sich zwar leicht missbrauchen, aber das Bild, das Tyranny von Tunon und seinen Gerichtsdienern zeichnet, ist durchweg fair – wenn auch nicht besonders liebenswürdig. Ein guter Herrscher zeigt sich eben auch in der Wahl seiner Agenten! Tyrann also ja, aber ein guter!



Petra Schmitz @flausensieb

Ja, ich hätte Letho von Guleta gerne anders aus *The Witcher 2* entlassen. Und nicht als jemanden, der wahrscheinlich sein Leben lang auf der Flucht sein wird. Immerhin musste ich ihn nicht töten und durfte ihn in *The Witcher 3* wiedertreffen, das rechne ich CD Projekt hoch an. Denn auch wenn Letho ein Mörder ist, so hat er doch meine Sympathien. Weniger wegen seines zumindest nachvollziehbaren Grundes für die Morde, sondern vielmehr wegen der Art, wie die Entwickler ihn gebaut haben. Und das meine ich durchaus wörtlich. Wenn ich Letho sehe, sehe ich vor allem das genaue Gegenteil von Geralt: groß, bullig, kahlköpfig, alles andere als hübsch. Er ist ein wandelndes Klischee und kann mit der Optik ja nur der Antagonist sein. Boah, das nenne ich mal faules Charakterdesign! Und weil ich Geralt seit jeher ... nun, zumindest optisch für mild übertrieben gutaussehend halte, hätte ich gerne gesehen, wie der aufgesetzt hässliche Schurke mit einem lauten Lachen auf den wulstigen Lippen aus *The Witcher 2* verschwunden wäre.



Letho von Guleta, *The Witcher 2*

Jon Irenicus, *Baldur's Gate 2*

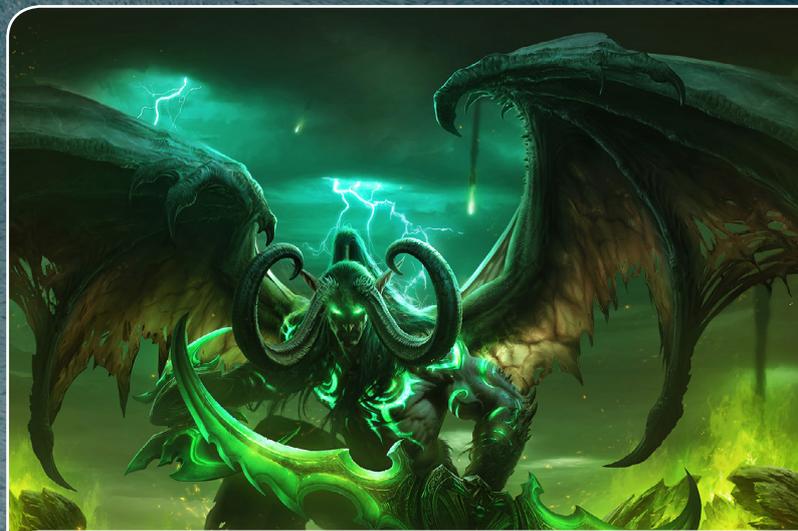


Heiko Klinge @HeikosKlinge

Jon Irenicus hat in *Baldur's Gate 2* mein Herz für Schurken im Sturm erobert! Denn bereits sein erster Auftritt im Bioware-Klassiker gehört zum Besten, was ich in Rollenspielen je erlebt habe. Das Großartige an diesem Antagonisten: Ich will ihn nicht nur besiegen, ich will etwas über ihn und von ihm erfahren. Auf der Jagd nach Irenicus finde ich immer mehr über meinen mysteriösen Feind heraus, und jedes Detail macht ihn noch faszinierender. Woher er stammt, wer er früher einmal war, wen er geliebt hat, warum er nach Unsterblichkeit strebt. Dabei kreuzen sich auch immer wieder die Wege von Held und Schurke, und immer passiert etwas Dramatisches, ohne dass es zum finalen Showdown kommt. Als der dann doch nach knapp 200 Spielstunden erlebt und überstanden war, hatte ich tatsächlich Tränen in den Augen. Nicht, weil das Ende so traurig war, sondern weil ich Abschied nehmen musste. Von einem fantastischen Rollenspiel. Und von einem überaus würdigen Widersacher. Joneleth Irenicus, es war mir eine Ehre, gegen Sie antreten zu dürfen!

Julius Busch @HeartshotMusic

Einer der faszinierendsten Bösewichte der Videospiele-Landschaft ist meiner Meinung nach der Nachtel und spätere Dämonen-Hybrid Illidan Stormrage aus dem *Warcraft*-Universum. Und ja, ich weigere mich, ihn beim später reingepatchten deutschen Namen »Sturmgrimm« zu nennen. Illidan ist deshalb so faszinierend, weil er im Gegensatz zu seinem Gegenspieler in puncto Bosheit, dem gefallenen Prinzen Arthas, im Grunde bis zum Ende gute Absichten hat. Illidan ist überzeugt davon, dass die Brennende Legion eine so große Bedrohung darstellt, dass jedes Kriegsoffer gerechtfertigt ist. Er ist bereit, alles zu tun, was nötig ist. Schon damals in *The Burning Crusade* war ich zwiespalten, ob er wirklich der Feind ist, den ich bekämpfen sollte. Im neuen *WoW*-Addon *Legion* bekommen wir mehr oder weniger die Antwort. Denn als die Brennende Legion erneut einen noch viel verheerenderen Angriff startet, sind wir auf einmal froh, den exzentrischen Illidan an unserer Seite zu haben. Hätten wir schon früher auf ihn hören sollen? Oder wird er uns am Ende doch alle ins Verderben stürzen? Am Ende der *Legion*-Storyline werden wir hoffentlich mehr wissen.



Illidan Stormrage, *Warcraft*