

# VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



## Was macht ein Top-Rollenspiel aus?

David Engemann am Samstag, dem 7. März 2020

**Vor einigen Jahren war ich noch großer Fan der GameStar. Hier gab es ständig die besten News, Tipps und Videos. Heute dagegen erfüllt die GameStar für mich fast das "Bild-Image". Ständig neue "Clickbait-Headlines", die einzig dazu dienen, viele User auf die Webseite zu locken. Der eigentliche Inhalt ist anschließend oft leider nur noch halbgar. So wird aktuell eine Top-Liste nach der anderen veröffentlicht: "Top-Grafik Spiele", "Top-Survival-Spiele", "Top-Rollenspiele" und viele mehr.**

Die "Top-100 Rollenspiel-Liste" der GameStar sorgte beispielsweise vom Schulhof bis Facebook für weitreichende Diskussionen. Gerne gebe ich offen, zu dass ich einer der "Hater" dieser Liste bin. Mir fehlt es einfach an Kriterien, an einem Regelwerk und anderen Gründen für die abschließende Platzierung eines Spiels. Warum wurden manche Spiele so weit nach vorne gehoben, andere nur wenig beachtet und wie wurde entschieden, welches Spiel zu den Top-Spielen gehört?

Die Liste ist eine Sammlung von guten Rollenspielen nach Ermessen der GameStar-Redaktion. Das ist ok, aber man sollte kein Ranking oder eine richtige Toplist erwarten. Nach vielen Stunden Diskussion sehe ich ein: über den Geschmack eines Gamers lässt sich nicht streiten. Jeder hat eigene Vorlieben und betrachtet gewisse Aspekte aus einem anderen Winkel. Für mich sind die Story eines Rollenspiels sowie eine gute

Spielmechanik das absolut Wichtigste, während für andere vielleicht die Grafik und das Looting eine besondere Rolle spielen. Daher würde ich vor einer Bewertung gewissen Kriterien festlegen.

So würden in einer von mir verfassten Liste für die besten Rollenspiele beispielsweise ausschließlich der Story-Teil und die Spiellänge eine wichtige Rolle spielen. Ein weiteres Kriterium für ein Rollenspiel wäre für mich, wie gut man in die Rolle des Spiel-Charakters schlüpfen kann und wie verbunden man sich mit diesem fühlt. Außerdem möchte ich in einem Rollenspiel gerne das Gefühl haben, etwas in der Spielwelt zu bewirken. Über die Spielmechanik und die Grafik kann man anschließend natürlich wieder ausgiebig streiten.

## **Grundsätzlich habt ihr ja Recht!**

Das "The Witcher 3" zu den Top-Titeln im Rollenspiel-Genre gehört, möchte ich gar nicht abstreiten. Dieses Spiel hat mich viele Stunden gefesselt, die Grafik ist fantastisch und die Story ist super durchdacht. Ich hatte viel Spaß, als Geralt durch das Land zu streifen und Aufgaben zu erledigen, Monster zu killen und auch einfach mal nur auf Erkundung zu gehen. Dieses Spiel hat alles, was ein gutes Rollenspiel braucht.

Mir fehlen trotzdem einige Titel weiter vorne in der "Top-Liste", wenn es nach meinen Kriterien geht. "Diablo", "Vampire The Masquerade: Bloodlines" und viele weitere Titel hätten aus meiner Sicht einen Platz weit vorne verdient. Aber da sind wir dann auch wieder bei – "Geschmackssache".

Mein Favoriten-Spiel würde ich allerdings nicht allzu weit nach "The Witcher 3" und anderen Top-Titeln einordnen. Ich gebe dem Spiel den 8. Platz in meiner persönlichen Top-Rollenspiel-Liste. Und auch wenn nur die allerwenigsten meine Meinung teilen werden, werde ich sie nun euch um die Ohren hauen. ?

## **Dämonen, Templer, Magier, Romanzen und Corypheus**

Wo fange ich am besten an? Beginnen wir beim Namen, es geht um den Dragon-Age-Teil "Dragon Age: Inquisition". Für mich ist dieses Spiel ein total unterschätzter Teil der Dragon Age Reihe und außerdem eines der besten Rollenspiele, das ganz weit vorne in eine Top-Rollenspiel-Liste gehört. BioWare hat bei der Umsetzung, aus meiner Sicht, fantastische Arbeit geleistet.



Screenshot: Dragon Age Inquisition / ea.com

Es handelt sich um ein vollvertontes Rollenspiel mit einer gut durchdachten Geschichte und einem individuell gestaltbaren Charakter. Beginnend bei der Charakter-Erstellung fand ich diese Auswahl schon sehr schön. Man hat die Wahl zwischen den verschiedenen Rassen "Mensch, Zwerg, Elf und Qunari" und den Klassen "Krieger, Schurke und Magier" (mit jeweils noch drei unterschiedlichen Spezialisierungen), was einer der Gründe dafür war, dass ich dieses Spiel mehrfach durchgespielt habe.

Das ich das Wort "vollvertont" erwähnt habe, hat einen besonderen Grund. Für den eigenen Charakter, den Inquisitor, stehen allein in jeder Sprache zwei Stimmen zur Verfügung, sowohl männlich wie auch weiblich. Dass man die Gespräche mit den Charakteren nicht alle lesen "muss", finde ich bei jedem Rollenspiel außerordentlich angenehm. Außerdem empfinde ich vollvertonte Spiele als deutlich intensiver. Für ein Spiel dieser Größenordnung und so vielen verschiedenen Möglichkeiten und Charakteren finde ich es einfach besonders lobenswert. Jedes Gespräch macht Spaß, passt gut und lässt einen mehr in die Rolle des Inquisitors schlüpfen.

Die Story und die Entscheidungsfreiheit bei "Dragon Age: Inquisition" heben das Spiel für mich deutlich nach vorne. Um nicht allzu sehr der Story zu verfallen und über alle Geschehnisse zu berichten, fasse ich kurz zusammen: In der Fantasy-Welt Thedas ist ziemlich viel los, die Geschichte beschränkt sich dabei auf die Orte "Orlais" und "Ferelden". Dämonen erscheinen überall in der Welt durch so genannte "Risse" und machen viele Gegenden unsicher. Die Templer und die Magier sind in einem Disput, den sie ziemlich brutal austragen. Und wir müssen uns ja noch um den gefallenen Magister kümmern (Corypheus), der ach so gerne lieber ein Gott wäre.

Ziemlich viel zu tun, Gott sei Dank gewinnen wir einige Begleiter, sodass wir viele Aufgaben nicht alleine bewältigen müssen. Mit den Begleitern kann man außerdem, wenn man sie besonders mag und ihnen gut zuredet, eine Romanze anfangen. Das hier auch homosexuelle Verbindungen möglich sind, daran haben sich 2014 leider noch viele gestört. Mein Statement: Werdet erwachsen!

Wenn ihr den, zugegebenermaßen vielleicht etwas zu langen, "Prolog", durchgespielt habt, kommt ihr zu eurer Festung. Diese werdet ihr ausbauen und regelmäßig besuchen, um eure nächsten Schritte gemeinsam mit euren Gefährten zu planen. Auch Neben-Quests, die Entscheidung der Spezialisierung und persönliche Beziehungen zu den Begleiter-Charakteren werden hier abgehandelt. Du bist der Inquisitor, handele auch so und bring deine Festung auf Vordermann. ?

Bei der Planung der nächsten Schritte in Thedas hilft der Kartentisch in deiner Festung, hier besprichst du die nächsten Maßnahmen und deine Begleiter werden dir dazu auch Input geben. So geht die Geschichte Schritt für Schritt vorwärts. Besonders schön finde ich, dass man bereits bei den ersten Entscheidungen das Gefühl hat, wirklich etwas zu bewirken. So ging es mir immer wieder im Spiel, bei schwerwiegenden Entscheidungen fragt man sich irgendwann wirklich, welche Einflüsse die Auswahl auf die Spielwelt haben könnte – Und genau so muss ein gutes Rollenspiel sein. Schließlich will ich glauben, dass meine Entscheidungen die Spielwelt verändern und ich Einfluss auf das Geschehen habe!

Ich verrate euch nicht mehr über die Geschichte und den Ausgang meiner verschiedenen Szenarien beim Durchspielen – probiert es selbst. Dragon Age: Inquisition lohnt sich!

## **Manchen Leuten kann man es nicht recht machen**

Ich verstehe bis heute nicht, warum es so viele Kritiker-Stimmen zu "Dragon Age: Inquisition" gab. Immer schreien alle nach "etwas anderem" oder einer "angepassten Spielmechanik". BioWare hörte auf die Stimmen und plötzlich hagelte es Kritik, weil "das neue Spiel nicht mehr wie das alte ist".

Ich habe das Spiel auf PC und PlayStation 4 gespielt und mir sind wirklich kaum negative Effekte aufgefallen. Ich bin Vielspieler und habe jedes Jahr zahlreiche Spiele auf meiner "To-Buy-Liste". Es war 2014 und Dragon Age: Inquisition war für mich in diesem Jahr ein absolutes Highlight. Ja, es gab mal einen Grafik-Bug, ja, man hätte eine Taste anders belegen können, ja, man hätte die Kampfmechanik anders machen können – Na und?

Über die Inszenierung und die Geschichte des Spiels streiten sich vermutlich auch jetzt noch einige, gerade auch im Vergleich zu den Vorgänger-Spielen der Serie. Ich persönlich habe viele der Änderungen sehr gefeiert. Mich muss die Story einfach abholen und ich muss im Verlauf des Spiels Spaß haben. Ich benötige keinen neu erfundenen Kampfmechanismus, der total komplex ist, oder eine so komplizierte Story, dass ich in zwei Wochen nicht mehr weiß, wo ich stehen geblieben bin. Die Mischung beim Inquisitions-Teil war, für mich, einfach ideal!

Wer will, findet natürlich bei jedem Spiel Fehler und Dinge, die einem nicht so gut gefallen. Ich finde jedoch die Grafik, die Spielmechanik und die Story für ein Spiel von 2014 war ein Paradebeispiel eines Rollenspiels und es ist auch heute noch ein geniales Spiel.

**Ich hoffe, ich stehe damit nicht alleine da. Gefällt dir Dragon Age: Inquisition? Welches Rollenspiel würdest du besonders hervorheben?**

## Verweise

- [Dragon Age: Inquisition](#) (Offizielle Webseite)

Dieser Beitrag wurde publiziert am Samstag, dem 7. März 2020 um 10:08 Uhr in der Kategorie: [Videospiegelgeschichten](#). Kommentare können über den [Kommentar \(RSS\)](#) Feed verfolgt werden. Du kannst zum Ende springen und ein Kommentar abgeben. Pingen ist momentan nicht erlaubt.



## Über Videospiegelgeschichten

Videospiegelgeschichten ist eine offene Plattform für Hobbyautoren und Journalisten. Die Webseite wurde 2009 gegründet, um es jedem Menschen, unabhängig von seiner Profession, zu ermöglichen, persönlich, authentisch und unabhängig über Videospiele zu schreiben

<https://www.videospiegelgeschichten.de>