

Das Schwarze Auge Satinavs Ketten

Ein Artikel über ein DSA-Spiel ohne das Wort Rollenspiel-Elemente! Kein Wunder: Daedalic arbeitet am ersten aventurischen Adventure. Von Christian Burtchen

Das Startgebiet des Abenteurers ist die Provinz **Andergast**, laut Daedalic so eine Art »Bayern im Mittelalter«.

Angeschaut

Genre: **Adventure** Publisher: **Deep Silver** Entwickler: **Daedalic Entertainment (A New Beginning, GS 11/2010: 84 Punkte)**
Termin: **1. Quartal 2012** Status: **zu 35 % fertig**

GameStar.de/Quicklink/7269

Sich mit der Welt von **Das Schwarze Auge** zu beschäftigen ist eine Garantie dafür, sich bald verloren zu fühlen in einem Wimmelbild an Querverweisen, Gottheiten und Helden, Annalen, Chroniken und Zaubersprüchen, das das Pen-and-Paper-Rollenspiel in 27 Jahren entwickelt hat. Wenig verwunderlich, dass die Faszination dieser Welt deutsche Spielentwickler wie Attic, Radon Labs und Silver Style erfasste, die aus der Vorlage logischerweise ausschließlich eines machten: Rollenspiele. Das ändert sich nun, denn erstmals entsteht ein Adventure in der Welt des **Schwarzen Auges**.

Drei Jahre lang liefen die Gespräche beim Hamburger Studio Daedalic, bis man sich einig war mit den Lizenzverwaltern und Publishern. Drei Jahre, in denen etliche Konzepte, etwa das Naheliegende eines Adventure-Rollenspiel-Hybriden, überlegt und verworfen wurden. Eine solche Mischung hätte weder Adventure- noch Rollenspiel-Freunde glücklich gemacht und zudem die Komplexität an zu planenden Aktionen unverhältnismäßig erhöht, erläutert der Produzent Matthias Mangelsdorf. **Satinavs Ketten** wird also ein reines Adventure. Keine Kämpfe, keine Würfel, keine Charakterwerte, sondern Dialog- und Kombinationsrätsel pur. Gegenüber den behutsamen Anpassungen in **Drakensang**, selbst im Vergleich zum eher actionlastigen **Demonicon** ist das ein gewaltiger Genre-Sprung einer eigentlich sehr traditionsbewussten Marke. Ein bewusster Sprung, denn so bietet sich die Gelegenheit, neue Zielgruppen anzusprechen:

All jene, die zwar mit Adventures und guten Geschichten, wenig aber mit würfelbasierendem Fehden anfangen können.

Was bleibt von **DSA**, wenn sich die Macher von **The Whispered World** und **A New Beginning** daran setzen? Ein Produkt, das sich über Geschichte, Charaktere, visuellen Stil definiert, das in der Welt eingebunden ist und das sich nicht sklavisch an Regelwerke, wohl aber an Chroniken, Ereignisse und Pläne hält. Mark Wachholz, ehemaliger Autor der **DSA**-Redaktion und Schöpfer der **Drakensang**-Geschichte, hat für **Satinavs Ketten** mit zur Feder gegriffen. Im Mittelpunkt der Handlung steht Geron, dem im Jahre 1022 BF (Bosparans Fall) ein Seher prophezeite, dass er das Ende der Welt herbeiführen werde. Da jener Seher mit all seinen anderen Vorhersagen Recht hatte und man sich im

abergläubischen Lande Andergast befindet, wird Geron seither von den Einwohnern bergwöhnt. Es hilft nicht, dass er Magiediletant ist, also ohne Ausbildung mit einem Zauberspruch umliegende Gegenstände zerstört. Der Spieler kann diese Aktion über einen Schalter im Inventar auslösen.

König Efferdan I. lässt den Seher im Jahr 1022 BF verbrennen. 13 **DSA**-Jahre später steht er vor einer neuen Herausforderung: Königin Yolande II. aus dem an sich verfeindeten Nachbarreich Nostris ist zu Besuch, Frieden soll geschlossen werden. Doch Andergast wird heimgesucht von aggressiven Krähen. Die Bewohner mutmaßen, der Seher kehre als Geist zurück und übe Rache. Dass die Rabenvögel das Schloss und besonders das Gastzimmer Yolandes verwüsten, ist eine denkbar schlechte Voraussetzung für



Die Blutzinnen sind das Gebiet der **Orks**, deren Sprache Geron nicht versteht. Nuri hilft ihm hierbei.



Der Held Geron untersucht eine Höhle, seine zeitweilige Begleiterin Nuri greift ihm mit speziellen Fähigkeiten unter die Arme.

⊕ Stärken

- + stillichere Visualisierung
- + Geschichte in DSA eingebettet
- + keine Minispiele

⊖ Schwächen

- Qualität der technischen Umsetzung noch unklar

erfolgreiche Diplomatie. Da sieht Geron seine Chance gekommen. Der Fallensteller hat nun die Gelegenheit, zu zeigen, dass er Großes vollbringen und sein vermeintlich welt-auslöschendes Schicksal abwenden kann. Hier gleicht er dem **Whispered World**-Protagonisten Sadwick, doch sonst haben die beiden wenig gemein. Geron ist weder ein Schwertschwinger wie der bekannte **DSA**-Held Geron der Einhändige, noch Melancholiker oder Zyniker. In Yolandes Zimmer muss Geron die Vögel mit typischen Kombina-

lauscht, dass die Orks auf ein Zeichen des Blutgottes Tairach warten. Gerons Begleiter folgen ihm nicht überallhin (wie etwa die Raupe Spot aus **The Whispered World**), ihre Integration scheint sich auf den Einsatz einzelner Zaubersprüche und Fähigkeiten zu beschränken. Dementsprechend betont der Produzent Matthias Mangelsdorf, dass die Interaktion mit anderen Charakteren in erster Linie der Geschichte diene. Romantik zwischen Geron und seiner Begleiterin? »Story-relevant«, grinst Mangelsdorf enigmatisch.

Kontinente der Spielwelt gemeint sein, Myranor oder Uthuria. Möglich wäre aber ebenso, dass Geron auf seiner Reise zum Beispiel durch ein Feentor in eine andere Ebene (so genannte »Globule«) der Spielwelt reist. Spektakulär, aber eher unwahrscheinlich: die Hohlwelt Tharun im Inneren der Spielwelt Dere als Ziel des Abenteuers.

Unter den titelgebenden Ketten versteht man in der **DSA**-Welt Kraftlinien, das heißt einen Strom astraler (magischer) Kraft. Satinav ist nicht nur Namensgebender für zwei solche Linien, die sich wie ein X durch Aventurien ziehen, sondern auch für den Stern der Zeit. Folglich gibt es mächtige Artefakte mit dem Namen Satinavs Augen, die Zeitreisen ermöglichen – vielleicht ist Gerons Reise ja nicht primär eine geographische, sondern ein Ausflug in die Vergangenheit? Ob es Geron letztlich gelingt, sein Schicksal abzuwenden, verrät Daedalic natürlich nicht. Nach den Erfahrungen mit den Enden ihrer jüngsten Produkte aber liegt es nahe, dass die Auflösung nicht simpel wird. Würde auch nicht passen zu einem bald drei Jahrzehnte alten Kanon an Geschichten in Aventurien. *Christian Burtchen*

Keine Würfel, keine Kämpfe, keine Charakterwerte.

tionstüfteleien einfangen, indem er eine größere Falle mit Netz und vorhandener Wanddekoration improvisiert. Später führt ihn seine Geschichte in die von Orks bewohnten Blutzinnen. Alleine wäre hier kein Fortkommen für Geron, der nicht einmal die Sprache der Schwarzpelze versteht. Also hilft seine Begleiterin Nuri, die der fremden Sprache teilweise mächtig ist und so er-

Zwei Schauplätze weiter befindet sich ein riesiger Totenkopf in der Nähe eines Wasserfalls, dessen Animationen andeuten, auf welches visuelle Niveau das Studio zielt: Spiegelungen im Wasser, viele Bewegungen, die gewohnte Daedalic-Stilsicherheit. 1920 mal 1080 Bildpunkte, also Full-HD, zelebriert **Satinavs Ketten**, dreimal so viele wie in den Vorgängerproduktionen. Gerons Reise führt ihn von Andergast weiter in ein Piratennest und schließlich, wie Daedalic geheimnisvoll andeutet, »in echtes Neuland«. **Satinavs Ketten** soll auch ein Gebiet betreten, das im **DSA**-Kanon noch wenig erschlossen ist. Damit könnten die wenig bekannten anderen

Im **Gastzimmer** von Königin Yolande merkt Geron, dass die Krähen auch für ihn als Fallensteller eine Herausforderung sind.



Konsequent Daedalic

Christian Burtchen
Freier Mitarbeiter
redaktion@gamestar.de

Das Team eingespielt und mit Leidenschaft dabei, der Erfahrungsschatz gewachsen, die Technologie verbessert: Es gibt wenig Grund, daran zu zweifeln, dass **Satinavs Ketten** ein weiteres Qualitätsprodukt aus dem Hamburger Norden sein wird, vorbehaltlich möglicher Querschüsse im Rätseldesign. Allerdings hätte ich mir durchaus eine ambitioniertere Einbindung des **DSA**-Regelwerks gewünscht als lediglich ab und an ein Extra-Icon in der Inventar-Leiste.