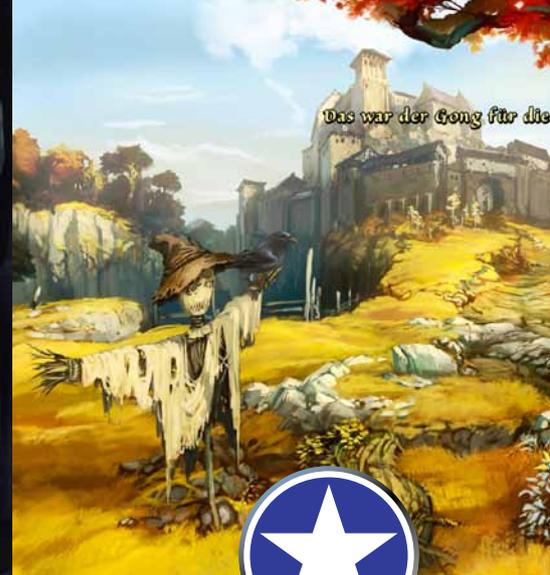




Abgedrehte Orte gibt es natürlich auch. Hier rätseln wir in einer **Feenwelt**.



Das war der Gong für die



GameStar
für besondere Atmosphäre

Das Schwarze Auge Satinavs Ketten

Schluss mit lustig: Das neue Adventure der Edna- und Deponia-Macher entpuppt sich als ungewöhnlich düster - und als ungewöhnlich knifflig noch dazu. Von Jochen Gebauer

Genre: **Adventure** Publisher: **Deep Silver** Entwickler: **Daedalic (Deponia, GS 03/2012: 88 Punkte)**
Termin: **22.6.2012** Spieler: **einer** Sprache: **Deutsch** Preis: **35 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7269

Einen Blick in die Zukunft werfen zu können, war schon immer eine ausgesprochen unpopuläre Fähigkeit. Fragen Sie mal Cassandra: Als die Griechen den Trojanern über Nacht ein riesengroßes Holzpferd vor die Haustür stellten und Cassandra prophezeite, dass es keine gute Idee sei, dieses Ding in die Stadt zu schleppen, da lachten sich die Trojaner kringelig. Oder fragen Sie mal den Seher aus **Das Schwarze Auge: Satinavs Ketten**: Bloß weil der ein bisschen in der Zukunft rumguckte und Hokuspokus machte, warf ihn ein aufgebrachter Mob auf den Scheiterhaufen. Eine letzte Prophezeiung allerdings

konnte sich der entflammte Visionär nicht verkneifen: Der kleine Geron werde einst das Städtchen Andergast in den Untergang stürzen. Genau diesen - inzwischen allerdings großen - Geron übernehmen wir im neuen Adventure der **Deponia**-Macher. Mittlerweile nämlich sind 13 Jahre vergangen und es gibt berechtigte Hinweise darauf, dass der tote Seher nicht ganz so tot ist, wie gemeinhin angenommen ... und möglicherweise eifrig daran arbeitet, dass seine letzte Prophezeiung tatsächlich in Erfüllung geht.

Die Vorgeschichte von **Satinavs Ketten** ist ein cleverer erzählerischer Kniff, denn wir finden den bedauernswerten Geron schon

Steam-Pflicht

Im Gegensatz zu früheren Daedalic-Titeln nutzt **Satinavs Ketten** die Online-Plattform Steam als Kopierschutz. Zur Installation ist also eine Internetverbindung notwendig, danach lässt sich das Spiel auch im Offline-Modus starten, allerdings nicht mehr weiterverkaufen.

alleine deshalb sympathisch, weil ihn sonst niemand ausstehen kann. Als abergläubischer Haufen erinnern sich die Bewohner von Andergast schließlich immer noch ganz



Wahrheit sagen
Lügen

In den **Dialogen** dürfen wir bisweilen aus verschiedenen Vorgehensweisen wählen.

Schlicht, aber stimmungsvoll: **Zwischensequenzen** treiben die Handlung voran.

Dann würde sie in jeden Baum einen Regenbogenbogen setzen.



genau an die alte Prophezeiung und begegnen unserem Unglücksraben in spe mit Verachtung. Die Wendungen der spannenden und für ein Daedalic-Adventure ungewöhnlich düsteren Geschichte wollen wir an dieser Stelle nicht verraten, wohl aber erwähnen, dass Geron schon recht früh im rund zwölfstündigen Spielverlauf eine Gefährtin in Gestalt der Fee Nuri erhält. Auch die ist prinzipiell clever eingebaut: Während Geron dank einer angeborenen Magiefähigkeit Dinge zerdepfern kann, besitzt Nuri die Gabe, zerdepperte Dinge wieder heil zu machen. Diese Wechselwirkung kommt in vielen Rätseln zur Anwendung und unterstreicht wunderbar die sich entwickelnde Beziehung zwischen den beiden. Zudem dient Nuri als komische Auflockerung, weil sie sich mit kindlicher Naivität durch die teils trostlose Menschenwelt bewegt. Leider verschenkt die ansonsten gute deutsche Vertonung gerade bei diesem für die Handlung fundamental wichtigen Cha-



Tolly Story, kleine Macken

Jochen Gebauer
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Satinavs Ketten ist zweifellos ein gutes Adventure, ein sehr gutes sogar. Den direkten Vergleich mit Deponia, Harvey oder Whispered World verliert es trotzdem. Dabei gefällt mir die ungewöhnlich düstere Geschichte (auch wenn das Ende ein wenig enttäuscht), die Atmosphäre ist gewohnt großartig, und mit dem nicht ganz perfekten Rätseldesign kann ich prima leben, weil es mich zur Abwechslung mal wirklich fordert. Indes: Es fehlt jenes Gefühl, mich in einer perfekt geölten Maschine zu bewegen; mal japsen die Figuren, mal krächzt Nuri, mal klappere ich minutenlang ziellos die Hotspots ab, weil mir das Spiel einen wichtigen Hinweis geflissentlich verschweigt. Und so sympathisch mir der arme Geron auch ist, so blank bleibt er im Vergleich mit Lilli, Rufus oder Sadwick. Tolle Unterhaltung für Genre-Liebhaber ist Satinavs Ketten trotzdem – für den ganz großen Wertungswurf reicht's diesmal jedoch nicht.

rakter einiges Potenzial. Weil die Sprecherin einen Tick zu alt klingt und nicht immer den richtigen Ton trifft. Aus kindlichem Gequengel wird so mitunter Schreckschraubigkeit.

Womit wir bei den Dialogen wären: Die fangen zwar mit ihrem latent schwülstigen Stil die Rollenspiel-Vorlage passend ein, sind aber nicht ganz mit jenem perfekten Ohr fürs gesprochene Wort verfasst wie etwa bei **Deponia** oder **Harveys neue Augen**. Das ist Kritik auf hohem Niveau, aber wer bei **Satinavs Ketten** den sprühenden Wortwitz anderer Daedalic-Adventures erwartet, der könnte ein klein wenig enttäuscht werden, zumal längst nicht jeder der dezent platzierten Gags zündet. Als nette Zugabe, wenn auch spielerisch unerheblich, empfinden wir hingegen den Umstand, dass wir in diversen Gesprächen aus mehreren Antwortoptionen wählen dürfen. Das erinnert durch eine Art Dialograd rudimentär an **Mass Effect** und verleiht »unserem« Geron eine gewisse Individualität, obwohl es letztlich Banane ist, ob wir eine Antwort nun bescheiden oder nassforsch geben. Inszeniert werden die Dialoge in einer Nahansicht; dort wiederum fehlte in unserer Testversion eine Lippensynchronität so frappierend, dass die Figuren mitunter an angespülte Fische erinnerten. Muss man freilich nicht störend finden, elegant geht – insbesondere, wenn man schon explizit aufs Gesicht »zoomt« – aber anders. Vielleicht biegen die Entwickler das bis zum Release ja noch hin.

Ach, der ist magisch?

Einen gewissen Mangel an Eleganz kann man auch dem Rätseldesign vorwerfen. Die gute Nachricht vorneweg: Im Gegensatz zu vielen anderen modernen Adventures ist **Satinavs Ketten** erfrischend fordernd und stellt uns gerade im späteren Spielverlauf vor teils mehrstufige Rätselketten, die wir nicht mal eben im Vorbeigehen lösen. Indes: Mit entsprechenden Hinweisen hält sich das Spiel vornehm zurück. Beispielsweise sollen wir an einer Stelle eine kleine Statue in eine große Statue verwandeln. Dass wir dazu einen magischen Wasserfall benutzen sollen, der Gegenstände je nach Fließrichtung verkleinert oder vergrößert, würden wir gar nicht schlimm finden – wenn uns das Spiel denn sagen oder zeigen würde, dass der Wasserfall magisch ist und so was kann. Das allerdings erwähnt es erst, als wir mit der Statue verzweifelt auf jeden verfügbaren Hotspot klicken. Ein ähnliches Problem haben wir auch mit Geron's Zerdepfern-Fähigkeit, denn die folgt nicht immer einer nachvollziehbaren Logik. Eine manns-hohe Figur aus massivem Eis kriegt der Bursche spielend klein – vor einer verklemmten Holzschublade aber kapituliert er. Im Vergleich zu **Deponia** oder **Harveys neue Augen** ist **Satinavs Ketten** zwar fordernder, erreicht aber nicht jenen organischen Guss, bei dem ein Rädchen perfekt ins andere greift. Ein gutes Adventure ist es trotzdem; ein großartiges nicht. Jochen Gebauer / GR

erinnerten. Muss man freilich nicht störend finden, elegant geht – insbesondere, wenn man schon explizit aufs Gesicht »zoomt« – aber anders. Vielleicht biegen die Entwickler das bis zum Release ja noch hin.

Stärken

- + spannende Geschichte
- + anspruchsvolle, komplexe Rätsel
- + düstere Atmosphäre mit greifbarer Bedrohung

Schwächen

- spärliche Hinweislage
- Feen-Kumpanin neigt zum Schreckschraubentum
- Rätsel nicht immer logisch

TERMIN 22.6.2012 PREIS 35 Euro USK ab 12 Jahren

Das Schwarze Auge Satinavs Ketten

Publisher Deep Silver
Entwickler Daedalic Entertainment
Sprache Deutsch
Ausstattung Pappschachtel, 1 DVD, 60 Seiten
Handbuch, Soundtrack, Poster
Kopierschutz Steam



GRAFIK

- + wunderschöne Hintergründe + viele Details
- + stimmige Zwischensequenzen
- Animationen nicht immer flüssig

SOUND

- + gute Vertonung
- + schöne Hintergrundmusik ...
- ... die vergleichsweise spärlich eingesetzt wird

BALANCE

- + knifflig, aber nie unfair + optionale Kombinationshilfe
- + Journal-Funktion ...
- ... die leider mit Hinweisen geizt

ATMOSPHÄRE

- + tolle DSA-Atmosphäre
- + auch DSA-Neulinge finden sich zurecht
- + dezenter Humor

BEDIENUNG

- + Quicksave-Funktion + kurze Laufwege
- + optionale Hotspot-Anzeige
- Inventar fummelig, wenn gefüllt

UMFANG

- + solide Spieldauer + viele Schauplätze
- + hohe Rätseldichte + Extras ...
- ... die insgesamt mager ausfallen - kaum Wiederspielwert

HANDLUNG

- + spannende Story + greifbare Bedrohung
- + stimmungsvoll düster - Ende nicht ganz befriedigend
- manche Wendungen vorhersehbar

CHARAKTERE

- + sympathischer Held + toller, weil bedrohlicher Gegenspieler
- + gute Nebenfiguren
- Nuri neigt zur Schreckschraube

DIALOGE

- + aventurisch-schwülstig + Geron ist selten um einen Spruch verlegen + lassen Entscheidungen zu ... - ... die allerdings keine echte Auswirkung haben - fehlende Lippensynchronität

RÄTSEL

- + in der Regel logisch + teils sehr fordernd
- + mitunter erfrischend komplex - Hinweise spärlich
- Zerdepfern-Fähigkeit nicht immer logisch

