# Das Schwarze Auge Blackguards

**Überraschung: Daedalic baut die Bühne für sein erstes Rollenspiel aus … Hexfeldern! Und könnte damit tatsächlich beweisen, dass sich spannende Abenteuer auch rundenweise erzählen lassen.** Von Heiko Klinge

**Angeschaut**

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Daedalic** Entwickler: **Daedalic (Chaos auf Deponia, GameStar 12/12: 90 Punkte )**
Termin: **3. Quartal 2013** Status: **zu 65 % fertig**

GameStar.de/Quicklink/8300

Es ist der erste Tag der Game Developers Conference in San Francisco. Und Kai Fiebig, Executive Producer bei den Geschichtenerzählern von Daedalic, ist jetzt schon heiser. Kein Wunder, denn **Blackguards** ist ein erklärungsbedürftiges Spiel. Es erinnert auf den ersten Blick frappierend an Fantasy-Strategietitel wie **Heroes of Might & Magic** oder **King's Bounty**, ist aber ein ebenso komplexes wie story-lastiges Rollenspiel. Nur dass **Blackguards** den Großteil seiner Geschichte auf Hexfeld-Karten erzählt. Das Ganze mit den Regeln und in der Welt des urdeutschen »Pen&Paper«-Rollenspiels **Das Schwarze Auge** entworfen. So, und das verklickern Sie jetzt mal einem amerikanischen Games-Journalisten.

Daedalic und Kai Fiebig versuchen es, indem sie ihr neues Baby als »Turn-based RPG« bezeichnen. Und das trifft es eigentlich ganz gut. Gleich nach dem Intro erwacht unser Held mit einem Brummschädel inklusive Gedächtnisverlust in einer düsteren Waldlichtung. Vor ihm liegt die Leiche einer schönen Frau, die wiederum gerade als Zwischenmahlzeit für einen offensichtlich ziemlich hungrigen Wolf dient. Klassische Rollenspielkost also, dieses Mal aber eben serviert auf Hexfeldern. Entsprechend betrachten wir die frei dreh- und zoombare Lichtung standardmäßig von schräg oben und knüppeln den Wolf nicht in Echtzeit, sondern rundenweise aus seinem Pelz.

Daedalic hat sage und schreibe 197 unterschiedliche Hexfeld-Karten gebaut, über die wir uns im Lauf der auf rund 40 Spielstunden ausgelegten Geschichte kämpfen, reden (!) und rätseln (!!). »Jedes unserer Schlachtfelder ist von Hand gebaut, erzählt seine eigenen Geschichten und stellt dich vor andere Herausforderungen«, so Kai Fiebig. Vor allem aber sind die Hexfeld-Areale keine leblosen Areale, sondern sollen es uns ermöglichen, taktisch mit der Umgebung zu spielen – im wahrsten Sinne des Wortes. Fässer können wir nicht nur zerstören, sondern auch bewegen, Spinnenweben lassen sich verbrennen, Grabsteine spenden Schutz vor Fernkampfangriffen, und Kronleuchter sausen auf unsere Feinde herab, wenn wir die Aufhängung zerstören.

Wie genau diese Fusion aus Taktik, Geschichte und Rollenspiel funktioniert, erfahren wir … im Kerker. Denn dummerweise war die tote Frau auf der Lichtung die Tochter eines einflussreichen Grafen und noch dummererweiser wird unser Held (wahlweise ein Krieger, Waldläufer oder Magier) für den Mörder gehalten. Glück im Unglück: Ein entflohener Zwerg namens Naurim befreit uns aus unserer Zelle, weil er einen Fluchtgehilfen benötigt. Ein Zauberer in der Nachbarzelle bettelt ebenfalls um seine Freilassung. Magie können wir natürlich immer gebrauchen, zuvor müssen wir den Zauberer allerdings noch von seiner stählernen Halskrause befreien.

In einer weitläufigen **Höhle** bekämpfen wir Riesenspinnen, die über die Abgründe gespannten Netze können wir zerstören.

## ⊕ Stärken

+ taktisch vielfältige Kämpfe
+ interaktive Schlachtfelder
+ bewährtes Rollenspiel-Regelwerk
+ interessanter Story-Beginn

## ⊖ Schwächen

- schwierige Balance aus Ernst und Komik
- durchschnittliche Technik

Unsere Helden müssen einen flüchtenden Sträfling einfangen, der sich mit zahlreichen **Fallen** verschanzt. Um diese entdecken oder gar entschärfen zu können, benötigen wir die entsprechenden Talente.

Der **Charakterbogen** von Blackguards offenbart eine regeltreue Umsetzung der DSA-Lizenz.

Kurz vor der Freiheit gerät unser Fluchtversuch jäh ins Stocken, als bis an die Zähne bewaffnete Wachen den einzigen Ausgang blockieren. Mit Fäusten und in Sträflingsklamotten haben wir da keine Chance. Mit einer List hingegen schon: Wir lassen einfach weitere Gefangene frei, welche die Wachen in Nahkämpfe verwickeln und so unserem Zauberer Zeit und Raum für einen »Ignifaxius Flammenstrahl« verschaffen.

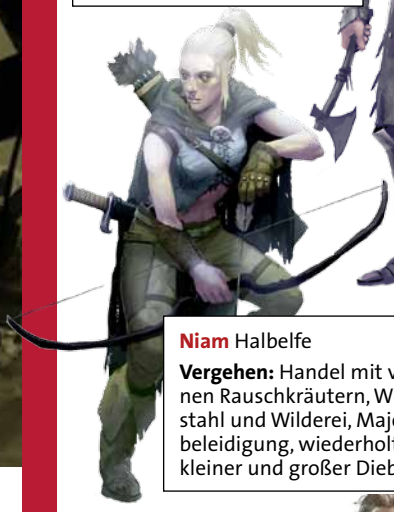
Obwohl wir uns in den **Städten** nicht frei bewegen dürfen, wirken sie dank zahlreicher Details und Animationen trotzdem lebendig.

»Hä, Igniwas?«, mag manch neuzeitlich erzogener **Diablo**-Jüngling nun fragen. Unsereins, der in den 80ern und 90ern noch W20-Würfel über Wohnzimmertische gerollt hat, murmelt hingegen mit nostalgisch verklärtem Blick: »Ignifaxius Flammenstrahl – Magisch' Feuer, schmelze Stahl!« So lautet nämlich die vollständige Zauberformel im »Pen&Paper«-Rollenspiel **Das Schwarze Auge**. Und anders als sein actionlastiger Lizenzkollege **Demonicon** (siehe Kasten) will **Blackguards** die DSA-Welt und auch das Regelwerk so originalgetreu wie möglich umsetzen – mit allen Konsequenzen.

So können Zaubersprüche bei entsprechendem »Würfelglück« auch schief gehen und uns verletzten statt den Gegner. Während der Kämpfe dürfen wir nicht aufs Inventar zugreifen, sondern lediglich zwischen drei Waffensets wechseln, was ebenso wertvolle Aktionspunkte kostet wie Heiltränke schlucken. Und für Siege gibt es keine Erfahrung, sondern Abenteuerpunkte, mit denen wir vollkommen frei die Grundwerte und Talente unserer Helden steigern. Ein Fest für DSA-Veteranen und Rollenspielprofis, das uns angenehm an die **Drakensang**-Spiele erinnert. Aber auch ein unbezähmbares Komplexitätsmonster für Einsteiger? »Nein, auch die sollen natürlich ihren Spaß haben«, beschwichtigt Kai Fiebig, »wir arbeiten mit kontextsensitiven Menüs, es gibt mehrere Schwierigkeitsgrade, und du

## Die »Helden« von Blackguards

**Takate** Waldmensch
**Vergehen:** Mord, Totschlag, schwere Körperverletzung



**Niam** Halbelfe
**Vergehen:** Handel mit verbotenen Rauschkräutern, Wilddiebstahl und Wilderei, Majestätsbeleidigung, wiederholter kleiner und großer Diebstahl

**Naurim** Ambosszwerg
**Vergehen:** Brandstiftung, Mord, wiederholte Körperverletzung, Ruhestörung und Volksaufhetzung, Verdacht auf Schmuggelei

**Zurbaran** al'anfanischer Schwarzmagier
**Vergehen:** Spionage für den Feind, schwerer Betrug, Verdacht auf Hochstapelei, Verdacht auf Mord und Giftmischerei, Verführung zum Ehebruch

**Aurelia** Hexe
**Vergehen:** Lästerliche Reden und das Leugnen göttlicher Wahrheiten, Erregung öffentlichen Ärgernisses, Unsittlichkeit, Schwarzhexerei



Das Schwarze Auge: Schicksalsklinge erschien in den USA unter dem Namen »Realms of Arkania: Blade of Destiny«.

## Noch mehr DSA-Spiele

### Das Schwarze Auge: Herokon Online

**Darum geht's:** Herokon Online ist ein im Browser lauffähiges Free-2Play-Online-Rollenspiel. Zum Anfang des Spiels sollen wir in der Stadt Greifenfurt einen Goblinangriff aufklären – logisch, dass sich dahinter eine noch größere Bedrohung verbirgt.

**DSA-Faktor:** Hoch. Namhafte DSA-Autoren arbeiten an den Quests und achten auf Stimmigkeit mit dem DSA-Universum. Das Spiel bewegt sich nah an der Vorlage, nur die Kämpfe finden in Echtzeit statt.

**Geeignet für:** Preisbewusste Zwischendurch-Abenteurer.

### Das Schwarze Auge: Schicksalsklinge

**Darum geht's:** Das Original-Schicksalsklinge von 1992 bekommt eine Neuauflage spendiert, das Grundgerüst des Spiel bleibt unangetastet. Das bedeutet, dass wir uns wieder auf die Suche nach der Schicksalsklinge machen, um fiese Orks abzuwehren.

**DSA-Faktor:** Sehr hoch. Sämtliche Elemente einer DSA-Partie finden sich auch im Remake von Schicksalsklinge wieder. Hinter dem Projekt stecken echte Fans, die großen Wert auf die Nähe zur Vorlage legen.

**Geeignet für:** Hardcore-Rollenspieler, die es komplex mögen.

### Das Schwarze Auge: Memoria

**Darum geht's:** Im Point&Click-Adventure von Daedalic wird die Geschichte des Vogelfängers Geron aus Satinavs Ketten weitererzählt, wir steuern in einem parallelen Handlungsstrang aber auch die Prinzessin Sadja. Hoffentlich wird die nicht so nervig wie Fee Nuri.

**DSA-Faktor:** Gering. Die Geschichte spielt zwar in der Welt von »Das Schwarze Auge«, vom Spielprinzip der Pen&Paper-Vorlage ist das Adventure allerdings logischerweise weit entfernt.

**Geeignet für:** Rätsel- und Fantasy-Freunde.

### Das Schwarze Auge: Demonicon

**Darum geht's:** Protagonist Cairon und seine Schwester Calandra werden auf der Suche nach der eigenen Vergangenheit zum Spielball böser Mächte. Moralische Entscheidungen sollen sich dabei auf ganz Aventurien auswirken – The Witcher lässt grüßen.

**DSA-Faktor:** Gering. Demonicon hat mit klassischer Aventurien-Idylle wenig am Hut. Stattdessen gibt's Actionkämpfe in den Schattenlanden – quasi dem Dark-Fantasy-Setting der DSA-Welt.

**Geeignet für:** DSA-affine The-Witcher-Fans.

bekommst vom Spiel konkrete Tipps, welche Steigerungen gerade sinnvoll wären«.

Unsere endlich erfolgreiche Flucht führt uns in die Hafenstadt Neetha, die – Überraschung – nicht aus Hexfeldern besteht, sondern aus mehreren animierten 3D-Dioramen, in denen wir Gespräche führen, neue Aufträge an Land ziehen und natürlich auch die Ausrüstung unserer Helden verbessern. Wir sind etwas enttäuscht: Warum können wir die Siedlungen nicht frei in 3D erkunden? »Das wäre technisch sogar möglich und wir haben es auch ausprobiert. Aber es hat einfach zu viel Tempo aus dem Spiel genommen. Wir wollen euch nicht mit endlosen Latschereien beschäftigen, sondern mit taktisch anspruchsvollen Kämpfen und einer spannenden Geschichte«, begründet Kai Fiebig.

Letztere soll eine düstere Mischung aus Krimi, Horror und Dark Fantasy werden, was zum einen mit dem mysteriösen Mord zu Beginn des Spiels zusammenhängt, zum anderen aber auch mit der Vergangenheit unserer Begleiter. Logisch, denn wen soll man im Kerker schon kennenlernen? Der Zwerg Naurim wurde etwa wegen Brandstiftung, Totschlag und Schmuggel verknackt. Schwarzmagier Zurbaran wird wegen Spionage gesucht und soll einen Baron vergiftet haben. Entsprechend folgen wir nicht nur der Haupthandlung, sondern sollen im Rahmen von Nebenquests auch mehr über die Beweg- und Hintergründe unserer finsteren Gruppe an Schurken (= Blackguards) erfahren.

Angesichts der ernsten Lage und der Charakterprofile unserer Heldengruppe wird für unseren Geschmack allerdings noch zu viel geflachst – zumindest während unserer Präsentation wirkte manch verbaler Schlagabtausch zwischen Naurim und Zurbaran leicht deplatziert und erinnerte mehr an einen Buddy-Movie. Aber da kann sicherlich noch viel passieren. Denn wenn jemand Erfahrung hat mit Dialogregie und guten Geschichten, dann ist es sicherlich Daedalic. Und das muss Kai Fiebig zum Glück nicht mehr erklären. HK

### Wie für mich gemacht

Heiko Klinge
Redakteur
heiko@gamestar.de

Ich mag meine Rollenspiele story-lastig und meine Kämpfe am liebsten rundenweise. Insofern trifft Blackguards genau meinen Geschmack. Vor allem die liebevoll gestalteten und enorm abwechslungsreichen Schlachtfelder haben es mir angetan. Endlich muss ich auch in Rundenkämpfen mal clever mit der Umgebung taktieren. Ein wenig skeptisch bin ich noch, ob Daedalic diesen Variantenreichtum und dieses Tempo (!) wirklich über die gesamte Spielzeit durchhalten kann, oder ob ein Großteil der Kämpfe letzten Endes nicht doch auf »Töte alle Gegner« hinausläuft. Sollte Daedalic dies aber hinbekommen und zudem auch bei der Story die vom Studio gewohnte Qualität liefern, dann könnte Das Schwarze Auge: Blackguards zu einem der großen Überraschungshits des Jahres werden.