Das Schwarze Auge Memoria

Auch das zweite DSA-Abenteuer geht nicht ins Auge: Memoria überzeugt uns mit kniffligen Rätseln und erzählt nicht nur eine spannende Geschichte, sondern gleich zwei. Von Amir Forsati

85
GameStar Gold-Award

Genre: **Adventure** Publisher: **Deep Silver** Entwickler: **Daedalic (Das Schwarze Auge: Satinavs Ketten, GS 08/2012)**
Termin: **30.8.2013** Spieler: **einer** Sprache: **Deutsch** Preis: **40 Euro**

Weitere Infos auf GameStar.de

⊕ Stärken

+ wunderschöne und detaillierte Spielwelt
+ unterhaltsame Dialoge
+ mitreißende und epische Geschichte ...

⊖ Schwächen

- ... mit teils nervigen und langwierigen Stellen
- nicht lippensynchron

Wie undankbar doch das Heldenleben sein kann! Da lässt man alles stehen und liegen und begibt sich in Gefahren jenseits der menschlichen Vorstellungskraft, rettet im Angesicht des Todes die ganze Welt, und was ist der Dank? Statt einer schnuckeligen Freundin gibt's am Ende nur einen Raben als Belohnung. Naja, fast. Trotzdem schöner Mist! Mit **Memoria** erzählt Daedalic die Geschichte des ungewöhnlichen Helden Geron weiter, der bereits im Vorgänger **Das Schwarze Auge: Satinavs Ketten** vom kleinen Vogelfänger zum Weltenretter heranwuchs. Dabei knüpft **Memoria** nahtlos ans Ende von **Satinavs Ketten** an. Und Gerons Aufgabe liegt auf der Hand: Verwandle Rabe in Freundin Nuri. Dazu geht er mit dem fahrenden Händler Fahi einen Deal ein. Wenn er Fahi dabei hilft, ein Jahrhunderte altes Rätsel zu lösen, beendet der Nuris Rabendasein. Und das ist bitter nötig, denn je länger die Fee im Körper des Vogels gefangen ist, desto schneller verliert sie ihre Erinnerungen. Wir müssen den Vorgänger übrigens nicht gespielt haben, um der Story folgen zu können; hilfreich wäre es aber schon.

Der Clou von **Memoria**: In einem zweiten Handlungsstrang schlüpfen wir in die Rolle von Prinzessin Sadja, die vor 450 Jahren das gleiche Rätsel lösen sollte – und dabei spurlos verschwand. Diese Parallelhandlung ist ausgezeichnet in Gerons Geschichte eingebettet, und es entsteht eine ebenso dynamische wie abwechslungsreiche Story. Während Sadjas Abschnitte schön düster ausfallen, kehren wir mit Geron unter anderem zurück ins beschaulich-bunte Städtchen Andergast. Trotz der ernsten Thematik bewies schon **Satinavs Ketten** ein feines Gespür für Humor – auch wenn's nicht ganz so schenkelklopfend zuging wie etwa bei den **Deponia**-Spielen. Auch **Memoria** überzeugt mit wunderbar aventurisch-schwülstigen Dialogen, ohne dabei einen gewissen Frohsinn zu verlieren. Daedalic hat hier ganze Arbeit geleistet und die beklemmende Geschichte der verschollenen Prinzessin mit punktuellen, humorvollen Einlagen aufgelockert. Dies gelingt vor allem den Sidekicks von Geron und Sadja. Während der Vogelfänger von seiner alten Feen-Freundin Nuri im Federkostüm begleitet wird, erhält Sadja Unterstützung von ihrem besessenen Zauberstab. Nuri und Zauberstab retten die Handlung

! Keine Steam Pflicht

Im Gegensatz zum Vorgänger **Satinavs Ketten** wird **Memoria** nicht an die Online-Plattform Steam gebunden sein. Zur Installation und zum Spielen ist also keine Internetverbindung notwendig.

In **Fahi** findet Geron einen Freund, der ihm womöglich mit Nuris Verwandlung helfen kann.

In einer dunklen Gruft findet **Sadja** den redefreudigen Zauberstab.

Mitreißend und bewegend
Amir Forsati
Redaktion
redaktion@gamestar.de

Mit Memoria gelingt dem Entwickler Daedalic, die packende und mitreißende Geschichte des Vorgängers gleichermaßen spannend fortzuführen. Das atmosphärisch sehr dichte Adventure überzeugt durch seine wunderschön gezeichnete und detailverliebte Spielwelt, die erstklassige Vertonung (samt den durchweg unterhaltsamen Dialogen) und die bis in die kleinsten Nebenfiguren sympathischen Charaktere. Doch trotz seiner vielen Stärken hat Memoria auch Fehler, die den Einzug in den Adventure-Olymp verwehren – wie schon beim Vorgänger. Trotzdem hat mir Memoria verdammt viel Spaß gemacht und lässt mich auf eine Fortführung der Geschichte rund um Geron und Sadja hoffen.

vor zuviel Schwulst. So ist es egal, wie aussichtlos oder verzwickt sich eine Lage für Sadja darstellt. Mit einer gehörigen Portion Sarkasmus und Ironie kommentiert ihr steifer, aber eloquenter Begleiter die Situation

Grafisch eine Pracht

und zaubert uns dabei regelmäßig ein Lächeln aufs Gesicht. Während Nuri im Vorgänger trotz ihrer unterhaltsamen Naivität und Sorglosigkeit teilweise durch infantiles Genörgel über das Ziel hinausschoss, entpuppt sie sich in **Memoria** als eine durchweg unterhaltsame Gefährtin.

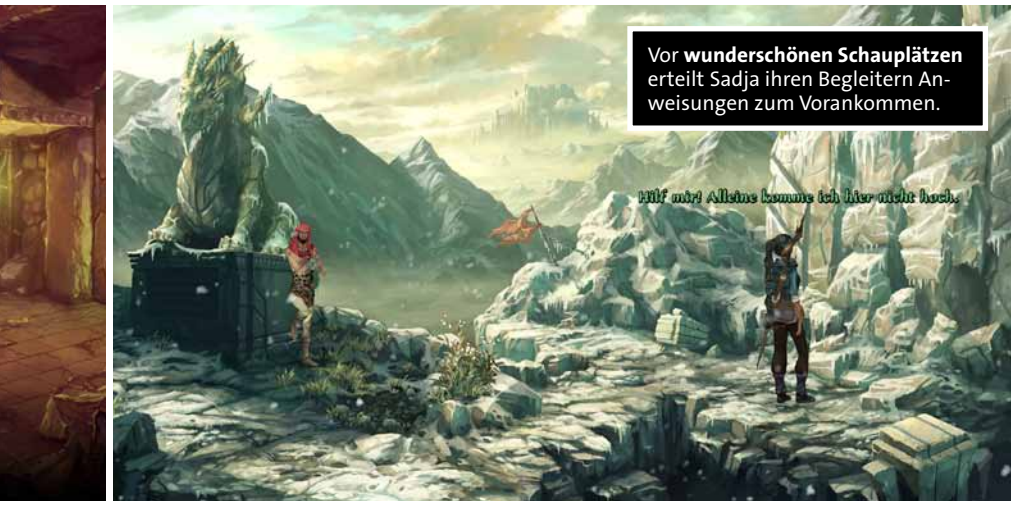
Doch genau wie Sadjas Wunderstäbchen dient Nuri nicht ausschließlich dem Zweck der humoristischen Untermalung. Innerhalb der Geschichte entpuppen sich beide als äußerst hilfreiche Verbündete. So gelangt Geron an einer wichtigen Stelle erst in ein verschlossenes Haus, nachdem Nuri durch einen Fensterschlitz in das besagte Anwesen geflattert und dort ein paar Kopfnüsse mit unserer Hilfe geknackt hat. Das Rätseldesign ist prinzipiell gelungen.

Wie üblich lösen sich gerade zu Beginn des Spieles viele vermeintliche Probleme praktisch im Vorbeigehen. Man muss dabei nicht Sherlock Holmes sein, um zum Beispiel Nuri nach einer Verletzung zu verarzten. Rasch wird das Inventar aufgesucht, in dem die erste (logische) Kombination auch die richtige ist: Die Heilkräuter werden mit einem Messer zerkleinert und im Anschluss mit einem fettigen Lappen zusammengefügt. Schon haben wir eine heilende Salbe samt Verband. Im weiteren Spielverlauf stellt uns **Memoria** aber immer mal wieder vor komplexe und fordernde, mehrstufige Rätselketten. Die integrierte Hotspot-Anzeige ist zwar sehr hilfreich, mit Hinweisen auf die richtige Lösung hält sich das Spiel aber sehr zurück, was bei schwierigen Aufgaben schon mal zu Frust führen kann. So muss Geron in einer Schankstube ein Weinfass manipulieren, sodass aus einer undichten Stelle ein Weinstrahl entweicht. Darauf füllt er eine Glasschatulle mit Wein, damit er den Behälter einige Zeit später einem Zauberer überreichen kann, der aus dem Traubensaft einen roten Rubin zaubert. Der Edelstein ist für den weiteren Verlauf der Geschichte von entscheidender Bedeutung. Dieser Vorgang wird nicht als Aufgabe vorgegeben, sondern muss vom Spieler innerhalb des Spielverlaufs per Geistesblitz eigens kombiniert werden – schwierig.

Beide Protagonisten dürfen übrigens auf eine Vielzahl von Zaubersprüchen zurückgreifen, die sich prima ins restliche Rätseldesign einfügen. So kann Sadja beispielsweise mit Visionen ihre Gegenspieler manipulieren, während Geron Gegenstände zerbrechen oder reparieren kann. Jedoch sind die Zaubersprüche nicht immer logisch. Wieso kann Sadja in einem Moment einen bestimmten Gegenstand oder eine Person versteinern, aber kurz darauf ist das mit anderen Objekten nicht möglich? Diese Beliebigkeit trübt eine sonst in sich stimmige Welt.

Grafisch ist **Memoria** eine wahre Pracht. Die Spielwelt ist wunderschön gezeichnet und sehr detailliert. Hier gelingt es Daedalic, auch die optisch düsteren Abschnitte harmonisch in eine farbenprächtige und schöne Welt zu integrieren.

Bei den großartig vertonten Gesprächen sind außerdem unterschiedliche Antwortmöglichkeiten verfügbar. Letztere verleihen dem Ganzen zwar eine persönliche Note, bleiben wie im Vorgänger aber letztlich unerheblich. Ob wir unserem Konversationspartner nun eine genervte, schmeichelnde oder beleidigende Antwort geben, macht keinen Unterschied. Auswirkungen auf den Verlauf des Gespräches oder gar auf die Handlung haben sie nicht. Das vielleicht dann bei Gerons drittem Abenteuer. AF



Vor **wunderschönen Schauplätzen** erteilt Sadja ihren Begleitern Anweisungen zum Vorankommen.

TERMIN 30.8.2013 PREIS 40 Euro USK ab 12 Jahren

Das Schwarze Auge
Memoria

Adventure

Publisher	Deep Silver
Entwickler	Daedalic
Sprache	Deutsch
Ausstattung	DVD-Box, 1 DVD, Handbuch, Lösungshilfe, Soundtrack, Poster
Kopierschutz	–

GRAFIK 8/10
⊕ prachtvolle Spielwelt ⊕ sehr detailliert
⊕ schön gezeichnete Zwischensequenzen
⊖ teilweise steife und künstlich wirkende Animationen

SOUND 9/10
⊕ hervorragende Vertonung ⊕ gute Soundeffekte
⊕ atmosphärischer Soundtrack ⊖ musikalische Untermalung könnte häufiger genutzt werden ⊖ Musik hört abrupt auf

BALANCE 8/10
⊕ kurzes Tutorial ⊕ Journal ⊕ fordernd ...
⊖ ... aber auch manchmal zu verflochten und komplex
⊖ karg an Anhaltspunkten

ATMOSPHÄRE 10/10
⊕ stimmige und fantasievolle DSA-Welt ⊕ liebenswerte Figuren ⊕ unterhaltsamer Humor ⊕ gutes Verhältnis zwischen düsteren und auflockernden Abschnitten

BEDIENUNG 9/10
⊕ einfache Maussteuerung ⊕ Quicksave-Funktion
⊕ kurze Laufwege ⊕ optionale Hotspot-Anzeige
⊖ Inventar unübersichtlich, wenn gefüllt

UMFANG 7/10
⊕ anständige Spieldauer ⊕ zahlreiche Rätsel
⊕ variierende Schauplätze
⊖ abseits der Geschichte kaum Wiederspielwert

HANDLUNG 10/10
⊕ unvorhersehbare Wendungen
⊕ spannende Geschichte ⊕ fesselndes Finale
⊕ eine fast schon philosophisch positive Botschaft am Ende

CHARAKTERE 8/10
⊕ liebenswerte Helden
⊕ sympathische Nebenfiguren
⊖ Gegenspieler teilweise zu flach

DIALOGE 9/10
⊕ hervorragende Dialoge ⊕ versprühen Charme
⊕ redselige Sidekicks sorgen stets für lustige Gespräche
⊖ keine Lippensynchronität

RÄTSEL 7/10
⊕ abwechslungsreich und kreativ
⊕ fügen sich gut in die Welt ein ⊕ teils sehr fordernd
⊖ spärliche Hinweise ⊖ nicht immer logische Zaubersprüche

Obwohl Aventurien nur etwa ein Viertel der Fläche Europas hat, finden sich dort alle auf der Erde bekannten Klimazonen.