

**Stärken**

- + umfassendes Charactersystem
- + stimmige Spielwelt

**Schwächen**

- grauenhafte Technik
- sparsame Inszenierung
- zahlreiche Bugs
- hakelige Kämpfe



Da darf man schon mal den Kopf hängen lassen: **NPCs** sind nur »schmückendes« Beiwerk. Interagieren können wir mit ihnen nicht.

# Das Schwarze Auge Schicksalsklinge HD

Eine stimmige Welt, aber Bugs und miese Technik: Das Remake des deutschen Rollenspiels kassiert im Test gleich zwei blauen Augen. Von Rüdiger Steidle

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **UIG** Entwickler: **Crafty Studios (World of Ants, nicht getestet)**  
Termin: **30.7.2013** Spieler: **einer** Sprache: **Deutsch** Preis: **30 Euro**

Weitere Infos auf [GameStar.de](http://GameStar.de) Auf XL-DVD: Test-Video

**U**nser Abenteuer beginnt mit einer dreisten Lüge: Von der in den Optionen des Startprogramms versprochenen »fantastischen« Grafik ist weit und breit nichts zu sehen, stattdessen waten wir knietief durch grau-braunen Texturmatsch. Sind die Einträge vertauscht? Zur Sicherheit wählen wir beim nächsten Versuch die Einstellung »schnell« – doch die zaubert das Fantasy-Reich Aventurien weder flotter noch ansehnlicher auf

den Bildschirm. Willkommen in **Schicksalsklinge**, wo hübsch hässlich ist, Hexen nicht hexen und Säbelzahn tiger aussehen wie Orks. Wer bei dem Titel ein Erinnerungsglöckchen bimmeln hört, beweist ein gutes Gedächtnis: Vor rund 20 Jahren veröffentlichte die längst verblichene Spielernachfolge Attic das Original, basierend auf dem Papierrollenspiel **Das Schwarze Auge**. Die österreichischen Crafty Studios legen die drei Teile der **Nordlandtrilogie** nun neu auf; die Fortsetzungen **Sternenschweif** und

**Schatten über Riva** sollen folgen. Nach unseren Erfahrungen mit **Schicksalsklinge** wissen wir allerdings nicht so recht, ob wir uns auf die Nachfolger freuen sollen – oder uns vor ihnen in die Hose machen.

Inhaltlich folgt die Neuauflage von **Schicksalsklinge** treu dem Vorbild, uns erwarten die gleiche Geschichte (wir sollen eine sagenumwobene Waffe aufspüren, um eine Ork-Invasion abzuwehren), die gleichen Aufgaben und Schauplätze. Renoviert haben

In Kämpfen zoomt die Kamera bei Treffern ans Geschehen, um die **Helden** in ihrer ganzen Hässlichkeit zu zeigen.



Zwischen Städten reisen wir auf einer **Übersichtskarte**. Zwischendurch machen wir Rast, um unsere Vorräte aufzufüllen.



die Crafty Studios vor allem das technische Fundament. Zeitgemäß zeigt sich das Spiel dennoch nicht, selbst im Vergleich mit anderen Retro-Vertretern wie **Legend of Grimrock** schneidet **Schicksalsklinge** mit seinen steifen Charakteren, hakeligen Animationen und tristen Umgebungen schlecht ab. Von den netten Wasser- und Lichteffekten einmal abgesehen, lädt das neue Aventurien kaum zum Verweilen ein. Auch spielerisch merkt man **Schicksalsklinge** an vielen Stellen an, dass es aus einer anderen Ära stammt. Beispielsweise dienen sämtliche Figuren der Spielwelt nur als Staffage. Sie stehen in komisch verrenkten Posen an Straßenecken oder wandern immer wieder im Kreis durch die hässlichen Gassen. Interagieren können wir mit ihnen nicht.

Wenn wir mal Gespräche führen, dann in Textfenstern, oft ohne unser Gegenüber zu sehen. Von wenigen für die Story relevanten Charakteren abgesehen, geben alle NPCs den gleichen Senf von sich und wir haben immer wieder die gleichen Dialogoptionen zur Auswahl: »Wie geht's? Schöner Laden hier! Habt ihr ein paar Tipps?« Die Antwort besteht dann nicht selten aus nichtssagendem Kau-

Apropos Kampfsystem: Das wirkt ebenfalls reichlich antiquiert. Während wir die Umgebung in der Ich-Ansicht erkunden (längere Strecken legen wir auf einer Übersichtskarte zurück), wechselt das Spiel bei Gefechten auf ein 3D-Schlachtfeld. Dort ziehen wir unsere sechs Gruppenmitglieder rundenweise über ein Schachbrettraster. Auf Mauskommando schlagen unsere Schützlinge mit Schwert und Streitaxt zu, feuern Pfeile ab oder wirken Magie wie Heilzauber oder Energieblitze. Wenn sie denn wollen. Unsere Gruppenhexe etwa weigerte sich, auch nur eine Formel aufzusagen. Gekämpft wird in **Schicksalsklinge** oft und ausgiebig, sei es nun bei Zufallsbegegnungen während der Reise, in Dungeons oder im Rahmen von Quests. Leider gestalten sich die Scharmützel nicht sonderlich spannend, teils wegen des langsamen Ablaufs, teils aufgrund des hohen Zufallsfaktors, teils weil die Gegner einfach immer stupide heranstürmen. Fernangriffe? Fehlangezeige. Zudem gibt es jede Menge Unstimmigkeiten: Da attackiert uns ein Wildhund, der seltsamerweise wie ein menschliches Skelett aussieht, da beklagt sich unser Armbrustschütze über ein blockiertes Schussfeld, obwohl er freie Bahn hat, da fehlt das Waffengeklirr völlig.

Akustisch enttäuscht **Schicksalsklinge** nämlich genauso wie optisch, die Musik etwa wurde anscheinend auf einer billigen Casio-Heimorgel eingespielt. Immerhin lesen professionelle Sprecher ausgewählte Dialoge und Quest-Beschreibungen vor – auch wenn sich die Sprechertexte mitunter von denen in den Textfenstern unterscheiden. Gibt es denn gar nichts Positives zu vermelden? Doch. Beispielsweise, dass wir anders als bei vielen Genrekollegen weit mehr machen können als Gespräche und Gefechte führen. Wir dürfen zum Beispiel auf der Reise unterwegs Kräuter sammeln, daraus Tränke brauen, unsere Waffen vergiften, in Gasthäusern ein Ständchen vortragen und bei Gefallen Almosen einheimsen, uns als Falschspieler oder Taschendieb versuchen, mit Händlern um Prozente feilschen oder auf die Jagd ge-

## Sie wandern im Kreis durch hässliche Gassen

derwelsch, da eine Menge Texte nicht korrekt eingebunden sind. Und damit sind wir auch schon beim nächsten Kritikpunkt angelangt: **Schicksalsklinge** ist fürchterlich verbuggt. Angefangen bei den kaputten Dialogen und Grafikfehlern über zerschossene Speicherstände und wahllose Abstürze bis hin zu handfesten Plotstoppern: Eine Zielperson, die uns bei einer Quest weiterhelfen wollte, verschwand nach einem kurzen Plausch auf Nimmerwiedersehen. Immerhin: Seit der Veröffentlichung am 30. Juli hat das Spiel Fortschritte gemacht, beinahe täglich sind Updates erschienen, die zumindest die größten Mängel beheben. Wirklich rund läuft **Schicksalsklinge** aber noch längst nicht, auch wenn die Entwickler einen lästigen Bug behoben haben, »dank« dessen unsere Gruppenmitglieder in Kämpfen oft den Befehl verweigerten und sich nicht vom Fleck rührten.

Zwei **Steppenhunde** und ein **Säbelzahntiger**. Oder doch ein Ork? Die Beschreibung behauptet das eine, das Gegenmodell das andere.



### Schlecht gealtert

Rüdiger Steidle  
Freier Redakteur  
redaktion@gamestar.de

Obwohl ich die Nordlandtrilogie in guter Erinnerung habe, hat mich die Ankündigung einer Neuauflage nicht unbedingt in freudige Erregung versetzt. So viel hat sich seither im Genre bewegt – ob das alte Spielkonzept da noch mithalten kann? Die Zweifel waren berechtigt: Schicksalsklinge kann einem modernen Rollenspiel in keiner Beziehung das Wasser reichen. Dass die Entwickler allerdings auch die Technik dermaßen verbockten würden, war nun wirklich nicht abzusehen. Noch ist das Remake wenig mehr als eine bessere Beta – selbst Nostalgiker sollten mit dem Kauf noch ein paar Wochen warten. Mindestens.

hen. Das hört sich zwar alles aufregender an, als es sich im Spiel tatsächlich präsentiert – nämlich meist als simple Menüoption –, sorgt aber für Abwechslung. Lob verdient **Schicksalsklinge** außerdem für die große Spielwelt, in der es viel zu entdecken gibt, für die zwar wenigen, aber interessanten Aufgaben sowie Rätsel sowie für das ausgefeilte Charactersystem mit seinen unzähligen Werten, Boni sowie Fähigkeiten – da zeigt sich dann eben die Abstammung vom durchdachten Pen&Paper-Papa. Rüdiger Steidle / GR

TERMIN 30.7.2013 PREIS 30 Euro USK ab 16 Jahren

Das Schwarze Auge  
**Schicksalsklinge HD** Rollenspiel

Publisher UIG  
Entwickler Crafty Studios  
Sprache Deutsch  
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD, Handbuch, Soundtrack, Original-Spiel von 1992  
Kopierschutz CD-Key

**GRAFIK**

- atmosphärische Lichteffekte
- hübsches Wasser
- stimmige Gebäude
- matschige Texturen
- polygonarme Figuren
- generelle Farbarmut
- wenige und schlechte Spezialeffekte

**SOUND**

- sehr gute Sprecher ...
- ... die allerdings nicht immer das vorlesen, was geschrieben steht
- schlecht instrumentierter Soundtrack
- fehlende Kampfeffekte

**BALANCE**

- brauchbare vorgegebene Gruppe
- Charakterklassen greifen ineinander
- keine Schwierigkeitsgrade
- kein Tutorial
- an einigen Stellen sind Sackgassen möglich

**ATMOSPHÄRE**

- viele atmosphärische Beschreibungstexte
- stimmige Spielwelt
- passende Dialoge
- keine richtige Einführung
- keine Bezugspersonen

**BEDIENUNG**

- vergleichsweise komfortable Menüs
- Steuerung schnell erlernt
- informative Tooltips
- Figuren schwierig auszuwählen
- Sichtlinien schlecht einschätzbar
- teils schwere Bugs

**UMFANG**

- Welt ohne Beschränkungen erforschbar
- viele Betätigungsmöglichkeiten abseits der Hauptquests
- motivierendes Levelsystem
- zu wenige Nebenmissionen
- wenige Dungeons

**QUESTS**

- wenige, aber interessante Aufgaben
- Zeitbeschränkung erhöht die Spannung für die Hauptquest
- nur eine Handvoll Rätsel
- keine richtigen NPCs

**KAMPFSYSTEM**

- viele Zaubersprüche, Waffen, Rüstungsteile
- viele taktische Finessen (Gift, Stärke- und Schwächezauber)
- hoher Zufallsfaktor
- träger Ablauf
- doofe Gegner

**CHARAKTERSYSTEM**

- viele Talente und Fähigkeiten
- Spezialisierungen machen Sinn
- viele Klassen
- Aufstiege haben spürbare Auswirkungen
- Aufstiege werden ausgewürfelt und scheitern mitunter

**ITEMS**

- viele Gegenstände, auch abseits von Rüstungen und Waffen
- motivierendes Sammelsystem für Kräuter
- kleines, aber feines Crafting-System
- Beute fällt üblicherweise nur dürftig aus

**Technisch miserables Remake.**

**49**

Preis/Leistung: Befriedigend

SPIELZEIT 23 Stunden

AMSPRUCH: EINSTIEGER

PROFIS

MINIMUM: AMD X2 4400+ / Radeon HD 2300 XT / 1,0 GB RAM, 3,4 GB Festplatte

STANDARD: C2 Duo E6600 / Phenom II X2 260, Geforce 8800 GT / 2,0 GB RAM, 5,4 GB Festplatte

OPTIMUM: C2 Quad Q6600 / Phenom II X2 550, Radeon HD 4770 / 4,0 GB RAM, 7,4 GB Festplatte

FORMGESCHITTENE