

Interaktive Objekte – Können wir mit der Taste V rot hervorheben; auf dieser Karte findet sich wenig, was uns Vorteile verschafft.

Zugreihenfolge – Die Initiative der Charaktere bestimmt die Reihenfolge im Gefecht.

Reichweite – Die weißen Felder zeigen, wie weit wir gehen können. Die blauen, wie weit wir gehen können, wenn wir danach noch eine Aktion ausführen wollen.

Trefferchance – Solche Informationen werden bei Strategiespielen üblicherweise immer angezeigt; bei Blackguards müssen unsere Helden dafür »Kriegskunst« studieren.

Das Schwarze Auge

Blackguards

Warum sich ein eigentlich komplexes Rollenspiel-Kampfsystem nicht für ein Strategiespiel eignet. Von Rüdiger Steidle

Kein Online-Zwang

Die reguläre Ladenversion von **Blackguards** muss nicht im Internet aktiviert und nicht an irgendwelche Konten gebunden werden. Alternativ ist das Helden-Taktikspiel über Steam erhältlich, mit den üblichen Nachteilen (Kontenbindung, kein Weiterverkauf).

Genre: **Rundenstrategie** Publisher: **Eurovideo** Entwickler: **Daedalic (Goodbye Deponia, GS 12/13: 90 Punkte)**
Termin: **24.1.2014** Spieler: **einer** Sprache: **Deutsch** Preis: **40 Euro**

Weitere Infos auf GameStar.de

Auf DVD: Test-Video

Über diesen Seiten prangt das Genre des Testkandidaten: »Rundenstrategie«. Aber genauso gut könnte dort »Rollenspiel« stehen, **Blackguards** mischt zu beinahe gleichen

Teilen Elemente beider Welten. Kein Wunder, baut der Genremix doch auf **Das Schwarze Auge**, ein klassisches Papierrollenspiel mit

ausgefeilten Rundengefechten. Wir haben uns bei Test und Wertung für die Kategorie Strategie entschieden, weil wir die meiste Spielzeit mit Scharmützel auf den beinahe 200 Hexfeld-Schlachtfeldern verbracht haben. Aber ohne hochstufige Cha-

aktere und ohne die richtige Ausrüstung haben wir dort keine Chance, da nutzt die beste Taktik nichts. Deshalb lösen wir Quests, bringen unseren Streitern neue Talente bei und schachern mit Händlern um Waffen, Tränke oder Rüstungsteile. Nur wenn wir unsere strategischen Fähigkeiten genauso unter Beweis stellen wie unser Rollenspielverständnis, führen wir unsere Helden zum Sieg. Ähnlich also wie in **The Banner Saga**, **Blackguards** ist jedoch umfangreicher, vielfältiger, größer – und komplizierter.

Die Bezeichnung »Helden« mag auf den Helden, den wir in **Blackguards** kommandieren, zunächst nicht so recht passen. Unsere Hauptfigur, die wir getreu dem **DSA**-Regelwerk als Männlein oder Weiblein erschaffen, steht unter Mordanklage. Auch der Zwerg Naurim und der Magier Zurbaran, mit denen wir uns beim Ausbruch aus der Todeszelle zusammenschließen, sowie der Waldmensch Takate, die Jägerin Niam und die Hexe Aurelia, die später unsere Truppe komplettieren, sind keine Chorknaben. Im Gegenteil, hier

befehligen wir notgeile Zauberer und drogensüchtige Elfen, eine angenehme Abwechslung vom klassischen Fantasy-Einerlei, zumal die ungewöhnlichen Charaktere passende Nebenquests mitbringen. Die Haupthandlung von **Blackguards** konfrontiert uns – natürlich – mit einer großen Bedrohung und hält keine allzu überraschenden Enthüllungen bereit, motiviert aber allemal zum Weiterspielen und ist mit zahlreichen Dialogen für ein Strategiespiel aufwändig inszeniert. Schade nur, dass die Sprecher nicht immer ihr Bestes geben und unsere Gefährten dadurch etwas blass bleiben.

So schlagen wir uns durch den Süden des Fantasy-Reichs Aventurien, der in bisherigen **DSA**-Spielen selten zu bewundern war. Dabei ist er eine Reise wert: Wir durchstreifen das arabisch angehauchte Emirat Mengbilla, den Dschungel des Regengebirges und die Echsensümpfe des Loch Harodról. Doch von der Landschaft bekommen wir wenig zu sehen, denn wir dürfen die Umgebung nicht frei erkunden, sondern wandeln auf größ-

Stärken

- + verschiedene Kampftechniken
- + individuelle Schlachtfelder
- + interaktive Umgebung
- + viele Gegnertypen
- + stimmungsvolle Lichteffekte

Schwächen

- hoher Zufallsfaktor
- undurchschaubare Kämpfe
- wenige spannende NPCs
- textlastiges Tutorial
- weitgehend linear

Zwischen den Gefechten erholen wir uns in Lagern oder **Städten**. Diese fungieren allerdings nur als Menübildschirme, frei erkunden dürfen wir sie nicht.



Auf der **Weltkarte** reisen wir von einem Kampf zum nächsten. Nur selten haben wir die Wahl zwischen mehreren Routen.



tenteils vorbestimmten Pfaden von einer Schlacht oder Stadt zur nächsten. Die Siedlungen dienen als Umschlagplätze für Waren und Aufträge, auch hier dürfen wir nicht frei umherwandern, sondern nur in spärlich animierten Kulissen Händler, Heiler, Auftraggeber & Co. anklicken – quasi ein aufgepepptes Einkaufs- und Dialogmenü. Immerhin gibt's zwischendurch immer wieder optionale und spaßige Nebenquests. Die Wahl zwischen mehreren Routen und Optionen lässt uns **Blackguards** aber nur selten, zudem

unterscheiden sich die spielerischen Auswirkungen kaum: Hin und wieder winken ein paar Erfahrungspunkte oder Heiltränke. Außerdem kann unsere Wahl zu unterschiedlichen Story-Enden führen, was das Spiel aber nie klar sagt. Da führt uns **The Banner Saga** anschaulicher vor Augen, das unser Handeln schwerwiegende Folgen hat.

Bis hierhin klingt **Blackguards** nach Rollenspiel light. Ein Blick auf den Charakterbildschirm beweist aber, dass viel mehr unter der Haube steckt. Getreu den aktuellen **DSA**-Regeln gibt es elf Grundwerte wie Körperkraft, Gewandtheit oder Intuition, aus denen sich wiederum neun Eigenschaften ergeben, etwa die Erfolgchancen bei Angriff und Parade. Dazu gesellen sich neun Talente wie Körperbeherrschung oder Sinneschärfe sowie ein knappes Dutzend

Detailgetreue DSA-Kämpfe

Waffenfertigkeiten und mehr als doppelt so viele Zauberformeln. Hinzu kommen noch zahlreiche einzeln erlernbare Spezialfähigkeiten. Im Gegensatz zu anderen Rollenspielen gibt es in **Das Schwarze Auge** jedoch keine simplen Talentpunkte. Stattdessen sammeln wir mit allen Aktionen Abenteuerpunkte, die wir danach frei auf sämtliche Werte, Fähigkeiten, Zauber & Co. verteilen – das können dann schon mal ein paar Hundert Zähler sein. **DSA**-unkundige Spieler verlieren da im Nu den Überblick, zumal **Blackguards** viele Zusammenhänge nicht praxisnah im Spiel erklärt, sondern nur theoretisch in unzähligen Textfenstern. Außerdem hat das Regelsystem ein paar Eigenheiten, die für **DSA**-Kenner zwar eine Selbstverständlichkeit sind, bei allen anderen aber anfangs für Irritationen sorgen. Wer etwa im Kampf seinen Zauberer mit einem Mana-Trank betanken will, muss das Gebräu vorher zwingend in dessen Gürteltaschen befördern. Einfach Inventar öffnen und doppelklicken funktioniert nicht. Selbst eine in anderen Taktikspielen elementare Komfortfunktion, das Anzeigen der gegnerischen Zugreichweite, müssen wir in **Blackguards** erst freischalten, indem wir die Talente »Gassenwissen« oder »Wildnisleben« lernen, was uns das Spiel aber nur in Talentbeschreibungen verrät. Auch das verwirrt **DSA**-Neulinge, die locker drei bis fünf Stunden Einarbeitungszeit einkalkulieren müssen, bis sie alle Zusammenhänge durchblickt haben und sich in der eigentlich so faszinierenden Welt von **Blackguards** wirklich zu Hause fühlen. Ein paar optionale Komfortfunktionen wie eine mögliche Neuverteilung der Skill-Punkte oder gar zuschaltbare Hilfen beim Wertesteigern hätten hier Wunder gewirkt.

Eine andere Eigenheit des altgedienten Rollenspielsystems ist der vergleichsweise hohe Zufallsfaktor bei den Waffengängen, ganz anders als etwa bei **The Banner Saga**. Wenn sich zwei Kontrahenten gegenüberstehen, dreschen sie nicht selten mehrere Runden lang aneinander vorbei, weil beide Gegner ausweichen oder die Attacken parieren. Wer doch mal einen Hieb landet, wird mal mit einer Handvoll Schadenspunkten abgespeist, ein andermal aber mit einem

fetten kritischen Treffer belohnt, der das Gegenüber nicht nur Lebenskraft kostet, sondern es auch verwundet und damit für den Rest des Gefechts behindert. Wer sich gleich im ersten Zug eine Wunde einfängt, kann eigentlich gleich noch mal anfangen. Zumal man in den Gefechten von **Blackguards** nicht speichern darf, nur davor oder danach. Gut, die Auseinandersetzungen umfassen meist sowieso nur ein Dutzend Kontrahenten und ein paar Spielminuten. Es gibt allerdings einige Ausnahmen, die wirklich Geduld fordern – etwa einen Arenakampf, bei dem sich drei harte Gefechte ohne Speichermöglichkeit aneinanderreihen.

In den ersten von insgesamt rund 30 Spielstunden fallen die Rundengefechte nicht gerade anspruchsvoll aus, ein träges Wechselspiel aus Bewegung und Angriff. Das liegt vor allem daran, dass die meisten Recken nur eine Standardattacke beherrschen. Erst im Spielverlauf lernen sie Spezialmanöver dazu, die Dynamik bringen. Beispielsweise einen Befreiungsschlag, der mehrere Opponenten trifft und sie mit etwas Glück zu Boden reißt. Oder einen Dreifachschuss mit dem Bogen, der manche Gegner sofort

Per Rechtsklick öffnet sich ein **Ringmenü**, über das wir unsere Aktionen wählen. Bequemer geht's, wenn wir die Befehle auf die Kürzel-Leiste oben links ziehen.



Für Freaks wie mich

Heiko Klinge
Redakteur
heiko@gamestar.de

Ich stehe auf Rundenstrategie und habe als Teenager ganze Wochenenden in der Welt des Schwarzen Auges verbracht. Deshalb habe ich auch großen Spaß mit **Blackguards**. Die Kämpfe sind spannend, das komplexe Charaktersystem erlaubt unterschiedlichste Spielweisen, die Welt steckt voller liebenswerter Details für Aventurien-Kenner. Das Problem von **Blackguards** ist: Wer nur Rundenstrategie oder nur **DSA**-Fan ist, wird deutlich weniger Freude daran haben als ich. Erstere müssen sich mühevoll in ein für ein Strategiespiel überdimensioniertes Regelwerk einarbeiten, Letztere vermissen die Freiheit und Handlungsvielfalt eines »echten« **DSA**-Rollenspiels wie **Drakensang**. Für einen zweiten Teil wünsche ich mir deshalb mehr Einsteigerfreundlichkeit für die Strategen und mehr Rollenspiel für die **DSA**-Fans. Dann haben wirklich alle was davon.

ausschaltet. Noch mehr taktische Tiefe erzeugt die Umgebung, die Szenario-Designer haben nämlich auf vielen der knapp 200 Hexfeld-Karten interaktive Elemente platziert, die wir uns zunutze machen können. Beispielsweise verschanzen wir uns hinter einem Holzhaufen, den wir dann per Feuerball in Brand stecken. Marschieren die KI-Kontrahenten durch die Flammen, nehmen sie Schaden. Ein andermal bringen wir ein Gerüst zum Einsturz und begraben unsere Rivalen unter Trümmern. Dann wieder müssen wir uns schnurstracks durch die feindlichen Linien schlagen und einen Talisman zerstören – sonst pöppelt dieser permanent die gegnerische Mannschaft auf. Manche der Objekte entpuppen sich als unnütze Gimmicks, aber viele erweitern die Runden-scharmützel um eine taktische Ebene. Die Computergegner spielen allerdings nicht übermäßig stark. So versuchen sie zwar, unsere Helden in die Zange zu nehmen, wechseln aber oft irrational das Ziel und lassen sich leicht in Fallen locken. Der Spannung der Gefechte tut das keinen Abbruch.

Anfangs träge, später tief

Eingefleischte Strategen allerdings werden bei **Blackguards** dennoch manche Finessen vermissen. Das Kampfsystem des **Schwarzen Auges** ist für Rollenspielverhältnisse zwar ordentlich, aber eben nicht so ausgeklügelt wie bei »richtigen« Strategiespielen. Beispielsweise gibt es keine Höhenstufen, die Stellung zum Gegner (frontal, seitlich, dahinter) hat nur geringen Einfluss auf die Trefferchance, und pfiffige Mechaniken wie

das Abwägen von Stärke- und Rüstungspunkten wie in **The Banner Saga** gibt es auch nicht. Dafür bringt das umfangreiche Charaktersystem Abwechslung: Es ermöglicht zahlreiche Spezialisierungen, die durch die diversen Waffen und Rüstungsteile (bis hin zu »Sets« à la **Diablo**) noch erweitert werden. So helfen die Rollenspielelemente, wo **Blackguards** als Strategiespiel enttäuscht, und umgekehrt. Damit entwickeln die **DSA-**



Glücksspiel kann süchtig machen

Rüdiger Steidle
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Blackguards' große Schwäche ist der hohe Zufallsfaktor – ein Relikt der Papiervorlage. Mal holen sich meine Jungs und Mädels bei einer gegnerischen Räuberbande heiße Ohren, weil sie minutenlang nur in der Luft stochern, ohne Treffer zu landen. Beim nächsten Versuch kloppen sie dieselben Fieslinge ohne eigene Verluste binnen weniger Runden aus den Latschen. Solche Gegensätze sorgen freilich auch für Spannung. Jedes Scharmützel verläuft anders, ich weiß nie, was als Nächstes passiert. In Verbindung mit den unzähligen Gegnertypen, den optisch wie spielerisch variantenreichen Schlachtfeldern und den vielen möglichen Spezialisierungen macht das Blackguards zum abwechslungsreichsten Strategiespiel seit langem. Deshalb wollte ich zwar nach der einen oder anderen unverdienten Niederlage frustriert die Flinte ins Korn oder die Maus an die Wand werfen, habe mich dann aber doch immer wieder eines Besseren besonnen und ruhig weiter taktiert. Glücksspiel kann eben süchtig machen.



Die KI nimmt uns in die **Zange**, denn so können wir uns schlechter verteidigen.



Das **Charaktersystem** erlaubt Spezialisierungen auf verschiedene Kampfstile, Waffen und Zauberschulen.



Diesem **Baumriesen** können wir nur mit Feuerzaubern wirklich gefährlich werden – deshalb sollten wir unseren Magier tunlichst schützen.

Heldenkämpfe sogar einen gewissen Wiederspielwert – der zweite Durchlauf macht sogar mehr Spaß, weil man dann die Regeln besser durchschaut. Rüdiger Steidle / GR

TERMIN 24.1.2014 PREIS 40 Euro USK ab 12 Jahren

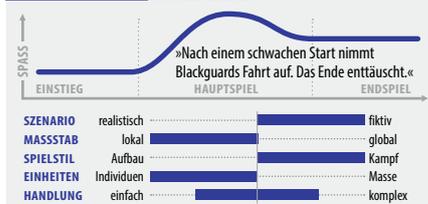
Das Schwarze Auge Blackguards

Rundenstrategie



Publisher Daedalic
Entwickler Eurovideo
Sprache Deutsch
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD, 55 Seiten
Handbuch, Kartenposter
Kopierschutz keiner

GENRE-CHECK RUNDENSTRATEGIE



GRAFIK

- hübsche Lichteffekte • flüssige Animationen
- abwechslungsreiche Landschaft • übersichtliche Menüs
- allzu ähnliche Charakterportraits • etwas veraltet

7/10

SOUND

- gute Waffeneffekte • stimmungsvoller Soundtrack
- motivierte Sprecher in den Hauptrollen ... • ... aber nicht in den Nebenrollen
- Lieder wiederholen sich schnell

7/10

BALANCE

- linear steigende Herausforderung • Schwierigkeitsgrad jederzeit anpassbar
- hoher Glücksfaktor • kein Speichern im Kampf
- nicht interaktive Tutorial-Texte

7/10

ATMOSPHÄRE

- bringt DSA-Atmosphäre gut rüber • sympathische und ungewöhnliche (Anti-)Helden
- viele Dialoge und Zwischensequenzen
- spröde Inszenierung

8/10

BEDIENUNG

- komfortable Befehlskürzel • einfaches Inventar und Charakterfenster
- kleinteiliges, teils verwirrendes Interface
- elementare Funktionen müssen teils freigeschaltet werden

7/10

UMFANG

- umfangreiche Kampagne • motivierender Charakterausbau
- spannende Kämpfe • hoher Wiederspielwert
- zu wenige Fundstücke und Item-Upgrades

9/10

MISSIONSDESIGN

- jede Mission, jede Karte individuell gestaltet • benutzbare Objekte als Mini-Puzzles
- viele interaktive Elemente
- fast immer das gleiche Ziel: »Alle Gegner vernichten«

9/10

KI

- nimmt Helden in die Zange
- nutzt Klassenstärken und -schwächen
- erratische Zielwechsel • lässt sich leicht in Fallen locken

6/10

EINHEITEN

- sehr viele Gegnertypen
- Charaktersystem erlaubt unterschiedliche Spezialisierungen
- spätere Gruppenzugänge kaum noch ausbaubar

8/10

KAMPAGNE

- umfangreicher Story-Feldzug
- optionale Quests und Gefechte ...
- ... Verlauf trotzdem größtenteils linear

8/10

76 SPIELSPASS

Preis/Leistung: Gut

ANSPRUCHE: EINSTEIGER bis PROFIS

MINIMUM: Phenom 2 160 (DPA) / 4,0 GB RAM, 5,0 GB Festplatte

REKOMMENDATION: Core i5 3450 / AMD FX 4100, GeForce GTX 560 Ti / 4,0 GB RAM, 5,0 GB Festplatte

OPTIMUM: Core i7 3770K / AMD FX 8320 (Bacon) / 8,0 GB RAM, 5,0 GB Festplatte

Komplizierte, aber spannende Heldentaktik

SPIELZEIT: 30 Stunden