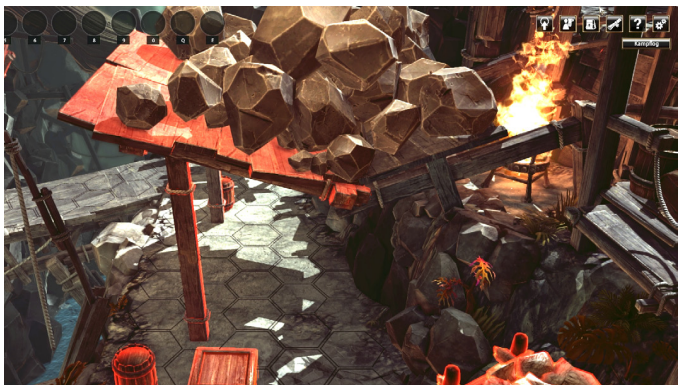


Per Tastendruck werden alle interaktiven Objekte auf dem Schlachtfeld gut sichtbar hervorgehoben.

Einige der größeren Städte können wir besuchen, um dort nach Nebenaufgaben oder speziellen Ausrüstungsgegenständen zu fahnden.

Blackguards 2

Frau an die Macht!

Ein anspruchsvolleres Kampfsystem, variantenreichere Einsätze und mehr Bedienkomfort machen den Nachfolger des Beinahe-Hits Blackguards zum Vergnügen für jeden Hobbytaktiker mit Rollenspielfaible. Von Rüdiger Steidle

Genre: **Rundentaktik** Publisher: **Eurovideo** Entwickler: **Daedalic**
Termin: **20.1.2015** Sprache: **Deutsch** Preis: **20 Euro**

Auf DVD: Test-Video

TEST

Walter Moers dichtetet in der Wolpertingersaga Rumo folgende Weisheit: »Die Einsamkeit ist die liebste Gespielin des Wahnsinns.« Wen wundert es da, dass die gestürzte Herrscherin Cassia nach monatelanger Isolationshaft nicht mehr alle Chips in der Tüte hat? Dass ihre einzige Gesellschaft aus Riesenspinnen besteht, deren Biss der Legende nach entweder Tod oder Umnachtung bringen, mag dazu beitragen, dass die Protagonistin aus Blackguards 2 nach der Flucht aus dem Verlies nur ein Ziel kennt: es dem Thronräuber Marwan heimzuzahlen und wieder selbst das Zepter zu schwingen. Warum das durchgeknallt ist? Weil Marwan eine ganze Armee um sich geschart hat. Cassia hingegen aber nur einen goldgierigen Zwerg, einen wortkargen Wilden und einen hochnäsigen Zauberer. Das heißt, anfangs hat sie nicht mal diese drei. Sie muss sich die Unterstützung von Naurim, Takate und Zurbaran, dem Antiheldentrio aus dem Vorgänger, erst mit dem Schwert in der Hand verdienen.

Adieu, Gevatter Zufall

Die frühen Missionen von Blackguards 2 dienen als Einführung in das Regelwerk, das sich die Mischung aus Taktik- und Rollenspiel bei der Pen&Paper-Vorlage Das Schwarze Auge borgt. Dabei hält sich der zweite Teil weniger eng an die Vorgaben als der Vorgänger – zum Glück, denn die Mechanik von DSA wirkt in einem Taktiktitel etwas unzeitgemäß, speziell der beträchtliche Zufallsfaktor. Blackguards 2 reduziert diesen spürbar und erweitert die Gefechte zudem um sinnvolle Neuerungen. So gibt es nun ein brauchbares Deckungssystem, nützliche Höhenstufen und diverse Hilfsfunktionen, darunter eine Anzeige für Trefferchancen sowie Sichtlinien (welche die Macher nach unserem Hinweis auch auf Magier ausgedehnt haben; der Kritikpunkt im Testvideo ist also hinfällig).

Auch die Talentbäume für die verschiedenen Charakterfähigkeiten wirken entschlackt, dürften für Neulinge allerdings immer noch nicht ganz einfach zu durchschauen sein, zumal es für die Hauptfigur Cassia diesmal keine vorgegebenen Heldenklassen gibt. Die freie Entwicklung ist auch einer der größten Pluspunkte der Rollenspielabstammung: Ob taffer Tank mit Schwert und Schild, flinke Assassinin oder Hexe – Cassia stehen zahlreiche interessante Spezialisierungen offen. Erfahrungspunkte gibt es dabei aber nicht für umgenietete Gegnerhorden, sondern gewonnene Kämpfe und abgeschlossene Aufträge im Verlauf der Kampagne.

Unsere Strategiekarte: Die Städte mit den roten Fahnen werden noch von Marwan gehalten.

Viele Wege zum Sieg

Der Feldzug gegen Marwan ist die augenscheinlichste Änderung gegenüber dem

Die Musik im Spiel stammt von Peter Connelly, der auch für Watchdogs, Driver und Tomb Raider komponiert hat.

Die Bogenschützen haben Deckung hinter Mauern und Kisten genommen, die wir erst umgehen oder zerstören müssen.

ersten Blackguards. Hangelten wir uns damals in mehr oder weniger gerade Linie von einem Einsatz zum anderen (mit einigen Abstechern für Nebenquests), dürfen wir diesmal frei wählen, wo wir als Nächstes zuschlagen. Wir planen unsere Offensive gegen den Usurpator auf einer Übersichtskarte des Emirats Mengbilla. Unser Endziel ist die Hauptstadt, die Route dorthin bestimmen wir. Es gilt, diverse Schlüsselpunkte und Siedlungen zu erobern und Marwans Armee Stück für Stück zurückzudrängen, beinahe wie in einem Globalstrategiespiel à la Total War. Jede eingenommene Stadt bringt uns Vorteile, vor allem bessere Ausrüstung und schlagkräftigere Unterstützungstruppen. Neben unserem Heldenquartett können wir nämlich bis zu neun (meistens aber nur zwei oder drei) Söldner mit in die Gefechte nehmen: Schwertkämpfer, Speerträger, Bogenschützen, Assassinen und Hexen. Obwohl sich Verluste nicht negativ auswirken, sind die Mietsoldaten beileibe kein Kanonenfutter, sondern vor allem im späteren Kampagnenverlauf mit entsprechenden Upgrades wertvolle Unterstützung. Bei den regelmäßigen Gegenangriffen von Marwans Schergen bilden sie meistens sogar die einzige Verteidigungslinie, sofern sich unsere Helden nicht gerade zufällig im attackierten Gebieten aufhalten.

Kloppen mit Köpfchen

Diese Abwehrschlachten laufen meistens sehr geradlinig ab: Wir müssen nur irgendwie die Stellung halten. Weil wir Fallen platzieren dürfen und die KI in der Defensive weit cleverer agiert als in der Offensive, ist uns ein Sieg meist so gut wie sicher. Weitaus kniffliger gestalten sich die regulären Missionen. Wie schon im Vorgänger kommt es nicht immer darauf an, sämtliche Gegner auszuschalten, oft haben wir bestimmte Aufgaben zu erfüllen. Beispielsweise Gefangene zu befreien, einen Zugang zu versperren oder aber ein Tor zu öffnen, damit unsere Unterstützer nachrücken. Häufig müssen wir dazu die Umgebung nutzen. Überall gibt es interaktive Objekte, die per Tastendruck hervorgehoben werden. Wir können zum Beispiel Kistenstapel auf Kontrahenten kippen, eine Brücke zum Einsturz bringen, ein Halteseil durchsäbeln, damit ein Kronleuchter auf unsere Widersacher fällt, oder Öllachen in Brand setzen. Manche Einsätze geraten regelrecht zu Puzzles: Erst wenn wir etwa eine Reihe von Heilkristallen zerschlagen, bekommen wir eine Chance, der feindlichen Übermacht Herr zu werden. Mitunter brauchen wir deshalb mehrere Anläufe, bis wir genau wissen, welcher Schalter was bewirkt und welche Tür wohin führt.

Die Scharmützel laufen nach klassischer Rollenspielmanier rundenweise auf Hexfeldkarten ab. Alle unsere (Anti-) Helden verfügen über einen gewissen Vorrat an Aktionspunkten, mit denen sie Schritt für

Das Charaktersystem

Blackguards 2 leiht sich sein Charaktersystem beim Rollenspiel Das Schwarze Auge, passt es allerdings sinnvoll für das Taktikspiel an. Es gibt fünf Ausbildungszweige: Talente und Waffentalente, Zauber, Sonderfertigkeiten sowie Spezialmanöver. Erfahrungspunkte erhalten wir primär für Gefechte, in zweiter Linie für abgeschlossene Aufgaben. Takate, Zurbaran und Naurim sind bereits spezialisiert (als Speerkämpfer, Zauberer und Tank), können aber weitergebildet werden, für die Hauptfigur Cassia dürfen wir uns eine Rolle aussuchen. Unserer Meinung nach ergibt Fernkampf (also Bogen- beziehungsweise Armbrustschützin oder Hexe) am meisten Sinn. Aufgrund der zahlreichen verschiedenen Talente und Fähigkeiten ist das Charaktersystem für Einsteiger nicht ganz einfach zu durchschauen, aber sehr logisch aufgebaut und mittels Hilfsanzeigen ordentlich erklärt.

Neben den beiden Blackguards-Teilen hat Daedalic auch schon zwei Adventures im DSA-Universum produziert.

Unsere Verfolger tappen unvorsichtigerweise in eine Öllache, die Zurbaran mit einem Feuerball in Brand setzt.

Schritt vorrücken und angreifen. Die Initiative entscheidet, wer zuerst zieht. Neu ist, dass besonders durchschlagende Attacken diesmal zusätzlich Ausdauer kosten, die erst nach und nach wieder aufgefüllt wird. Mit Hiebwaffen lassen sich beispielsweise Widersacher niederwerfen oder in einem Rundumschlag mehrere angrenzende Felder zugleich treffen, wobei unsere Jungs und Mädels solche Kunststücke erst im späteren Spielverlauf lernen. Feinheiten wie automatische Passierschläge (wenn ein Gegner versucht, durch unsere Linien zu brechen) oder Deckung hinter Fässern und Mauern erhöhen die taktische Tiefe, die Ausrichtung und Stellung zum Feind hat allerdings nach wie vor keine Auswirkungen. Generell wurden die Trefferchancen spürbar erhöht, vor allem für Magier, was sie in unseren Augen vielleicht etwas übermächtig macht. Es erspart allerdings primär Frustmomente. Allzu oft landeten im ersten Teil Pfeile irgendwo im Nirwana, schlugen Heilzauber fehl, bohrten Schwertkämpfer Löcher in die Luft.

Feinde nach unserem Geschmack

Gefallen hat uns auch, dass sich die Gegnerschar diesmal noch abwechslungsreicher und interessanter präsentiert als zuvor. Wir bekommen es nicht nur mit regulären Soldaten, Zauberern und wilden Tieren zu tun, sondern auch mit allerhand Chimären, besonders mächtigen Kreaturen, die oft mehrere Hexfelder einnehmen und wirklich fiese Tricks auf Lager haben. Da gibt es vielarmige Insektenwesen, die über unsere Köpfe hinweg brausen, Höllenhunde, die gigantische Sprünge vollführen, Baumriesen, die einen Schutzschirm aus Gift um sich herum ziehen, oder Sandhexen, die unsere Streiter mit ihren Sturmattacken aus den Latschen hauen. Auch ein paar beinharte Bosskämpfe stehen an, über die wir an dieser Stelle allerdings nichts verraten wollen. Insgesamt war der Schwierigkeitsgrad in unserer Testversion noch etwas unausgegoren; anfangs tendenziell etwas zu heftig, gegen Ende eher zu leicht. Die Entwickler haben aber versprochen, die Balance bis zur Veröffentlichung noch auszutarieren und notfalls einen Patch nachzureichen. So variantenreich wie die Feinde zeigen sich auch die Level: Wir erklimmen Burgmauern und Wehrgänge, besichtigen malerische Fischerdörfchen, stapfen durch Verliese und liefern uns sogar auf schwebenden Plattformen Scharmützel.

Erstmal Pause machen

Wenn wir nicht gerade fechten, machen wir üblicherweise Rast im Feldlager. Dort verwalten wir Ausrüstung und Truppen, führen Gespräche und planen das weitere Vorgehen –

Unser Inventar hat endlich kein Gewichtslimit mehr: Wir können so viel mitschleppen, wie wir wollen. Der Vergleich von Items (rechts) ist allerdings immer noch etwas umständlich.

Endlich richtig fies

Dimitry Hally
Trainee
dimitry@gamestar.de

Ich liebe es, wenn die »Bad Guys« im Rampenlicht stehen, je exzentrischer, desto besser. Eine Geschichte mit vermeintlichen Fieslingen ist gerade im Fantasy-Setting eine tolle Abwechslung und bietet Stoff für spannende Verwicklungen. Wo der Vorgänger diesen Weg noch nicht wirklich konsequent gegangen ist, bietet mir Blackguards 2 mit der verrückten Cassia endlich eine Schurkin, die wirklich schurkisch sein kann – wenn ich das denn will. Denn auch die Freiheit im Vorgehen ist eine der großen Stärken des Nachfolgers. Blackguards 2 ist in jeder Hinsicht ein Schritt nach vorne.

 Der Ladenversion des Spiels liegt neben dem Handbuch auch ein 40-seitiger Strategy Guide bei.

Gelungenes Feintuning
Rüdiger Steidle
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Das erste Blackguards konnte seinerzeit nicht alles einlösen, was ich mir von dem innovativen Rollenspielmix versprochen hatte. Das lag insbesondere am beträchtlichen Zufallsfaktor, der mir zumindest anfangs etwas den Spaß an den spannenden Runden-Scharmützeln verdorben hat. Der zweite Teil belohnt dagegen clevere Taktiken statt Würfelglück – eine kleine Verbesserung mit großer Wirkung. Auch die übrigen Änderungen wirken für sich genommen wenig spektakulär, zusammen machen sie Blackguards 2 aber zu einem wesentlich aufregenderen und befriedigenderen Abenteuer als den Vorgänger: Es gibt weniger Leerlauf zwischen den Gefechten, die Missionen sind abwechslungsreicher, die Puzzles wurden besser integriert, die Planung des Rachefeldzugs und die Upgrades für die Unterstützungstruppen stellen zusätzliche Motivationselemente dar. Wer also schon das Original mochte oder generell etwas für Hexfeld-Schlachten übrig hat, der sollte sich Blackguards 2 nicht entgehen lassen – zumal der Genremix für super faire 20 Euro zu haben ist.

quasi ein transportabler Quest-Hub. Das Komfortable ist, dass wir dort alle wichtigen Anlaufpunkte an einem Fleck finden und nicht mehr wie früher zwischen verschiedenen Siedlungen hin- und herpendeln müssen, um Trainer oder Läden zu besuchen. Die eine oder andere Stippvisite in die Umgebung lohnt sich freilich trotzdem noch, denn in den Städten gibt es oft Sekundäraufgaben, die lohnenswerte Beute und zusätzliche Erfahrungspunkte versprechen. Beispielsweise haben wir während unseres Feldzugs immer wieder schicke Rüstungen gefunden – aber immer hat irgendein Teil gefehlt und damit der Set-Bonus. Die gesuchten Items gab es dann erst in den Nebeneinsätzen.

Wer alles sehen will und sich beim Erkunden Zeit lässt, dürfte bis zu 30 Stunden mit Blackguards 2 beschäftigt sein; für den Hauptfeldzug veranschlagen die Entwickler über 20. Im Heereslager sperren wir außerdem Gefangene ein, die wir bei unseren Beutezügen immer mal wieder machen: Stadtverwalter, Offiziere und andere Schergen von Marwan. Diese können wir in Multiple-Choice-Dialogen verhören und anschließend über ihr Schicksal befinden: Sie entweder laufen lassen oder aber hinrichten. Je nachdem, wie wir uns entscheiden, erleben wir dann ein anderes Finale, als gütige Befreierin oder blutrünstige Eroberin. Gnade kann aber durchaus auch negative Auswirkungen nach sich ziehen. Mancher Freigelassene läuft schnurstracks wieder zur Gegenseite über, und wenn wir nicht achtgeben, wie wir unsere Mitstreiter behandeln, stellen diese sich später vielleicht gegen uns oder gehen sogar aufeinander los.

Motivierte Rächerin

Es gibt zahlreiche weitere kleine Neuerungen und Verbesserungen. Beispielsweise hat unser Inventar kein Gewichtslimit mehr, wir können also so viel Beute zusammenraffen, wie wir wollen. Sehr angenehm fanden wir auch, dass wir jeden Einsatz wieder mit voller Energie starten und Verwundungen nicht erst umständlich durch Rasten oder bei Heilern auskurieren müssen. An der Technik hat sich dagegen wenig getan: Auf den ersten Blick sieht Blackguards 2 immer noch genauso aus wie der Vorläufer. Das macht aber nichts, die Optik ist zwar nicht spektakulär, für ein Strategiespiel aber immer noch mehr als ansehnlich und wie erwähnt durch die vielen Umgebungen und unterschiedlichen Figuren sehr abwechslungsreich. Die akustische Untermalung gefällt uns dafür etwas besser als zuvor, sowohl die Hintergrundmusik als auch die zahlreichen Dialoge und Einheitenkommentare. Die Sprecher wirken diesmal motivierter und tauchen tiefer in ihre Rollen ein. Wohl auch deshalb konnten wir uns mit Cassia eher anfreunden als mit unserer namenlosen Hauptfigur aus dem ersten Teil, obwohl die durchgeknallte Rächerin nicht gerade als Sympathieträgerin durchgeht, wenn sie mal eben ein halbes Dorf ausradieren lässt, um ihre Söldner bei Laune zu halten, oder Geiseln foltert. Die Story ist erneut ziemlich finster geraten, fügt sich so aber wunderbar in die Welt des Schwarzen Auges. Rüdiger Steidle

Zwischen den Gefechten führen wir immer wieder Auswahldialoge mit unseren Anhängern und Gefangenen. Unser Verhalten nimmt entscheidenden Einfluss auf den Spielverlauf.

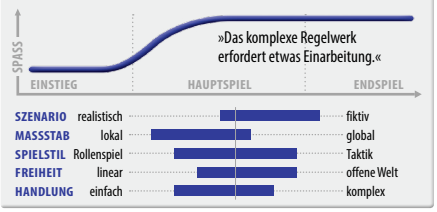
TERMIN 20.1.2015 **PREIS** 20 Euro **USK** ab 12 Jahren

Blackguards 2

Rundenstrategie

Publisher	Eurovideo
Entwickler	Daedalic
Sprache	Deutsch
Ausstattung	1 DVD, Handbuch (12 Seiten), Strategy Guide (40 Seiten)
Kopierschutz	Steam (nur Steam-Version)

GENRE-CHECK STRATEGIE



GRAFIK **7/10**
⊕ übersichtliche Strategiekarte ⊕ hübsche Lichteffekte ⊕ abwechslungsreiche Umgebungen und Gegner ⊖ spärliche Animationen ⊖ karge Menüs

SOUND **9/10**
⊕ professionelle Sprecher in Haupt- und Nebenrollen ⊕ variantenreicher Soundtrack ⊕ gute Waffeneffekte ⊖ Musik wirkt manchmal unpassend ⊖ etwas wenig Einheitenkommentare

BALANCE **7/10**
⊕ viele Gegner erfordern verschiedene Taktiken ⊕ interaktive Umgebung belohnt Cleverness ⊖ kein Speichern im Kampf ⊖ Schwierigkeitsgrad etwas unausgewogen

ATMOSPHÄRE **8/10**
⊕ vielfältige Landschaften, Einheiten und Gebäude ⊕ stimmige Lichteffekte ⊕ bringt DSA-Flair gut rüber ⊖ manche der Begleiter wirken etwas blass (besonders Takate)

BEDIENUNG **8/10**
⊕ Tastaturkürzel beschleunigen Spielablauf ⊕ Hilfsanzeigen für Sichtlinien und Trefferchancen ⊖ etwas knappe Erklärungen der Spielmechanik ⊖ Item-Vergleich unkomfortabel

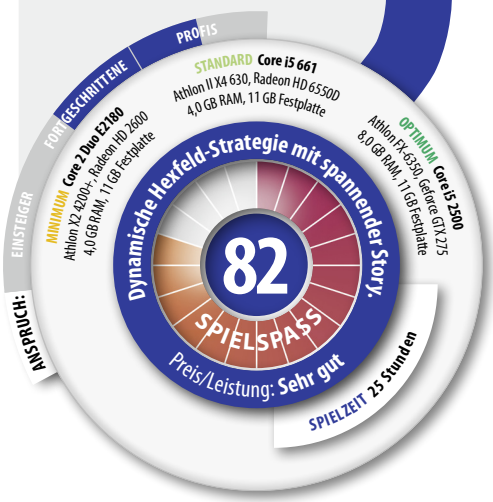
UMFANG **9/10**
⊕ umfangreiche Kampagne ⊕ optionale Nebenmissionen ⊕ motivierende Charakterentwicklung ⊕ Spezialangriffe und Zaubersprüche ⊖ Kampagnenauftakt sehr linear

MISSIONSDESIGN **9/10**
⊕ viele Puzzle-Aufgaben ... ⊕ ... aber auch geradlinige Kämpfe ⊕ individuell gestaltete Missionen ⊖ manche Einsätze brauchen fast zwangsweise mehrere Versuche

KI **7/10**
⊕ KI schummelt nicht ⊕ nutzt Deckungen und zieht sich clever zurück ⊕ fokussiert Kräfte ⊖ lässt sich leicht in Hinterhalte locken ⊖ in der Offensive trotz Übermacht ziemlich hoffnungslos

EINHEITEN **9/10**
⊕ viele verschiedene Gegnertypen ⊕ mehrere Kämpferklassen zur Unterstützung ⊕ verschiedene Spezialisierungen ⊖ Klassen für Naurim, Takate und Zurbaran weitgehend festgelegt

KAMPAGNE **9/10**
⊕ Story ansehnlich und spannend präsentiert ⊕ keine 08/15-Figuren ⊕ Erfahrungspunkte und Ausrüstung sammeln motiviert ⊖ Verlauf frei wählbar ⊖ viele Einsätze gleichen sich



In Blackguards 2 begegnen wir Figuren aus dem ersten Teil, nicht nur den drei Antihelden Takate, Zurbaran und Naurim.