



Dossier

DIE NORDLAND-TRILOGIE

10. September 2015

Die Nordlandtrilogie

ATTIC ENTERTAINMENT SOFTWARE GMBH

Gegründet 1990 in Albstadt (Baden-Württemberg) von Guido Henkel, Hans-Jürgen Brändle, Jochen Hamma.

Henkel und Brändle waren Schulfreunde. Henkel hatte zuvor bei Ariolasoft ein Spiel veröffentlicht, gründete dann mit Brändle 1988 das Studio Dragonware und produzierte zwei Textadventures für Ariolasoft. Aber die Verträge waren ungünstig, es kam nicht genügend Geld rum.

1990	Lords of Doom
1991	Spirit of Adventure Drachen von Laas The Oath
1992	Das Schwarze Auge: Die Schicksalsklinge
1993	<i>Realms of Arkania: Blade of Destiny</i>
1994	Das Schwarze Auge: Sternenschweif <i>Realms of Arkania: Star Trail</i>
1995	
1996	Das Schwarze Auge: Schatten über Riva
1997	<i>Realms of Arkania III: Shadows over Riva</i>

1990 stieß Hamma dazu, ein weiterer Schulfreund, der Geld mitbrachte; die drei machten Dragonware dicht und Attic neu auf. In dieser Phase ging Attic von Textadventures zu Rollenspielen über. Der interessanteste Titel ist denn auch das erste Werk, [Die Drachen von Laas](#), ein Textadventure-Rollenspiel-Hybrid wie zuvor z.B. schon die Infocom-Titel Beyond Zork und Journey. Wegen Streitigkeiten mit dem Publisher Linel kam Die Drachen von Laas allerdings erst als dritter Attic-Titel auf den Markt, als Attic selbst das Publishing übernahm.

Zuvor hatte das Studio Lords of Doom und Spirit of Adventure über Starbyte veröffentlicht – beides bereits Rollenspiele, hauptsächlich inspiriert von The Bard's Tale und Dungeon Master (insbesondere Dungeon Master [bezeichnete Guido Henkel](#) als Hauptgrund für Attic, auf die Produktion von Rollenspielen zu wechseln) und in Sachen Spielperspektive und -system direkte Vorläufer von Attics späteren DSA-Spielen.

Danach kam ab 1992 bis 1996 die Zeit der Nordland-Trilogie (siehe Kapitel „Entstehung“).

1997 ging Attic eine Kooperation mit dem belgischen Entwickler Larian Studios ein, im Zuge derer Larian seinen Rollenspiel-Prototypen „The Lady, the Mage and the Knight“ auf Basis des DSA-Regelwerks zu „Legenden der Magierkriege“ umstrickte. Die Entwicklung zog sich über zwei Jahre hin, bis Attic das Spiel 1999 aufgab; es wurde eingestellt. Larian entwickelte daraufhin Divine Divinity, allerdings als neues Projekt, nicht als Resteverwertung von LMK.

Attic wurde 2001 geschlossen. Alle Rechte an den Attic-Spielen liegen heute bei Jochen Hamma.

Guido Henkel siedelte in die USA über, heiratete dort und arbeitete bei Interplay an Planescape Torment, bis es zum Zerwürfnis kam. Er lebt heute in Südkalifornien, hat unter dem Namen G3 Studios Handy-Spiele gemacht, zwei erfolglose Kickstarter-Projekte gestartet und schreibt Horror/Mystery-Romane („Jason Dark“-Serie).

Jochen Hamma wechselte zu Spellbound und arbeitete dort u.a. an Desperados mit, war zuletzt Executive Producer bei Arcania – Gothic 4 und ist heute „Games Consultant“.

Hans-Jürgen Brändle ging zu Blue Byte und war Entwicklungsleiter für Battle Isle 4 sowie Projektleiter für Die Siedler 4. Er starb 2005 in Las Vegas.

ENTSTEHUNG

„Wir wollten ein Computer-Rollenspiel für echte Rollenspiele erschaffen. Wir haben alle Regeln und Grundlagen des Spielsystems eingebaut, bevor wir überhaupt damit angefangen haben, uns Gedanken über die Story zu machen.“
Schicksalsklinge Clue Book

Schon in den frühen 90ern hatte Attic mit dem Gedanken gespielt, ein Spiel zu „Das Schwarze Auge“ zu machen. Die Initiative kam von Hans-Jürgen Brändle, der passionierter DSA-Fan mit jahrelanger Erfahrung war. Guido Henkel hatte dagegen noch nie eine Partie gespielt. Attic vermutete jedoch, dass die Lizenz zu teuer wäre, und fragte nie nach.

Schließlich trat Attics damaliger Publisher Starbyte an das Team mit der Frage heran, ob sie ein Spiel auf Basis der DSA-Lizenz machen wollen würden. Ein erstes Treffen zwischen Attic und Fantasy Productions (FanPro), die DSA im Auftrag des Verlags Schmidt Spiele inhaltlich entwickelten, verlief gut, „die Chemie stimmte“ (Henkel). Attic begann die Arbeit am Spiel, aber überwarf sich kurz darauf mit Starbyte (siehe oben). Daraufhin sagte Attic das Projekt ab.

Daraufhin rief Werner Fuchs – einer der drei FanPro-Gründer – bei Attic an und erzählte, Starbyte habe die Lizenz für DSA noch gar nicht, man sei lediglich in Verhandlung gewesen. FanPro wolle das Spiel aber lieber mit Attic machen. Attic sollte die Lizenz von Schmidt Spiele in Eigenregie erwerben.

Attic setze alles auf diese Karte. Starbyte war das Geld für das vorhergehende Spiel schuldig geblieben („Wir haben [Spirit of Adventure] am Ende quasi umsonst entwickelt, weil uns der Publisher nie bezahlte“ – Guido Henkel, [Interview mit Christian Genzel](#), 2014), Attic stand ohne Kapital und ohne Publisher da. Jochen Hamma verpfändete sein Elternhaus, damit Attic die Entwicklung von Die Schicksalsklinge selbst finanzieren konnte. Das Gründungs-Trio zahlte sich keine Gehälter aus, es fehlte sogar Geld für ordentliches Essen; die billigen Käsetoasts, von denen sich Henkel & Co in der Zeit überwiegend ernährten, wurden als Gag im Spiel verewigt.

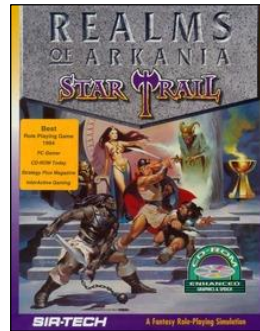
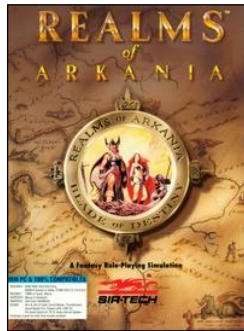
Immerhin, der Einsatz zahlt sich aus – Die Schicksalsklinge erscheint 1992 und wird zum Verkaufserfolg in Deutschland, später auch im Ausland (siehe unten). Aber der Beginn trägt schon den Keim des Endes in sich. Denn Attic hat, wieder mal, schlechte Verträge ausgehandelt; die Erlöse werden mit FanPro und Schmidt Spiele durch drei geteilt, Entwicklungskosten und -risiko trägt Attic dagegen alleine. Das Problem zieht sich durch bis zum dritten Serienteil, wo Henkel endgültig resigniert:

„Wir dachten, endlich machen wir den Mordsreibach – vor allem weil wir gerade einen Deal mit Topware abgeschlossen hatten, der uns drei Millionen Mark cash in die Hand gab. Aber das ging am Ende direkt durch an die Bank, um unser Darlehen abzuzahlen. Ich dachte mir: Hey, wir haben hier den Nummer-Eins-Seller in Deutschland, und es ist nicht möglich, Geld damit zu machen? Wir machen was falsch!“
Guido Henkel, [PC Games \(2002\)](#)

Henkel verlässt Attic frustriert; der Rest des Teams versucht sich mit Larian am nächsten DSA-Spiel Legenden der Magierkriege, letztlich erfolglos. Die Nordland-Trilogie bleibt ohne Fortsetzung.

REALMS OF ARKANIA

Die Nordland-Trilogie ist die erste deutsche Rollenspiel-Reihe, die im Ausland nicht nur veröffentlicht wird, sondern sogar einigermaßen erfolgreich läuft. Ein Grund dafür mag die Kooperation mit den Wizardry-Machern von Sir-Tech gewesen sein, die unter Rollenspielern einen sehr guten Ruf genossen.



[unbestätigt] Nach dem Erfolg von Die Schicksalsklinge in Deutschland sondiert Attic Publishing-Optionen im Ausland und trifft tatsächlich auf breites Interesse; das Team kann sich zwischen mehreren Interessenten entscheiden. Die Wahl fällt auf Sir-Tech wegen des guten Rufes der Firma.

Weil Das Schwarze Auge 1992 nicht außerhalb Deutschlands publiziert wird und damit unbekannt ist, ändert Sir-Tech den Namen der Serie zu „Realms of Arkania“. Unter diesem Namen veröffentlicht Sir-Tech alle drei Teile. „Blade of Destiny“ erscheint im Juni 1993, zehn Monate nach der deutschen Erstfassung. Bei „Star Trail“ läuft die Umsetzung fast parallel, die englische Fassung erscheint einen Monat nach der deutschen. „Shadows over Riva“ kommt 1997 dann wieder auf fast sechs Monate Verzögerung.

Die englische Fassung der Spiele enthält (insbesondere für Teil 1) bereits diverse Bugfixes und kleinere Verbesserungen wie die Anzeige von Türen auf der Karte. Am augenfälligsten ist aber eine kosmetische Änderung, deren Grund nicht ganz nachvollziehbar ist: Alle Erfahrungspunkte sind um den Faktor 50 erhöht. Wo man also im Original 1 XP bekommt, sind es in der US-Fassung 50 XP; aus dem ersten Stufenaufstieg bei 100 XP werden 5.000 XP.

Anekdote am Rande: Als FanPro 2003 doch noch eine englische Fassung des DSA-Regelwerks vertreibt, soll das eigentlich unter dem durch die Spiele und einige Romane etablierten Namen „Realms of Arkania“ passieren. Aber die Rechte daran liegen bei Sir-Tech, FanPro gelingt es nicht, sie zu erwerben. Deshalb heißt das englische DSA heute doch „The Dark Eye“.

VERSIONEN

Jedes der drei Nordland-Trilogie-Spiele hat in seiner Versionsgeschichte eine spezifische Eigenheit.

Die Schicksalsklinge ist das einzige Spiel der Reihe, das auch für den **Amiga** erschien. Die Portierung gestaltete sich aber so langwierig und schwierig, dass Attic ab Sternenschweif auf eine weitere Umsetzung verzichtete, zumal der Amiga bereits auf dem absteigenden Ast war. Eine Atari-ST-Fassung von Die Schicksalsklinge war in Arbeit, wurde aber abgebrochen.

Die DOS-Version des Spiels erschien ursprünglich wahlweise auf 3.5“- und 5.25“-Disketten; zwei Jahre später (1994) schob Attic eine CD-Fassung nach, die außer diversen Bugfixes und Detailanpassungen keine Neuerungen enthielt.

Den größten Schub bekam das Spiel aber erst 1996, als es zusammen mit dem Nachfolger Sternenschweif Teil der extrem populären ersten „Gold Games“-Sammlung war (Schatten über Riva folgte dann 1997 in Gold Games 2).

Sternenschweif erschien zunächst als Diskettenversion auf acht 3.5“-Disketten, separat dazu gab es ein **Speech Pack** auf vier weiteren 3.5“-Disketten. Das fügt Zauberspruch-Ausrufe sowie gesprochene Dialoge in den Zwischensequenzen hinzu.

Hauptspiel und Speech Pack wurden später als CD-Fassung kombiniert; zusätzlich ist die Midi-Musik in dieser Version durch CD-Audio-Musikstücke ersetzt.

Die deutsche Fassung kam auf zwei CDs, weil die Songs nicht auf eine CD passten. Die internationale CD-Fassung hat dagegen nur eine CD; hier fehlt die CD-Musik, es bleibt bei den Midi-Liedern.

Schatten über Riva erschien über Topware zunächst als reine Jewel-Case-Version im **Midprice**-Segment für 49,95 DM. Stefan Blanck, damals bei FanPro zuständig für Schatten über Riva, streute später diese Anekdote:

„Hat sich jemand schon mal die deutschen Media-Control-Charts, die von der GfK erhoben werden, genauer angeschaut und sich gefragt, warum es da so eine komische Preisgrenze von Spielen über 28 Euro gibt? Vor der Einführung des Euros betrug diese Grenze (gemäß Umrechnungsfaktor) 55 D-Mark. Wie kam jemand jemals darauf, 55 D-Mark als Grenze anzusetzen?“

Vielleicht erinnert sich der eine oder andere von euch daran, dass Schatten über Riva 1996 bei Topware erschien und dieses Spiel ihr erster wirklich großer Titel als Computerspiel-Publisher war. Die Devise von Topware lautete damals, kein Produkt über 49,95 D-Mark zu veröffentlichen. Das kam einer Kampfansage an sämtliche damaligen Publisher gleich. Flugs wurde unmittelbar vor der Veröffentlichung von Schatten über Riva die oben genannte und noch heute gültige Grenze eingeführt, die es bis dahin nicht gab und überdies bei Spielen unter 55 D-Mark nur Zweitvermarktungen gelistet wurden.

Die Folge war, dass Schatten über Riva in gar keinen Charts auftauchte, und somit auch nicht den 1. Platz einnehmen konnte, den es andernfalls eingenommen hätte.“ [DSA-Forum, 2011](#)

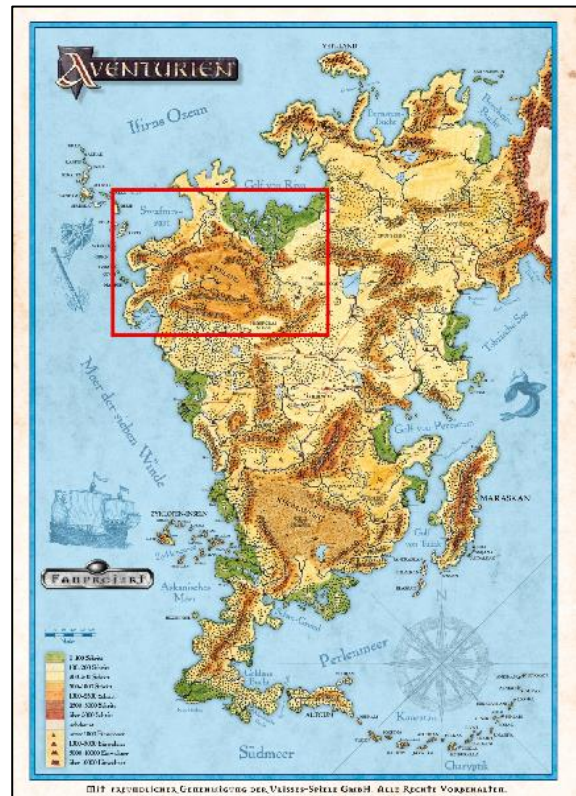
Topware reichte mit einigen Monaten Abstand eine Boxed-Fassung nach.

ZEIT UND ORT

Die Nordland-Trilogie spielt im Nordwesten des Kontinents Aventurien (siehe Karte). In der Mitte liegt die „Orkland“-Hochsteppe, Heimat der Orks, die man aber nie betritt; die Spiele sind rundherum in den Regionen Thorwal (Teil 1) und Svelttaal (Teil 2) und in der Stadt Riva (Teil 3) angesiedelt.

Die Nordland-Trilogie spielt zur Zeit des **Dritten Orkensturms** und umspannt **vier Jahre von 1008 BF bis 1011 BF** (wobei Teil 3 theoretisch unbegrenzt ist, man also auch länger darin verbringen kann).

Die Geschichtsschreibung des Schwarzen Auges kennt vier Orkkriege, „**Orkenstürme**“ genannt, im Verlauf von rund 1.300 Jahren. Der jüngste Orkensturm fand im Jahr 1026 BF statt, also (von der aktuellen „Aventurien-Gegenwart“ 1038 BF zurückgerechnet) vor 12 Jahren. Der dritte Orkensturm dauerte von 1010 BF bis 1013 BF, begann also vor 28 Jahren. Der zweite Orkensturm liegt rund 400 Jahre davor, und der erste noch mal knapp 700 Jahre davor, in der Dunklen Zeit. Jedes Mal fielen die Orks aus ihrem Stammland in eines oder mehrere der umliegenden Reiche ein.



In der **offiziellen DSA-Geschichtsschreibung** beginnt der Dritte Orkensturm im Jahr 1010 BF, in dem die Orks ins Svelttaal einfallen und den dortigen Städtebund zerschlagen. Unter anderem belagern sie ein Jahr lang die Stadt Lowangen, bevor sie sie gegen horrende Tributzahlungen freigeben. Der weitere Ork-Vormarsch nach Osten wird bis 1013 von den Menschen gestoppt und die Orks bis über das Finsterkamm-Gebirge ins Svelttaal zurückgetrieben. Das Svelttaal bleibt von Orks besetzt.

Die Spiele spielen vor diesem Hintergrund, aber weichen teils deutlich vom offiziellen Verlauf ab; sie erzählen ein alternatives Szenario.

- Teil 1 beginnt im Sommer 1008 BF in Thorwal mit der sich aufbauenden Bedrohung eines Ork-Kriegs; der Einfall der Orks in Thorwal (also in den Südwesten) wird von der Heldengruppe verhindert.
- Teil 2 spielt um 1010 BF im Svelttaal während der Belagerung von Lowangen, die die Heldengruppe hautnah zu spüren bekommt. Im Gegensatz zur offiziellen Geschichtsschreibung sorgen die Helden hier für ein Bündnis zwischen Menschen, Elfen und Zwergen gegen die Orks.
- Teil 3 spielt ab 1011 BF in Riva im Norden außerhalb des Kriegsgebiets, wo sich die Bedrohung durch die vorrückenden Orks allenfalls vage bemerkbar macht. In einer deutlichen Abweichung von der offiziellen Geschichte entlarven die Helden hier ein schwarzmagisches Geschöpf als Urheber des gesamten Orkkriegs, vernichten es und verhelfen der Allianz aus Menschen, Elfen und Zwergen so zum Sieg über die Orks.

In der Trilogie begleitet man also den Orkensturm noch vor seinem Beginn über seinen Höhepunkt bis zu einem alternativen Ende, das in Teil 3 skizziert wird. Geografisch reist man in einem Bogen vom

Südwesten des Kriegsgebiets (Thorwal) durch sein Zentrum (Lowangen) bis an seinen Nordrand (Riva).



	Jahr	„In echt“	Im Spiel
Schicksalsklänge	1008		17. Praios (Juli): Starttag von Teil 1; die Helden treffen in Thorwal ein
	1009		
	1010	23. Peraine (April): Die Orks überfallen nach Osten das Svelttal. Der Dritte Orkensturm beginnt	27. Peraine (April): Die Orks überfallen nach Westen das Bodirtal und erobern einen Monat darauf Thorwal [Wenn die Heldengruppe versagt]
Sternenschweif			15. Rahja (Juni): Starttag von Teil 2; die Helden treffen in Khvirasim ein
		24. Rahja (Juni): Die Orks beginnen die Belagerung von Lowangen im Svelttal	Die Helden schleichen sich in die von der langen Belagerung ausgehungerten Stadt
	1011	Die Orks erobern peu a peu das Svelttal, liefern sich Gefechte und brennen u.a. die Stadt Gashock nieder	Außer der Belagerung von Lowangen passiert im Svelttal nichts. Gashock bleibt ungeschoren. Von Krieg ist nichts zu spüren
Schatten über Riva			15. Rahja (Juni): Teil 3 startet an GENAU dem gleichen Tag wie Teil 2 im Jahr 1010 BF. Das ist sicher ein Flüchtigkeitsfehler; Sinn ergibt nur eine Datierung im Jahr 1011 BF. Die Helden treffen in Riva ein
		Die Orks lassen sich nie so weit im Norden blicken	Die Orks lassen sich nie so weit im Norden blicken

Danach	1012	Die Orks stoßen nach Osten ins Mittelreich vor und erobern Städte	Die Orks verlieren [durch den Sieg der Heldentruppe über die Insektenkönigin] ihren Zusammenhalt und werden von der Freischar Saljth (einem Bündnis von Elfen und Zwergen) sowie den Menschen zurückgeschlagen
	1013	Die Orks werden von Truppen des Mittelreichs und des Königreichs Almada geschlagen und zurückgetrieben	

„Die Schicksalsklinge wurde von DSA-Autoren bei FanPro parallel zur Pen&Paper-Entwicklung geschrieben. Daher war es möglich, Dinge, die im Spiel stattfanden, in die aventurische Historie mit einfließen zu lassen und eben auch ganz gezielt Dinge aus der Historie ins Spiel zu bringen. Wir konnten so Ereignisse andeuten, die erst später in der Pen&Paper-Serie geschahen. Das war also alles sehr gut koordiniert.

In Sternenschweif war die Zusammenarbeit mit dem Pen&Paper-Team nicht mehr ganz so eng, und so konnten Ereignisse nicht ganz so genau abgestimmt werden. Bei Riva war die Abkopplung noch viel größer. Allerdings erinnere ich mich, dass diverse Ereignisse aus Riva für die Pen&Paper-Serie geplant waren, aber irgendwie scheint sich das dann eben nie ergeben zu haben. Es gab da auch diverse personelle Umbesetzungen, FanPro ging durch einen enormen Wandel und so fort.“

[Guido Henkel, 2007](#)

ERSCHEINUNGSBILD



Schicksalsklinge (1992)

2D | 90°-Schritte



Sternenschweif (1994)

3D | 90°-Schritte



Schatten über Riva (1996)

3D | frei beweglich

DSA 1 UND 2: REISE-ROLLENSPIELE

In den meisten Rollenspielen unterscheidet sich die Bewegung über Land nicht von der Bewegung in den Städten – siehe Ultima, Might & Magic, Skyrim etc. Es ist die gleiche Fortbewegungsart, in der Regel die gleiche Geschwindigkeit und ein gleicher Zeitablauf. Eine prominente Ausnahme sind die ersten beiden Fallout-Teile.

In Die Schicksalsklinge und Sternenschweif ist das Reisen ein zentraler Spielmechanismus mit eigenen Regeln, es braucht Zeit und ist gefahrvoll.

Der erste, noch banale Kniff ist die Darstellung der Region als geographische Karte, der sie greifbar und erlebbar macht. Die Bewegung auf der Karte schafft ein Gefühl von Räumlichkeit; sie erzeugt

Vorstellungen von Distanz und Aufwand. Abgelegene Städte wie Phexcaer werden allein durch ihre Entfernung vom Ausgangspunkt Thorwal zu abenteuerlichen Sehnsuchtsorten. Die Reisekarte würdigt natürliche Hindernisse – Flüsse brauchen Furten oder Fähren, Gebirge ist unzugänglich und gefährlich.

So konkretisierte sich die Vorstellung des Landes; gleichzeitig erhält das Spiel einen hohen Abstraktionsgrad, denn es benötigt und stimuliert das Vorstellungsvermögen. Die Reise wird nur als rote Linie visualisiert, die mehr oder weniger schnell vorrückt; sie drückt aus, was man schon bewältigt hat. Häufige kurze Texte beschreiben als hübsche Miniaturen Erlebnisse, Entdeckungen und Naturbegebenheiten auf dem Weg. Alles dazwischen muss man sich dazudenken.

Der wichtigste Wesenszug des Reisens in DSA 1 und 2 ist aber seine Beschwerlichkeit. Reisen ist potenziell gefährlich und will gut vorbereitet sein, und Die Schicksalsklinge und Sternenschweif vermitteln dieses Gefühl sehr plastisch. Was heißt es, auf Reisen zu gehen?

- **Wasser und Proviant dabei?** Zwar kann man jeden Abend jagen, aber Beute ist ungewiss, und nicht überall findet sich Wasser. Hungernde Reisegruppen kommen nicht weit.
- **Richtige Kleidung an, Ersatz eingepackt?** Normale Schuhe sind im Gebirge im Nu durchgelatscht, selbst Stiefel zerfallen nach langen Märschen. Wer im Winter oder im Gebirge ohne Mantel draußen ist, riskiert Krankheit und Tod.
- **Passende Ausrüstung im Rucksack?** Wer ins Gebirge geht, sollte ein Seil dabei haben. Für dunkle Orte bieten sich Fackeln oder eine Lampe samt Öl und Zunder an.
- **Medikamente eingesteckt?** Unterwegs lauern Sturm und Regen, mal wadet mal durch Furten, mal durchquert die Gruppe fiebrige Sümpfe, kurz: Ab und zu wird immer jemand krank, selbst bei bester Vorbereitung. Heiltalente helfen, aber nur, wenn man die passenden Kräuter dabei hat. Heiltränke gegen Krankheit und Gift wirken immer, aber sind teuer; wer einen Helden mit Alchemie-Kenntnissen, Alchemie-Set, Kräutern und passendem Rezept dabei hat, Braut sie einfach selbst.
- **Naturkundige Helden dabei?** Auf Wegen zu laufen ist unproblematisch, aber abseits der Pfade sollten Helden mit Orientierungssinn und Gefahrensinn in der Gruppe sein; Spurenlesen hilft, Fährten zu identifizieren, Tierkunde macht die Jagd einfacher, Wildnisleben und Pflanzenkunde ermöglichen, Wasser und Kräuter zu entdecken. Gruppen ohne naturverbundene Helden (Elfen!) entgeht die Hälfte der Erlebnisse unterwegs, wenn sie überhaupt weit kommen.
- **Jahreszeit bedacht?** Das Spiel erstreckt sich über zwei Jahre, selbst die flotteste Heldengruppe nimmt mindestens einen Winter mit. Je nach Jahreszeit sind Gebirgspässe unpassierbar, Flüsse angeschwollen, manche Wege nicht nutzbar.
- **Ortskundige befragt?** Vor jeder neuen Etappe empfiehlt sich ein Abstecher in die örtliche Taverne, denn die Einwohner kennen das Umland. Wer ein Bier ausgibt, erfährt Hinweise zum Zustand der Reisewege, zu Rast- und Jagdplätzen. Und: Dungeons findet man in Die Schicksalsklinge nicht einfach so! Manchmal entdeckt man mit Glück und gutem Fährtenlesen-Talent Spuren, aber meistens braucht man einen Hinweis von jemandem. Die meisten Dungeons sind völlig optional und haben mit dem Spielziel nichts zu tun – z.B. die verlassene Mine in Prem, die man einfach so durchstöbern kann.
- **Lager gesichert?** Bei Anbruch der Dunkelheit ist die Tagesetappe zu Ende, dann wird ein Lager aufgeschlagen. Der Jäger sucht nach Wasser und Beute, die Pflanzenkundige nach Kräutern, Magier meditieren, Heilkundige verarzten Wunden. Vor allem aber sollte man Wachen aufstellen, in drei Schichten, denn auch nachts lauern Überraschungen; in Die Schicksalsklinge nur Überfälle, in Sternenschweif auch Überraschungsbesuche von anderen Reisenden. Ist Gastfreundschaft oder Skepsis gefragt? Entscheidungen, Entscheidungen ...

Geschenkt, dass unterwegs Überfälle und Kämpfe lauern können, dass bei der Reise zur See mitunter Piraten auftauchen – mit solchen Gefahren rechnet man. Aber dass man im Gebirge zittert, dass die Helden bei der Durchquerung einer Klamm alle die Höhenangst-Probe bestehen; dass man am Fluss warten muss, bis die Fähre voll genug ist, um überzusetzen; dass man an der Nordküste tagelang von Schiff zu Schiff und Fischerkaff zu Fischerkaff wechselt, um irgendwie voranzukommen; solche Erfahrungen erlaubt nur die Nordland-Trilogie.

Dazu kommt, dass die Spielkarte keine markierten Ortsnamen enthält. Die Spieler-Konstellation ist also die Gleiche wie die eines Reisenden: Er muss die der Packung beiliegende Karte studieren, um sich zu orientieren. Diese Karte ist ein unverzichtbares Utensil, das beim Spielen stets neben dem PC liegt, um längere Routen zu planen und von NPCs erwähnte Orte zu finden.

Ach ja: Und natürlich kann (zumindest in Teil 1) während Reisen nicht gespeichert werden! Im Verbund mit der Ungewissheit und latenten Gefährlichkeit macht das das Reisen zu einem echten Abenteuer, das mitunter – vor allem für Anfänger-Gruppen – nervenaufreibend und auch frustrierend sein kann.

In Schatten über Riva ist das Reisen passé. Das dritte DSA ist ein lokal begrenztes Spiel, das sich nur noch in der Stadt Riva und dem direkten Umland abspielt. Es gibt keine Reisekarte mehr, und entsprechend werden auch die Reisetaleute (Orientierung, Wildnisleben etc.) der Helden weitgehend überflüssig. Einer der Hauptreize der Serie geht damit verloren. Dafür haben die Orte, die Teil 3 enthält, mehr Charakter und Abwechslung.

Der Grund für die Änderung war nicht Zeitdruck oder finanzielle Beschränkungen, sondern eine bewusste Abkehr vom Reisesystem, das vor allem im Ausland oft ein Hauptkritikpunkt von Spielern und Presse an den ersten beiden Teilen war – es sei langwierig, langweilig und ein „Füller“.

DIE SPIELWELT ALS LEERE KULISSE

Alle drei Spiele der Nordland-Trilogie besitzen einen augenfälligen, mit jedem Teil zunehmend irritierenden Kontrast zwischen dem Detailgrad der Spielwelt und ihrer absoluten Leblosigkeit. Vor allem in Schatten über Riva besticht, dass die vergleichsweise sorgfältig ausgearbeitete 3D-Welt stets völlig leer bleibt. Da sind keinerlei Menschen, Gegner etc. drin; keine Animationen, keine Bewegung, nichts. Alle Ereignisse, alle Kämpfe tauchen aus dem Nichts auf; alles spielt sich nur als Text ab oder in der Parallelwelt der Kampfbildschirme, die sich auch optisch absetzen durch die isometrische 2D-Grafik.

Das steht einerseits in der Tradition von Bard's Tale, obwohl es damals schon seit zehn Jahren praktisch jede andere Serie, von Ultima bis Wizardry, von Dungeon Master bis Might & Magic besser gemacht hat. Andererseits basiert es unverkennbar auf dem Erleben in einer Pen&Paper-Rollenspiel-Runde, wo bestenfalls Spielbretter und ein paar Illustrationen als visuelle Anhaltspunkte dienen. Die Nordland-Trilogie nutzt ihre Spielwelt als Kulisse, als Projektionsfläche, in die die Fantasie des Spielers Ereignisse und Leben einsetzt und ausmalt. Eine Stadt wie Riva ist eigentlich gruselig in ihrer kompletten, entvölkerten Leblosigkeit. Sie wird glaubwürdig und aufregend nur durch die Texte und mithin durch die Fantasie.

Schatten über Riva ist in der Hinsicht fast schon schizophren, denn das Spiel inszeniert zu diversen Anlässen Bewegungen der Party in der 3D-Welt durch automatische Sequenzen. Das bringt Lebendigkeit und Dynamik. Beispiel: Beim Betreten eines Schlafraums in der Zwergenbinge beschreibt eine Texttafel, dass in einem der Stockbetten ein Ork schlummert. Eine der Optionen ist, ihn zu überwältigen. Wenn man das anwählt, fährt die Kamera vorsichtig in den Raum, dann schnell um die Ecke zum Bett. Darin liegt

natürlich niemand, alles spielt sich nur in Texttafeln ab, was eine ganz absonderliche Abstraktion darstellt (und viel Suspension of Disbelief erfordert), aber nett ist der Effekt trotzdem. Anderes Beispiel: Man klettert eine Rampe hoch, das Spiel simuliert den Aufstieg samt Schwanken und Abrutschen, was für einen Hauch Dramatik sorgt. Natürlich wird währenddessen im Hintergrund ausgewürfelt, ob man die Klettern-Proben besteht. Besonders absurd ist die Dissonanz zwischen Bewegung und leerem Raum bei der Verfolgung eines Verdächtigen, wo die Kamera sich automatisch in Ecken drückt, langsam um Ecken lugt, an Hauswänden entlanghuscht, während EINFACH NIEMAND DA IST. Man stelle sich das als ahnungsloser Beobachter vor – die Party müsste einem komplett verrückt vorkommen.

DAS CHARAKTERSYSTEM

Die Helden-Generierung ist ein eigenes Modul unabhängig von Hauptspiel. Man kann darin Werte einzeln auf die Grundeigenschaften verteilen und sich dann für eine Charakterklasse entscheiden ... aber das Spiel sagt einem nicht, welche Grundvoraussetzungen die Klassen brauchen. Es sagt nur, dass „zu den Werten keine Klasse passt“. Ja danke!

Die Nordlandtrilogie unterscheidet nicht zwischen Klassen und Rassen. Alle Spiele bieten 12 Heldentypen zur Auswahl, wobei der Magier sich auf neun Magieschulen spezialisieren kann.

12 Klassen
52 Talente
85 Zaubersprüche
14 Charaktereigenschaften
14 Götter (+ Namenloser)
7 Krankheiten
19 Kräuter
23 Rüstungen
58 Waffen

Die Nützlichkeit der Heldentypen ist in der Nordlandtrilogie ziemlich unausgewogen. In eine gute sechsköpfige Party gehören zwei Nahkämpfer, ein Schlossknacker, ein Kampfmagier, ein Heiler und ein Bogenschütze. Dafür eignen sich einige Klassen besser als andere, weil sie mehrere Rollen erfüllen.

Ein **Zwerg** zum Beispiel knackt problemlos Schlösser und hat einen guten Gefahrensinn, zudem ist er ein exzellenter Nahkämpfer – eine Diebesklasse wie Gaukler und Streuner wird damit überflüssig. Das Gleiche gilt für Hexe und Druide – die **Elfen** sind genauso gute Heilmagier, aber dazu kampfstärker und können bessere Rüstungen

tragen. Am unnützlichsten sind die verschiedenen Magieschulen; alles andere als eine Spezialisierung auf **Kampfmagie** ist unsinnig, weil die meisten der anderen Zauber nur in Spezialfällen, manche auch gar nie in der Trilogie gebraucht werden.

Überhaupt bedeutet die umfassende Integration des DSA-Regelsatzes, dass die Nordlandtrilogie eine Fülle an Talenten und Zaubern enthält, die selten bis nie gebraucht werden. Beispiele:

- **Abrichten:** Beherrschen vor allem naturkundige Klassen wie die Elfen. Leider kommen in der Nordlandtrilogie keine Tiere vor, die man abrichten könnte.
- **Reiten:** Ist aus dem gleichen Grund nutzlos.
- **Lügen:** Klingt nützlich, wird aber in keinem der drei Serienteile jemals eingesetzt.
- **Mutabili:** Ein Zauber zur Erschaffung von Chimären, der zusätzliche Zutaten benötigt. Die findet man in der Nordlandtrilogie nicht.
- **Sturmgebrüll:** Schützt vor Orkanen. Gibt's aber keine.
- **Aeolitus:** Erzeugt einen Windstoß. In keinem der Serienteile gibt es Situationen, wo das nützlich wäre.

Krieger
Thorwaler
Zwerg
Streuner
Gaukler
Jäger
Auelf
Firnelf
Waldelf
Hexe
Druide
Magier

Eine ähnliche Diskrepanz zwischen Auswahl und Nutzen herrscht bei den Ausrüstungsgegenständen, und dort insbesondere bei den Waffen. Das Spiel enthält alle Standardwaffen aus den Basisregelwerken, plus einige (seltene) magische Varianten; insgesamt 58 Stück. Dazu kommen 23 Kleidungs-/Rüstungstücke. Allerdings kann man in den Läden von Thorwal von Anfang an das gesamte Sortiment kaufen, und sich spätestens nach dem Anfänger-Dungeon auch leisten; deshalb sind nur die jeweils besten Waffen ihrer Kategorie (Stichwaffen, Hieb Waffen) etc. wirklich interessant, für den ganzen Rest gibt es keine Verwendung.

Eine Progression der Heldengruppe in Bezug auf immer bessere Ausrüstung findet in der gesamten Trilogie praktisch nicht statt. Für den Spielerfolg ist es wichtig, sich von Anfang an bestmöglich auszurüsten; daran ändert sich dann nie mehr viel (was erklären könnte, warum sowohl Sternenschweif als auch Riva die Party in Situationen bringen, in der sie alle ihre Ausrüstung verliert und sie dazu zwingt, eine Zeitlang mit schlechteren Waffen und Rüstungen auszukommen). Magische Ausrüstung findet man so selten (es gibt pro Spiel nur je drei oder vier magische Waffen), dass sie kaum zur Kampfstärke beitragen. Limitierender Faktor sind nicht Geld oder Talentwerte, sondern vor allem die Tragkraft der Helden; das verhindert, dass alle mit Plattenzeug herumlaufen. Da die Helden ihre Gegenstände beim Import in den nächsten Serienteil behalten und sich das Sortiment über die drei Serienteile praktisch nicht ändert, spielt das Ausrüstungs-Management in der Nordlandtrilogie eine sehr untergeordnete Rolle.

Antimagie
Beherrschung
Beschwörung
Bewegung
Heilung
Hellsicht
Kampf
Verwandlung
Veränderung

Eine der Besonderheiten des DSA-Regelwerks ist, dass es neben sieben Hauptattributen wie Körperkraft, Gewandtheit etc. auch sieben negative Eigenschaften gibt. Die wirken sich durchaus auf das Spiel aus, mit jedem neuen Serienteil zunehmend häufiger. Beispiele:

- **Totenangst:** Wenn Charaktere eine Probe auf Totenangst verlieren, fliehen sie aus dem Kampf mit Untoten oder weigern sich, Gräber zu untersuchen.
- **Jähzorn:** Wenn einem Dieb das Knacken eines Schlosses misslingt, darf er gleich noch eine Jähzorn-Probe würfeln. Misslingt auch die, schlägt er vor Wut gegen die Tür und verletzt sich dabei leicht.
- **Raumangst:** Beim Lagern in Dungeons regenerieren Helden mit hoher Raumangst keine Lebens- und Astralpunkte, da sie vor Angst nicht schlafen können.

Stufenaufstiege sind in der Nordland-Trilogie selten. Theoretisch ist die maximal erreichbare Stufe schon in Die Schicksalsklinge die Stufe 21. Tatsächlich hatte meine sechsköpfige Gruppe am Ende von Teil 1 Stufe 6, am Ende von Teil 2 Stufe 8 und am Ende von Teil 3 Stufe 10. Eine typische Gruppe steigt also im Verlauf von Sternenschweif und Riva zwei- bis dreimal auf. Anders sieht es aus, wenn man weniger als sechs Helden mitnimmt; die Zahl ist flexibel, und es ist durchaus möglich, die Nordland-Trilogie als Solist zu bestreiten.

Solche „Solo Runs“ gelten als Hardcore-Herausforderung für erfahrene Spieler. Zwar steigt der Solo-Held rapide in den Stufen auf, weil er alle Abenteuerpunkte bekommt, allerdings werden Tragkraft / Inventarraum und Heilung zum Problem, und die Kampftaktik ändert sich stark; Beherrschungszauber sind noch wichtiger zum Ausdünnen des Angreiferfelds, Armatruz für magiebegabte Klassen unverzichtbar zum Selbstschutz; man braucht genügend teure Heiltränke, v.a. gegen Krankheit; für Dungeons, die das Aufteilen der Party erfordern, muss man einen NPC dabei haben; und so weiter. In den DSA-Foren gibt es lange Threads, die sich nur mit theoretischen Überlegungen und praktischen Erfahrungen zu Solo-Runs mit verschiedenen Klassen beschäftigen (z.B. zur [Hexe](#)).

In normalen sechsköpfigen Partys aber steigt man wie gesagt nur selten auf, und entsprechend langsam wachsen die Charaktere. Weil das Charaktersystem vergleichsweise wenig Spielraum zur strategischen Entwicklung der Party bietet, liegt größeres Gewicht auf dem Ausrüstungssystem. Das wiederum hat genauso wenig Progression (siehe oben) – und damit sind die DSA-Spiele unterm Strich solche, in denen Charakterentwicklung nur eine geringe Rolle spielt.

SIEDLUNGEN

Die Schicksalsklinge und Sternenschweif umfassen Regionen mit zahlreichen Siedlungen, vom Weiler bis zur Stadt. Auf der Überland-Reise markieren Städte die wichtigsten Wegpunkte, auch wenn viele davon (vor allem in Sternenschweif) inhaltlich bedeutungslos sind.

Zwar hilft eine Automap bei der Orientierung, zudem markiert sie die verschiedenen Gebäudearten (Tempel, Geschäfte ...), in der Schicksalsklinge allerdings nicht Details wie den Namen des Ladens. Man muss sich also merken, was wo liegt. Thorwal ist recht groß, man sollte in jedes Haus reingehen; manchmal trifft man auf Zufallsereignisse, manchmal entdeckt man besondere Häuser.

Fast alle Siedlungen enthalten mindestens eine Taverne, in denen es nicht nur viele Hinweise gibt, sondern man sich auch nach gesuchten Personen erkundigen und mit etwas Glück NPC-Gefährten treffen / anheuern kann.

In der Schicksalsklinge gibt es ein besonderes Dorf – und „besonders“ bedeutet hier „besonders gefährlich“. Daspota ist ein rechtloser Ort, bewohnt von Piraten, Freischärlern, Ganoven ... hier lauert in fast jedem Haus ein Kampf – der aber immer durch einen Text mit Dialog eingeleitet wird. Das ist stimmungsvoll, aber anstrengend!

KAMPFSYSTEM

Kämpfen ist in der Nordland-Trilogie eine langwierige, mäßig taktische und weitgehend freudlose Angelegenheit. Schuld daran ist das DSA-Regelwerk.

Die Serie simuliert DSA-typische Würfelkämpfe mit hohem Glücksfaktor und relativ häufigen Patzern. Es ist völlig normal, dass in einer Anfängerparty vier Leute um den letzten Räuber herumstehen und minutenlang auf ihn einprügeln, weil nur jeder fünfte Schlag mal sitzt oder Schaden anrichtet. Das macht die Kämpfe vor allem am Anfang frustrierend und sehr, sehr langatmig.

Durch Patzer kann die Waffe zerbrechen. Wer keine Ersatzwaffe dabei hat, steht dann mitten im Kampf mit blanken Fäusten vorm Ork. Ein bisschen Pech kann auf diese Weise ganze Kämpfe entscheiden. Noch schlimmer: Gegnerische Magier sprechen gern den Eisenrost-Zauber, der die aktive Waffe zerbrechen lässt. Wenn man sie nicht sofort ausschaltet, resultiert das in absurd-nervigen Kämpfen, wo waffenlose Helden minutenlang mit bloßen Händen auf Gegner einhauen in der Hoffnung, ab und zu mal ein paar Schadenspunkte durchzubringen.

Im Vergleich zu Anfänger-Kämpfern sind **Bogenschützen** mächtig, weil sie vergleichsweise häufig treffen und viel Schaden anrichten. Das relativiert sich später, wenn die Kämpfer stärker werden (Kraftgürtel!) und damit deutlich mehr Schaden austeilen als Schützen, wenn auch immer noch nicht in der gleichen Konstanz. Außerdem verbrauchen Schützen Munition, und sie können in Die Schicksalsklinge nur in gerader Linie in 90°-Winkeln schießen, nicht diagonal, sowie nur bei Sichtkontakt ohne andere Person dazwischen. Ab Sternenschweif funktionieren auch diagonale Schüsse bei freier Schussbahn. Das gleiche gilt für Fernzauber der Magier.

Die Belastung der Helden hat direkte Auswirkungen auf ihre Aktionsfähigkeit im Kampf. Überladene Helden verlieren Bewegungspunkte und schleichen mit 3 Punkten herum (gute Rüstungen sind schwer!). Das zwingt beim Ausrüstungs-Management zu einer taktischen Entscheidung zwischen guter Verteidigung oder höherer Beweglichkeit.

In Die Schicksalsklinge haben Kämpfer noch die Wahl zwischen einem vorsichtigen, normalen und aggressiven Angriff. Das verändert die Wahrscheinlichkeit, zu treffen und getroffen zu werden. Weil die Auswirkungen intransparent sind und sich der Kampf durch das ständige Auswählen noch mehr in die Länge zieht, wurde das in Sternenschweif angeschafft.

Jeder Kämpfer kann nur einen Angriff pro Runde parieren. Deshalb ist die wichtigste Taktik immer die, einzelne Gegner mit mehreren Helden zu umstellen und gleichzeitig anzugreifen, weil er sich nur gegen einen verteidigen kann.

Magier sind gleichzeitig unverzichtbar und unnütz. Unnütz, weil sie in Kämpfen die meiste Zeit ungenutzt in der Ecke stehen, da sie zu verletzlich für den Nahkampf sind und zu wenige Astralpunkte für häufiges Zaubern haben. Unverzichtbar deshalb, weil man sich ihre Astralpunkte für die Situationen aufhebt, in denen ihre Zauber Kämpfe entscheiden – etwa wenn eine gegnerische Übermacht ausgedünnt oder ein gefährlicher Magier schnell neutralisiert werden muss. Grund ist mal wieder eine Balance-Schwäche des Spielsystems, denn die Astralpunkte-Kosten stehen bei vielen Zaubern nicht im Verhältnis zum Ertrag. Bestes Beispiel ist Schaden vs. Beherrschung. Fulminictus und Ignifaxtus sind zwar sehr mächtige Zauber, die massiven Schaden anrichten, kosten aber auch sehr viele Astralpunkte und brauchen bei den meisten Gegnern mehrere Treffer, um sie zu eliminieren. Demgegenüber sind fast alle Beherrschungszauber, vor allem Horriphobus und Große Gier, sehr viel günstiger, und ein einzelner Treffer genügt, um einen Gegner komplett auszuschalten – der flieht vom Spielfeld, hinterlässt aber trotzdem alle Waffen und gibt volle Erfahrungspunkte. Die beste Magier-Taktik ist deshalb unabhängig von der Klasse, primär die Beherrschungszauber zu steigern und sekundär nützliche Sprüche wie Balsam, Foramen, Transversalis etc.

Bevorstehende Kämpfe sind in Dungeons unsichtbar. Die Dungeons sind 3D-Darstellungen wie in den ersten Ultimas, Wizardry, Might & Magic, Eye of the Beholder ... nur dass sie bis auf Truhen und Türen völlig leer sind. Alles andere – Gegner, Fallen, Gegenstände wie Altäre etc. – wird nur als Textfeld eingeblendet, bzw. bei Kämpfen schaltet das Spiel in die Kampfansicht um. Kämpfe kommen also prinzipiell überraschend (wenn auch meist beim Betreten eines Raums).

Ein sehr cooler visueller Aspekt der Kämpfe sind die Todesanimationen, denn jeder Gegnertyp – und davon gibt es einige – stirbt auf eigene, oft witzige Art und Weise. Ghule essen sich zum Beispiel selbst auf, Orks lassen den Säbel fallen und lösen sich auf. In DSA 2 gibt es im Sumpf einen besonderen Gegner namens „Schlinger“, der einem Tyrannosaurus ähnelt und der nach seinem Ableben zum Skelett wird, um das sich Absperrungen aufbauen wie bei einem Museums-Exponat.

SPEICHERN

Die Nordland-Trilogie ist in den 90er-Jahren ein absolut klassischer Vertreter des traditionellen Rollenspiels: Von einer Pen&Paper-Vorlage inspiriert, von einer komplexen Regelmechanik getragen, zahlenlastig und anspruchsvoll, vor allem durch Intransparenz und einige absichtliche Gemeinheiten. Sie erfordert den Willen zur Einarbeitung, zur Wiederholung und zur Toleranz gegenüber Frustration.

Das berühmteste Beispiel einer frustrierenden Mechanik in Die Schicksalsklinge (die in den Nachfolgern schleunigst abgeschafft wurde) ist das Speichern. Das geht erstens prinzipiell nur in Städten oder Dungeons, nicht unterwegs auf der Reisekarte. Zweitens ist es nur in Tempeln kostenlos. Ansonsten kostet jedes Speichern jeden Helden einen Abenteuerpunkt, also bei voller Party 7 AP. Das klingt nach wenig, ist aber auf den Punkt genau die Erfahrung, die man durch einen typischen mehrminütigen Kampf gegen bekannte Gegner erhält. Anders gesagt: Einmal Speichern setzt die Party einen Kampf zurück.

Das ist, mit ruhigem Gemüt betrachtet, ein durchaus akzeptabler Tauschhandel. Es tut weh genug, um den Spieler jedes Speichern außerhalb von Städten gut abwägen zu lassen; aber ist andererseits nicht so grausam, als dass man sich gar nicht zu Speichern traut. In langen Dungeons ist mehrmaliges Speichern durchaus drin.

Zu dieser Erkenntnis muss man aber erstmal kommen. Gerade mit einer Anfänger-Gruppe liegt es nahe, jeden der wenigen Abenteuerpunkte bewahren zu wollen, zumal man im Spiel eh nur langsam im Level aufsteigt. Wer deshalb auf Speichern außerhalb der Stadt verzichtet, muss nicht selten mehrere Spielstunden lang überleben, bevor der nächste Tempel erreicht ist. Wenn in der Zeit etwas schiefgeht und die Gruppe stirbt, ist all der Fortschritt futsch – wer da ruhig bleibt, hat unmenschliche Beherrschung.

Typische Konstellation: Man findet unterwegs ein Dungeon (z.B. Spinnentempel zwischen Skjal und Ottarje), geht hinein, schlägt mehrere Kämpfe, drei Helden hängen schon am seidenen Faden, dann steigen die Helden auf, jetzt geht's wirklich um was, man spart aus Geiz am Speichern, wagt lieber das Campen, wird überrumpelt, überlebt mit Ach und Krach und unter Verbrauch der letzten Mana-Reserven und Tränke, findet eine Truhe, beim Öffnen einer Truhe stürzen die vorderen drei Leute in eine Speergrube, zwei sterben, man flieht aus dem Dungeon, wird unterwegs kurz vor der Stadt überfallen, alle gehen drauf, Ende. Drei Stunden vergeudet.

Dazu kommt, dass es in einigen der Durchgangsstädte keine Tempel gibt. Selbst wenn man die mit Ach und Krach erreicht, ist hier kein kostenloses Speichern möglich! Besonders fies ist das in Thoss, nachdem man sich von Rybon aus durch die Hjaldorberge gekämpft, evtl. sogar die Schwarzmagier-Ruine oder Schatzhöhle ausgeräuchert hat, am Ende der Kräfte in Thoss ankommt – und kann dort nicht speichern!

AUFSTEIGEN

Eine zweite Eigenheit der gesamten Serie ist das – man kann's einfach nicht anders sagen – beschissene glücksbasiertes Aufstiegssystem, das 1:1 aus dem DSA-Regelwerk stammt.

Weil Stufenaufstiege in der Nordland-Trilogie so selten sind (siehe oben), ist jeder einzelne ein Ereignis von großer Bedeutung. Bei Stufenaufstiegen gibt's viel zu tun – jede Menge Punkte wollen manuell auf Eigenschaften, Talente und Zauber verteilt werden. Allerdings werden sie nur dann angerechnet, wenn vorher eine Probe gelingt, ansonsten ist der Punkt verloren. Für jede Probe auf

ein Talent hat man pro Stufenaufstieg nur drei Versuche. Wenn alle drei scheitern, bleibt das Talent unverändert. Auch das Reduzieren von negativen Eigenschaften kann scheitern.

Im schlimmsten Fall bedeutet das, dass mit großem Pech ALLE Talentproben scheitern können. Dann bekommt man aus einem Stufenaufstieg einen Punkt auf ein Basis-Attribut (das gelingt immer), und sonst NICHTS.

Es ist durchaus möglich und bei höherstufigen Helden sogar wahrscheinlich, dass z.B. der Kämpfer mit Spezialisierung auf Schwerter durch Stufenaufstieg nicht besser im Kampf wird, weil er seine drei Proben verpatzt – gern auch bei mehreren Aufstiegen hintereinander, wenn man eine Pechsträhne hat. Das kann einen unfassbar aufregen, macht die Levelaufstiege aber gleichzeitig zu einem hochdramatischen Ereignis, weil sie eh schon selten sind, oft zum unpassenden Zeitpunkt passieren und elend lang dauern. Ich habe getobt, wenn mitten im Dungeon nach zwei Stunden Spielzeit das sechste Partymitglied (Magier) alle seine Kampfzauber-Proben verpatzte – dann lebt man entweder mit diesem permanenten Nachteil, oder lädt und spielt alles nochmal.

UNFAIRNESS

Alle drei Spiele sind voll von kalkulierten Quälereien für die Spieler. Es gibt diverse Sackgassen und viele unfaire Situationen, in denen sich das Spiel absichtlich stur, bockig oder stumm zeigt. Da bleibt es ganz der Tradition von Pen&Paper-Dungeon-Crawlern treu, die ja auch nicht an Schikanen sparen. Zwei Beispiele aus Die Schicksalsklinge:

- **Spinnentempel:** Wenn man das Gelege anzündet, sagt das Spiel, dass es jetzt höchste Zeit ist, den Tempel zu verlassen. Ausgang ist direkt daneben. Wenn man trotzdem bleibt, ist man nach ein paar Schritten tot. Sowas weiß man vorher natürlich nicht. Das Spiel ist da gnadenlos.
- **Piratenhöhle:** Die Statue des Swafnir bittet um ein Opfer. Man muss überhaupt erst mal draufkommen, dass er ein Netz oder einen Dreizack haben will. Dann muss man das gezielt dabei haben – beides gibt's in der Höhle nicht. Und letztlich muss man noch begreifen, dass man das Opfer aus dem Inventar wegwerfen (!) muss (das vernichtet normalerweise den Gegenstand). Dadurch akzeptiert Swafnir das Opfer und deaktiviert eine Falle, die auf dem Weg zum Piratenschatz liegt.

Harmloser sind die nutzlosen Items. Das berühmteste ist die Rote Mondscheibe, die man in der Orkhöhle finden kann und die ihrem Fundort nach wichtig zu sein scheint in Bezug auf den Aufmarsch der Orks. Tatsächlich ist sie bedeutungslos. Guido Henkel erinnert sich:

„Im Englischen haben wir einen Ausdruck, der Red Herring heißt. Das sind Items und so, die den Spieler in die Irre leiten sollen. Die Mondscheibe war genau dasselbe, und um das etwas ironisch zu halten haben wir sie "Rot" genannt, wie "Red Herring." Ich weiß, wir waren manchmal richtig fies. Jochen, Hans-Jürgen und ich sind oft dagesessen und haben uns überlegt, wie wir die Spieler ins Bockshorn jagen können - mit Sackgassen, Fehlinformation, nutzlosen Items und so fort. Im Nachhinein, denke ich, es war manchmal etwas zu fies, aber damals fanden wir das ganz lustig.“

[Guido Henkel, Sep 2007](#)

Die Nordland-Trilogie hatte und hat eine aktive Fangemeinde, die versuchen, die Geheimnisse und Funktionsweisen des Spiels zu entschlüsseln. Vor allem die Schicksalsklinge ist in den Dungeons oft vage und kryptisch, was Zusammenhänge und Mechanismen angeht; setzt stark auf Ausprobieren; und weil das Spiel zudem unzuverlässig / teils verbuggt ist, bleibt bei schwer bis nicht reproduzierbaren Ereignissen oft die Frage, ob man nun eine Mechanik übersehen hat, oder ob das ein Programmfehler war. Die Spielgemeinde spürt solchen Fragen mit detektivischer Genauigkeit nach (s.u. Falltür)

Ein klassisches Beispiel ist die Verlassene Herberge. Die enthält nicht nur knackige Rätsel wie den magischen Gang, in dem man die Heldengruppe auftrennen und einzeln durchschicken muss, um nicht vor einer magischen Wand zu stehen, sondern auch zahlreiche Ungereimtheiten – teils erklärbar, teils nicht:

- Wenn man die Rabenstatue zerstört, öffnet sich eine Geheimwand, die aber nach der Rückkehr aus dem zweiten Untergeschoss wieder verschlossen ist, sodass man rückwärts durch die Illusionswand laufen muss; Absicht oder Programmfehler?
- Eine Druckplatte, die man nur durch den Hinweis „Ihr hört ein Knirschen irgendwo in der Nähe“ erkennt (und darauf kommen muss, dass das eine Platte ist!), braucht einen Helden, der darauf stehen bleibt; in meiner Partie hat das mal die nahe Geheimwand geöffnet, mal war es genau umgekehrt, und das Stehenbleiben auf der Platte hat die Wand GESCHLOSSEN – sicher ein Programmfehler.
- Die Falltür im Südosten löst mal aus, mal nicht. Hierfür gibt es eine Erklärung: Die Gruppe fällt nur durch, wenn das Gesamtgewicht aller Helden 7.000 Unzen oder mehr beträgt. Das haben Spieler herausgefunden, indem sie mit Kräutern das Gewicht ihrer Gruppe ungenau angesteuert haben. Danach wurde das von anderen überprüft und festgestellt, dass nur das Gesamtgewicht der ersten beiden Helden gerechnet wird, nicht das der anderen. Mit ebensolchem Ausprobieren (durch An- und Ablegen magischer Gegenstände) fanden die Spieler heraus, dass die Versteinerungs-Falle im zweiten Geschoss nur Helden betrifft, die eine Magieresistenz von unter 8 Punkten haben.
- Das größte Mysterium ist der Sphärenriss. Ein Gefangener im zweiten Untergeschoss brabbelt „Der Sphärenriss! Der Sphärenriss!“, was nicht weiter erklärt wird. Einige Spieler berichten allerdings, dass im ersten Obergeschoss im Raum mit dem Pentagramm und der Fratze ein Sphärenriss entstehen kann, der alle Helden einsaugt und tötet. Es ist bewiesen, dass er existiert. Nur weiß niemand, wie er hervorzurufen ist.

Hypothesen, die getestet und verworfen wurden: Dass es etwas mit der Tageszeit / dem Datum zu tun hat; mit den Gegenständen im Inventar; mit den Charakterwerten der Heldengruppe; mit den Hebeln im Dungeon; mit der Reihenfolge, in der man das Dungeon durchspielt, wann man kämpft, und wie viele Runden man dafür braucht. [Schließlich hat die Community](#) durch Savegame-Analyse mit dem Hex-Editor erst das Byte identifiziert, das für den Sphärenriss steht (aktiv oder inaktiv), danach herausgefunden, dass das Byte davor ein Timer ist, der von 7 auf 0 herunterzählt, und dann ausgetestet, dass es ein Echtzeit-Timer über 30 Minuten ist, der durch das Finden des Gefangenen ausgelöst wird. Ab dem Gefangenen hat man also 30 Minuten Zeit, bevor der Sphärenriss entsteht.

Ein Beispiel für eine sehr lange nicht verstandene Mechanik ist das Einhorn. Auf dem Weg zum Einsiedlersee im Nordosten der Spielkarte begegnet einem ein Einhorn, das mit einem Helden telepathisch Kontakt aufnimmt. Wenn man sich richtig verhält, verspricht es Hilfe, wenn man es das nächste Mal trifft.

Das Rätselraten begann damit, wann und wo man das Einhorn wiedertrifft. Ein guter Teil der Spieler sahen es kein zweites Mal. Die, die es trafen, bekamen von ihm ein Kartenteil – aber welches? Das schien zufällig zu sein, manchmal war es auch eines, das man schon hatte. Wann tauchte das Einhorn zum zweiten Mal auf – hängt das von der Jahreszeit ab? Vom Spielfortschritt? Von einem Gegenstand oder einem Charakterwert? Manche Spieler campierten ein Spieljahr lang am Einsiedlersee, ohne dass das Einhorn sich blicken ließ.

Es dauerte in der Community von Crystals DSA-Forum [von September 2006 bis September 2007](#), bis die Spielerschaft die Lösung enträtselt hatte. Durch Spurensuche mit dem Hex-Editor in Speicherständen, die in vor dem ersten und zweiten Treffen mit dem Einhorn angelegt worden waren, ließ sich der Auslöser identifizieren: Ein Timer, der Echtzeit herunterzählt. Es müssen schlicht vier bis fünf Stunden echte Zeit vergehen, bevor das Einhorn wieder auftaucht. Und das Kartenteil, das es mitbringt, ist immer das erste, von links nach rechts und von oben nach unten, das noch fehlt. Wenn man bereits alle neun Kartenteile besitzt, bringt das Einhorn ein schon bekanntes Kartenteil.

KURIOSES

Die Orks heißen in DSA „Schwarzpelze“, weil sie – Überraschung! – in der Regel schwarzes Fell haben. Nur nicht in der Nordlandtrilogie. Dort sind sie im Intro von Teil 1 grün, in den Kämpfen in allen drei Spielen braun, und als Ork-Veteranen grau. Nur schwarz eben nie.

Guido Henkel hat in einem [Interview](#) sogar mal erklärt, woher das kam: Der größte Teil der Grafiken kam im ersten Teil der Nordlandtrilogie von externen Grafikern, die sich an gängigen Fantasy-Standards orientierten. Als der Fehler auffiel, konnte man die Grafiken nicht mal eben umfärben, weil sie handgepixelt waren – der Aufwand wäre zu groß gewesen. Deshalb blieb es so, wie es war.

SCHICKSALSKLINGE

SPIELAUFGABE

Die Orks bedrohen die Region um die Stadt Thorwal. Um die Bedrohung abzuwehren, ersinnt der Hetman Tronde Torbensson einen haarsträubenden Plan – die Heldengruppe soll Grimring finden, das Schwert des Thorwaler Helden Hyggelik, um damit den Ork-Anführer zum Kampf herauszufordern, zu besiegen und die Orks einzuschüchtern!

Leider ist Grimring verschollen, und die Schatzkarte, die zum Fundort führt, in neun Teilen zwischen diversen Nachfahren und Bekannten von Hyggelik über die ganze Region verstreut. Zudem muss man die Aufmarschpläne der Orks stehlen, um überhaupt zu wissen, wann man wo den Anführer antreffen kann. So reist die Heldengruppe durch die Region von Stadt zu Stadt, folgt Hinweisen auf Verwandte von Hyggelik, sucht sie auf und entlockt ihnen die Kartenteile. Manche Hinweise stellen sich als falsch heraus, mindestens ein Kartenstück ist eine Fälschung, manche Teile gibt's nur gegen Gegenleistung.

Einige sind verdammt schwer zu finden – die Thorwalerin Swafnild Egilsdottir trifft man nur zufällig an Häfen mit ihrem Schiff Hjallandsstolz (ich hab sie in Ljasdahl getroffen), sie nimmt einen dann mit nach Aryn, um das Kartenteil zu holen, danach (wenn man will) nach Prem, Skjal oder Ottarje. Den fahrenden Händler Kolberg kann man nur mit Glück irgendwo im Land treffen, und auch erst, wenn man von seiner Existenz erfahren hat.

Zum Glück braucht man kein vollständiges Set – sobald man sieben Teile zusammen hat, ist genug auf der Karte zu erkennen, dass die Heldentruppe den angezeigten Ort finden kann.

Die Heldengruppe hat rund zwei Jahre Zeit, um ihre Aufgabe zu erfüllen. Danach fallen die Orks ein, und das Abenteuer ist gescheitert. Das Zeitlimit ist aber großzügig. Man muss schon sehr ziellos herumbummeln, um es zu reißen.

GRIMRING

Hübsche Anekdote: Das Schwert Grimring ist in der DSA-Mythologie als Zweihänder etabliert und taucht in diversen Publikationen auf. Im Spiel ist es allerdings ein Einhand-Schwert. Das war eine bewusste Entscheidung von Attic, da Zweihänder nur von Kriegerern geführt werden können, aber es durchaus möglich ist, Helden-Partys ohne Krieger zu spielen – damit wäre das Spiel nicht zu gewinnen gewesen. Tatsächlich kann man das Spiel sogar gewinnen, ohne Grimring im Kampf zu benutzen, man muss das Schwert nur dabeihaben.

SPIELENDEN

Wenn man Grimring hat und die Aufmarschpläne kennt (die *Jahre* (!) vorher in der Orkhöhle rumliegen ...), kann man zwischen Phexcaer und dem Einsiedlersee im Nordosten der Karte das Feldlager der Orks finden (bzw. wartet dort Monate bis *Jahre*, bis die Orks auftauchen).

Dort fordert man den Ork-Chef Garzlokh zum Zweikampf, die Stadt Thorwal ist der Einsatz; der Ork muss sich qua seines Ehrenkodex darauf einlassen. Der Held, der Grimring trägt, haut sich dann in einem Duell mit Garzlokhs Ork-Champion. Das ist der letzte Kampf. Evtl. steigt die Heldentruppe danach noch einmal auf.

Schließlich geht's automatisch zur großen Abschiedsfeier nach Thorwal. Das alles wird illustriert von netten Standbildern in der üblichen Qualität, ist also ganz hübsch inszeniert – nicht spektakulär, aber ein ordentlicher Lohn für die Mühe.

Zuletzt kann man seinen Spielstand für den Import in den Nachfolger speichern, der explizit angekündigt und mit Namen genannt wird – Sternenschweif.

STERNENSCHWEIF

Das Spiel ist wieder benannt nach einer Waffe, diesmal einer legendären goldenen Wurfaxt, die Phex geweiht ist. In der ersten Nacht schaut ein tollpatschiger Dieb bei der Party vorbei und erzählt, dass die Axt gestohlen wurde und nun in einer Orkfeste bewacht wird. Er bittet darum, sie wiederzuholen.

Das Ganze entpuppt sich allerdings im Spielverlauf nicht nur als komplett nebensächlich und ohne den geringsten Bezug zur Haupthandlung (die sich um den Salamanderstein dreht), sondern auch noch als antiklimaktische Täuschung – die Axt wurde nie gestohlen, es war nur eine Prüfung für den Phex-Geweihten, der die Party für seine Zwecke einspannen sollte. Das Spiel verspottet den Spieler danach auch noch dafür, dass er die Aufgabe ernst genommen hat.

Guido Henkel erklärt die Motivation hinter der Namensgebung:

„Die einfache Antwort ist, dass Sternenschweif einfach besser klingt als Salamanderstein. Der Hauptgrund war allerdings, dass wir wirklich die Spieler auf Sternenschweif anspitzen wollten, sodass jeder Spieler loszieht und versucht, diese sagenumwobene Axt zu finden. Wir fanden, dass am Ende, wenn die wirkliche Identität von Sternenschweif offengelegt wird, der Impact viel stärker ist, als wenn Sternenschweif nur eine Nebenrolle gespielt hätte. Ich mag solche Überraschungen.“

[Guido Henkel, Sep 2007](#)

Die Wiki Aventurica bemerkt dazu ebenso trocken wie treffsicher:

„Der Sternenschweif-Subplot ist von äußerst fragwürdiger Qualität. Neben dem „Haltet ihr das Schicksal für so einfallslos, euch zweimal nach einer Waffe suchen zu lassen?“-Ende sind Teile nicht mit der heutigen Spielwelt zu vereinbaren. Neben Untoten im Keller des Phex-Tempels zu Tiefhusen wird dort, durch irdische Werbung für Die Schicksalsklinge (1992), die Vierte Wand durchbrochen. Auch ist die Gruppe gezwungen, im Keller des Tempels harmlose Thorwaler und Abenteurer zu töten (Zufallsbegegnungen beim Rasten), und das alles nur wegen eines Scherzes eines Geweihten.“

[Wiki Aventurica](#)

In Teil 2 lässt sich, wie auch in Teil 3, die Party aus dem jeweils vorhergehenden Serienteil importieren. Das geht sogar von der Amiga-Version von Die Schicksalsklinge auf die PC-Version von Sternenschweif!

Nach dem Verlassen des Start-Tempels stellt sich Elsurion Sternlicht als Elfenbotschafter vor; kurz darauf zieht einen Sudran Alatzer zur Seite. Beide wollen, dass man den Salamanderstein findet und nach Lowangen bringt – aber zu jeweils anderen Empfängern und Zwecken. Ziel des Spiels ist es, mittels des Salamandersteins ein Bündnis von Zwergen, Elfen und Menschen gegen die Orks zu schmieden.

NEUERUNGEN

Neues Gesprächssystem: Ziemlich nervig. Man kann nun nach Stichwörtern fragen. Von 10 Stück wissen die Gesprächspartner bei 7 nichts zu sagen; bei 2 geben sie Allgemeinplätze von sich; und bei einem brechen sie das Gespräch sofort ab. Ganz selten mal lernt man was Wesentliches. Vor allem in Gashok ist das supernervig – da kann man nach dem Armbrustbolzen-Attentat fragen, das auf einen ausgeführt wurde, nach der abgebrannten Mühle, nach dem Geheimbund, den man nachts gesehen hat – und jedes Mal beenden die Gesprächspartner sofort das Gespräch. Das ist die ersten drei Male cool und atmosphärisch, die nächsten zwei Dutzend Male nur noch ärgerlich und anstrengend.

3D-Grafik: Städte und Dungeons werden zwar immer noch in 90°-Schritten bereist, aber die Grafik besteht nun aus texturierten Polygonen. Sehr cool: Die Sichthöhe verändert sich je nach Körpergröße des Anführers. Wenn der Zwerg vorne steht, schaut man bodennäher auf die Welt als wenn die hochgewachsene Elfe die Gruppe führt.

Fernkampf: Zauberer und Schützen können nun beliebig diagonal schießen, solange sie eine ungebrochene Sichtlinie haben. Das macht die Kämpfe nicht leichter, sondern im Gegenteil sehr viel schwieriger, weil DIE GEGNER DAS AUCH KÖNNEN. Wo man Zauberer und schwächere Begleiter im

ersten Teil leicht aus der Schusslinie halten konnte, ist das im zweiten Teil wesentlich schwieriger; man muss Schusslinien absichtlich blockieren, um verletzbare Magier zu beschützen.

Autokampf: Kämpfe lassen sich jetzt automatisch berechnen; dann ist ein Kampf in 20 Sekunden vorbei. Man kann sogar entscheiden, ob Magie benutzt werden soll oder nicht. Der Autokampf zeigt die Lebenspunkte und Magiebalken der Helden sowie einen Gesamtlebensbalken für alle Feinde; beides verändert sich schrittweise, bis eine Partei gewonnen hat. Währenddessen läuft eine ziemlich schicke, flüssige Animation ab, die als Schattenrisse den Kampf zwischen einem Krieger und einem Ork zeigt. Je nach Kampfgeschick gewinnt der Krieger (schlägt Ork kniend in den Bauch) oder der Ork (schlägt den Held zu Boden und dann in den Hals). Leider lässt der Computer Magier und Schützen an vorderer Front mitkämpfen, statt sie zu schützen, sodass sie in Computerkämpfen gegen eine Übermacht oft sterben. Kompromiss: Erstaufstellung selbst erledigen, dann den Kampf berechnen lassen. Das klappt meistens gut.

Weltgestaltung: Es gibt wesentlich weniger Städte und Dungeons in Sternenschweif (nach 10 Stunden Spielzeit, weiten Reisen und der dritten Stadt im Spiel hatte ich noch kein einziges Dungeon gesehen); kleinere Orte sind nur noch als Textmenü dargestellt, nicht mehr betretbar.

Die Städte sind realistischer, etwas vielfältiger – alle Läden und Spezialgebäude (Herbergen etc.) haben nun eigene Grafiken, zudem gibt es Schmuckobjekte wie Bäume, Misthäufen, Zäune, Brücken etc. – dadurch wird das Stadtbild glaubwürdiger. In vielen Städten existiert ein Marktplatz mit Zelten, die nachts abgebaut sind. Vor allem große Städte wie Tiefhusen mit den verwinkelten Gassen und der Stadtmauer wirken angemessen atmosphärisch, obwohl natürlich nach wie vor nichts animiert ist.

Allerdings: Die Städte spielen sich genauso langweilig wie zuvor; große Städte wie Tiefhusen sind noch größer in Teil 1, dauern ewig zu erforschen, und in ihnen ist NICHTS los; wo in den ersten beiden Städten noch manchmal Hinweise in Häusern zu bekommen waren, gibt's hier nur Standardtexte. Läden sind deutlich seltener als in Teil 1; das Herumlaufen in Städten ist belanglos und ermüdend.

Finsterkopen zum Beispiel, die Bergstadt der Zwerge, ist riesig – die größten Städte aus DSA 1 würden da zweimal reinpassen – und geteilt in einen Außenteil und einen weitläufigen Teil im Berg – aber die Stadt ist gleichzeitig erschreckend charakterlos. Es gibt drei Schmiede, aber keinen Waffenhändler (in einer Zwergenstadt!), dazu nur zwei Läden (Krämer und Heiler). Und das in einer großen Stadt! Niemand öffnet, in den Tavernen finden keine Gespräche statt. Finsterkopen ist völlig belanglos, leer und eintönig.

UNFAIRNESS

Das erste große Dungeon in Sternenschweif, der Phex-Tempel in Tiefhusen, fährt direkt furchtbar nervige Kämpfe auf dank Priestern, die Eisenrost-Zauber sprechen, und zwar auf Distanz! Das können die eigenen Helden nicht, da ist das ein Berührungs-Zauber (logischerweise). In einem Raum tritt man gegen vier Priester an, die in einer Tour Eisenrost schleudern (und ab und zu Blenden). Einzige Gegenmaßnahme ist, sie zu blenden, aber auch da schaffen die Party-Zauberer maximal zwei in der ersten Runde, der Rest der Priester lässt die Waffen wegfaulen. Alternativ kämpft man waffenlos, dann dauert der Kampf ewig. Da zeigt sich, wie blöd die Kampf-KI ist: Die Gegner zaubern Eisenrost und nichts anderes (keine Angriffszauber!), und sie zaubern unverdrossen Dutzende Male gegen Helden, die keine Waffe tragen oder sie längst verloren haben.

Der Phex-Tempel ist groß und langweilig; ein viel größeres Dungeon als in Teil 1 (zumindest als einzelnes Stockwerk), aber viel weniger drin los. Das bedeutet lange Laufwege, während denen nicht viel passiert. Mechanismen, die Türen öffnen, sind meist meilenweit von der Tür entfernt – ist doch logisch! Das zwingt zu nervigem Hin- und Herlaufen.

Im Tempel gibt's zudem Sackgassen, und zwar echt fiese. Wenn man den Phex-Helm und -Schild nimmt, wird der Ausgang von einem Poltergeist versperrt; falls man den „Geister bannen“-Spruch nicht beherrscht, ist hier Ende. Neu laden. An einem Opferstock muss man Phex 51 Dukaten spenden; hat man die nicht, steckt man für immer im Dungeon fest. An die Stelle kommt man (je nach Spielweise) frühestens nach 1-2 Stunden Spielzeit! Und: Nirgends im Spiel erhält man einen Hinweis darauf, dass es mindestens 51 Dukaten sein müssen. Entsprechend ist es wahrscheinlich, dass man, wenn man nicht genügend Geld dabei hat, ratlos durch den Dungeon stolpert, ohne zu wissen, dass man überhaupt nicht weiterkommen KANN. Nicht nur, dass man feststeckt – man hat noch nicht mal die Möglichkeit, sich Gewissheit darüber zu verschaffen! So muss man sich die Hölle vorstellen.

Im Sumpf des Vergessens kann man nur einmal mit den Echsenmenschen sprechen. Wenn man nicht auf die Idee kommt, sie sofort um ihre Hilfe zu bitten, bekommt man die Schlinger-Quest nicht und erfährt offiziell nicht von der Hexe. Die ist trotzdem da, sobald man den Auftrag aus Lowangen hat. Um ihren Auftrag zu erfüllen, muss man zum Turm schwimmen; wenn man die Heldengruppe nicht in Schwimmen trainiert hat (was bei einer neuen Heldengruppe nicht allzu wahrscheinlich ist), saufen dabei garantiert mehrere ab und sterben. Kehrt man zur Hexe mit der Kristallkugel aus dem Turm zurück, hat aber zuvor den Sumpf erforscht und Sumpfranzen getötet, greift sie einen an. Wohlgemerkt: Wenn man aus Lowangen kommt, hat man de facto keine Waffen! Sie versteinert dann zwei bis drei der vierköpfigen Heldengruppe; und man erfährt von ihr nichts über den vermissten Mann. Man steht also komplett ohne jede Info da – sofern man überhaupt überlebt. Das ist alles sehr, sehr scheiße desigt.

Der Sumpf des Vergessens ist insgesamt ein einziges, großes Ärgernis.

- Er enthält ein nerviges Stege-Labyrinth, das man viele Male durchqueren muss
- Sumpfleute-Bug (siehe oben)
- Die Hexe als Auftraggeberin greift nach dem Magier-Kampf unvermittelt an, statt zu belohnen; danach kein Hinweis, wie's weitergeht (man muss zur Truhe zurück)
- Die verschlossene Truhe ist nach dem Magier-Kampf auf einmal zu öffnen, ohne Grund und Hinweis („Ah, jetzt geht es auf einmal ganz leicht.“)
- Man kommt nach dem ersten Besuch in Lowangen nur mit vier Mann in den Sumpf zurück, kaum bewaffnet – dann folgt direkt der harte Kampf mit der Hexe
- Man muss zwangsläufig durchs Wasser schwimmen, wobei ständig die schlechten Schwimmer untergehen – siehe oben
- Rückverwandlung der Sumpfwanze: Man muss beide Dokumente gelesen haben; erst dann kann man auf einer durch nichts gekennzeichneten, völlig willkürlichen Stelle der Karte Heidekraut-Büsche finden, und zwar 20; die kann man ansehen, sehen alle gleich aus; man muss ohne Hinweis durchprobieren, welche man ausrupfen muss (es ist #18) und die Sumpfranze dabei haben, um an ihrer Reaktion zu merken, dass es das richtige Kraut ist. Erst dann kann man die Sumpfranze zurückverwandeln
- Weil Agdan keinerlei Sachen anhat, auch keine Schuhe, dauert die Rückreise länger und er wird ständig krank, sofern man nicht ZUFÄLLIG Schuhe und Klamotten für ihn mitgebracht hat

In der Zwergenbinge gibt's im zweiten Level einen Raum, in dem sich der Eingang hinter einem schließt und man gefangen ist. In der Wand ist ein Hebel samt Loch für eine Kurbel. Man muss erstens die Kurbel vorher gefunden und zweitens eine Kette dabei haben, sonst ist das Spiel an dieser Stelle ZU ENDE.

Lowangen ist eine Stadt unter Belagerung. Wenn man rein will, wird einem von den Orks alle Ausrüstung außer magische Objekten und Geld abgenommen. Die Helden stehen nackt und ohne Nahrung und Waffen in einer Stadt, in der alle Unterkünfte voll sind, nirgendwo Nahrung zu bekommen ist und die Vorräte an Waren ausgedünnt und teuer sind. Die Läden verlangen Mondpreise; in den Tavernen wird nur verdünnter Wein ausgeschenkt; alle Herbergen weisen einen ab. Bei den Akademien und Amtsstuben, wo man um Unterkunft bittet, wird man unwirsch abgewiesen. In der ehemaligen Markthalle ist man auf einmal von hungrigen Flüchtlingen umringt; wenn man sich weigert, ihnen Almosen zu geben, greifen sie aus Verzweiflung an, und man muss fast 20 Bettler niedermachen. Das alles sorgt für eine angemessen beklemmende Stimmung und passend düstere Situationen; und für das Unwohlsein, eine Party ohne Essen und Verteidigungsmöglichkeit durch eine abweisende, ausgemergelte Stadt zu führen, in der man auf der Straße schlafen muss – oder in Bordellen.

SPILENDE

Das ganze Ende macht keinen Sinn. Man will den Salamanderstein abliefern, findet sich aber auf einmal in einem Palast wieder (durch den Eingang eines Stadthäuschens?), darunter zwei Dungeon-Ebenen eines Tempels des Namenlosen. Irgendein Zauberer (aus dem Intro?) nimmt einem den Salamanderstein ab, beschwört dann zum Endkampf den Drachen Arkandor; wenn man den besiegt hat, schenkt er einem das Leben (pfff!), und auf einmal ist der gesuchte Zwergenprinz Ingramosch in der Party, der als Stein-Statue vor dem Drachen rumstand. Warum versteinert? Was macht er hier? Keine Ahnung.

Dann folgt ein lahmes, antiklimaktisches Text-Bild-Outro mit (in CD-Fassung) vorgelesenem Text, wie sich Elfen und Zwerge verbünden, um gemeinsam gegen die Orks vorzugehen.

SCHATTEN ÜBER RIVA

Schatten über Riva ist das erste Spiel der Trilogie, das direkt auf CD erscheint. Es enthält (sehr gute!) CD-Musik, recht viele gerenderte Zwischensequenzen und Sprachausgabe in den Zwischensequenzen und einigen Dialogbildern.

An Schatten über Riva war das deutsche Entwicklerstudio Spellbound beteiligt – das war ihr erstes Projekt überhaupt. Spellbound wurde 1994 von Armin Gessert gegründet und steuerte Grafiken für Riva bei, bevor sie durch die FanPro-Connection 1995 als erstes eigenes Spiel „Perry Rhodan: Operation Eastside“ herausbrachten.

GRAFIK

Schatten über Riva hat jetzt komplette 3D-Grafik, in der man sich frei bewegen kann. Allerdings leidet die Grafik unter geringer Fernsicht (Gebäude tauchen aus dem Nebel auf) und ziemlich gedeckten Farben, wenig Sättigung und Kontrast.

Visuell ist Riva ein chaotischer Stilmix. Die Spielgrafik ist Echtzeit-3D; alle größeren Zwischensequenzen sind gerenderte Videos; kürzere Videosequenzen sind entweder statische 2D-Vollbild-Zeichnungen oder animierte 2D-Portraits von Charakteren. Beide haben einen komplett unterschiedlichen Zeichenstil. In den Zwischensequenzen kommen zum Teil die gleichen Charaktere vor (z.B. die Heldentruppe), sehen aber je nach Grafikstil unterschiedlich aus. Man braucht, wie immer in der Nordlandtrilogie, sehr viel Fantasie.

Die Zwischensequenzen sind für die damalige Zeit gut gemacht, z.B. der Sieg über die Elfenvampirin (die Feylamia) im Spiegelsaal, wo die Vampirin auf die Heldin zustürmt, dabei vom Licht des Mondstrahls eingeholt wird, der durch die Spiegel zischt, dann zerfällt; danach zerspringen alle Spiegel.

In den Häusern, an denen man klopfen kann, hat nun jeder Bewohner ein eigenes Portrait! Die sind groß und realistisch. Erste Erkenntnis: In Riva sind alle Bewohner zumindest gutaussehend, teils bildschön!



NEUERUNGEN

Spielwelt: Es gibt keine Reisekarte mehr. Alles spielt in, um und unter der Stadt Riva.

Dialoge: Die Leute haben nun zu fast jedem Thema etwas Sinnvolles zu sagen bzw. eine Meinung. Allerdings gibt es im ganzen Spiel nur eine Handvoll Themen, zu denen man fragen kann, die sich zudem praktisch nicht erweitern – den Großteil der Leute kann man nur über Riva, Orks, Holberker und Piraten befragen. Die Dialoge sind zwar individueller und lesenswerter, aber erfüllen nach wie vor keinen sinnvollen Zweck und arten in Fleißarbeit aus, wenn man alle Bewohner von Riva abklappern will.

Bosskämpfe: Gab's auch schon in den vorherigen Teilen, aber hier sind es noch ein paar mehr (z.B. Dämon in der Zwergenbinge, Wasserdrache).

Dungeons: Wesentlich abwechslungsreicher und cooler als in den Vorgängern. Es gibt u.a. ein Piratenschiff, das Versteck einer Vampirin, einen Insektenbau, den Meeresgrund im Hafenbecken von Riva. Das Piratenschiff „Windsbraut“ ist spannend, weil man unter Zeitdruck und ohne Ausrüstung eine Fluchtmöglichkeit finden muss, ohne entdeckt zu werden. Leider ist die Gestaltung etwas eintönig, und das Zeitlimit sowie der Verlust der ganzen Ausrüstung nerven – und die ganze Chose ist optional und bringt kaum Abenteuerpunkte.

Sehr nett: Eine Quest ist eine Schnitzeljagd mit dem Magierlehrling Stipen; man muss durch Rätselverse beschriebene Orte im Umland von Riva finden, lernt es dadurch gut kennen.

ATMOSPHÄRE

Schatten über Riva nimmt die Tradition der ersten beiden Teile auf, das Verhalten der Helden und Situationen in Texten zu schildern; nun noch häufiger in Dungeons und in der Außenregion.

Beispiel Zwergenbinge: In einer Kammer entdecken die Helden ein Kinderzimmer. Dort steht ein Schaukelpferd in der Ecke; wenn der Anführer eine Neugierde-Probe nicht besteht, schwingt er sich prompt darauf und schaukelt, bis es unter ihm zusammenbricht, unter dem Gelächter der anderen. Wenn man eines der Betten untersucht, findet der suchende Held etwas Weiches, richtet sich auf und erklärt, das sei das Bett eines etwa dreijährigen Zwergenkindes gewesen ... und es war nicht stubenrein. Die anderen Helden treten daraufhin respektvoll einen Schritt zurück, und er verliert fünf Charismapunkte. An Bord des Wracks der Abendstern betritt die Party einen Raum, in dem Wasserleichen herumtreiben. Wie einer der Helden dabei erschrickt und von der Necker-Begleiterin getröstet wird, ist anschaulich beschrieben – obwohl man nichts dergleichen sieht, der Raum ist leer, nichts treibt herum.

Überhaupt ist Schatten über Riva besser inszeniert als die ersten beiden Spiele. Nicht in der leeren, statischen Spielwelt, sondern in gerenderten Video-Zwischensequenzen. Dort wird auch Spannung aufgebaut und die Bedrohung angedeutet, die in der völlig offenen Spielwelt anfangs überhaupt nicht greifbar ist – nicht die Orks, sondern eine seltsame Wurmlarve, die in der Zwergenbinge aus dem gespaltenen Schädel des Ork-Anführers kriecht und in einer Mauerritze verschwindet. Was war das?

Auch wenn das Spiel wieder vor dem Hintergrund der Orkkriege spielt und die Bedrohung durch die Orks sich durch die Handlung zieht, kämpft man nur an einer einzigen Stelle gegen Orks – in der besetzten Zwergenmine. Danach tauchen sie nie mehr aktiv auf.

Es gibt sogar eine Art Romanze im Spiel, die völlig aus dem Nichts kommt („Der Flußvater spürt, dass einer von euch Gefühle für eine unserer Frauen hat“ – huh? Man ist zu dem Zeitpunkt ein paar Minuten unter Wasser und hat noch nicht mal Ansatzweise Zeit gehabt, eine Frau kennenzulernen; hat auch noch keine gesehen). Die Neckerin Zorka (die Tochter des Königs, no less) stößt dann als Begleiterin zur Party, und man weiß noch nicht mal, welcher der männlichen Helden der Liebhaber ist! Völlig aus der Luft gegriffen. Zorka spricht im Verlauf des Unterwasser-Abenteuers vielleicht zwei Sätze, sie hat null Chance, eine Persönlichkeit zu entwickeln. Trotzdem muss man sich am Ende entscheiden, ob der verliebte Held für immer bei ihr unter Wasser bleiben soll – er ist dann für die Party verloren.

SCHWIERIGKEITSGRAD

Oft ist nicht klar, was als nächstes zu tun ist. Man muss z.B. mehrmals zum Marktplatz, um eine Zufallsbegegnung zu bekommen, die das Spielgeschehen vorantreibt, oder muss so lange Klinken putzen, bis man ein Haus entdeckt, in dem ein Mord geschehen ist, plus es müssen mindestens 30 Stunden vergangen sein, etc.

In mehreren Dungeons gibt es lästige Zeitlimits. In der Windsbraut hat man nur eine Stunde, danach ist Game Over. In der Feste ist nur Zeit bis Sonnenaufgang. Unter Wasser bleiben einem sechs Stunden + eine Stunde durch Knollen.

Wie schon in Teil 2 verliert man auch in Riva seine Ausrüstung – potenziell sogar mehrmals! Einmal auf der Windsbraut (die Quest ist aber optional), auf jeden Fall aber am Ende im Insektenbau. Das ist schlichtweg mieses Design; man investiert als Spieler viel Energie, um seine Helden durch die richtige

Ausrüstung (drei Spiele lang!) zu optimieren, und am Ende nützt das überhaupt nichts. Das ist frustrierend statt motivierend.

Im Insektenbau gibt's ein nerviges, riesiges Labyrinth, in dem man nur die unmittelbare Umgebung sieht. Die Helden können hierin verhungern und verdursten.

SPIELHANDLUNG

Die Heldengruppe strandet in der Hafenstadt Riva und wird von der örtlichen Travia-Geweihten gebeten, sich in der Stadt umzusehen und den Spannungen auf den Grund zu gehen, die in Riva zwischen der Stadtbevölkerung und den ansässigen Holberker (Halb-Orks) herrschen. Dabei stellt sich langsam heraus, dass sich eine große Bedrohung zusammenbraut.

Antagonist im Hintergrund ist Borbarad der Schwarze, der (nicht aktiv, sondern durch frühere Taten) Unglück über Riva bringt in Form von Borbarad-Würmern, die den Stadtrichter Bosper befallen und unter dem Rathaus ein Nest anlegen. Dort wird eine neue Königin ausgebrütet, die über ihre Würmer die Ork-Anführer übernommen und die ganze Ork-Bedrohung der Nordland-Trilogie erst möglich gemacht hat.

Das ist ein schaler Handlungswechsel; statt dass die Orks als „edle Wilde“ eine eigene Machtdynamik entwickeln, erweisen sie sich nur als schwarzmagisch ferngesteuert und zerfallen ohne die Hilfe der Insektenkönigin wieder in unkoordinierte Haufen; und die Königin hat nicht mal einen Grund für ihr Handeln außer dem, dass sie nun mal böse ist. Enttäuschend! Die Königin als Antagonistin ist sehr schwach; man lernt erst sehr spät von ihrer Existenz, trifft sie nur am Spielende, erfährt null und nichts von ihrer Motivation; sie ist charakterlos und auch noch leicht zu besiegen. Statt einem charismatischen Ork-Anführer mit interessanter Motivation bekommt man ein hohles Monster als Hauptgegner aufgetischt. Schwach, schwach, schwach.

Das Ende ist auch unbefriedigend: Nach dem Sieg über die Königin und dem Entkommen aus dem Bau wird geschildert, wie die Elfen, Zwerge und Menschen im Verbund in den kommenden Monaten die Orks zurückschlagen. Man selbst jedoch wird nicht rehabilitiert, sondern muss aus der Stadt fliehen, wo man weiterhin wegen Mordes gesucht wird. Am Ende droht das Spiel ominös, dass einen Borbarad weiterhin verfolgen werde.

„Das ganze Borbarad-Gewürms ist uns damals deutlich gegen den Strich gegangen, und ich sehe es auch heute noch als nicht kanonisch an.“

DSA-Chefredakteur [Thomas Römer, Dez 2012](#)

Ganz zum Schluss gibt's eine Punktauswertung! Man kann im Spiel bis zu 1.000 Punkte sammeln. Für was es wie viele Punkte gibt, wird nie mitgeteilt, man muss selbst in den Punktestands-Anzeiger gucken. Die vollen 1.000 Punkte zu erreichen heißt, alle Nebenaufgaben zu erfüllen und immer die richtigen Entscheidungen getroffen zu haben, auch wenn sie willkürlich sind (die schwarzmagischen Bücher im Spiel muss man zum Beispiel mit Fackeln verbrennen, sie per Zauber zu zerstören gibt keine Punkte ...).

PRESSE

Die Schicksalsklinge - 1992			
ASM: „Eine so perfekte Umsetzung eines Rollenspiels, das zudem auch auf dem Computer echt spielbar bleibt, ist mir noch selten untergekommen. Da könnte man dem Original glatt untreu werden!“ <i>Antje Hink</i>	11/12	Amiga Format: „A lot more depth than many other RPG games.“	91%
PC Joker: „Alles in allem kann man sagen, dass dieses Programm höchstens von Ultima übertroffen wird, den Rest der Genre-Konkurrenz lässt es in Sachen Handlungsfreiraum und Komplexität weit hinter sich.“ <i>Carsten Borgmeier</i>	90%	CU Amiga: „The most comprehensive RPG ever to appear on your Amiga.“	86%
Power Play: „Dutzende verwirrende Bildschirme mit noch verwirrenderen Daten, die man sich alle gar nicht merken kann [...] Von vorne bis hinten professionell aufgezogenes Rollenspiel mit allen Details.“ <i>Richard Eisenmenger</i>	78%	The One: „Much has been made of Blade’s size. True, the land of Arkania is a vast place, but [...] the first-person exploring is a dull and tedious affair, [and] combat is equally uninspiring.“	73%
		Computer Gaming World: „If you save outside a temple, each party member loses experience points. This atrocious concept is a slap in the face to game players [...] almost too outrageous for words. [...] Let us hope we don’t see another one like this any time soon.“	-

Sternenschweif - 1994			
ASM: „Und dann sind da die herrlichen Animationen, die spannungsgeladene Atmosphäre, die Rätsel... - mir fehlt einfach der Platz, um alle Aspekte entsprechend zu würdigen. Aber was soll ich noch groß erzählen? Es reicht die Empfehlung: Kauft das Teil, seht selbst und staunt!“	11/12	Computer Gaming World: “While STAR TRAIL is prettier and features more conveniences than BLADE OF DESTINY, it contains the same persnickety details, and is, therefore, primarily a game for avid paper-and-pencil role players. Further, STAR TRAIL contains a number of frustrations embedded in its plot design. It is a deep and rich game, though it can be overly so at times.”	-
PC Player: „Die Kämpfe sind zu langwierig [...] Für absolute Rollenspiel-Einsteiger ist Sternenschweif ungeeignet. Ansonsten aber ist das Programm nicht nur für DSA-Fans eine ernsthafte Alternative zum üblichen Einheitsbrei in diesem Genre.“ <i>Jörg Langer</i>	75	PC Gamer: „Incredibly detailed roleplaying; tons of options and a crisp interface. A great title for those who’re tired of adventure games masquerading as RPGs--but not for the uninitiated.“	88
Power Play: „Die tolle Technik, gepaart mit der geballten Storydichte des Brettvorbildes, lässt Sternenschweif selbst an illustrier Konkurrenz wie Ultima 8 auf der Wertungsskala vorbeiziehen.“ <i>Michael Hengst</i>	87%		

PC Joker: „Ein weiterer Meilenstein der deutschen Rollenspiel-Geschichte!“ <i>Carsten Borgmeier</i>	90%		
---	-----	--	--

Schatten über Riva - 1996			
---------------------------	--	--	--

Powerplay: „Zweieinhalb Jahre Entwicklungszeit sind an der Rollenspiel-Serie fast spurlos vorübergegangen ... laue Wiederholungstat.“ <i>Frank Heukemes</i>	70%		
---	-----	--	--

PC Player: „Als PC-Programm ist das Ding Anfang 1997 eine Enttäuschung. Veraltete Grafik ohne herumlaufende Menschen und Monster, schlechte 3D-Engine ... die Kämpfe sind so fummelig wie eh und je, die Handlung durch Textkästen bestimmt.“ <i>Jörg Langer</i>	3/5		
--	-----	--	--