

Let's Play Nonsense - 'Dark Sword' von Innocentia



Vorwort:

Halloo! Bin ich jetzt im Fernsehen?

Dark Sword, da isses endlich! Mich und Dark Sword verbindet eine lange, intime und sehr körperliche Beziehung. Innocentia und ich haben auf einem BMT das erste Mal die geniale Ur-Version dieses Kleinods an Spielspaß getestet, pseudo-let's played, und mit Asgars *gruuuuseliger* Vampirstimme kommentiert. Außerdem habe ich das Remake im Speziellen bereits betagetestet, aber nicht diese nun überarbeitete Demo. Ich kenne das Spiel also theoretisch schon, es ist aber so lange her, dass ich mich an die Details nicht so erinnere. Das Grundkonzept und die Idee gewinnen freilich keinen Innovations-Award und sprechen mich eigentlich nicht so an, aber der Charme von Innos Arbeiten, ihren Artworks, ihrem ganz eigenen Stil macht das Ganze dann doch zu etwas Spielenswertem. Danke ich. Den Startpost habe ich nur überflogen, wie das bei einem LP nunmal so ist. Mal sehen, was sich seit dem letzten Durchlauf so verbessert hat.

Zum Schluss möchte ich noch sagen, dass alle Eindrücke und Kommentare, die hier stehen werden, beinahe ungefilterte **Gedanken und Eindrücke** sind. Wenn ich etwas

scheiße finde, werde ich das auch so schreiben. Wenn ich das Verhalten eines Charakters so dumm finde, dass ich ihn erschießen möchte, werde ich auch das schreiben. Im Gegenzug wird aber natürlich auch erwähnt, wenn mir ein Lichteffekt oder ein Dialog sehr zusagt. 😊 Ob ein Spiel von mir also im Endeffekt durch die Platte zugeflammt oder an allen Ecken glorifiziert wird, liegt ganz an dem Werk und seiner Qualität selbst, *nicht* an mir. Ich werde mir nur im Gegensatz zu Anderen nicht die Mühe machen, eine Blume vor meine Aussagen zu heften. Kritik an dieser Form meines Feedbacks, also dieses Text-LPs wird gekonnt ignoriert, insofern sie nicht in sachliches und hilfreiches Feedback eingebettet ist. Von Letzterem bekomme ich aber immer gerne so viel, wie ihr davon habt. 😊

Hoffentlich hat Innocentia ihre Freude und Lehre an diesem virtuellen Papierschnipsel, wie auch ihr. Sonst wäre das ja ein einziges Selbstgespräch. Duh.

22:30 Uhr, 3.Oktober. Ich leg los. Wisst ihr Bescheid.

Der Titel begrüßt mich mit stimmiger, wenn auch unauffälliger Musik und einem tollen Artwork. Gutgut.

Drakan. *If the name's generic, you know its a dragon.* Und da kommt klassisch ein Drache aus dem Nichts der die Welt warum zerstört? Na, das wird schon seine Gründe haben...

Die Charsets der beiden geheimnisumwobenen Helden sehen sehr seltsam aus, genau wie ihre Gesichter. Ich habe ja nie verstanden, warum man unbekannten Charakteren nur die Augen schattiert. Das restliche Gesicht ist erkennbar, was tun die Augen zur Sache? o__O Na ja, nette Chor-Kampf-BGM.

Awww, der Drache hat endlich keine dicken Flauschefüßchen mehr! Not sure, if good... :< Dafür ein Faceset! :A

DAT Dragonlaugh. 😊

If you get a whitescreen instead of an epic fight, you know you wont get any cool action in this game.

Okayishe Vorgeschichte, erscheint mir nicht deplatziert oder so. Erfüllt halt kurz ihren Zweck und könnte klassischer nicht sein.

Aufregend und *Gefährlich* stehen nicht im Gegensatz zueinander, weswegen dennoch als Bindewort fehlplatziert ist. Passender wäre z.b. und, natürlich oder auch.[/Egghead]



Wo sind Kento und Cibon, wenn man sie mal braucht?

Uh okay. Das erste Schloss war nach einer Sekunde geknackt, aber die Erklärung fand ich etwas konfus. Ich weiß jetzt schon, dass ich mit dem **Schlösserknacken** noch meinen Spaß haben werde...



Was so alles in einen Rucksack passt. *The F*ck?*

Das **Kampfsystem** ist spielerisch erstmal nichts Besonderes, glänzt aber mit seiner Aufmachung. (Die Kamerafahrten, die schicke Leiste rechts, usw.) Was mich richtig stört ist, dass die Helden-Anzeigen links und nicht rechts unten sind. Wäre es nicht viel naheliegender, die unter die ATB-Leiste zu setzen? So muss ich immer über den ganzen Bildschirm sehen und finde die Anzeigen da auch zu klein. :/

1. Wachen töten = Okay, Mastermind-Bürgermeister töten = Nicht okay
2. Warum waren die zusätzlichen Wachen nicht sofort dabei? Warum nur drei, wenn es gegen die meistgesuchten Verbrecher überhaupt geht?
3. Hielt es *keiner* für eine gute Idee, vor dem Haus Wachen aufzustellen? Nein, lieber links und rechts im Off, damit eventuelle Flüchtlinge Platz zum Rennen haben. 🤔

Ein Umhang-Dude steht mitten auf einer Wiese fünf Meter entfernt von dem Luftschiff, freies Sichtfeld, aber **NIEMAND bemerkt ihn!!!!**

Die Icons im Menü finde ich echt störend. Sie sollten mindestens um $\frac{1}{3}$ verkleinert werden. Das Luftschiff gefällt mir optisch übrigens nicht so gut, aber da bin ich auch einfach zu sehr von **Seymaru** geprägt, welches das imo hübscheste Luftschiff in Makergefilten hatte.

Das **Versteck** der Bande mag ich grundsätzlich sehr gerne, weil ich das Konzept von bewohnten Höhlen auch richtig mit Möbeln und allem immer spannend finde. Deswegen fand ich z.b. auch **Vulkanien in der Allreise** cool. Eine Insel, die nur durch Luftschiff zu erreichen ist - Ich würde einziehen! 👍

Keine Facesets für Bauernchics = **-2000 Punkte** für Dark Sword! D:





Die zusätzlichen Gebiete Bauernhof und Friedhof fügen sich sehr harmonisch ins Gesamtbild ein und machen die Insel noch wohnlicher. <3 xD

Was Louise, also Emikos Schwarm angeht, wird einer von zwei Fällen eintreten:

1. Der "Generic Gameplot"-Way: Sie stirbt. Grausam. Früh. Natürlich ein Mord.
2. Der "Generic Movieplot"-Way: Emiko und sie bekommen ein kitschiges Happy End mit Kuss vor Sonnenuntergang. Ich vermute Ersteren.

Die Höhle ist entsprechend auch sehr angenehm eingerichtet. Jaaha, hier lässt es sich aushalten! Das hat viel mehr Stil als ein ödes Schloss oder so...

Der Essensplan der Räuber ist verdammt nach meinem Geschmack.



We interrupt Dark Sword to bring you Harry Potter.

Hallo, Tiir! Hast DU vielleicht eine Ahnung, wer diese **MYSTERIÖÖÖÖÖÖÖÖSE** Verräterin sein könnte, die sich hier eingenistet hat? Also, es könnte natürlich auch ein VerrätER sein, aber ICH HAB DA SO'N GEFÜHL. **LÜGEN BZW.**

STRUNZDUMME OBVIOUS-REAKTIONEN VERMEIDEN IS' NICH SO DEINE STÄRKE, WAS WEIB? Zurück in die Küche, an den Putzeimer und ins

Bett mit dir!! In zwanzig Minuten will ich dich in gefälliger Reizwäsche sehen!

Haah, immer das Selbe mit diesen Frauen... lässt man sie mal zwei Minuten vom Herd weg, bauen sie Mist. Gut, dass wir die Dinger wenigstens von unseren Raubzügen ausgeschlossen haben!

Nein, im Ernst: Das wäre zu offensichtlich. :P

Sequenz mit Klasko und seinem Großvater. Der Vater starb also durch eine unheilbare Krankheit. *Unheilbare Krankheiten - Wenn's mal wieder etwas schneller gehen muss* Und noch ein bisschen generisches Foreshadowing. Aber damit roll ich.

Noch eine nette, kleine Szene mit Louise. lol, warum haben die eigentlich nicht das Haus des Bürgermeisters ausgeraubt, statt dem Gegenstands-Ladenbesitzer seine komplette Existenz zu zerstören? Nicht nur Massenmörder, sondern auch skrupellose Ausbeuter der Armen sind unsere Helden. 🏠

**Und mit diesem moralischen Fingerzeig endet meine erste Session von Dunkel
Schwert. Solide Unterhaltung bis jetzt, ganz wie erwartet. :-> 00:30 Uhr.
ABONNIERT MICH!!!!111**

**Ich habe eine Vaterlandspflicht zu erfüllen. Kram schreiben, den kein Homo
Sapiens je lesen wird. Doch es ist das Richtige. An die Nachwelt: Es war der
7.Oktober, 22:25 Uhr. Ich liebe dich, Holo!**

Flaaaashbooack! Die Facesets von Kid-Emiko und Kid-Onii-chan sind sehr cute.
Ebenso schick ist das Gesicht des Vaters. (:



**Von diesem Mädchen aus der Nachbarschaft. Wie hieß sie noch gleich? Naria?
Niere? Nyri...**

“Ich musste ihm den linken Augapfel entfernen.

...

...

Er wird demnach nur noch das rechte Auge benutzen können.”

“Ach, echt jetzt? Braucht man den Augapfel zum sehen? Gibt’s dafür keine App oder so?”

Ähm **nein**. Das ist *nicht*, wie ein Kind reagieren würde. Emiko rasiert Klasko das Auge weg und der kommt daraufhin mit einer *Schwamm drüber and study hard*-Attitüde an? Nett gemeint und sicherlich niedlich, aber ich glaube eher nicht, lol.

“Du bist echt der beste Bruder, den man sich wünschen kann.”

Also, ich weiß ja nicht wie ihr das *seht*, aber der beste Bruder, den ich mir wünschen kann, hat *zwei* Augen. ‘_____’

Schöne chillige Feiermusik. xD Aber warum zum Geier blockiert Servan automatisch die Tür, wenn ich das Esszimmer betrete? .____. Bzgl. Louise und Haakon habe ich gerade ein bisschen Mitleid mit Emiko. xD



Schöne Musiker-Charsets, vorallem die hinteren beiden.

Wo ich gerade mit ihm spreche: Ich habe zwei Verdächtige für den Posten des **Verräters**:

1.Mein damaliger und erhalten gebliebener, erster Verdacht: **Justus**. Weil er ein Antagonistengesicht hat und strange actet.

2.Großvater weil *oh my goooood the twiiiiist~*

Wenn es Justus wäre, fände ich das okay. Der Großvater wäre imo aber zu vorhersehbar..^^

Tiir ist schonmal keine Verräterin, sondern offenbar nur eine unzufriedenstellende Liebhaberin. :')

Oh Goooott, **Armdrücken per Enterhämmern**. Wie herrlich unkreativ-nervig. Allerdings mit den Charsets schonmal weitaus eleganter gelöst als etwa bei Vampires Dawn. Und die drei Runden gegen Schönling Haakon waren so einfach, dass ich es wohl verzeihen kann... **Segen geb**

Boah, ist das Romance-Theme schrecklich. Plakativer verkitscht und auf pinke Herzchenliebe zugeschnitten kann ein Musikstück kaum klingen. xD



To the... Sun!

Das anschließende Theme in der Mondszene hingegen ist melodisch-schön und untermalt die wirklich, wirklich tolle Sequenz perfekt. Klasse Dialog und etwas mehr Persönlichkeit und Sympathie für Louise, die Map ist auch ein Gedicht, super Edit!👍 Bis auf ein *wiiinziges* Detail:

"Protagonist-will-Love-Interest-seine-Liebe-gestehen-tut-es-aber-im-letzten-Moment-doch-nicht-damit-es-spannend-bleibt"-Klischee. Zumindest war es nicht die noch viel schlimmere *Wird-im-letzten-Moment-von-irgendetwas-oder-jemandem-unterbrochen*

-Sünde.

Man will ja alle Details ansprechen, also: Voll gut, dass die etwas repetitive BGM auf dem Luftschiff aufhört, wenn man unter Deck geht, und nur noch das entspannende Wummern zu hören ist. :')

Zu dem Kuttenträger der einer der beiden Helden aus dem Intro ist und dem recht... na ja... unspannenden Foreshadowing werde ich ab jetzt nichts mehr oder nur noch sehr wenig sagen. Denn *normalerweise* würde ich sowas kritisieren, aber Dark Sword ist nunmal ein sehr klassisches Rollenspiel, das mit anderen Stärken glänzt.

Nach dem Absturz tendiere ich mich erdrückender Wahrscheinlichkeit zum Großvater als Verräter. Aber auch Justus bleibt verdächtig. Einer von den beiden isst es.

Zum **Kinoto-Plateau** allgemein ist zu sagen, dass mir das Mapping sehr gut gefällt, da es harmonisch und authentisch *naturell* wirkt. Die Maps sind jetzt keine Kunstwerke, bei denen mir die Luft wegbleibt, aber definitiv überdurchschnittlich hübsch. Das **Schlösserknacksystem** gefällt mir ganz gut. Wenn man es erstmal verstanden hat klappt es, aber es ist mal etwas Anderes und auch ein kleinwenig fordernd. Die **Kämpfe** bocken noch ganz gut. So, Speicherpunkt, Pause.

Wie erwartet habe ich einen guten Eindruck von Dark Sword. Das Spiel ist klassisch, sehr klassisch, aber das muss auch mal wieder sein. Bis zum nächsten Mal! :) 23:50 Uhr.

Ein Stündchen hab ich gerade. Das wird doch glatt genutzt! Männliche Piraten und Yaoi-Fantasien für zwischendurch! <3 17:00 Uhr, 12. Oktober.

Zwischensequenz, in der die Cheasy-Brothers von einem Dämonenvogel angegriffen werden. Der Kampf ist fordernd, aber nicht unfair. Und Emiko oder beide Brüder sind wohl die Reinkarnationen/Nachfahren/Auserwählten/Blah der beiden Helden aus dem Intro und beherrschen deswegen magicz skillz.



‘Du Arsch’ ist eine sehr beherrschte Reaktion für den Mörder deines Freundes.

Held1 taucht auf und nimmt den Klasko mit. *Hm*, die Eignung als Geisel liegt wohl in der Familie... das **Musikstück** in der Szene ist sehr atmosphärisch. Ich mag übrigens die Weltkarte. Hübsches Chipset.

Yay, das **Zwielicht-Minentheme** spielt in Hangard! <3 Okay, ich finde es eher störend, weil es schon *sehr* penetrant an Zwielicht und andere Kelvenspiele erinnert...

Wie man es von Dark Sword erwartet, bewegt sich das Dorf mappingtechnisch in einem guten Durchschnitt, wobei die Häuser hervorzuheben sind. Schade, dass nichts betretbar und niemand auf den Straßen ist.

Notiz am Rande, die mir gerade erstmalig auffällt: Alexander könnte vom Faceset her perfekt der verummte Rothaarige sein, und ich verwette Stein und Bein, dass sein braunhaariger Freund zu dem anderen Helden des Intros passt.



Okay, Folgendes passierte gerade:

- Emiko geht in eine Höhle, will das dunkle Schwert herausziehen, geht nicht, also nimmt er das Helle.
- Als nächstes soll er einen der beiden Männer, Christian, erledigen, die man gerade gesehen hat.
- Geht auch nicht, weil das Schwert sich weigert.

Zunächst eine Anmerkung zur Höhle: WTF. Vollkommen ungeschützt stehen da diese beiden legendären Schwerter herum. Wisst ihr, was ich dazu sage? [Genau.](#)

Und jetzt meine **Theorie** zum Kontext:

Alexander und Christian sind die beiden Helden aus dem Intro, die sich in diesem Dorf niedergelassen haben, um die Schwerter zu bewachen. Ein geringfügiges Sicherheitssystem für ihre Höhle konnten sie sich hingegen nicht leisten. Der Kuttenträger ist in irgendeiner Form die dunkle Seite von Alexander, welche irgendwie

durch die Schwerter produziert wurde. Ich halte es also für gut möglich, dass auch Christian eine dunkle Seite hat. Und für die beiden dunklen Helden müssen deren Originale sterben, durch die Schwerter. Aber die weigern sich, ihre Auserwählten zu killen. Mit dem schwarzen Schwert hätte Christian sicherlich erledigt werden können. Und Emiko ist eben, wie oben erwähnt, ein Auserwählter/Nachfahre/Geblubber. Und *natürlich* kann er nur das Schwert des *GUUUTEN* nehmen, lol.

Sehr schöne, dramatische BGM in der Szene mit den Skeletten, aber natürlich wieder keine Action, sondern eine Ausblende. :P Könnte Innocentia mir vielleicht sagen, wie die BGM heißt und wo sie sie gefunden hat? <3



Wow, stand der Kuttenmann die ganze Zeit nur da und hat Klasko angestarrt, bevor er ihn umbringt? *Bing*



Warum zieht er die Waffe erst jetzt? *Bing*

Epische Boss-BGM und epische Klasko saves the Day-BGM ist episch.
Tragischer Verlust des engsten Familienmitglieds ist tragisch.



**NOOOOOOOOOOOOOOOOO~ DU WIRST DOCH NICHT AM ENDE DAS KIND VON
ALEXANDER DEM AUERWÄHLTEN SEIN, DAS BEI DER ERMORDUNG SEINER FRAU
VON BANDITEN ENTFÜHRT WURDE??????????????**

By the Way: **NICHT BLUTSVERWANDT, YAY!** Go Girls, write all the legal Inzest-Yaoi-Fanfics!!

Das ist ein sehr hübsches Fanart der beiden Brüder. Aber woran stirbt Klasko? Man stirbt nicht wegen einem harten Aufschlag gegen einen Stein. Vorallem nicht langsam.

Christian und Emiko haben fast die selben Augen. *Hinthint*

Die kleine Ohnmacht für zwischendurch - Wenns mal wieder schnell gehen muss! *Bing*

Die Szene mit dem Luftschiff ist sehr cool von der Idee her, aber etwas gezwungen, da die Eule nur durchfliegt. Besser hätte es mir gefallen, wenn die Kamera nur durchzoomt und überall Raben sitzen würden.

Waaaaaaaaaaaaas, **Credits**? Kein neuer Content? Schon vorbei? Ach *maaaaaaaaaan*. :< Aber wie überepisch die BGM ist. Inno-chan, woheer? :3

Wooah, die **Teaser-Show** ist extrööööm episch und gut gemacht. Ich bin sehr angefixt! Komplimente. Viele davon. Oh, aber:



P-P-P-PLOTTWIST: DIE GESCHICHTE SPIELT IM KAISERREICH UND KÖNIGSBERG!!!!!!

Fazit

Eigentlich gibt es zu Dark Sword noch gar nicht so viel zu sagen, zumal ich aufgrund des noch sehr frühen Demostatus eigentlich kaum ein *Fazit* ziehen kann. xD Beschränken wir uns also auf die größten Eindrücke, die das Spiel bei mir hinterlassen hat und die Richtung, die es in meinen Augen ansteuert. Dark Sword ist zutiefst *klassisch*. Es ist voll mit Altbekanntem, Vielgesehenem, zum übelwerden im Überfluss Verwendetem, mit Klischees und bodenständigen Elementen. Das ist in Ordnung, wenn man es mag, doch man sollte dann auch keinerlei Überraschungen geschweige denn Innovationen in Story, Charakterentwicklung oder Präsentation erwarten. Es wäre unfair, das als Kritik zu formulieren, denn Innocentia hat meines Wissens nach aus einem uralten Anfänger-Projekt all das hochgezogen, hat aus Scheiße Gold macht. Und Dark Swords Stärken liegen überhaupt in anderen Bereichen.

Da sind natürlich die vielen hübschen Artworks, welche das Geschehen lebendiger machen, Facesets in der allerersten Reihe. Da gibt es das sehr bemüht und auch gelungen aufgepepptes Standard-Kampfsystem, das noch viel Potential hat. Oder die sorgfältig erstellten Musikstücke, die soliden Maps und die soliden Effekte. Dark Sword punktet eher in den oberflächlichen Kategorien, ist und bleibt nicht auffällig, nicht besonders, doch was ist daran falsch? Heutzutage gibt es kaum noch klassische Makerspiele in ansprechender Aufmachung, in dieser Welle des Innovations-Wahns, des immerzu Neuen, des Verrückten hält Innocentia die klassische Fahne hoch. Und wenn man diesen Gedanken erst einmal verinnerlicht hat, stören einen das peinliche Foreshadowing und die vorhersehbaren Twists auch kaum noch.

Ein großes Problem sind fraglos die Dialoge. Auch wenn ich sie persönlich nicht so kritisch fand wie viele Andere, muss man doch sagen, dass sie meistens sehr gestellt, künstlich, abgehackt und hölzern klingen. Im Vorstellungsthread von Dark Sword wurde auf diese Problematik zu genüge eingegangen, so dass ich mir das nun sparen werde. Ganz schrecklich missfallen mir persönlich Einwürfe wie 'Joa' oder 'Jo'. WTF. Es ist kein Mittelalter, sondern ein Steampunk-Setting, ich weiß, nur leider kommt kein bisschen Steampunk, dafür umso mehr Mittelalter rüber. Und da ist dieser Slang einfach fehlplatziert, das hat mich desöfteren komplett aus dem Dialog gerissen. Das Erklärende sollte auch deutlich dezimiert werden, aber siehe oben.

Was die Musik angeht, würde ich dazu raten, entweder mehr selbst machen zu lassen oder unbekanntere Stücke herauszusuchen. Solche Sachen wie das Minenthema aus Zwielicht brennen regelrecht in den Ohren, weil man sie entweder schon sehr, sehr oft in anderen Makerspielen gehört hat und oder man sie einem bestimmten Titel untrennbar zuordnet.

Zu der genauen Handlung und den Charakteren, den Plotholes und Logikfucks werde ich nichts mehr sagen, da das alles seine Wurzeln wohl wie erwähnt in der frühen, ersten Version hat und ich es ignorieren kann. Die Story ist awkward, zumindest so viel möchte ich sagen. :3

Alle weiteren Demos und letztendlich die Vollversion werden übrigens nach diesem Fazit hier im Dokument weitergespielt, so dass ich eventuelle weitere Demos dann angenehm nur auf neuen Content kommentieren kann. Ich persönlich freue mich auf alles weitere, das von Innocentia kommt und denke, dass in diesem kleinen Klassik-Spielchen noch viel Potential liegt. :)

**Die Nonsense-Wertung:
50 von 100 Punkten.**

Ich bedanke mich bei Innocentia für ihre Arbeit, die aktuelle Version brachte erfrischende Neuerungen mit sich, auch wenn die Länge vielleicht etwas... länger hätte sein können.

Ein weiteres LP ging zuende. Ich hoffe, Innocentia hatte ihren Nutzen, und ihre Unterhaltung. Kritik und andere Rückmeldungen jeder Natur für mich und meine Text-LP's sind immer gerne gesehen. Bis dahin! 😊