

Rückkehr nach Aventurien

# DAS SCHWARZE AUGE DRAKENSANG

Fragen Sie uns nicht, wofür »Drakensang« steht. Fragen Sie uns lieber, was hinter dem Namen steckt. Das wissen wir nämlich: ein glänzender Hoffnungsschimmer für anspruchsvolle Rollenspieler.

**D**auersäufer kennen das Rote Auge, Kneipenprügler das Blaue Auge, aber das düster klingende Schwarze Auge könnte braver kaum sein. Denn hinter dem Namen verbirgt sich ein Papier-Rollenspiel, bei dem sich Spielergruppen mit Würfeln, Stift und Fantasie zu Abenteuern zusammenfinden – Deutschlands Antwort auf das amerikanische **Dungeons & Dragons**. Das traditionsreiche Rollenspiel-System ist in den 90ern erfolgreich als Computerspiel-Serie umgesetzt worden (siehe Kasten), dann herrschte lange **DSA-Flaute**. Jetzt wird Aventurien neu gebaut – als Mischung aus **Gothic** und **Baldur's Gate**.

## Spielt irgendwo

Auf der E3 in Los Angeles sprachen wir mit Martin Elsässer, dem Art Director des deutschen Entwicklers Radon Labs. Die Berliner entwerfen für Dtp das Rollenspiel **Drakensang**. Vorneweg: Mit der ursprünglichen Nordland-Trilogie hat das Spiel nichts zu tun, der Schauplatz



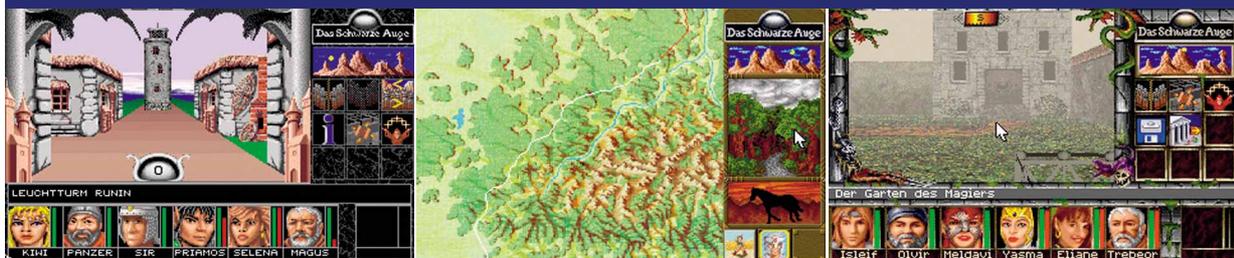
Die Drakensang-Welt wird wie in Gothic von Hand gebaut. Das ermöglicht Überhänge und Elemente wie diesen gefallenen Baum.

verschiebt sich von Thorwal nach »irgendwo in Mittelaventurien« – genaueres ist Geheim-

sache. Klar, dass das Spiel tief aus dem gut ausgebauten Fundus der **Das Schwarze Auge**-Sze-

narien schöpft (»Wir wären schön blöd, wenn wir nicht auf diese detaillierte Welt zurück-

## DIE NORDLAND-TRILOGIE



### DIE SCHICKSALKLINGE (1992)

Die Schicksalsklinge ist 1992 der Auftakt der Nordland-Trilogie des deutschen Entwicklers Attic. Das Spiel verbindet schrittweise abgelaufene Städte und Dungeons mit einer Draufsicht-Reisekarte und Taktikkämpfen auf Schachbrett-Feldern.

### STERNENSCHWEIF (1994)

Die Fortsetzung perfektioniert die Spielmechanik und verbessert das Interface. Das wesentlich faire Sternenschweif macht die junge DSA-Reihe auch bei PC-Rollenspielern populär, die mit dem Papier-Rollenspiel nichts anfangen können.

### SCHATTEN ÜBER RIVA (1996)

Mit dem Trilogie-Abschluss Schatten über Riva kommt der Sprung zu echter 3D-Grafik, die allerdings bereits damals nicht zeitgemäß ist. Das Kampfsystem bleibt das gleiche, die Reisekarte entfällt. Die Handlung ist die dichteste der drei Spiele.



Wasser- und Lichteffekte und die Speedtree-Bäume sorgen schon jetzt für Stimmung.

greifen würden«, sagt Elsässer); für die Werktreue sollen vier erfahrene **DSA**-Autoren sorgen, die Radon Labs als Storyschreiber für die Hauptgeschichte engagiert hat. Dazu kommt das Zeichnersteam, das auch die Regelbücher illustriert.

### Beinahe regeltreu

Seit 2001 gilt in Aventurien die vierte Edition des Regelwerks. Die bricht an manchen Stellen radikal mit den Vorgängern – unter anderem fallen das Stufensystem, die Würfelproben beim Aufstieg und die erzwungenen schlechten Eigenschaften weg, zu den Grundwerten kommt die Konstitution hinzu, vieles wird optional. **Drakensang** basiert auf diesem System, nimmt sich aber notwendige Freiheiten. »An die Basisregeln halten wir uns ziemlich genau. Wenn wir Abweichungen machen, dann stammen die aus den optionalen Regeln«, erklärt Martin Elsässer. Auf den stufenweisen Aufstieg der Helden mag **Drakensang** allerdings nicht verzichten. Auch bei den

Zaubern wird aussortiert: »Wir können nicht alle Sprüche integrieren. Bei jedem überlegen wir uns: Lässt sich der im Spiel sinnvoll einsetzen?«

### Auf den Kopf zuschlagen

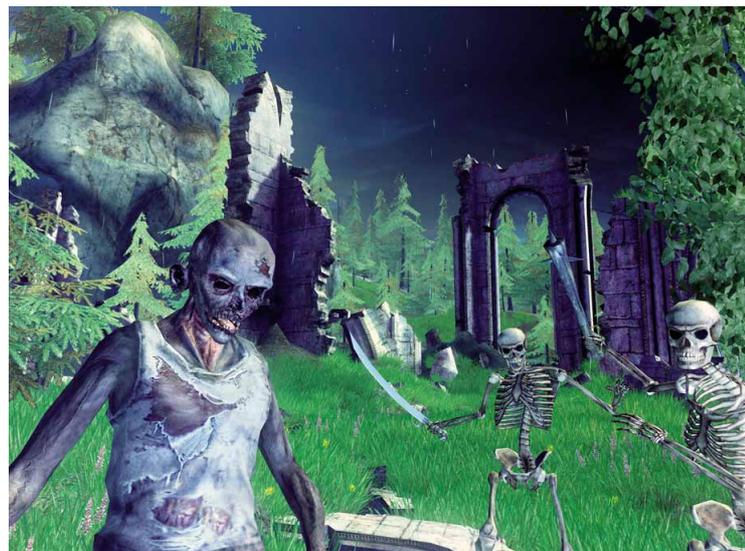
Die vierköpfige Party, die je nach Spielabschnitt auch von einem oder mehreren Gefährten begleitet werden kann, läuft zwar durch eine 3D-Welt wie in **Oblivion** oder **Gothic 3**. Die Kämpfe sollen aber nicht als Action-Klopperei ablaufen, sondern taktisch wie in der **Baldur's Gate**-Serie. Das bedeutet: Sie dürfen jederzeit pausieren und Ihrer Mannschaft Anweisungen geben. Für Tiefe dürften nicht nur die Gruppenangriffe sorgen, die sie durch den kombinierten Einsatz mehrere Helden ausführen, sondern auch das Zielsystem, das Ihnen – wie in **Fallout** – erlaubt, Körperzonen direkt anzugreifen. Wer Ihnen nicht schreiend vor die Klinge läuft, will vielleicht erstmal plaudern. Weil die Talentabfragen direkt in die Dialogbäume eingebaut werden, erhalten ge-



Die plaudernden Dorfbewohner sind nur Zierde in der Technik-Demo.



Der Fachwerk-Look der aventurischen Dörfer orientiert sich am Flair des Papier-Rollenspiels.



Die Tempelruine könnte auch aus Oblivion stammen. Bevor Sie Vergleiche ziehen: Die Gegnermodelle sind nur Platzhalter und sollen noch wesentlich detaillierter werden.

witzte, einschüchternde, ange-sehene oder verführerische Hel-den spezielle Gesprächsoptionen; das erinnert Rollenspieler an **Vampire 2: Bloodlines**.

### Geht auch übereinander

Als Grafikgerüst benutzt **Drakensang** die Nebula-Engine von Radon Labs, die derzeit auf Version 3 aufgerüstet wird. Dann wird sie alle aktuellen Shader-Effekte beherrschen. Seit **Oblivion** Standard: Speedtree-Bäume, dynamisches Gras, exzellente Fernsicht. Anders als im

Bethesda-Epos ist die Welt nicht durch eine Höhen-Engine berechnet, sondern wie in **Gothic 3** handgebaut. Der Vorteil: Auch überlappende Landschaftsteile sind möglich, etwa Überhänge oder natürliche Höhlen, in die Sie ohne Ladepausen eindringen können. Beim Probelaufen durch die Technik-Demo auf der E3 sah das schon vielversprechend aus, auch wenn noch viel Feinschliff nötig ist. Keine Sorge: Bis zum Erscheinungstermin Ende nächsten Jahres ist noch viel, viel Zeit. CS

## DAS SCHWARZE AUGE: DRAKENSANG

Genre: Rollenspiel  
Termin: 4. Quartal 2007

Entwickler: Radon Labs / Dtp  
Status: zu 30% fertig

Christian Schmidt: »Das Schwarze Auge ist ein hervorragendes Gerüst für ein PC-Rollenspiel, denn das Spielsystem bringt Regel- und Szenariotiefe mit. Deshalb erwarten Fans wie ich ein entsprechend ausgereiftes, würdig umgesetztes Computer-Abenteuer. Dass die Marschrichtung mehr in Richtung Gothic-Atmosphäre gehen soll als in Richtung Oblivion-Action, steigert meine Freude nochmals – aber auch meine Erwartungen. Ich bin sehr gespannt.«



► GAMESTAR.DE:  
Screenshot-  
Galerie  
QUICKLINK F102