

Das Schwarze Auge Drakensang

Nach zwölf Jahren Auszeit kehrt Das Schwarze Auge im nächsten Jahr auf den PC zurück – mit einem Paukenschlag: Der Entwickler Radon Labs strickt aus dem Papier-Rollenspiel ein detail- und regelgetreues Abenteuer, das klassische Tugenden wie Taktikkämpfe und Storytiefe mit moderner Technik verbindet.

Inhalt

Ausführliche Preview	22
Mini-FAQ	23
Eine Quest in Bildern	24
Das Schwarze Auge & die Nordland-Trilogie	25
Das Spielerhaus	26
Ein alter Bekannter	26
Das Interface & das Inventar	28
Drakensang im Vergleich	30
Zauberei	31
Die Rivalen	32
Wussten Sie schon, dass... ..	33
Der Fortschritt	33

Bewegte Bilder

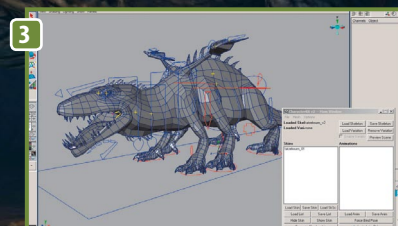
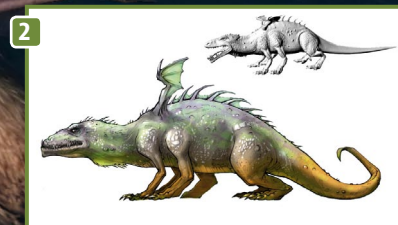
Auf unserer Heft-DVD finden Sie ein Video-Special mit exklusiven Spielszenen. Bitte beachten Sie: Texturen, Effekte und Animationen sind noch nicht final, der Entwickler Radon Labs feilt derzeit noch an zahlreichen Details.



gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 3992

DVD
- Video-Special

DVD-XL
- Interview mit Bernd Beyreuther
- Interview mit Mark Wachholz



In einer Höhle stößt die vierköpfige Heldengemeinschaft auf einen **Tatzelwurm**. Die sechsbeinige Schuppenechse kann weder fliegen noch Feuer speien, dafür aber **Giftwolken** absondern ☹️. Rechts sehen Sie die **Evolution** des Tatzelwurms von der ersten Skizze **1** über die detailliertere Farbskizze **2** und das Wireframe-Modell im Grafikeditor **3** bis zum fertig texturierten 3D-Ungeheuer **4**.

Wenn Bernd Beyreuther seine Geschichte vorträgt, dann kann man lächeln, nicken und nix glauben. Bestimmt nur Marketing-Gerede, Luftblasen. Doch wenn man dabei in seine funkelnden Augen blickt, dann weiß man: Beyreuther lügt nicht. Und er übertreibt auch nicht. »Wir haben die Firma eigentlich nur gegründet, um dieses eine Spiel zu machen«, schwärmt er. Mit »wir« meint der Entwickler sich selbst und André Weißflog. 1995

hoben die beiden das Studio Radon Labs aus der Taufe. Der Titel ihrer Träume heißt **Drakensang**, ein Rollenspiel, das auf dem Papier-Rollenspielsystem **Das Schwarze Auge (DSA)** basiert. »André und ich begannen 1990, also nach der Wende, die Papier-Variante von **DSA** zu spielen«, erzählt der aus Sachsen stammende Beyreuther: »Die Welt und die Regeln kennen wir also bestens.« Doch erst 2005 ergatterte Radon Labs auch die nötige **DSA**-Lizenz.

Seither werkeln die Designer mit **Drakensang** an einem vielversprechenden Abenteuer, das die ausgefeilten **DSA**-Regeln mit einer fesselnden Handlung sowie schöner Grafik verschmelzen soll. Bernd Beyreuther betreut seinen Traumtitel als Projektleiter.

Was ist das?

Bernd Beyreuther umreißt das Konzept hinter **Drakensang**: »Wir machen **Baldur's Gate** in 3D, basierend auf **Das Schwarze Auge**.« Große Worte, die beiden Teile der **Baldur's Gate**-Serie zählen zu den modernen Klassikern des Rollenspiel-Genres. Die Artverwandtschaft der Vorbilder zu **Drakensang** ist jedoch offensichtlich, denn auch sie fußen auf einer Papier-Vorlage – und zwar dem amerikanischen Regelsystem **Dungeons & Dragons (D&D)**. Ergo gibt es Gemeinsamkeiten: Auch in **Drakensang** steuern Sie eine Heldengruppe, mit der Sie taktische Echtzeit-Scharmützel bestreiten, Quests lösen und eine riesige Welt erforschen. In zahlreichen Details unterscheidet sich **DSA** aber auch von **D&D**, etwa

Mini-FAQ

Was erbt **Drakensang** von der **Nordland-Trilogie**, die auch auf **DSA** fußt?

Wieder steuern Sie keinen Einzelkämpfer, sondern eine Heldengruppe. Beim Übergang zum nächsten Schauplatz bereisen die Recken eine Karte der Spielwelt **Aventurien**. Dabei kommt es immer wieder zu Zufallsbegegnungen mit Gegnern oder Questgebern.

Und worin unterscheidet sich **Drakensang** von der **Nordland-Trilogie**?

Die **Nordland**-Titel basierten auf der dritten Regelaufgabe von **Das Schwarze Auge**, **Drakensang** nutzt die Edition 4.0. Die Heldengruppe schrumpft von sechs auf vier Mitglieder, bei den Klassen entfallen Hexen und Druiden. Zudem müssen die **Drakensang**-Helden weder rasten noch essen.

Läuft **Drakensang** auf meinem PC?

Die Hardware-Anforderungen stehen noch nicht fest. »Dazu ist es zu früh«, sagt Bernd Beyreuther, »wir müssen das Spiel erst noch optimieren.«

Profitiert das Spiel von **DirectX 10**?

Das steht ebenfalls noch nicht fest. Bernd Beyreuther führt aus: »Das Spiel soll erst mal auch ohne **DirectX 10** schön aussehen. Ob wir danach noch spezielle **DirectX-10**-Effekte einbauen, können wir noch nicht sagen.«



Auf dem Markt vor dem Dorf **Avestreu** beginnt Ihre Heldenkarriere in **Drakensang**.



In **Kisten** kann der Held wertvolle Schätze finden – oder Fallen.



Die Nebula-Engine beherrscht auch sehenswerte **Feuereffekte**.



Während der Überlandreisen kann es zu **Zufallsbegegnungen** kommen. Hier stoßen die Helden auf ein ausgehungertes Wolfsrudel.



beim Magiesystem, den Heldenklassen und deren Talenten. **Drakensang** wird daher mehr als bloß ein technisch aufpolierter Klon.

Mit dem traditionellen Titel stimmt sich Radon Labs zudem gegen den Action-Trend, der derzeit im Genre grassiert: Die meisten der für die kommenden Monate angekündigten Abenteuer sind Schnitzelorgien wie **Hellgate London** und **Sacred 2**. Und selbst klassisch angehauchte Rivalen wie **Oblivion**, **Two Worlds** und **Gothic 3** setzen auf simple Mausclick-Metzeleien mit (einzeln) kämpferischen Weltenretter-Helden. Mit seiner Heldengemeinschaft und den Taktikkämpfen stößt **Drakensang** also in eine

Lücke: Wer nach dem hervorragenden, **D&D**-basierten **Neverwinter Nights 2** (Ende 2006) ein frisches klassisches Abenteuer sucht, hat wenige Alternativen zur kommenden **DSA**-Hoffnung.

Wo ist das?

Die Welt von **Das Schwarze Auge** ist groß und wächst in Romanen und Erweiterungssets immerfort noch mehr. Radon Labs konnte frei aus diesem reichhaltigen Angebot wählen und entschied sich, **Drakensang** im idyllischen Kernland des Kontinents Aventurien anzusiedeln. Die Spielwelt umfasst ungefähr einen Umkreis von 80 Meilen um die Stadt Ferdok in der Provinz Kosch. Die Helden-

gruppe bereist meist grüne Wälder, blühende Wiesen und hübsche Fachwerk-Dörfchen. Es warten aber auch karge Gebirgspässe, Ruinen, Höhlen und Katakomben. Gletscher oder Wüsten wie in **Gothic 3** gibt es nicht. »Wir wollen ja kein auf Teufel komm raus abgedrehtes Spiel machen«, erklärt Bernd Beyreuther, »sondern eines, in dem sich die Spieler wohlfühlen.« So sollen sich auch **DSA**-Neulinge rasch in Aventurien einleben können. Die Schauplatzwahl hatte laut Bernd Beyreuther auch einen handlungsbezogenen Grund: »Niemand würde ahnen, dass in einer so betulichen Gegend wie dem Kosch derart schreckliche Dinge vorgehen.«

Was passiert da?

Die »schrecklichen Dinge« stammen aus der Feder der offiziellen **DSA**-Autoren Mark Wachholz, Dr. Stefan Blank, Momo Evers und Anton Wester. Das Quartett verfasste 1.000 Seiten Material, aus denen Radon Labs die Handlung des Spiels strickte. Dabei mussten die Entwickler jedoch Kompromisse eingehen. »Wir haben alles geändert, was technisch oder spielerisch nicht gepasst hätte«, sagt Beyreuther. So sollten die **Drakensang**-Helden laut der Autoren einen Staudamm sprengen, um einen See trocken-zulegen und die Höhlen auf dessen Grund zu erforschen. Dabei sollte sogar ein kleines Dorf über-



Eine Quest in Bildern



Eine **Hexe** bittet den Helden, Messwein aus einem Lager der **Praioten** zu stehlen. Doch die Fanatiker des Ordnungsgottes **Praios** sind schwer bewaffnet, mit Gewalt kommt der Recke nicht weiter.



Am Eingang des Lagers wird der Abenteurer von einer **Wächterin** aufgehalten. Sie fordert ihn auf, die Hexe zu erledigen. Nun muss er sich entscheiden, ob er sich den Hexen oder den **Praioten** anschließt.



Der Held beschließt, weiter für die Hexe zu arbeiten, und sieht sich im Lager um. Die Kiste mit dem Wein wird von einem **Praioten** bewacht. Den kann der Recke im Lager nicht einfach niederschlagen...



Also greift er zu einer List und öffnet das Gatter des nahegelegenen **Hühnergeheges**. Die nun freien Hennen flattern aufgeregt zwischen Zelten und Fässern herum – das ideale Ablenkungsmanöver.



In Höhlen lauern **Skelette**. Dieses hier trägt weder Helm noch Rüstung und ist entsprechend verwundbar.



flutet werden. »Das hätte die Engine überfordert«, winkt der Leveldesigner Frank Hentschel ab. Das Artefakt, das die Abenteurer in den Seehöhlen gesucht hätten, finden sie nun anderswo.

Weil sich die Ereignisse in **Drakensang** auch auf die Welt der Papier-Vorlage auswirken sollen, durften die Autoren zudem keine allzu schlimmen Katastrophen heraufbeschwören. »Es wäre undenkbar, dass ein Meteorit halb Aventurien verwüstet«, sagt Mark Wachholz. Trotzdem soll **Drakensang** eine spannende Story erzählen. Zu Beginn reist Ihr Held auf Einladung eines Freundes nach Ferdok, wo gerade die sogenannte Drachenqueste stattfindet. Alle 87 Jahre lädt die Kirche der Wissensgöttin Hesinde zu diesen Heldenprüfungen. Wer sie besteht, darf den Schild des Fendra tragen, ein magisches Artefakt. Zugleich erschüttert jedoch eine Mordserie die Stadt, Gerüchten zufolge geht

eine Bestie um. Im Spielverlauf wird aus den Legenden Gewissheit: Radon Labs hat uns erstmals verraten, dass feuerspeiende Drachen das Umland von Ferdok verwüsten. Der ersten Schuppenbestie begegnen die Helden auf einer Brücke mitten im Wald. Als sie den Übergang betreten, verdunkelt sich der Himmel plötzlich. Ein roter Drache saust im Tiefflug über ihre Köpfe – und verschwindet. Schnell wird klar: Zuvor hat das Ungeheuer das nahe Heiligtum Prenhshain abgefackelt, Sie müssen den Bewohnern helfen. Ganz im Sinne aller Drachengeschichten-Klischees dürfen Sie später außerdem eine Jungfrau aus den Klauen eines Lindwurms befreien. So enträtseln Sie nach und nach, wer oder was hinter der flammenden Bedrohung steckt. Radon Labs verspricht überraschende Wendungen, möchte aber noch nicht mehr verraten. »Wir wollen die

Das Schwarze Auge

Das Schwarze Auge ist ein Pen&Paper-Rollenspiel. Das heißt, dass die Spieler an einem Tisch sitzen, sich unterhalten und Notizen machen, während ihnen ein Spielleiter die Geschichte des Abenteuers erzählt. Den Erfolg von Aktionen wie Zaubern oder Schwertstreichen knobeln die Spieler aus, indem sie zwanzigseitige Würfel werfen. Als Grundlage dient ein ausgefeiltes Regelwerk, dessen erste Auflage 1984 von Ulrich Kiesow, Ina Kramer, Hans Joachim Alpers und Werner Fuchs entworfen wurde. Derzeit aktuell ist die Regel-Edition 4.0 von 2002. Dreimal fand **Das Schwarze Auge** auch seinen Weg auf den PC, und zwar in der Nordland-Trilogie.



Recherchematerial: In diesen Lexika zu **Das Schwarze Auge** schmökern die Entwickler.

Die Nordland-Trilogie

► Die Schicksalsklinge (1992)

Mit sechs Helden suchen Sie nach der Schicksalsklinge Grimring. Städte und Höhlen erforschen Sie schrittweise, die rundenbasierten Taktikkämpfe schlagen Sie auf einer Schachbrett-Ansicht. Auf einer Karte reist die Gruppe von Schauplatz zu Schauplatz.



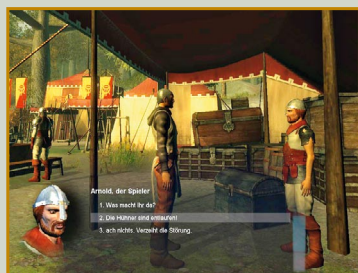
► Sternenschweif (1994)

Der Nachfolger erbt die in Blöcke aufgeteilte Welt, die Taktikkämpfe sowie die Reisekarte, ist jedoch fairer und leichter zu bedienen. Die Handlung dreht sich um die Suche nach dem Salamanderstein, mit dessen Hilfe Sie die zerstrittenen Elfen und Zwerge versöhnen sollen.



► Schatten über Riva (1996)

Das Trilogie-Finale führt Sie in die Hafenstadt Riva, die unter anderem von Geistern, Orks und einem elfischen Vampir geplagt wird – die Story ist die originellste und abwechslungsreichste der Serie. Die Reisekarte entfällt. Ihre Helden durchwandern erstmals (hässliche) 3D-Kulissen.



Der Held erzählt dem **Wächter** von den entlaufenen Hühnern. Er hätte auch versuchen können, ihn zu belügen. Doch wer **Das Schwarze Auge** kennt, weiß: Die Praioten durchschauen Heuchelei sofort.



Das Hühner-Argument überzeugt den Wächter; er **verlässt seinen Posten**, um das Federvieh einzufangen. Nun kann der Held den Messwein aus der Truhe klaben und zurück zur Hexe trotten.



Die Hexe dankt dem Helden und händigt ihm seine **Belohnung** aus. Durch die erledigte Quest hat sich der Abenteurer das Vertrauen der Hexe verdient, die ihm fortan weitere Aufgaben bescheren wird.



Die Praioten hingegen hat sich der Held zu **Feinden** gemacht. Nachdem er der Hexe den Messwein überreicht hat, greifen die Fanatiker an. Der Abenteurer und seine Begleiter müssen sie abwehren.

Das Spielerhaus



Im Verlauf der Handlung bekommt Ihr Held ein **eigenes Haus** in der Großstadt Ferdok. Weitere Details dazu wollen die Entwickler allerdings noch nicht verraten – etwa, ob Sie das Haus selbst einrichten dürfen. Oder ob sich dort Recken versammeln, die Sie zuvor aus der Gruppe geworfen haben. Das große Bild oben zeigt das **Gebäude von außen**, die **Gemälde und Fotos** rechts dienen den Levelbastlern als Inspiration für die Innengestaltung.

Handlung im Spiel erzählen, nicht vorab«, weist Frank Hentschel an dieser Stelle unsere Fragen ab.

Wer bin ich?

Die Karriere Ihres **Drakensang**-Helden beginnt im Dorf Avestreu – das nach Aves benannt ist, dem Schutzgott der Abenteurer. Dort bekommt der Recke seine ersten Aufträge und trifft auch die ersten Mitstreiter. Zunächst müssen Sie die Klasse und das Volk Ihres Haupthelden festlegen. Ganz frei entwerfen dürfen Sie den Anführer dabei nicht, stattdessen gibt's elf Archetypen, also vorgefertigte Abenteurer-Pakete aus Beruf und Rasse. Acht dieser Heldenprofile bieten zudem zwei weitere, alternative Unterklassen. Wer sich beispielsweise für den Archetypen

Mittelländischer Krieger entscheidet, kann auch als Weidener Soldat oder Fahrender Schwertgeselle ins Gefecht ziehen. Herkunft und Beruf wirken sich dabei auf Charakterwerte und Talente aus. Der Weidener Soldat zum Beispiel spezialisiert sich auf den Speerkampf, die anderen beiden lassen lieber die Klinge kreisen.

Die restlichen Archetypen: Söldner der Ambosszwerge, Waldläufer der Auelfen, Mittelländische Kampfmagier, Jäger sowie Einbrecher, Thorwaler Piraten, tulamidische Elementaristen sowie Kämpfer, Amazonen aus Kurkum und Stammeskrieger der Gjalskerländer. Bis auf Piraten, Amazonen und Stammeskrieger schließen auch diese Heldenpakete je zwei alternative Unterklassen ein.



Ein Drache hat einen **heiligen Apfelbaum** abgeackelt, der Held muss das Gehölz retten. Hierzu sucht er die Überreste einer ermordeten Geweihten und bestattet sie. Dann blüht ein neuer **Apfel** (kleines Bild).

Zwergische Söldner etwa können auch als Sappeure oder Prospektoren antreten, tulamidische Elementaristen als Alchimisten oder Antimagier. Wermutstropfen: Sie dürfen zwar das Geschlecht der Hauptfigur wählen (außer bei Amazonen und Stammeskriegern), ihr Aussehen aber nicht anpassen. Die Grafiker entwerfen ein vorgegebenes Heldenmodell für jeden Archetypen, jede Unterklasse und jedes Geschlecht.

Was kann ich?

Drakensang basiert auf der Auflage 4.0 des **DSA**-Regelwerks. Dementsprechend hat jeder Helden acht Charakterwerte, darunter Körperkraft, Intuition, Intelligenz und Mut. Auf die Anzahl der Talente hat sich Radon Labs

hingegen noch nicht festgelegt. »Wir prüfen, was spielerisch sinnvoll ist«, erklärt Bernd Beyreuther, »den Rest werfen wir raus.« Derzeit können die Helden etwa Fallen aufstößern, entschärfen oder selbst legen. Die Fähigkeit »Wildnisleben« markiert auf der Minikarte alle Kräuter, aus denen Sie per Alchemie unter anderem Heil- oder Gegengift-Tränke brauen können. Bogner stellen Fernwaffen her, darunter auch solche, die nur von Zwergen oder Elfen abgefeuert werden können. Schmiede hämmern Schwerter und Rüstungen, die es nirgendwo zu kaufen gibt. Die Rohstoffe hierfür können Sie in der Wildnis finden, bei Händlern erstehen oder von Gegnern erbeuten. Zum Beispiel nähen Sie Rüstungen aus Bären- und Wolfs-

Ein alter Bekannter

Wer **Das Schwarze Auge** kennt, soll in **Drakensang** auf zahlreiche bekannte Charaktere treffen, darunter den ehrwürdigen Erzmagus Rakorium Muntagonus, seines Zeichens ehemalige Spektabilität der Halle des Quecksilbers zu Festum.



Aus der **Konzeptzeichnung 1** erstellte Radon Labs das **3D-Modell 2** von Rakorium. Im Spiel treffen Sie den Gandalf-Doppelgänger erstmals in einer Quest: Ein **Novize 3** berichtet, Rakorium sei nicht vom Kräutersammeln zurückgekehrt. Ihre Gruppe befreit den Magus in einer **Höhle 4** aus der Gewalt von Räufern. Während Sie Rakorium eskortieren, schließt er sich Ihrer Gruppe an.

Das Interface (noch in Arbeit)



1 Die **Minikarte** zeigt die Position Ihrer Gruppe (hier im Fort Avestreu).
2 An den bis zu fünf **Heldenportraits** lesen Sie die Lebenspunkte (rot) sowie die astralen Energievorräte (blau) der Abenteurer ab. Einen Streiter ernennen Sie zum Anführer, er wird mit einem »C« markiert und steht in der Kampfformation ganz vorne.

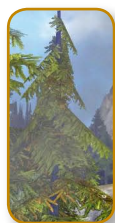
3 Über die **Menü-Schaltflächen** öffnen Sie unter anderem das Inventar, das Quest-Tagebuch und die Karte.
4 In der **Talentleiste** legen Sie für jeden Helden bis zu zehn Kampfmanöver oder Zauber ab, die Sie per Mausklick oder Hotkey anwählen können.
5 Hier bestimmen Sie die **Kampfformation** Ihrer Heldengemeinschaft.

Das Inventar (noch in Arbeit)



1 Name, Klasse, **Stufe** und **Abenteuerpunkte** (AP) des Abenteurers.
2 Die Karteireiter öffnen Menüs für **Zauber** und **Spezialmanöver**.
3 Hier sehen Sie auf einen Blick **Fähigkeiten** und **Charakterwerte**.
4 Um Ihren Drachenjäger auszurüsten, ziehen Sie Gegenstände auf die Fächer dieser **Anziehpuppe**.

5 Das **Inventar** besteht aus bis zu drei Taschen zu je 24 Plätzen. Zudem gibt's ein Tragelimit: Abhängig von seinem Stärkewert kann jeder Recke nur ein bestimmtes Gewicht schleppen.
6 Am **Heldenbild** erkennen Sie, wie die angelegte Ausrüstung aussieht.
7 Hier sehen Sie die **gemeinsamen Finanzen** der Heldengemeinschaft.



fallen. Unerfahrene Helden können bei der Bastelei jedoch auch Fehler machen – und damit sämtliche Rohstoffe verlieren.

Magier lernen rund 40 Zaubersprüche, die laut Beyreuther »alle wesentlichen Bereiche abdecken« sollen. So dürfen Sie Feinde mit

Feuerbällen braten, Blitze schleudern oder hilfreiche Skelette beschwören. Radon Labs setzt jedoch nur das astrale Magiesystem von **Das Schwarze Auge** um, Hexerei, Druidenmagie und die göttlichen Karma-Wunder der Geweihten bleiben außen vor. Krieger

dürfen sich auf Offensivmanöver mit Namen wie »Umreißen«, »Klingensturm« oder »Gezielter Schuss« (für Fernkämpfer) freuen. Die sind in der DSA-Edition 4.0 nicht enthalten, kommen aber in optionalen Erweiterungen zum Einsatz. »Wir nehmen die Manö-

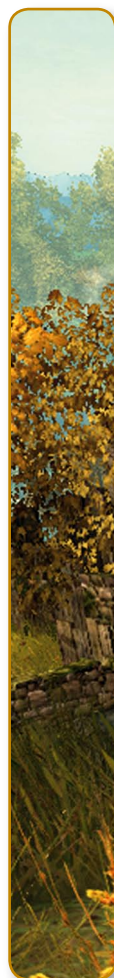
ver ins Spiel, um die Kämpfe aufzupeppen«, erklärt Beyreuther.

Was lerne ich?

Bei Trainern lernen die Drachenjäger neue Zauber und Talente. Oder sie werten bereits vorhandene Fähigkeiten sowie ihre Attribute auf. Das kostet neben Geld sogenannte Abenteuerpunkte. Die bekommen Sie unter anderem für erfolgreiche Quests oder wenn Sie bestimmte Orte erkunden. Besiegte Feinde bringen den Abenteurern Erfahrung; Levelaufstiege erhöhen die Effizienz all ihrer Zauber und Talente. Das funktioniert so: Immer, wenn eine Fertigkeit zum Einsatz kommt, knobelt **Drakensang** mit einem unsichtbaren, zwanzigseitigen Würfel aus, wie stark sie sich auswirkt. So berechnet das Spiel unter anderem die Schadenswirkung von Schwerthieben. Bei Streitern der Stufe eins steht hierzu bloß ein Würfel zur Verfügung, mit jedem Aufstieg kommt ein weiterer hinzu. Abenteurer der Stufe sechs werfen also mit sechs Würfeln – was die Erfolgchance merklich erhöht. Viele Zauber und Talente dürfen Sie außerdem erst auf einem bestimmten Level lernen. Als Obergrenze peilen die



Drakensang spielt im lauschigen Zentrum des Kontinents Aventurien, die **Bergketten** im Spiel entsprechen denen auf den offiziellen DSA-Landkarten.





Wenn der Held für die Inquisition der Praioten arbeitet, muss er diesen gruseligen **Hexenbaum** fällen. Doch die magiebegabte Pflanze wehrt sich mit einem tödlichen Wirbelsturm, in dem bissige Raben kreisen.



Unter den spielbaren Archetypen sind auch Waldläufer der **Auelfen**. Wer mag, kann auch als Krieger vom Donnerbach (besser im Nahkampf) oder Zauberweber aus den Kvillwäldern (beherrscht magische Tricks) antreten.

Entwickler im Augenblick noch die fünfzehnte Heldenstufe an.

Wer kommt mit?

Im Spielverlauf stößt Ihr Hauptheld auf mehrere Verbündete, die sich ihm anschließen möchten. Bis zu drei davon dürfen Sie in Ihre Gruppe aufnehmen, die Talente und das Inventar der Begleiter verwalten Sie selbst. Die Zusammensetzung der Gemeinschaft dürfen Sie zudem jederzeit ändern, indem sie nutzlose Recken rauswerfen und neue aufnehmen. Nicht berücksichtigte Mitstreiter steigen trotzdem im Level auf, so dass sie auch später im Spiel noch nützlich sind. Wie in **Neverwinter Nights 2** soll jeder Held eine kantige Persönlichkeit haben und individuelle Quests bekommen. Wer etwa einen Taschendieb

mitnimmt, darf für die Diebesgilde arbeiten. Für die Dauer einiger Missionen stößt zudem ein fünftes Mitglied zur Gruppe, zum Beispiel ein Zauberer, den Sie eskortieren müssen.

Wie reise ich?

Einen Recken steuern Sie direkt mit Mausclicks oder den WSAD-Tasten, die anderen laufen hinterher. Die Kamera folgt automatisch der Gruppe und lässt sich frei zoomen sowie drehen. Per Linksklick auf einen Gegenstand oder eine Person führt der Recke die sinnvollste Aktion aus, zum Beispiel »Tür öffnen«. Via Rechtsklick öffnen Sie ein kreisförmiges Kontextmenü, das Alternativen auflistet, je nach Talent des Helden etwa »Tür eintreten«, »Tür aufbauen« oder »Schloss knacken«.

Anders als in **Oblivion** oder **Gothic 3** ist die Welt von **Drakensang** aber nicht aus einem Guss, sondern ganz nach **Neverwinter**-Vorbild in große Abschnitte aufgeteilt. Die Reise von einem zum anderen tritt Ihre Gruppe auf einer Weltkarte an. Rasten müssen die Recken indes nicht, beim Übergang in den nächsten Abschnitt füllen sich Lebens- und Astralpunkte (das **DSA**-Gegenstück zu Mana) automatisch wieder auf. Dafür kommt es auf den Reisen zu Zufallsbegegnungen. So treffen Sie Händler, Auftraggeber – und natürlich Feinde. Von Letzteren gibt's in Aventurien jede Menge, von schwertbewehrten über magiebegabte Skelette, Zombies und Wölfe bis hin zu Tatzelwürmern, stinkenden sechsbeinigen Riesenechsen. Außerdem treffen

Sie auf Ork-Kämpfer mit braunem Fell, bärtige Trolle, untersetzte Oger sowie spitzohrige Goblins, die auf Wildschweinen reiten.

Wie haue ich?

Wenn Monster oder Mörder drohen, kommt das taktische Kampfsystem zum Einsatz. Ihre Streiter können Sie in fünf Formationen aufstellen, stets nach dem Motto »Nahkämpfer vorne, Fernkämpfer hinten«. Die Scharmützel laufen in Echtzeit ab, im Hintergrund tickt aber ein Rudentimer: Krieger etwa dürfen nur alle zwei oder drei Sekunden zuschlagen. Der Erfolg von Attacken wird ausgewürfelt, Zaubersprüche können auch schief gehen. Dann richtet der Magier keinen Schaden an, verliert aber Astralenergie. Weitere Nachteile hat der Misserfolg

Drakensang im Vergleich



► **Drakensang** (vstl. 2008)

- **Spiel:** Die Welt besteht aus Levels, zwischen denen die bis zu fünf Helden per Karte reisen.
- **Handlung:** Die Helden gehen anfangs einer Mordserie nach, stoßen später aber auf Drachen. Die Story verläuft absolut linear.
- **Charakterentwicklung:** Aufträge bringen Punkte, mit denen Sie bei Trainern neue Fähigkeiten lernen oder bestehende aufwerten.
- **Kampfsystem:** Pausierbare Echtzeit-Kämpfe, in denen die Formation der Gruppe wichtig ist.

Fazit Drakensang setzt auf klassische Rollenspiel-Tugenden wie Taktikkämpfe, ausgefeilte Story und komplexes Regelwerk. Falls Ihnen Rivalen à la Oblivion zu oberflächlich sind, werden Sie sich in Aventurien wohlfühlen.



► **Oblivion** (2006)

- **Spiel:** Mit einem Einzelkämpfer erkunden Sie eine große, zusammenhängende Welt.
- **Handlung:** Eher lahme, lineare Haupthandlung. Dafür gibt's viele originelle Nebenaufträge und Gilden, denen man beitreten kann.
- **Charakterentwicklung:** Fähigkeiten im Dauereinsatz werden besser. Umstritten: Die Stärke der Monster passt sich der des Spielers an.
- **Kampfsystem:** Action-Gefechte, die kaum Taktik erfordern, sich aber schön flott spielen.

Fazit Wer keinen Wert auf eine ausgefeilte Handlung oder anspruchsvolle Kämpfe legt, ist mit Oblivion bestens beraten. Denn die prächtige – wenn auch teils sterile – Welt steckt voller Schätze und unterhaltsamer Quests.



► **Gothic 3** (2006)

- **Spiel:** Erneut ein Einzelkämpfer, erneut eine durchgehende Welt. Aber auch viele Bugs.
- **Handlung:** Oft lückenhafte Story um ein von Orks unterjochtes Königreich. Der Held muss für eine von drei Fraktionen arbeiten.
- **Charakterentwicklung:** Charakterklassen gibt es nicht; durch Level-Aufstiege erntet der Held Zähler, mit denen er Talente kauft.
- **Kampfsystem:** Die ungenaue Steuerung macht Action-Scharmützel recht hakelig.

Fazit Wenn das polierte Oblivion ein flotter, aber steriler Sportwagen ist, dann ist Gothic 3 ein rostiger, alter Opel Kadett. Wer zu Gothic greift, muss leidensfähig sein, bekommt dafür aber ein Spiel mit viel sperrigem Oldtimer-Flair.



In der Großstadt **Ferdok** leben sowohl Menschen als auch Zwerge. Im Verlauf des Spiels erkunden Sie die schmalen Fachwerk-Gassen, sind aber unter dem Erdboden unterwegs, zum Beispiel in der Kanalisation.



indes nicht, fehlgeleitete Feuerbälle lassen den Zauberer nicht in Flammen aufgehen. »Das ist zwar in manchen **DSA**-Regelsets vorgesehen, erschien uns jedoch zu frustrierend«, erklärt Beyreuther.

Dafür dürfen Sie die Stärke bestimmter Attacken erhöhen, indem Sie ihnen Modifikatoren zuweisen. Wenn Sie beispielsweise beim Flammenstrahl des Magiers den Angriffswert von »1« auf »5« erhöhen, richtet das Inferno deutlich mehr Schaden an. Zugleich steigt aber auch das Risiko, dass der Angriff wirkungslos verpufft. Im Nahkampf würfelt **Drakensang** aus, welchen Körperteil der Krieger anvisiert, zum Beispiel die Arme, die Beine oder den Kopf. Je nachdem, wie stark seine Rüstung an dieser Stelle ist, nimmt der Feind mehr oder weniger

Schaden. Apropos Schaden: Wenn ein Held alle Lebenspunkte einbüßt, wird er erst mal bewusstlos. Dann kann ihn ein Begleiter mit der Fähigkeit »Erste Hilfe« wiederbeleben. Erst wenn alle Abenteurer zu Boden gehen, verlieren Sie und müssen neu laden.

Was muss ich tun?

An manchen Stellen können Sie Kämpfe vermeiden, indem Sie Ihr Gegenüber im Dialog belügen, überreden oder bezirzen. Das klappt nur bei Helden mit dem entsprechenden Talent – und selbst dann nicht immer: Praioten, die Inquisitoren des Ordnungsgottes Praios, durchschau- en Heuchelei sofort. Von Sprechern vertont werden übrigens nur wichtige Gespräche sowie die Grußworte der Charaktere.

Auch über die Dialogoptionen hinaus sollen viele Quests mehrere Lösungswege bieten; manchmal müssen Sie sich sogar zwischen zwei Fraktionen entscheiden. Zum Beispiel verlangt eine Hexe, dass Sie Messwein aus einem Lager der Praioten stehlen. Doch dort treffen Sie eine Anführerin der Fanatiker, die Sie ihrerseits bittet, die Hexe zu meucheln (siehe auch den Kasten »Eine Quest in Bildern«). Wessen Partei ergreifen Sie? Die Hexen sind zwar teils hundsgemeine Furien, teils aber auch friedliche Kräuterweiblein. Wenn Sie für die arbeiten, verkaufen sie Ihnen seltene Pflanzen oder lehren Alchemie-Rezepte. Auf Seiten der Inquisition dagegen jagen Sie die Damen und sacken Kopfgeld ein. Je nach Fraktionswahl bekommen Sie oft gegensätzliche Quests, zum Beispiel sollen sie knorrige Hexenbäume vor den Praioten schützen oder eigenhändig abholzen.

Auch für andere Quests denkt sich Radon Labs originelle Ziele aus. Etwa, wenn Sie im Hof eines Forstguts eine attraktive Blondine treffen, die Sie anfleht, ihren treulosen Liebhaber zu strafen. Hierzu überreicht sie Ihnen ein Elixier, das ihn in einen Frosch verwandelt. Wenn Sie nach getaner Arbeit zur Madame zurück-

Zauberei



Die Entwickler setzen nur das **astrale Magiesystem** um. Hexen und Geweihte bleiben außen vor. Hier versengt der Kampfmagier den Wolf mit einem Flammenstrahl.



Der Zauber kann aber auch **schief gehen**. Dann verliert der Magier Astralenergie und richtet keinen Schaden an. Weitere negative Effekte hat der Misserfolg jedoch nicht.

kehren, fallen jedoch die Hoftore des Forstguts hinter Ihrer Gruppe ins Schloss. Und aus den Häusern stürmen wütende Praioten. Erklärung: Die Blondine war in Wirklichkeit eine Hexe und hat Sie ver-

► Neverwinter Nights 2 (2006)



- **Spiel:** Mit vier Helden bereisen Sie die in Module aufgeteilte »Dungeons & Dragons«-Welt.
- **Handlung:** Feine Verschwörungsgeschichte um die Stadt Niewinter. Brilliant: Jeder Begleiter hat eine eigene, sperrige Persönlichkeit.
- **Charakterentwicklung:** Regeltreu umgesetztes, komplexes D&D-System mit 16 Rassen, 12 Klassen sowie 27 Fertigkeiten.
- **Kampfsystem:** Anspruchsvolle taktische Kämpfe in pausierbarer Echtzeit.

Fazit Neverwinter Nights 2 hat am meisten mit Drakensang gemeinsam: ein komplexes Regelwerk, taktische Kämpfe, viel Story. Dafür fordert das D&D-Schwergewicht viel Einarbeitungszeit – das sollte Drakensang vermeiden.

► Two Worlds (2007)



- **Spiel:** Gothic-Klon mit (noch fehlerhaftem) Mehrspieler-Modus für bis zu acht Recken.
- **Handlung:** Der Held sucht nach seiner entführten Schwester, was anfangs bei der Stange hält, später aber zusehends verflacht.
- **Charakterentwicklung:** Freie Heldenkarriere ohne Klassenzwang, bei Level-Aufstiegen verdient der Held Fähigkeiten-Punkte.
- **Kampfsystem:** Unkomplizierte, aber ungenau-hektische Mausclick-Scharmützel.

Fazit Two Worlds ist ein würdiger Klon von Gothic 3, im Guten wie im Schlechten. Es entfaltet viel »Allein in der großen Welt«-Faszination, hat aber auch Ecken und Kanten. Der originelle Mehrspieler-Modus ist noch nicht ausgereift.

► Jade Empire (2007)



- **Spiel:** Gute PC-Umsetzung eines Xbox-Rollenspiels im originellen Jadereich-Szenario.
- **Handlung:** Abseits ausgetretener Fantasy-Pfade bereisen Sie die asiatische Mythologie. Quests lösen Sie auf gute oder böse Weise.
- **Charakterentwicklung:** Die Helden haben nur drei Charakterwerte und ein Mini-Inventar, dafür lernt jeder bis zu 30 Kampfkünste.
- **Kampfsystem:** Flotte, taktische Action-Gefechte, in denen Sie je zwei Recken steuern.

Fazit Das originelle Jade Empire erzählt eine feine Geschichte in einem frischen Szenario und mischt Action-Gefechte mit Taktiktiefe. Traditionalisten vermissen jedoch ein richtiges Inventar und eine komplexes Charaktersystem.



Die Heldengemeinschaft erkundet den kreisrunden **Hauptboulevard** der Zwergenstadt – natürlich samt stilechter Bergmanns-Taverne.



Im von Säulen gesäumten **Thronsaal** treffen die Abenteurer auf den Zwergherrscher sowie den bärbeißigen Kommandanten der Stadtwache.

Die Helden reisen auch in eine **unterirdische Stadt** der Zwerge. Neben dem prächtigen Stadtkern erkunden Sie verlassene Nebentunnel aus grob behauenen Fels.

raten! Solche Ereignisse erzählt **Drakensang** über Zwischensequenzen in der Spielgrafik.

Wie sieht's aus?

Radon Labs bemüht sich, Aventurien so detailgetreu wie möglich nachzubilden. Die Berge an den Abschnittsgrenzen entsprechen sogar den Gebirgszügen auf den Karten der Papier-Vorlage. Um Blaupausen für die Fachwerk-Texturen im Startdorf Avestreu zu sammeln, haben die Designer einen Fotografen engagiert, der in Thüringen entsprechende Fassa-

den knipste. Und überall gibt's liebevolle, die Szenerie belebende Details. Vor dem Schankhaus von Avestreu lungern Trunkenbolde auf Holzstühlen, durch einen Tresen in der Außenmauer reicht der Wirt Getränke, hinter ihm stapeln sich Fässer. Vor Avestreu steht ein Schrein, dessen Geweihte die Helden heilt. Rund ums Dorf wiegen sich Bäume und Gräser sanft im Wind.

Was gibt's in Ferdok?

In der Stadt Ferdok erkunden Sie schmale Gassen, Marktstände

mit Apfelkörben, das Armenviertel Fuhrmannsheim. Efeu kriecht an Fachwerk-Fassaden empor, ein Mühlrad schaufelt im Bach, im Hafen ankert ein Segelschiff – das aber nur zur Zierde dient, Seereisen gibt's nicht. Auf Plätzen stehen schwatzende Bürger, die jedoch anders als in **Oblivion** und **Gothic 3** keinem Tagesablauf nachgehen. Das liegt in erster Linie daran, dass es in **Drakensang** keine Tag-Nacht-Wechsel gibt. Radon Labs setzt Lichteffekte ausschließlich dramaturgisch ein. Beim Kampf gegen Hexenbäume

etwa verschwimmt die Umgebung hinter rotem Nebel, bei der ersten Begegnung mit einem Drachen verdunkelt sich der Himmel. Eine gute Idee, doch auch **Oblivion** spielt so mit der Lichtstimmung – und hat trotzdem wechselnde Tageszeiten.

Am zentralen Stadtplatz von Ferdok, gegenüber dem massiven Praios-Tempel, steht ein besonderes Gebäude. Frank Hentschel nennt es nur »das Spielerhaus, das in der Handlung eine gewisse Rolle spielen wird«. Welche? Das will er nicht verraten. Wir speku-

Die Rivalen

Neben Drakensang sind nur drei weitere traditionelle (oder zumindest traditionell angehauchte) Genre-Vertreter angekündigt.

► Dragon Age (4. Quartal 2007)



Das **D&D**-erfahrene Studio Bioware (**Baldur's Gate 2**) entwirft eine neue Fantasy-Welt, die Sie in der 3D-Ansicht mit bis zu vier Helden bereisen. Die pausierbaren Scharmützel bestreiten Sie in einer isometrischen Taktik-Ansicht.

► The Witcher (September 2007)



Mit dem Bestienjäger Geralt erkunden Sie ein düsteres Fantasy-Universum und schlagen actionreiche Kombo-Kämpfe. Originell: Fast jede Quest bietet zwei Lösungswege, die Folgen Ihrer Wahl erleben Sie jedoch oft erst viel später.

► Fallout 3 (3. Quartal 2008)



Im neuen Teil der Endzeit-Serie können Sie wie in den Vorgängern rabiat oder heimlich vorgehen; es wird neun bis zwölf Story-Enden geben. Der Held soll meist alleine unterwegs sein, Kämpfe bestreiten Sie in der Ego-Perspektive.



Mitten in der Idylle überfällt ein **Stoßtrupp der Orks** die Heldengemeinschaft. Die Feinde tragen in Drakensang ein braunes Fell. »Grüne Orks wären in DSA völlig undenkbar«, ruft Bernd Beyreuther entsetzt.

lieren: Das Gebäude könnten Sie im Spielverlauf erwerben oder geschenkt bekommen. Vielleicht darf sich Ihr Abenteurer dann jederzeit dorthin zurückteleportieren, um zu heilen, Beutestücke zu verkaufen oder andere Begleiter in die Gruppe aufzunehmen.

Was gibt's anderswo?

Ferdok ist der Dreh- und Angelpunkt von **Drakensang**, aber nicht die einzige Metropole im Spiel. So reisen Ihre Recken in eine unterirdische Siedlung der Zwerge, die noch schöner aussieht als ihr von Menschenhand erbautes Gegenstück. In der von bulligen Statuen gesäumten Haupthöhle hievt ein Kran pausenlos Waren in die tieferen Vorratslager, im Thronsaal ragen Säulen mit gemeißelten Gesichtern zur Kuppeldecke empor. Neben den Hallen der Bartträger sollen Sie im späteren Spielver-

lauf zudem eine Zyklopen-Stadt erkunden, in der griechisch angehauchte Säulentempel stehen.

Bei der Gestaltung der stimmigen Welt unterliefen den Entwicklern aber auch Schnitzer. Zum Beispiel bauten die Leveldesigner eine zweistöckige Bibliothek samt Balustrade und hoher Fenster, durch die staubige Lichtfinger in den düsteren Raum tasten. So weit, so hübsch. Doch der Art Director Silvio Ullrich füllte den holzvertäfelten Raum mit deckenhohen Regalen voller Bücher. Bernd Beyreuther schlug Alarm: Folianten sind in Aventurien so selten und wertvoll wie Gold, die Sammlung wäre ein Schatz von märchenhaften Dimensionen! Also musste Ullrich die Regale ausräumen und mit verstaubten Pergamentrollen füllen – die Bibliothek dient nun bloß noch als ungewöhnlich prunkvoller Verwaltungsraum.

Außerdem diskutieren die Designer hitzig darüber, wie sie bislang nur in Büchern beschriebene **DSA**-Schauplätze umsetzen sollen. Im von Goblins belagerten Wallfahrtsort Tallon etwa steht laut der Vorlage »ein Tempel«. Doch soll der wie ein griechisches Säulen-Pantheon, wie eine mitteleuropäische Kirche oder wie eine arabische Moschee aussehen? Radon Labs entschied sich schließlich für eine Mischung aus italienischer und deutscher Kirchen-Architektur. Doch die Entwickler müssen noch viele solcher Fragen klären, bis Aventurien endlich in voller Pracht erstrahlt. Niemand hat behauptet, dass es ein Kinderspiel sei, das Spiel seiner Träume zu verwirklichen. **GR**

Wussten Sie schon, dass...

...Radon Labs auch Kinderspiele wie **Pferd und Pony** entwickelte – sowie das Spiel zur Telenovela **Verliebt in Berlin** (2005)?

...**Drakensang** von der Mitteldeutschen Medienförderung unterstützt wird? Hierzu hat Radon Labs eine Außenstelle in der sachsen-anhaltinischen Stadt Halle eingerichtet.

...der Betreiber der **Das Schwarze Auge**-Fanseite Wiki Aventurica (► Quicklink: 3990) bei Radon Labs als Praktikant arbeitet? Er wacht darüber, dass die Welt gut umgesetzt wird.

...es zu **Das Schwarze Auge** eine zweimonatliche Zeitung mit Neuigkeiten aus der Spielwelt gibt, die **Aventurischer Bote** heißt? Der Bote soll auch Ereignisse aus **Drakensang** aufgreifen. So verkündet er demnächst den Baubeginn eines Tempels in Ferdok, dessen Einweihung Sie im Spielverlauf erleben.

Der Fortschritt

Was ist fertig?

Handlung Aus dem tausendseitigen Autoren-Manifest hat Radon Labs die fertige Story destilliert, samt Quests und Wendungen.

Umfang der Welt Es steht fest, welche Schauplätze die Helden im Verlauf des Abenteuers besuchen. Die Levelgrenzen sind fix und mit dem offiziellen Kartenmaterial abgeglichen.

Charaktere Von der Zwerge wache bis zum Schankwirt: Es ist bereits weitgehend geregelt, welche Charaktere Sie treffen werden.

Ferdok Der Producer Marc Buro nennt die von Menschen und Zwergen bewohnte Großstadt liebevoll »unseren 200-Pfund-Gorilla«, weil sie so viel Arbeit gemacht hat. Jetzt ist sie fertig.

Heldensklassen Die 27 wählbaren Archetypen stehen bereits fest.



Zu 70% fertig

Was ist noch zu tun?

Bedienung In viele Menüs prangen Platzhalter; die Symbole für Schaltflächen und Gegenstände muss Radon Labs noch zeichnen.

Balancing Wie mächtig sind die Zauber? Wie stark teilen die Gegner aus? Das muss Radon Labs noch sorgfältig austarieren.

Quests 40 Prozent der Aufträge sind fertig, für den Rest müssen die Entwickler noch Aufgaben und Dialoge entwerfen.

Gestaltung der Welt Derzeit sind rund 70 Prozent der Schauplätze und 30 Prozent der Charaktermodelle fertig. Den Rest stellen Grafiker und Leveldesigner in den nächsten Monaten her.

Charaktersystem Zwar stehen die Klassen, Radon Labs feilt aber noch an Attributen, Talenten, Spezialmanövern und Zaubern.

Diverses Viele Texturen, Zaubereffekte und Sounds sind noch nicht fertig, einige Dialoge werden noch von Sprechern vertont.



Zu 30% unfertig

Das Schwarze Auge: Drakensang

Angeschaut

► Genre: Rollenspiel ► Termin: 1. Quartal 2008
► Hersteller: Radon Labs / Dtp ► Status: zu 70% fertig

Michael Graf: Die prallvolle DSA-Lizenz ist bei Radon Labs in guten Händen; die Entwickler bauen Aventurien mit bemerkenswertem Detail- und Regeleifer nach. Dass sie zugunsten der Spielbarkeit auf Nervkonzepte wie die Rastpausen und den Esszwang verzichten, ist recht und billig. Schließlich soll Drakensang nicht nur DSA-Freunde anlocken, sondern auch andere PC-Rollenspieler. Die können sich auf ein stimmungsvolles und prächtiges Abenteuer mit klassischen Tugenden freuen. Drakensang ist schon jetzt eine Wohltat – und ein Hoffnungsträger im von hektisch-oberflächlichen Klickorgien dominierten Genre.



micha@gamestar.de