

Klassische Tugenden, modernes Gewand

DAS SCHWARZE AUGE DRAKENSANG

Drakensang baut mit modernster Technik auf einem bewährten Regelwerk auf. Anspruchsvolle Rollenspieler jubeln.



Zum Schluss seiner Preview zu **Drakensang** in GameStar 08/06 schrieb Christian Schmidt: »Es ist noch viel Feinschliff nötig. Doch keine Sorge: Bis zum Erscheinungstermin Ende nächsten Jahres ist noch viel, viel Zeit.« Inzwischen ist der Erscheinungstermin für **Das Schwarze Auge (DSA): Drakensang** von Ende 2007 auf Anfang 2008 verschoben worden, viel Zeit bleibt trotzdem nicht mehr. Und dabei will das Entwicklerteam Radon Labs Großes vollbringen: Nicht weniger als die Rettung des klassischen Rollenspiels haben sie sich auf die Fahne geschrieben. Das einzigartige Spielerlebnis früherer **DSA**-Rollenspiele wie **Sternenschweif** und die Tiefe eines **Baldur's Gate** möchte Radon Labs mit der optischen Opulenz mo-

derner Genvertreter wie **Oblivion** oder **Two Worlds** verschmelzen; die Vision **Drakensang** nimmt Gestalt an.

Das Regelwerk

In Berlin und Halle spinnen die Designer seit über zwei Jahren an einer epischen Geschichte. Vier Autoren haben in sechs Monaten 1.000 Seiten Storymaterial geliefert, das von 35 DSA-Spezialisten für **Drakensang** aufbereitet wurde. Als Grundlage dient dabei das komplexe Regelwerk des seit über 20 Jahren gewachsenen, größten deutschen Rollenspiel-Regelwerks **Das Schwarze Auge**. Bei solchen Papier-Rollenspielen (»Pen & Paper«) erleben die Mitspieler an einem Tisch mit Hilfe von Stift, Papier, Regelbuch und Fantasie gemeinsame Abenteuer.

Das ist einer der Gründe, warum das Projekt so aufwändig ist. Das Regelwerk muss für ein Computerspiel langwierig angepasst werden. Was in einer Gruppe von sich austauschenden »echten« Menschen noch schön ausbalanciert scheint, kann am PC komplett in die Hose gehen. So werden von den Grundfertigkeiten der Charakterklassen bis hin zur Verteilung der Talente bei Levelaufstiegen alle **DSA**-Regeln auf den Prüfstand gestellt. Und da **Das Schwarze Auge** nicht nur vergleichsweise alt, sondern auch enorm komplex ist, wurde das Regelwerk immer wieder angepasst. In **Drakensang** wird die aktuelle Version 4.0 angewendet. Ein Heer von Fans wacht dabei streng über die Einhaltung der **DSA**-Konventionen. Wie streng, bekam Radon Labs bei der Veröffentlichung des ersten Trailers zu **Drakensang** zu spüren. Da ließen die Grafiker einen Drachen Feuer spucken,



Bei **Händlern** sollte man sich besonders vor gefährlichen Reisen mit Verpflegung eindecken.

einfach weil es gut aussah. Soweit, so gewöhnlich. Für **DSA**-Fans jedoch ein Sakrileg. War doch die dargestellte Kreatur eindeutig ein Tatzelwurm, eine niedere, degenerierte Form des Drachen, der außer bestialisch stinken und beißen nicht viel auf die Reihe kriegt, schon gar nicht Feuer spucken.

Klasse und Masse

Angesiedelt in einer vordergründig beschaulichen Welt zwischen Fachwerkhäusern,

DREI FRAGEN AN BERND BEYREUTHER



Bernd Beyreuther,
Projektleiter
Drakensang

tung ankommen. Außerdem soll die Geschichte mehr im Mittelpunkt stehen, und Kämpfe wird man nicht allein durch hektisches Rumgeklicke gewinnen können, hier ist die richtige Taktik gefragt.

GameStar Wieviel Leute arbeiten derzeit an **Drakensang** und wann wird es erscheinen?

Bernd Beyreuther Im Kernteam von Radon Labs sitzen 35 Leute, insgesamt arbeiten rund 50 Menschen an **Drakensang**. Wir gehen von einem Erscheinungstermin im 1. Quartal 2008 aus.

GameStar Wie wird sich **Drakensang** von anderen modernen Rollenspielen unterscheiden?

Bernd Beyreuther In **Drakensang** wird es mehr auf die Entwicklung des Charakters als auf die Qualität der Ausrüs-

GameStar Wie werkgetreu werdet ihr die **DSA**-Regeln 4.0 übernehmen?
Bernd Beyreuther Wir versuchen, die Regeln so originalgetreu wie möglich zu übernehmen und im Grunde das Regelwerk so zu belassen, wie es nach den Regeln 4.0 für Pen & Paper gilt. Für ein Computerspiel lässt sich dies bei für P&P erdachten Regeln aber nicht immer hundertprozentig umsetzen, so dass wir hier und da zu Modifikationen gezwungen sind. Unser Ziel ist es aber, so nah wie möglich an den Original-Regeln zu bleiben.



So malerische Innenstädte erstellt die hauseigene **Nebula-Engine**, hier ein Marktplatz.



Die taktische Aufstellung wird in den pausierbaren Kämpfen enorm wichtig sein: Kämpfer vorn, Bogenschütze und Magier hinten.

saftig grünen Wiesen und murmelnden Bächen soll **Drakensang** dem Rollenspielgenre das Rollenspiel zurückgeben. Angesichts des wachsenden Heeres von kreisbunten Diablo-Klonen und Solo-Rollenspielen, die vom Ablauf eher Actionspielen mit angedocktem Auflevel-Menü ähneln, sollen **Drakensang**-Spieler eine Geschichte in einer zwar fantastischen, aber glaubwürdigen Umgebung erleben. Schon bei der Charaktererstellung zu Beginn des Spiels will sich **Drakensang** von den Rollenspiel-Rivalen abheben. Da ist die Klassenwahl nicht auf grobe Prototypen wie Krieger, Magier und Schurke beschränkt, sondern an die Vielfalt der **DSA**-Welt und ihre lokalen Eigenhei-

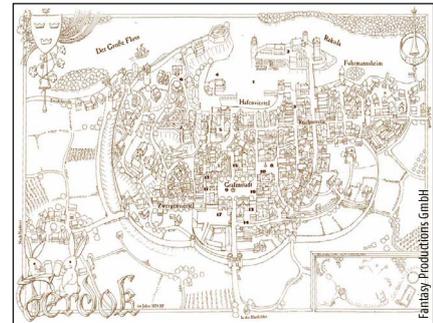
ten angepasst. So stehen drahtige Elfische Waldläufer aus Donnerbach zur Wahl, kantige Zwergische Söldner aus den Thashbergen, flinke Taschendiebstinnen aus Punin, Kampfmagier aus Andergast, Heilmagier aus Donnerbach, Rashduler Krieger, Bogenschützen aus Anchopal, Amazonenkriegerinnen von der Burg zu Kurkum, Thorwaler Piraten und noch viele mehr.

Keine Angst: Sie müssen all diese Orte von der **DSA**-Landkarte nicht kennen, Einsteiger werden vom Spiel an die Hand genommen und entdecken so nach und nach die kausigen Eigenheiten der Provinzen. Zu den Höhepunkten des Abenteurers zählen dicht besiedelte, an-

hand der originalen **DSA**-Beschreibungen detailliert nachgebaute Städte wie Ferdok mit seinen 3.000 geschäftig wuselnden Einwohnern.

Reisen und Questen

Überlandreisen finden nicht innerhalb der durchgängigen 3D-Spielwelt, sondern auf einer Landkarte statt. Ähnlich wie etwa in **Neverwinter Nights 2** brauchen Sie Ihr Ziel nur anzuklicken und reisen dann automatisch. Dabei berechnet das Spiel im Hintergrund die für Ihre Reise nötige Zeit und synchronisiert die globalen Geschehnisse entsprechend. Zufallereignisse wie Überfälle von Banditen oder Bestien können Ihre Reise stören. Darum empfiehlt es sich, in unwirtliche Regionen nur gut erholt und voll ausgerüstet aufzubrechen. Das scheint in Zeiten von riesigen, konsistenten Online-Rollenspielwelten nicht mehr zeitgemäß, illustriert aber exakt den Brückenschlag zwischen Tradition und Moderne, den Radon Labs anstrebt.



Die Stadtpläne sind aus den **DSA**-Werken entnommen und werden in 3D-Gebiete umgesetzt.

Die Hauptgeschichte dreht sich um die Drachenqueste, ein Art legendäres Volksfest, das alle 87 Jahre ausgerufen wird. Doch die Feierlichkeiten werden gestört: In der Stadt Ferdok nehmen die Übergriffe von Banditen überhand. Jetzt ist der Spieler samt seiner bis zu drei Gefährten gefragt, das Abenteuer beginnt. Mehr wollen die Entwickler zur Story noch nicht verraten. Sie verweisen lediglich auf die Qualität der Papiervorlagen und lächeln ein »Ihr werdet euch noch wundern«-Lächeln. Wir hoffen, dass sie recht behalten – im positiven Sinne. **MT**



Wenn Monster ihre Reise stören, müssen die maximal vier Helden der **Party** kampfbereit sein.

DAS SCHWARZE AUGE: DRAKENSANG

Genre: Rollenspiel
Termin: 1. Quartal 2008

Entwickler: Radon Labs / Dtp
Status: zu 60% fertig

Michael Trier: »Ich habe schon Sternenschweif und Schatten über Riva gespielt. Beide Titel basieren auf Das Schwarze Auge, beide Titel haben mir viel Spaß gemacht. Alles, was ich bisher von Drakensang gesehen habe, und alles, was die Entwickler angekündigt haben, macht mich vor Ungeduld schier verrückt. Jetzt will ich es möglichst bald anspielen – Radon Labs: gebt mir mehr!«

