

Das Schwarze Auge Drakensang

Traditionelle Rollenspieltugenden und klassische Taktikkämpfe treffen auf moderne Grafik und zeitgemäßen Komfort. Klingt super, aber wie spielt sich das? Als weltweit erstes Magazin durften wir es herausfinden und nach Aventurien reisen.



gamestar.de

- Screenshot-Galerie
▶ Quicklink: 3992

DVD

- Video-Special

- Infos zum Spiel
▶ Quicklink: 4349

Facts

- ▶ 12 große Regionen
- ▶ 200 Waffen und Rüstungsteile
- ▶ 20 Heldentypen
- ▶ 160 Gegenstände
- ▶ 30 Talente
- ▶ 70 Story-Figuren
- ▶ 40 Sonderfähigkeiten
- ▶ 40 Zaubersprüche
- ▶ 40 Monsterarten

Inhalt

Selbst geschossene Bilder 28
 Besuch bei Radon Labs 29
 Die Klassen 30
 Ein typischer Kampf 31
 Abenteuerreise durch Aventurien 34
 Drei Zaubersprüche und ihre Anwendungsgebiete 36
 Monster-Evolution 38
 Drei Fragen an Bernd Beyreuther 39

Verdutzt blicken wir auf den Monitor: Das soll der ebenso blutrünstige wie riesige Wolf »Weißfell« sein? Gut – dass er enorm groß ist, sehen wir. Auch seine Blutrünstigkeit stellt er wenige Sekunden später eindrucksvoll unter Beweis, als er mit wilden Prankenhieben auf unsere Heldengruppe eindrischt. Uns irritiert etwas anderes: Weißfells Pelz ist ... nun ja ... pechschwarz. Bernd Beyreuther, Projektleiter von **Das Schwarze Auge: Drakensang**, räuspert sich: »Das müssen wir offensichtlich noch mal überarbeiten.«

Es ist das erste und letzte Mal an den beiden Tagen unseres Besuchs, dass wir unseren Gastgeber in größere Verlegenheit bringen können. Seit Stunden schon erforschen wir die Welt von Aventurien. Und wir haben so ei-

niges entdeckt: eine detailgetreue Umsetzung des erfolgreichsten deutschen Papier-Rollenspielsystems, enorm ideenreiche Quests, taktisch anspruchsvolle Echtzeitkämpfe und liebenswerte Charaktere – aber erstaunlicherweise so

gut wie keine Bugs, von Weißfells Friesenproblem mal abgesehen. Das nächste wirklich große Rollenspiel präsentiert sich in einer vielversprechenden Frühform.

Selbst geschossene Bilder



Die Screenshots haben wir während unseres Probespiels selbst aufgenommen. Sie repräsentieren also eins zu eins den aktuellen Entwicklungsstand (linkes Bild). So fehlt aktuell etwa noch das Bump Mapping, das später Oberflächen wie dem Kopfsteinpflaster mehr Struktur verleihen wird. Wie das im fertigen Drakensang aussehen könnte, demonstriert das rechte Bild. Es stammt aus dem Adventure Die Schatzinsel, das ebenfalls von Radon Labs entwickelt wird und die gleiche Grafiktechnologie verwendet.





Zufallsbegegnungen sollen die Reisen spannender machen. Hier werden wir von **Ogern** überfallen. Wir verteilen unsere Helden und beschwören einen Feurelementar als Kampfunterstützung.

Die erste Entscheidung

Das Abenteuer beginnt im idyllischen Dörfchen Avestreu. Im Hintergrund erkennen wir ein Gauklerlager und einen verfallenen Wachturm, im Vordergrund blättern wir durch insgesamt 20 Heldenvarianten. Das Repertoire deckt dabei so ziemlich alles ab, was das Regelwerk des lizenzierten Papier-Rollenspielsystems **Das Schwarze Auge (DSA)** zu bieten hat: Wir blicken in das sonnengebräunte Gesicht eines tulumidischen Alchimisten, schmunzeln über die gedrungene Gestalt des Zwergensöldners und entscheiden uns schließlich für eine elfische Waldläuferin namens Schattenlied. Zwar dürfen wir Name und Geschlecht wählen, nicht jedoch das Aussehen.

Unsere Entscheidung bestimmt automatisch die Startwerte der acht Grundeigenschaften wie Körperkraft, Charisma oder Mut. Außerdem legen wir damit fest, welche der über hundert Talente, Zaubersprüche und Spezialfähigkeiten wir wie gut beherrschen – vom Bogenkampf über den Heilzauber bis zur Pflanzenkunde.

DSA-Veteranen dürfen alternativ den Experten-Modus aktivieren und die Werte innerhalb des erlaubten Rahmens nachjustieren. »Dieser Balanceakt zwischen Einstiegsfreundlichkeit und Regeltreue ist für uns das Wichtigste bei der gesamten Entwicklung«, verdeutlicht Bernd Beyreuther.

Die ersten Eindrücke

Wir klicken auf den »Spiel starten«-Knopf und erwarten einen Ladebildschirm. Von wegen! Die Menüs verschwinden einfach, die Kamera dreht in die Schulterperspektive, und schwups: Schattenlied kann schnurstracks zum Gauklerlager wandern. Es sind solche kleinen, aber liebevollen Details, die uns sofort in die Welt von Aventurien eintauchen lassen. Pustebäumen schweben über den Trampelpfad, Schmetterlinge fliegen vorbei, am Horizont erkennen wir die Umriss der Stadt Ferdok und sogar die Silhouette des fernen Kosch-Gebirges. »Die entspricht übrigens eins zu eins der DSA-Kartenvorlage«, erzählt Beyreuther stolz. Damit uns kein Detail entgeht, können wir die Kamera frei zoomen und drehen.

Schattenlied steuern wir entweder direkt im **Gothic**-Stil oder mit Mausclicks wie in einem Strategiespiel. Auch wenn wir den Kosch bereits sehen, erreichen können wir ihn vorerst nicht. Denn anders als in **Oblivion**, **Two Worlds** oder **Gothic 3** gibt es in **Drakensang** keine zusammenhängende Spielwelt. Das Abenteuer wird sich stattdessen auf zwölf bis zu einen Quadratkilometer große Regionen verteilen, die wir im Verlauf der Geschichte nach und nach freischalten. Das Gefühl von Freiheit ist also nur eine Illusion, dank der stimmigen Kulissen aber eine sehr wirkungsvolle.

Die ersten Aufgaben

Eigentlich sind wir im Avestreu nur auf der Durchreise: Wir wollen unseren Freund, den Markgrafen Ardo von Eberstamm, in Ferdok besuchen. Dummerweise verbreitet in der Provinz-Hauptstadt aber gerade eine Mordserie Angst und Schrecken, und die Wachen haben die Tore abgeriegelt. Wir benötigen deshalb einen Passierschein. Und den bekommen wir nur, wenn wir mindestens zwei Fürsprecher finden. Al-

so sehen wir zu, dass wir uns bei den Bewohnern von Avestreu ein wenig beliebt machen. Möglichkeiten dazu gibt es viele: Die Brüder Rübenfein streiten sich um einen Apfelbaum, Gauklerchefin Salina will ihr gestohlenen Diadem zurück (zu sehen in unserem Video-Special), zwei trinkfreudige Zauber-Novizen haben ihren

Besuch bei Radon Labs



Zur Recherche für unsere Titelgeschichte waren wir zwei volle Tage lang Gast in den Büros des Berliner Entwicklers. Wir haben Interviews geführt, Screenshots aufgenommen – und vor allem gespielt, gespielt und nochmals gespielt. Unter anderem das komplette erste Kapitel von **Drakensang**!



Auf dem Weg zur Burg Grimmzahn begegnen wir einer Ork-Patrouille. Dank der frei dreh- und zoombaren Kamera können wir die Gefechte wie in einem Echtzeit-Strategiespiel steuern.

Meister Rakorium verloren, ein ungewöhnlich großer, angeblich weißer Wolf macht dem örtlichen Jäger Kauzenstein Probleme – Sie erinnern sich vielleicht.

Das Abenteuer beginnt bewusst beschaulich, viele Nebenquests erzählen kleine amüsante Alltagsgeschichten, die aus den Federn erfahrener DSA-Autoren wie Mark Wachholz oder Momo

Evers stammen. Bei aller dörflichen Idylle deutet **Drakensang** jedoch immer wieder und herrlich subtil an, dass irgendwo da draußen eine weitaus größere Bedrohung heraufzieht. Hinter dem Diadem-Raub steckt zum Beispiel ein mysteriöser Magier, der sein Gesicht hinter einer Kapuze verbirgt und sich schließlich mit einem mächtigen Transversalis-

Teleportzauber seiner Festnahme entzieht – ganz so, wie das fiese Erzbösewichte in Rollenspielen eben zu tun pflegen.

Der erste Kampf

Die Bedrohung scheint zunächst noch weit weg, wir gehen erst mal einen trinken. In der örtlichen Kneipe treffen wir die bärbeißige Amazone Rhlana, die ebenfalls

in Avestreu festhängt. Geteiltes Leid ist doppelte Schlagkraft, also schließen wir Freundschaft und bekommen unsere erste Begleiterin. Bis zu drei Abenteurer dürfen sich unserer Gemeinschaft anschließen, für die wir (wie in **Neverwinter Nights 2**) die volle Verantwortung tragen – von der Ausrüstung über die Talentverbesserung bis zum Kampfverhalten.

Die Klassen

							
Sappeur	Waldläufer	Krieger	Streuner	Kampfmagier	Elementarist	Thorwaler	Amazone
Wie jeder Zwerg ein widerstandsfähiger Nahkämpfer. Wenn er den entsprechenden Bauplan besitzt, kann er sich Waffen schmieden.	Diese Elfen sind begnadete Bogenschützen. Außerdem haben sie ein feines Gespür für Fallen und kennen sich mit Kräutern aus.	Der flexibelste Kämpfer im Spiel. Er kann den Umgang mit jeder Waffengattung erlernen und selbst die schwersten Rüstungen tragen.	Ein Überlebenskünstler, der seinen Gesprächspartnern auch die größten Geheimnisse entlockt. Versiert im Kampf mit dem Degen.	Meister des Arkanen, welcher Feuerlanzen, Blitzschläge und Wirbelstürme beschwört. Darf allerdings nur leichte Rüstungen tragen.	Stammt vom Wüstenvolk der Tulamiden und ruft mächtige Elementarwesen als Kampfunterstützung herbei.	Trinkfreudiger Pirat, der keiner Prügelei aus dem Weg geht. Besonders geschickt im Faustkampf und mit der Kriegsaxt.	Ebenfalls ein Kampfcharakter. Diese Kriegerinnen schwingen mit Vorliebe den Säbel, beherrschen aber auch den Bogen.

Ein typischer Kampf



Eine dreiköpfige Räuberbande überfällt uns in den Gassen von Ferdok. Amazone Rhlana empfängt den ersten heranstürmenden Feind mit einem gezielten **Bogenschluss**.

Wir schicken Zwerg Forgrimm nach vorn, um die anderen beiden Banditen im Nahkampf zu binden. Per **Wuchtschlag-Talent** lassen wir ihn besonders kräftig zuschlagen.

Der letzte Feind hat mittlerweile unsere Amazone erreicht. Also lassen wir sie vom Bogen zum Säbel wechseln. Schattenlied beschwört einen **Wolf** – das sichert den Sieg.

Einen Räuber hat es aus den Socken gehauen, doch auch Forgrimm hat etwas abkommen. Unsere selbst erstellte Waldläuferin Schattenlied hilft ihm mit dem Heilzauber **Balsam Salabunde**.

Unser Duo erfährt im Gespräch mit den anderen Gästen, dass der vermisste Zaubermeister Rakorium zuletzt beim Kräutersammeln im Wald gesehen wurde. Ein Fragezeichen markiert uns den Ort auf der (deaktivierbaren) Minikarte. Zeit für einen ersten Ausflug in die Dorfumgebung und für die ersten Handgreiflichkeiten: Wir schrecken zwei Banditen am Waldrand auf, die sich gerade darüber streiten, wer das schwere Diebesgut schleppen muss. Kein Grund zur Hektik, denn in **Drakensang** können wir die Echtzeitkämpfe jederzeit mit einem Druck auf die Leertaste pausieren. Wie in einem Strategiespiel koordinieren wir nun die Aktionen unserer Heldengruppe. Rhlana schicken wir nach vorn in den Nahkampf, Schattenlied drücken wir im Inventar einen Bogen in die Hand. Rüstungen dürfen wir während der Gefechte jedoch nicht wechseln. Für die zwei Azubi-Halunken sollte das reichen, wir setzen das Geschehen wieder in Gang. »Nicht schlecht«, kommentiert Bernd Beyreuther, »und jetzt

klick mal auf das Icon unten links.« Ein Fenster öffnet sich, das jede Angriffs- und Verteidigungsaktion getreu dem **DSA-Regelwerk** aufschlüsselt. »Du kannst

sogar genau konfigurieren, was alles angezeigt wird«, erläutert Beyreuther. So werden **DSA-Neulinge** nicht mit (für sie unwichtigen) Regelwerk-Infos genervt,

aber Veteranen können die Geschehnisse nachvollziehbar kontrollieren und sich später (wie beim Spielen der Pen&Paper-Vorlage) darüber austauschen.



Nur gut ausgebildete Krieger können solch eine **Plattenrüstung** tragen und eine dicke Streitaxt schwingen – dieser Ork hat keine Chance.



Detailverliebte Spielwelt: Nachdem wir einen **Braunbären** besiegt haben, können wir seinen Kopf mitnehmen und an den örtlichen Wirt verkaufen. Der freut sich über die neue **Kneipenzierde**.



Blutfliegen sehen harmlos aus, können unsere Helden aber vergiften.



Eine der letzten Spielregionen: der schneebedeckte **Berg Drakensang** im Amboss-Gebirge.

Die erste Höhle

Die Räuber liegen im Gras, das Fragezeichen auf der Karte entpuppt sich schließlich als Höhleneingang. Und **Drakensang** muss eine rund 15-sekündige Ladepause einlegen. Durchaus eine Gefahr für den Spielfluss, denn das gilt für jeden Standortwechsel – also auch beim Betreten eines Hauses. Bernd Beyreuther verspricht uns immerhin, dass sein Team die Ladezeiten noch optimieren wird. Die Gründe für die Wartezeit bleiben uns vorerst verborgen: Es ist stockduster, und wir haben dummerweise ver-

gessen, ein paar Fackeln ins Inventar zu packen. Aber zum Glück hat unsere Waldläuferin Schattenlied auch ein paar arkane Tricks auf Lager, unter anderem **DSA-Klassiker** »Flim Flam Funkel«, der eine kleine Lichtkugel erschafft. Solche Fähigkeiten können wir wie in **World of Warcraft** auf eine praktische Schnelzugriff-Leiste legen. Derart erleuchtet lassen wir unseren Blick über kahle Felswände, riesige Pilze, umherflatternde Fledermäuse schweifen. Und versteinernte Riesenratten! Wo diese ungewöhnlichen Skulpturen her-

kommen, erklärt uns kurze Zeit später der leicht vertrottelte Magier Rakorium, den wir endlich im hinterletzten Winkel der Höhle aufstöbern. Er habe beim Kräutersammeln kurzerhand jegliches störendes Viehzeug verzaubert. Mittlerweile seien seine Kräfte aber aufgebraucht. Und die Monster dürften jede Sekunde wieder aus ihrer Erstarrung erwachen. Logisch, was folgt: Wir müssen den Schussel sicher zurück an die Oberfläche eskortieren, vorbei an mittlerweile wieder putzmunteren und darüber hinaus mächtig verärgerten Riesenratten.

lieds Zauber »Hilfreiche Tatze, Rettende Schwingen« tierischen Beistand herbeirufen. »Gute Idee«, findet Bernd Beyreuther, »aber erhöhe besser mal die Stärke des Zaubers.« Wenig später kennen wir den Grund für seinen Ratschlag: Auf Stufe 1 oder 2 hätten wir nur eine Wolfsratte beschworen – und die verputzt so ein Bär zum Frühstück. Ab Stufe 3 hilft uns jedoch ein ausgewachsener Wolf, mit entsprechend mehr Lebenspunkten. Die Kehrseite des Magie-Tunings: Je höher die Stufe und je niedriger der Zauber-Talentwert, desto größer die Gefahr, dass der Spruch schief geht – und nichts passiert.

Die erste Beschwörung

Die Ratten können wir zum Glück relativ problemlos besiegen, doch kurz vor dem Höhlenausgang blockiert ein großer Braunbär den Weg. Solche inszenierten Endgegnerkämpfe wird es in **Drakensang** regelmäßig geben. Wir müssen nun erstmals gezielt die Fähigkeiten unserer Helden einsetzen. Amazone Rhulana benötigt etwa dringend Unterstützung im Nahkampf. Also wollen wir ihr mit Schatten-



Begehbare Gebäude wie den **Praios-Tempel** muss Drakensang grundsätzlich nachladen.



Abenteuerreise durch Aventurien



Unser Abenteuer beginnt im lauschigen Dörfchen **Avestreu**. Eine Gauklertruppe macht dort Rast und benötigt unsere Hilfe.



Wir reisen in die Hafenstadt **Ferdok** am Großen Fluss. Dort klären wir eine Mordserie auf und bekommen unser eigenes Gutshaus.



Unsere nächste Station **Moorbrück** hat ein gewaltiges Zombie-Problem. Wir müssen den Grund für die Untotenplage finden.



Die weitere Reise führt uns mitten durch den **Dunkelwald**. Ein gefährliches Gehölz, überall lauern Orks, Oger oder Schlimmeres.



Das Ziel der Dunkelwald-Expedition ist die **Ruine Blutberge**. Was sich in diesem Gemäuer verbirgt, soll vorerst ein Geheimnis bleiben.



Nach einem weiteren Zwischenstopp in Ferdok geht es ins Hügelland zur **Burg Grimmzahn**, die wir aus den Klauen der Orks befreien sollen.

Dieses System gilt für sämtliche magischen Fähigkeiten und bringt zusätzlichen Nervenkitzel in die ohnehin schon spannenden Kämpfe. Das Manöver klappt, Feind Bär richtet seine Aufmerksamkeit auf

Freund Wolf, und Amazone Rhulana hat nun die Gelegenheit, ihre Kampffähigkeit »Wuchtschlag« einzusetzen. Die ist zwar unpräziser als eine normale Attacke, fügt dafür aber besonders viel Scha-

den zu und prügelt Meister Petz schließlich aus seinem Pelz.

Die erste Belohnung

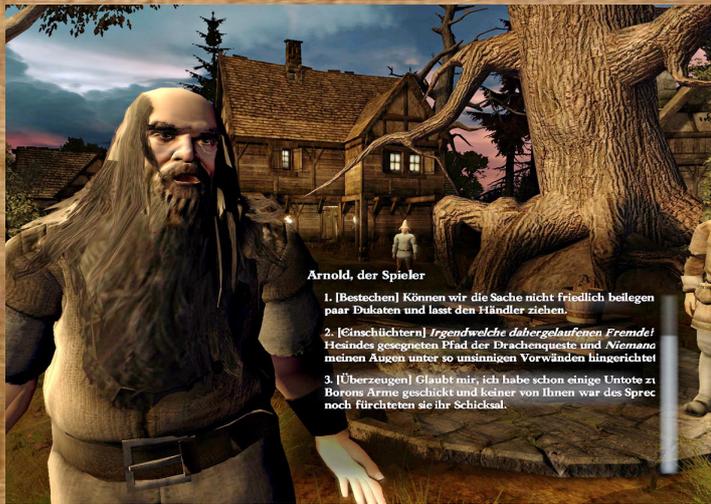
Die Regeln von **DSA** legen viel Wert auf Glaubwürdigkeit. Folgerichtig finden wir in den Überresten des Raubtieres auch keine magische Rüstung oder Silbermünzen, sondern nur die verschossenen Pfeile unserer Waldelfin sowie einen Bärenschädel. Da Schatzenlied von Natur aus einen hohen Talentwert im Kürschnern besitzt, können wir dem Vieh zusätzlich das Fell über die Ohren ziehen. »Damit wir Sackgassen verhindern, landen wichtige Quest-Gegenstände übrigens automatisch im Inventar«, ergänzt Bernd Beyreuther.

Unsere Jagdtrophäen interessieren uns momentan jedoch herzlich wenig, wir freuen uns viel mehr über unseren ersten Levelaufstieg. Nun dürfen wir die bis

hierhin verdienten Abenteuerpunkte (das **DSA**-Pendant von Erfahrungspunkten) investieren, um sämtliche (!) Charakterwerte zu verbessern. Attributssteigerungen kosten am meisten, frisch erlernte Talente am wenigsten. Um neue Fähigkeiten und Zauber überhaupt freizuschalten, müssen wir allerdings einen Lehrer aufsuchen. Ein Fest für erfahrene Rollenspieler, weil sie endlich wieder den maximalen Einfluss auf die Entwicklung ihrer Heldengruppe haben. Neulinge könnten angesichts der Zahlenschwemme jedoch schon mal den Überblick verlieren, zumal eine Automatikfunktion fehlen wird. Die Entwickler wollen das Problem mit Talent-Höchstgrenzen entschärfen, die sich nach der jeweiligen Heldenstufe richten. Ob das gelingt und wie sich das aufs Balancing auswirkt, muss sich aber erst noch herausstellen.



Es lohnt sich, auch entlegene Ecken der Spielwelt zu erforschen. Diese **Schatzkiste** wird allerdings durch eine Falle geschützt, die wir zunächst entschärfen müssen.



Arnold, der Spieler

1. [Bestechen] Können wir die Sache nicht friedlich beilegen paar Dukaten und lasst den Händler ziehen.
2. [Einschüchtern] *Irgendwelche dahergelaufenen Fremde!* Heiendes gesegneten Pfad der Drachensuche und Niemand meinen Augen unter so unsinnigen Vorwänden hingerichtet!
3. [Überzeugen] Glaubst mir, ich habe schon einige Untote zu Bovons Arme geschickt und keiner von Ihnen war des Sprech noch fürchteten sie ihr Schicksal.

Unsere **Gesprächspartner** können wir je nach Charakterwerten überzeugen, einschüchtern oder bestechen.



Rätsel wie in einem Adventure: Wir folgen der Katze eines Mordopfers, um den Tatort zu finden.

Der erste Tod

Auf dem Rückweg nach Avestreu lassen wir uns ein wenig Zeit – schließlich gibt es überall etwas zu entdecken. So findet Schattenlied dank ihres Pflanzenkunde-Talents in der Nähe eines wunderschönen Wasserfalls heilende Einbeeren (werden ebenfalls auf der Karte markiert), die wir entweder essen, verkaufen oder mit der entsprechenden Alchimisten-Fähigkeit als Trankutat verwenden können. Problem: Der Wasserfall ist auch der Lieblingsplatz von aggressiven Blutfliegen. Wir unterschätzen die Insekten – ein tödlicher Fehler, den wir erst bemerken, als das Wespengift Schattenlieds letzten Lebenspunkt wegätzt. Rhulana überlebt um Haaresbreite. Aber nur, weil wir geistesgegenwärtig die Nester der Biester zerstören und so den Ansturm weiterer Fliegen verhindern. Wir atmen erleichtert auf, vor allem, weil Schattenlied plötzlich wieder neben uns steht – wenn auch mit verschwindend wenigen Lebenspunkten. Bernd Beyreuther erklärt die Wunder-

heilung: »Ein endgültiger Tod wäre zu frustrierend für den Spieler. Deshalb brechen wir hier mit den DSA-Regeln. Erst, wenn du die komplette Gruppe verlierst, musst du neu laden.« Ein Kompromiss für bessere Spielbarkeit, mit dem wir prima leben können.

Das erste Rätsel

Nicht immer müssen wir Probleme mit Gewalt lösen: Wir sollen zum Beispiel eine Geheimbotschaft der Diebesgilde aus einem Hühnerstall mopsen. Der wird aber dummerweise von einem beißwütigen Hund bewacht. In Gesprächen mit den Dorfbewohnern finden wir heraus, dass der Flohzirkus einen Lieblingsknochen hat. Den wiederum trägt sein Frauchen, die Bäuerin Rübenfein, aus gutem Grund immer bei sich, will ihn jedoch partout nicht herausrücken. Warum auch? Na ja, vor allem, weil die Fähigkeiten unserer Helden im Bestechen und Einschüchtern schlichtweg noch zu niedrig sind. Des Rätsels Lösung finden wir erst, als wir den Streuner Dranor aus

den Fängen einer Räuberbande befreien und dadurch ein weiteres Gruppenmitglied gewinnen. Der ebenso charmante wie stinkfaule Lebenskünstler kennt sich nämlich bestens in der Kunst des Taschendiebstahls aus. Also zurück zu Frau Rübenfein: Per Rechtsklick öffnen wir das Interaktionsmenü, das je nach gewähltem Charakter die möglichen Optionen auflistet. Wir »leihen« uns den Knochen, stellen damit Bello ruhig und gelangen ohne Bisswunden an die Geheimbotschaft. »Unser Ziel ist, dass jede Quest etwas Besonderes wird«, so Beyreuther. Das scheint zu gelingen: Die Aufgaben während unseres Probespiels sind das Abwechslungs- und Ideenreichste, was wir in den letzten Rollenspieljahren erlebt haben.

Die erste Reise

Rund vier Spielstunden haben wir mittlerweile in Avestreu und Umgebung verbracht, als wir endlich den Passierschein erhalten. Auf nach Ferdok! Einzig ein Schild deutet darauf hin, dass wir nun

die Avestreu-Region verlassen – der Pfad schlängelt sich weiter in Richtung Horizont. Unsere Befürchtung von hässlichen Kartenrändern erweist sich also als unbegründet. Sobald wir das Schild passieren, öffnet **Drakensang** eine gemalte, zoombare Landkarte von Aventurien. Avestreu und Ferdok sind bereits verzeichnet und wählbar, die zehn weiteren Regionen kommen erst im Verlauf der Geschichte hinzu. Unsere Reiseroute illustriert das Spiel mit einer roten Linie; Indiana Jones lässt grüßen. Plötzlich eine Unterbrechung: Wir stehen auf einer Waldlichtung und müssen uns einer Ork-Patrouille erwehren. Kein Bestandteil der Geschichte, sondern eines der Zufallsereignisse, die Reisen ein wenig spannender machen sollen. Spannender oder nerviger? Bernd Beyreuther beschwichtigt: »Mit einem höheren Schleich-Talent kannst du solche Kämpfe auf Wunsch umgehen. Außerdem gehören zu den Zufallsereignissen auch verborgene Schätze und fahrende Händler.«

Der erste Stadtbesuch

Endlich am Ziel, wir stehen vor den gewaltigen Toren der 3.000-Seelen-Stadt Ferdok. Von den 3.000 sehen wir aber verhältnismäßig wenige: Gerade im Vergleich zu den Siedlungen von **Gothic 3** wirkt Ferdok etwas leblos. Es gibt keinen Tag-und-Nacht-Wechsel, das Bewohnerleben ist dementsprechend verhältnismäßig statisch. Außerdem dürfen wir nur die questrelevanten Gebäude betreten. Trotzdem fühlen wir uns sofort heimisch, und das liegt wie schon in Avestreu an den

Drei Zaubersprüche und ihre Anwendungsgebiete



Flim Flam Funkel: Beschwört eine kleine Lichtkugel, die den Umkreis des Zaubernenden eine begrenzte Zeit lang erhellt.



Armatrutz: Erschafft eine magische Rüstung. Besonders hilfreich, wenn der Magier in einen Nahkampf verwickelt wird.



Ignifaxius Flammenstrahl: Erzeugt eine Feuerlanze, die auf ein einzelnes Ziel abgeschossen wird. Nachteil: die kurze Reichweite.



Die Beschwörung eines **Feuerballs** kostet viel Zeit. Wir müssen unseren Magier entsprechend lang beschützen.



Dank ihres Pflanzenkunde-Talents kann unsere Waldelfin Schattenlied heilende **Beeren** finden.

vielen liebevollen, atmosphärischen Details. Über der Theke im Wirtshaus Silberkrug baumeln Würste und Schinken, im Kamin flackert das Feuer, die Gäste prostet sich zu. Und wir treffen viele interessante Personen, deren Schicksal uns wirklich interessiert. So wie Forgrimm. Der stäm-

mige Zwerg trägt einen kurzen sogenannten Schandbart und will seine Probleme offensichtlich in Bier ertränken. Warum? Weil er als Leibwächter arbeitet und seinen Meister nicht vor dem Tod bewahren konnte – ein weiteres Opfer der Ferdoker Mordserie. Der Name des Toten: Ardo von

Eberstamm, unser Freund! Ehrensache, dass wir ihn rächen wollen – natürlich mit Forgrimms Hilfe.

Das erste eigene Haus

Der Mord an Ardo wirft nicht nur neue Geheimnisse auf, sondern lüftet auch eines – und zwar das des ominösen »Spielerhauses«,

das die Entwickler in unserer letzten **Drakensang**-Story erwähnt hatten. Bei diesem Gebäude handelt es sich nämlich um den nun verwaisten Wohnsitz von Ardo. Logisch, wer der neue Besitzer wird. Bernd Beyreuther zeigt uns erstmals das Interieur: Das Gutshaus ist erstaunlich groß, hat



Einer der speziell inszenierten **Endkämpfe**: Wir müssen die Totenkopf-Runen über den Friedhofgrüften (rechts) zerstören, um die Zombieflut zu stoppen.

Monster-Evolution

Die aventurischen Wälder, Höhlen und Verliese protzen mit einer beeindruckenden Artenvielfalt. Wir stellen Ihnen jeweils einen Vertreter der vier typischen Rollenspiel-Gattungen vor.

Bisschen tödlich: **Wolfsratte**



Ziemlich tödlich: **Skelett**



Extrem tödlich: **Brückentroll**



Besser schon tot sein: **Tatzelwurm**



In der **Zwergenstadt Murolosch** bewundern wir animierte Wasserräder, große Statuen und kleine Zwergenfrauen.

einen Keller, zwei Stockwerke und einen Efeu-umrankten Innenhof. Wie in unserem letzten Artikel vermutet, wird es in erster Linie als Heimat für gerade nicht benötigte Charaktere dienen. Schließlich können wir im Spielverlauf bis zu zehn Helden kennenlernen, aber davon nur maximal drei gleichzeitig mit ins Abenteuer nehmen. Der Rest wartet im Spielerhaus, soll aber trotzdem im gleichen Maße Erfahrungspunkte sammeln wie der aktuelle Einsatztrupps. Unser Domizil hat aber noch mehr auf Lager: Es wird spezielle Missionen rund ums Haus geben, wir bekommen im Spielverlauf einen eigenen Diener und können Werkbänke, Schmiedeöfen oder Alchimistentische kaufen, mit denen unsere handwerklich begabten Helden neue Ausrüstungsgegenstände basteln. Außerdem können wir im Verlauf des Abenteuers einige Trophäen ergattern, die

fortan unseren Wohnsitz schmücken. Welche das sind, möchte Beyreuther aber für sich behalten: »Damit wollen wir die Spieler schließlich noch überraschen.«

Die weiteren Ziele

Auch bei den Schauplätzen hat **Drakensang** weitaus mehr auf Lager, als es die mittelalterliche Idylle von Avestreu und Ferdok zunächst vermuten lässt. In den Sümpfen von Moorbrück muss die Heldengruppe zwischen knorrigen Bäumen und auf finsternen Friedhöfen eine Zombieplage bekämpfen. Die unterirdische Zwergenstadt Murolosch beeindruckt vor allem mit ihren gewaltigen Statuen und einem kreisförmig angelegten Höhlensystem, das uns ein wenig an die Untoten-Metropole Unterstadt aus **World of Warcraft** erinnert. Dazu gibt's einige monumentale Bauwerke wie den Praios-Tempel in Ferdok oder die Burg Grimmzahn, die der Spieler aus den Klauen der Orks befreien muss. Klar, dass wir dabei nicht einfach durch die Vordertür stürmen können, sondern uns durch die labyrinthartigen und fallengespickten Festungsverliese hineinschleichen.

Als Bonbon gewährt uns Bernd Beyreuther einen Blick in die sogenannte Karfunkelhöhle. Wir erspähen brodelnde Lavaströme, zerklüftete Felsspalten – klasse! Das war's aber schon

mit dem Einblick in diesen Abschnitt. **DSA**-Experten dürften bereits den Grund für die Geheimniskrämerei kennen: Beim Karfunkel handelt es sich in Aventurien um einen außergewöhnlich wertvollen Stein. Kein Wunder, schließlich findet man ihn nur im Gehirn eines Drachen! Wir können also sicher sein, dass wir uns gegen Ende des Spiels auch mit dem mächtigsten aller aventurischen Wesen anlegen werden.

Die weiteren Feinde

Ähnlich abwechslungsreich wie die Regionen präsentieren sich auch unsere Feinde: Wir sehen Wolfsratten, Blutfliegen, Bären, Wölfe, Skelette, Zombies, Goblins, Orks, Grolme (kleine Kobolde), Riesenspinnen, Oger, Brückentroll, Zyklopen sowie einen gewaltigen Tatzelwurm (ein entfernter Verwandter der Drachen) der tödliche Giftwolken absondert. Durch die Besonderheiten jedes Feindes werden wir unsere Kampftaktiken ständig variieren müssen. So ist es etwa wenig sinnvoll, Skelette mit Stöckwaffen wie dem Degen zu attackieren. Oger wiederum teilen mit ihren riesigen Keulen und Äxten kräftig aus, beherrschen jedoch weder Magie noch den Umgang mit Fernkampfwaffen. Also müssen die Helden alles daran setzen, sie möglichst auf Distanz zu halten. In den Endgegnerkämpfen sollen wir zudem immer wieder mit besonders kniffligen Situationen konfrontiert werden.





Unsere Heimat in Drakensang: ein zweistöckiges **Gutshaus** im Zentrum von Ferdok.

Ein Beispiel: Auf einem Friedhof nahe Moorbrück bekämpfen wir einen mächtigen Untotenbeschwörer und eine endlose Flut an Zombies. Monster um Monster schicken wir zurück ins Grab, doch es werden eher mehr als weniger! Es entbrennt ein verzweifelter Kampf gegen die Übermacht, und es dauert einige Minuten, bis wir unseren Fehler erkennen. Wir dürfen nicht die Zombies attackieren, sondern müssen die Beschwörungsrunden über den Friedhofsgrüften zerstören, die verflucht weit voneinander entfernt liegen. Mit vereinten Kräften und gezielten Bogenschüssen zerbröseln wie schließlich die Symbole und beenden so die Untotenflut. Nun können wir auch die letzten Verteidigungslinien durchbrechen und dem Beschwörer den Rest geben.

Die weiteren Pläne

Der Kampf gegen den Untotenmagier funktioniert bei unseren ersten Gehversuchen als **DSA**-Held ebenso reibungslos wie all die anderen Aktionen in Avestreu – keineswegs selbstverständlich. Trotzdem wird **Drakensang** nicht,

wie bislang angekündigt, im ersten Quartal 2008 erscheinen, sondern erst Ende Juli. Warum diese Verzögerung? »Wenn bei so einer großen Produktion einzelne Sachen etwas länger dauern als erwartet, hat man zwei Möglichkeiten: Entweder erzwingt man mit der eisernen Knute ohne Rücksicht auf Qualität und Umfang die Fertigstellung – oder man setzt andere Prioritäten. Beim Testen, Bugs-Ausmerzen und Feintunen werden wir keine Kompromisse eingehen«, so Bernd Beyreuther. Mit »Sachen, die länger dauern« meint der **Drakensang**-Projektleiter übrigens unter anderem die Unmengen an Texten, die von den **DSA**-Autoren noch mal auf Fehler und Unstimmigkeiten geprüft werden. Erst danach kann der Publisher Anaconda mit den Sprachaufnahmen beginnen. Wie viel letztendlich vertont wird und welche Sprecher dies übernehmen, muss ebenfalls noch geklärt werden. Anaconda-PR-Manager Claas Wolter verspricht jedenfalls eine genauso hohe Qualität wie in den hausgemachten Adventures (etwa **Overclo-**

Drei Fragen an ...

Bernd Beyreuther,
Projektleiter von **DSA: Drakensang**



GameStar ❖❖❖ **Wie wollt ihr sicherstellen, dass auch DSA-Neulinge bei all den komplexen Regeln und Talenten den Überblick behalten?**

❖❖❖ **Bernd Beyreuther** Das kann man nicht pauschal beantworten, weil es die Hauptherausforderung der gesamten Produktion ist. Bei jedem noch so kleinen DSA-Element überprüfen wir, ob und wie es funktioniert und wie wir es am besten rüberbringen. Wir verwenden Tutorials und Tooltips, verdeutlichen bestimmte Zusammenhänge direkt in den Menüs. Außerdem achten wir bei der Sprache sehr darauf, dass sie nicht allzu mittelalterlich klingt und dass wir eine bestimmte Dichte an DSA-Begriffen nicht überschreiten. Da sind wir kontinuierlich am werkeln und geben uns sehr viel Mühe. Das Gleiche gilt übrigens auch fürs Handbuch.

❖❖❖ **Ich habe beim Probe-spielen verhältnismäßig wenige Waffen und Rüstungen gefunden. Wie wollt ihr trotzdem den sammelsüchtigen Spieler motivieren?**

❖❖❖ Wir lösen das vor allem durch interessante Charaktere und interessante Geschichten. Es gibt aber trotzdem unglaublich viel Zeug, das im Spiel rumliegt und das man verwenden kann – angefangen von ein paar Dutzend Schuhen bis hin zu besonders mächtigen magischen Waffen.

❖❖❖ **Warum habt ihr euch gegen eine zusammenhängende Welt entschieden?**

❖❖❖ Da sind eine Reihe von Gründen zusammengekommen. Es gibt natürlich technische Gründe. Außerdem sind die Spiele, die wir als Vorbild haben (Anm. d. Red.: die Baldur's-Gate-Reihe), auch in Abschnitte strukturiert. Der für mich wichtigste Grund ist aber, dass man bei einer großen zusammenhängenden Welt schnell in dieses Bausteindenken reinkommt. Und das hätte bei Drakensang nicht funktioniert. Ich glaube nicht, dass wir eine derart schöne, atmosphärisch dichte Welt entwerfen können, wenn wir sie mit Bausteinen vollstellen.

cked und **Undercover**). Am meisten Zeit dürfte jedoch noch das Balancing fressen. Eine Aufgabe, die die Entwickler laut Beyreuther sehr ernst nehmen: »Wir beschäftigen rund 30 Leute, die sich um nichts anderes als Qualitätssicherung kümmern.« Gut so! Denn

was nützt die beste Frühform, wenn letztendlich das Ergebnis enttäuscht? Nach unserem ausgedehnten Besuch sind wir jedoch sehr optimistisch, dass Bernd Beyreuther und sein Team die hohen Erwartungen der Rollenspielers erfüllen werden. **HK**



Kampf auf einem **Burgturm**. Beachten Sie die realistischen Größenverhältnisse.

Das Schwarze Auge: Drakensang

► **Angespielt** ► Genre: **Rollenspiel** ► Termin: **Juli 2008**
► Hersteller: **Radon Labs / Anaconda** ► Status: **zu 80% fertig**

Heiko Klinge: Was nützt mir die größte zusammenhängende Welt, wenn darin nichts passiert? Die Entwickler von Drakensang konzentrieren sich zielsicher auf das Wesentliche eines »echten« Rollenspiels: eine spannende Geschichte mit interessanten Charakteren und ein ebenso detailverliebt wie glaubwürdiges Aventurien. Und die Taktikkämpfe sind schon jetzt eine herrlich entspannte und trotzdem fordernde Abwechslung zum hektischen Mausgeklicke der Konkurrenz. Ferdok, ich komme!



heiko@gamestar.de

Potenzial Sehr gut