

Lange haben wir auf das nächste PC-Spiel zu Das Schwarze Auge gewartet. Jetzt ist die erste spielbare Version von Drakensang in der Redaktion gelandet.

Das Schwarze Auge: Drakensang



Der robuste Zwerg, die kampfstärke Amazone sowie die flinke Streunerin sind im **aggressiven Modus** (Schwertsymbol im Portrait) und greifen automatisch an. Die passive (Schildsymbol) Magierin schleudert Blitzzauber.

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
▶ Quicklink: 3992
- Infos zum Spiel
▶ Quicklink: 4349

Was gehört zu einem richtigen Rollenspiel? Genau: eine Party, vielfältige Entfaltungsmöglichkeiten für die Charaktere, ein rundenbasiertes Kampfsystem, eine umfangreiche, spannende Geschichte sowie ein komplexes und transparentes Regelwerk. Okay, gebongt: All das packt der Entwickler Radon Labs aus Berlin in sein kommendes Abenteuer-Epos **Das Schwarze Auge: Dra-**

kensang. Wobei »kommend« das Stichwort ist: Drakensang ist gerade wieder verschoben worden, allerdings lediglich um einen Monat. Weil Fachjournalisten, unter anderem von GameStar, nach dem Spielen der ersten Preview-Version des Genre-Hoffnungsträgers vor einer allzu schnellen Veröffentlichung warnten. Denn zu viele kleine Fehler und Ungereimtheiten gemahnten an die fehler-

gespickten ersten Verkaufsversionen von **Gothic 3** und **The Witcher**. Ein solches Desaster will man bei Radon Labs in jedem Fall vermeiden. Darum entsteht, noch während dieser Artikel geschrieben wird, eine neue, fehlerbereinigte Beta-Version. Trotzdem wollen wir Ihnen unsere ersten Abenteuer und Erlebnisse in Aventurien, ganz ohne Entwicklerblick über die Schulter, auf keinen Fall

vorenthalten. In der nächsten Ausgabe nehmen wir Sie dann mit auf den ersten umfassenden Trip durchs dann voll spielbare, frisch renovierte Abenteuerland auf Basis des Regelwerks (Version 4.0) der legendären Pen & Paper-Reihe **Das Schwarze Auge (DSA)**.

Schöner Streuner

Allein stehen wir auf weiter Flur. Einen Streuner haben wir gewählt



Die **Zwischensequenzen** peppen die Handlung dramatisch auf.



Trautes Heim: Kamin und röhrender Hirsch im eigenen Haus.



Die **Tentakel** greifen nach unserer Streunerin, die Gefährten helfen.



Unsere Truppe hat einen **Banditen eingekreist**, er ist angeschlagen. Plötzlich erhält er Verstärkung (links).

aus den 20 vorgefertigten Klassen, die zu Spielbeginn zur Auswahl stehen. Oder besser: eine Streunerin. Ein blendendes Aussehen und besondere Wortgewandtheit sind die Stärken dieses irgendwo zwischen Schurke und Dieb angelegten Charakters. Überhaupt sind die Klassen enger und damit weit facettenreicher gestaffelt als in den meisten anderen (vor allem Online-)Rollen spielen. Da beleben die riesige Lücke zwischen sperrigem Haudrauf-Krieger und geschmeidigem Waldläufer gleich mehrere Zwischenformen. Auch gibt es diverse Magiertypen. Schade, dass in unserer Version der mit zusätzlichen Einstellungsmöglichkeiten geradezu überfrachtete Expertenmodus zur Charaktererstellung noch nicht einwandfrei funktioniert. Aber unsere Streunerin aus der **DSA**-Retorte wickelt auch so gleich die ersten Dialogpartner (oder sollte man sie arme Opfer nennen?) um den Finger. So können wir von Anfang an bei Händlern einen Nachlass auf Preise für Nahrung, Tränke, Alchemiebedarf und so weiter erfeilschen. Und jedes Mal, wenn wir in den Gesprächen Optionen wie »überreden« oder »schmeicheln« wählen, bekommen wir wertvolle Extra-Informationen oder spezielle Aufträge, teils können wir auch Kämpfe vermeiden.

Starke Party

Aber wer will das schon? Vor allem wenn wir schon nach wenigen Spielstunden eine derbe, säbelschwingende Amazone sowie einen so trink- wie schlagfesten Zwerg unsere Gefährten nennen dürfen. Bis zu drei voll steuer- und ausrüstbare Begleiter kön-

nen Sie in Ihren Heldentrupp aufnehmen, plus wechselnde, von der KI gelenkte Gäste, etwa bei Eskort-Missionen. So suchen wir in einem weitläufigen Waldstück nach einem vertrottelten Magier. Seine Zauberlehrlinge haben zu ausgiebig dem in ganz Aventurien hochgelobten Ferdorcker Hell gebrüht, einem hiesigen Bier. Die Jungs sind hackevoll und beauftragen uns mit der Suche nach ihrem magischen Meister. Da ist es praktisch, dass uns gleich mehrere Quests von verschiedenen Auftraggebern in den finsternen Forst führen. So sollen wir für einen fahrenden Händler Heilpflanzen sammeln, einen Bären sowie ein Wolfsrudel erlegen, eine Räuberbande aufmischen und eben den betagten Zauberkundigen heil nach Hause bringen. Die anscheinend auch hier unvermeidliche Sammel-Quest ist schnell erledigt, dann folgen die Raufereien mit Mensch und Tier.

Das Zusammenspiel der Party funktioniert während der Kämpfe schon recht gut: Sie können Fernkämpfern und Magiern per Mausklick aufs Charakterportrait eine passive Verhaltensweise auftragen, damit die sich bei Auseinandersetzungen im Hintergrund halten, um beim Pfeilefeuern oder Sprüchepreden nicht von Klängen oder Reißzähnen zerlegt zu werden. Folgerichtig weisen Sie den Nahkämpfern ein aggressives Temperament zu; daraufhin stürmen die auf jeden Feind in Sichtweite zu. Vor allem Ihre Magier sollten Sie schützen: **DSA**-typisch dauert es einige Zeit, bis beschwörende Gesten einen Zauber endlich auf den Weg gebracht haben. Den dementen Magier haben wir schließlich umherirrend



In den verbissen geführten Kämpfen zeichnen sich die **Emotionen** sehr schön in den Gesichtern ab.

inmitten der labyrinthischen Bärenhöhle aufgegriffen und ihn mit Kampfgeschick an Riesenratten und Räuberbanden vorbei zurück zu seinen Schergen gebracht.

Als wir endlich wieder im Dorf ankommen, tuscheln die Bewohner aufgeregt. Beim Näherkommen hören wir: »Ein Riesenbär soll das gewesen sein, hoch wie ein Haus. Und mit einem Schlag haben sie ihn erledigt!« Man spricht über uns, toll!

Spannende Geschichte

In der Hauptstadt Ferdok treffen wir während einer Mord-Ermittlung auf unser vorerst viertes Party-Mitglied. Die in den zwielichtigen Spelunken der Metropole gut bekannte Halbweltdame ist schlagfertig und bringt magische Talente mit. Jedes der Gruppenmitglieder hat eigene Charakterzüge, auch eine gewisse Gruppendynamik zeichnet sich schon ab. Ob die so lebendig ausfällt wie etwa in **Baldur's Gate 2**, können wir wegen der auf die ersten drei Kapitel beschränkten Preview-Version noch nicht sagen.

In jedem Fall geht die Geschichte spannend weiter: Wir kommen einer Verschwörung auf die Spur, klären den Mord an einem Freund auf, erhalten den Orden der Stadt – und ein eigenes Haus. Hier ist unser Hauptquartier, in dem wir Ausrüstung bunkern und gerade nicht benötigte Party-Mitglieder parken können.

Auf nun zu frischen Taten! Das Questlog quillt über vor Aufträgen: Spionieren wir zunächst in einer reichen Handelsfamilie? Oder fangen wir den Obermordbuben, der seinen Opfern das Herz aus der Brust reißt? Nein, zunächst steigen wir hinab in die Katakomben unter dem örtlichen Tempel, um die heiligen Hallen von einer ganzen Flut fieser, tentakelschwingerender Ektoplasma-Monster zu befreien.

Es gibt also viel zu tun. Wir sind weiter in Aventurien unterwegs und halten Sie schon in der nächsten Ausgabe mit einem ausführlichen Reisebericht über unsere Abenteuer und die Veränderungen der nächsten Beta auf dem Laufenden. **MT**

Das Schwarze Auge: Drakensang

► **Angespielt** ► Genre **Rollenspiel** ► Termin **1. August 2008**
 ► Hersteller **Radon Labs / Dtp** ► Status **zu 90% fertig**

Michael Trier: Ich bin froh, dass Dtp und Radon Labs den Erscheinungstermin verschoben haben. Denn ich traue den Entwicklern auch auf den letzten Metern zu, erkannte Fehler auszubessern und Drakensang zu einem großartigen Erlebnis zu machen. Das einzigartige Spielgefühl eines »echten«, sprich klassischen Rollenspiels ist schon jetzt da. Die Story springt sehr dynamisch an, das Charaktersystem funktioniert, die Party macht Spaß – wir freuen uns auf die nächste Version!



michael@gamestar.de

Potenzial Sehr gut