

- Facts**
- ▶ 20 Heldenklassen
 - ▶ ca. 80 Stunden Spielzeit
 - ▶ 12 Spielregionen
 - ▶ 10 Gefährten
 - ▶ 45 Zaubersprüche
 - ▶ 39 Spezialfähigkeiten
 - ▶ 13 Waffengattungen
 - ▶ über 100 Quests

80 Stunden Spielzeit, komplexes Regelwerk, anspruchsvolle Taktikkämpfe: Drakensang kann die hohen Erwartungen der traditionellen Rollenspieler erfüllen.

Das Schwarze Auge Drakensang

- DVD - Video-Special
- DVD-XL - HD-Video

- gamestar.de
- Screenshot-Galerie
- ▶ Quicklink: 5311
- Infos zum Spiel
- ▶ Quicklink: 5312
- GameStar-TV (Premium)

- Win Vista 32 Bit - läuft



Nebenquest: Wir müssen uns in ein Räuberlager einschleichen, um ein wertvolles Artefakt zu stehlen.

Eindeutig, sie hat uns angelächelt. Das ist das Zeichen, auf das wir gewartet haben. Ein letzter Check unserer Charakterwerte: Wir waren heute im Fitness-Studio (Körperkraft +1), tragen unsere schicke neue Jeans (Charisma +1) und wissen vom Barkeeper, dass die Dame meist eine Piña Colada bestellt (Intuition +2). Wir stürzen uns ins Abenteuer, sprechen Sie an. Alles läuft blendend ... bis wir vor ih-

ren Augen einen 20-seitigen Würfel zücken, um eine Probe auf unser Betören-Talent zu werfen.

Zugegeben, beim Flirten mögen die Regeln des Papier- und Stift-Abenteuers **Das Schwarze Auge (DSA)** wenig hilfreich sein. Als Basis für ein komplexes PC-Rollenspiel taugen sie dafür umso mehr. Rund 80 Stunden haben wir in **Drakensang** gekämpft, erforscht, geredet und – jawohl – auch betört, um die Fantasy-Welt Aventurien zu retten und unser finales Testurteil zu fällen.

Viel zu entscheiden

Keine Weltenrettung ohne Helden: Zum Spielstart wählen Sie Ihren Hauptcharakter aus 20 vorgefertigten **DSA**-Klassen. Zum Repertoire gehören unter anderem prügelfeste Thorwaler-Piraten, thulamidische Elementarmagier oder naturverbundene Auelfen. Im Verlauf der Geschichte können Sie bis zu zehn Gefährten kennenlernen, darunter etwa die bärbeißige Amazone Rhulana, den trunksüchtigen Zwerg Forgrimm oder den depressiven Nahgier Jost. Maximal drei davon nehmen Sie mit ins Abenteuer. Fair: Daheimgebliebene sammeln im gleichen Maß Erfahrungspunkte wie die aktuellen Gefährten, so

Aufgaben eines Abenteurers





Vor den Toren des Städtchens Tallon werden wir von einer **Goblinbande** überfallen. Zum Bogenschützen im Hintergrund schicken wir unser beschworenes Wildschwein, doch die magiebegabte Goblin-Schamanin (Bildmitte) stoppt es auf halber Strecke mit einem Schlafzauber. Zum Glück muss ihr der Zwerg Forgrimm aber nur noch eine Wunde zufügen, um sie direkt ins Jenseits zu befördern und den Zauber zu brechen.

dass Sie beliebig mit Ihrer Zusammenstellung und der Charakterentwicklung experimentieren können. Eine reine Magiergruppe ist genauso möglich wie eine prügelnde Kämpferhorde, mit entsprechend drastischen Auswirkungen auf Gespräche, Talente und Gefechte – für ein lineares Rollenspiel hat **Drakensang** deshalb einen erfreulich hohen Wiederpielwert. Echte Emotionen können die Kollegen aber nur selten wecken. Es gibt weder Streit noch Eifersucht oder Liebe in der Gruppe, zu wenige Gespräche und kaum charakterbezogene Quests – kein Vergleich zu **Mass Effect** oder **Neverwinter Nights 2**.

Viel zu verwalten

Die Geschichte beginnt bewusst beschaulich im Dorf Avestreu. Sie wollen einen Freund in der Hafenstadt Ferdok besuchen, benötigen dafür jedoch einen Passierschein, den Sie sich mit kleineren Gefälligkeiten verdienen. Also sammeln Sie Beeren, retten einen leicht verwirrten Magier aus einer Bärenhöhle und legen sich mit einer Räuberbande an. Ganz nebenbei erklären Ihnen situationsabhängige Tutorial-Texte den enormen Handlungsspielraum – an-

gefangen vom Kräutersammeln über das Fallenfinden und -entschärfen bis hin zum Taschendiebstahl. Insgesamt gibt es 17 Charakterwerte, 23 Talente, 13 Waffengattungen, 39 Spezialfähigkeiten und 45 Zaubersprüche, die Sie darüber hinaus mit Ihren verdienten Erfahrungspunkten jederzeit steigern dürfen. Eine Menge Einarbeitungsstoff für **DSA**-Neulinge, zumal **Drakensang** zwar über sauber strukturierte Menüs verfügt, aber mit Komfortfunktionen geizt. Waffen- oder Rüstungs-

werte können Sie nur einzeln aufrufen, aber nicht miteinander vergleichen. Eine jederzeit aktivierbare Konsole schlüsselt zwar jede einzelne Aktion getreu dem Regelwerk auf, aber nur **DSA**-Profis können anhand der kryptischen Abkürzungen erkennen, warum das Schlösserknacken gerade gescheitert ist. Und anders als in **Mass Effect** fehlt eine Option für automatische Stufenaufstiege, die die Charakterwerte entsprechend der jeweiligen Heldenklasse sinnvoll steigert. Rollenspielprofis kann

das freilich egal sein – sie werden die flexiblen Entwicklungsmöglichkeiten lieben. Im Test haben wir zum Beispiel die magiebegabte Elfe Gwendala kurzerhand in eine schlösserknackende Diebin umfunktioniert.

Viel zu erleben

Die trügerische Idylle zu Beginn mag gewollt sein, allerdings haben es die Entwickler dabei übertrieben. In den ersten zehn Spielstunden des linearen Abenteuers bekämpfen Sie vor allem Ratten,

Trockener Brocken

Christian Schmidt: Drakensang teilt ein entscheidendes Problem mit Gothic 3: Es ist viel zu groß. Der Vorwurf mag irrsinnig erscheinen. Aber mehr Spiel heißt nicht mehr Spielspaß. Um den Riesenraum irgendwie zu füllen, zwingt mir Radon Labs lange Laufwege, ständige Dauerkämpfe und zahlreiche Wiederholungen auf. Die Dungeons gehören zum Langweiligsten, was man in Rollenspielen so zu sehen bekommt: ereignislose Schläuche, gefüllt mit Standardmonstern. Wenn Sie von Rollenspielen Dramatik, Tempo, Emotion erwarten, Finger weg von Drakensang! Erforschen Sie dagegen gern gemütlich-hübsche Welten, basteln an Charakteren und bringen Geduld für Fleißarbeit mit, dann ist das Spiel rundum eine Empfehlung.



christian@gamestar.de

Klassisch, kantig, gut

Michael Graf: Innovativ oder gar originell – nein, das ist Drakensang gewiss nicht. Außerdem krankt Radon Labs' urdeutscher Traditionskoloss an vielen Mikromacken, an denen ich herumkritikeln könnte. Könnte, aber nicht möchte. Denn all das juckt mich nicht, ist mir noch wurster als der Einwand, die Steigerung »wurst« existiere gar nicht. Auch ohne in einer bestimmten Disziplin überhellt zu glänzen, vereint Drakensang nämlich die Tugenden des klassischen Rollenspiels: Handlung, Dialoge, Kämpfe – alles unterhaltsam, alles gut. Vom ersten Schritt bis zum Endkampf fesselt mich das traditionelle Abenteuer durchgehend. Und das ist mir allemal wichtiger als erzwungene Innovation oder aalglatte Sterilität à la Oblivion.



micha@gamestar.de

TECHNIK-CHECK

DRAKENSANG



STANDARD-PC
PENTIUM 4 2,6 GHZ - 1,0 GBYTE RAM - GEFORCE 6800 GT

► 1024x768 ► niedrige Details

Vor allem die tolle Atmosphäre leidet in minimalen Details deutlich: Die Charaktere werfen keinen Schatten ❷, und statt dichtem Gras gibt es nur öde Texturen ❶. Dafür läuft Drakensang selbst auf Uralt-PCs flüssig.



MITTELKLASSE-PC
ATHLON 64 X2/5000+- 2,0 GBYTE RAM - RADEON HD 3870

► 1680x1050 ► hohe Details

Bereits mit einem Rechner der Mittelklasse spielen Sie Drakensang in maximalen Details – wogendes Gras, ❶ schicke Leuchteffekte und Schatten ❷ inklusive. Allerdings sollten Sie 2,0 GByte RAM im Rechner haben.



HIGH-END-PC
CORE 2 QUAD Q9300 - 4,0 GBYTE RAM - GEFORCE 9800 GTX

► 1920x1200 ► hohe Details ► 4xAA

Mit einem High-End-PC können Sie zu den maximalen Details noch Kantenglättung aktivieren. Die fällt vor allem in den Städten auf, in den natürlich wirkenden Außenarealen gibt es hingegen kaum Kanten.

GRAFIKDETAILS IM VERGLEICH



In minimalen Details und abgeschalteten Schatten (rechtes Bild) **fehlen die Vegetation**, nahezu alle Schatten der Charaktere und die **ausgefeilte Beleuchtung**. Zudem wirken Texturen deutlich matschiger und weniger realistisch. An den **schicken Feuer-effekten** und dem **Detailgrad der Charaktere** ändert sich hingegen wenig.

TECHNIK-TIPPS

- 1,0 GByte RAM sind Pflicht, mit weniger Arbeitsspeicher nerven in Drakensang häufige Nachladeruckler, vor allem in den zahlreichen Außenarealen. Optimal läuft das Spiel ab 2,0 GByte RAM.
- Drakensang profitiert kaum von mehreren Rechnern, es nutzt nur einen. Mehrkernprozessoren sind daher von Drakensang völlig unterfordert.
- Wenn Sie Ihren Helden aus der hereingezoomten Schulterperspektive steuern, läuft das Spiel bis zu 20 Prozent schneller. Allerdings leidet so die Übersicht in den Kämpfen.
- Zwar läuft Drakensang auch auf alten Grafikkarten problemlos, sie sollten aber mindestens 256 MByte Videospeicher besitzen und DirectX 8 unterstützen.

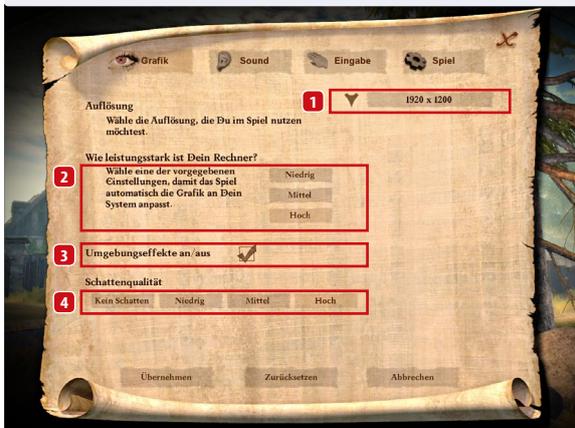
- Ab einer Geforce 8800 GTX oder Radeon HD 3870 X2 können Sie zweifache Kantenglättung hinzuschalten.
- Pro Speicherstand belegt Drakensang stolze 40 MByte auf Ihrer Festplatte. Heiko schaffte es während des Tests, sagenhafte 3,5 GByte mit Speicherständen zu füllen – Redaktions-Rekord.
- Drakensang legt die Spielstände nicht im Installationsordner ab. Wenn Sie Windows XP nutzen, finden Sie die Spielstände in »Eigenen Dateien/Drakensang«, bei Vista hingegen unter »Dokumente/Drakensang«.

Checkliste

- 6,0 GByte Speicherplatz
- 2,4-GHz-Prozessor
- 1,0 GByte RAM
- Shader-2.0-Karte
- DirectX 9.0c



WICHTIGE GRAFIKOPTIONEN



- Die **gewählte Auflösung** wirkt sich deutlich auf die Leistung aus, pro verringerter Stufe erhöhen sich die Bilder pro Sekunde um bis zu 30 Prozent. Dennoch haben selbst Mittelklassekarten wie eine Radeon 2600 XT genügend Power für 22-Zoll-TFTs (1680 mal 1050 Pixel).
- Im Vergleich zu niedrigen **Details** verliert das Spiel in der höchsten Einstellung nahezu 30 Prozent Leistung – sieht aber auch deutlich
- besser aus. Die mittlere Detailstufe unterscheidet sich optisch kaum von hohen Einstellungen, läuft aber bis 10 bis 15 Prozent schneller.
- Der Menüpunkt »**Umgebungseffekte**« hat weder Einfluss auf die Optik noch auf die Leistung.
- Am meisten profitiert Drakensang von deaktivierten **Schatten**: Die Bildrate des Spiels erhöht sich um bis zu 50 Prozent.

SO LÄUFT DRAKENSANG AUF IHREM PC

Suchen Sie Ihre Grafikkarte ❶, Ihren Prozessor ❷ und Ihre Speichermenge ❸ heraus. Die für Ihr System geeigneten Einstellungen ❹ finden Sie anhand der Farbbereiche. Wenn Komponenten in unterschiedlichen Bereichen liegen, ist in diesem Spiel der Prozessor ausschlaggebend.

GRAFIKKARTE	1	Geforce 6	6600 GT	6800 GT	6800 Ultra														
		Radeon X100	X700	X800 XL	X850 XT														
		Geforce 7	7300 GS	7600 GT	7900 GS	7800 GT	7900 GT	7900 GTX	7950 GX2										
		Radeon X1000	X1300	X1600 XT	X1800 GT	X1800 XL	X1900 XT	X1950 XTX											
PROZESSOR	2	Geforce 8	8500 GT	8600 GT	8600 GTS	9600 GT	9800 GT	9800 GTX	9800 GX2										
		Radeon HD	2400 Pro	2400 XT	2600 Pro	2600 XT	3850	2900 XT	3870										
		Athlon XP	2000+	2600+	3200+														
		Pentium 4 / D	2.0 GHz	2,6 GHz	3,2 GHz	3,8 GHz	D 950	965 XE											
		Athlon 64			3200+	3500+	4000+	FX-57											
3		Athlon 64 X2			3800+	4400+	5000+	6000+											
		Phenom					9500												
		Core 2					E4300	E6300	E6600	Q6600	X6800								
4		5	Speicher in MB	128	256	512	768	1.024	1.536	2.048	2.560	3.072							
		LEGENDE	technisch unmöglich	läuft so flüssig: 1024x768 niedrige Details keine Schatten	läuft so flüssig: 1680x1050 hohe Details	läuft so flüssig: 1920x1200 hohe Details 2x AA, 4x AF													



Detailverliebte **Animationen**: Amazone Rhulana wehrt mit dem Schild ab, Elfe Gwendala legt für ihre Fähigkeit »Mehrfachschuss« zwei Pfeile auf.

Wölfe, Amöben und Banditen. Auch den Quests fehlt es anfangs an Ideen, von einer unterhaltsamen Mordfall-Ermittlung einmal abgesehen. Unrühmlicher Höhepunkt: eine sogenannte »Verfolgungsjagd« durch die Kanalisation von Ferdok. Minutenlang rennen Sie durch immergleiche Gänge, unterbrochen von sporadischen Rattenattacken. Einen Zeitdruck gibt's nicht – die Verfolgten warten brav und skriptgesteuert auf Sie, selbst wenn Sie

jedes einzelne Fass in der Kanalisation untersuchen. Spannung mag da nicht aufkommen.

Der Lohn für Ihr Durchhaltenvermögen: Ausgerechnet nach der lahmen Verfolgungsjagd gibt's die erste von vielen Überraschungen in der wendungsreichen Geschichte. Außerdem ziehen Gegner sowie Schauplatz-Attraktivität nun deutlich an und spitzen sich bis zum furiosen Finale immer weiter zu. Sie bekämpfen eine Untotenplage in einer

düsteren Moorlandschaft, durchbrechen die Ork-Belagerung einer gewaltigen Burg und werden schließlich sogar zu einem Werkzeug der Götter – mit entsprechend großer Macht, versteht sich. Das ist klassische Fantasy-Kost, die den typischen Stil der Papier-Vorlage wunderbar einfängt. Schade aber, dass der Publisher Anaconda nur einen Bruchteil der gut geschriebenen Dialoge vertonen hat lassen.

Viel zu entdecken

Auch abseits der Haupthandlung gibt es manches zu entdecken: versteckte Schatztruhen, Geheimgänge, ein nützliches Handwerks-System für Tränke und Waffen, vor allem aber unzählige Nebenquests. Langweilige Boten- und Sammelaufgaben à la **Mass Effect** bleiben dabei glücklicherweise die Ausnahme. Sie besänftigen einen brummigen Tanzbären, bestehlen eine Diebesgilde oder verhören als Stadttorwache Passanten. Gelegentlich führen sogar mehrere Wege zum Ziel, etwa wenn Sie sich im Dunkelwald entweder auf die Seite von Hexen oder auf die der Inquisition schlagen. Gewalt führt dabei zwar häufig, aber nicht immer zum Ziel. Den Tanzbären können Sie nur mit einem bestimmten Zauber-spruch beruhigen, als Stadttorwache erkennen Sie Verbrecher vor allem durch geschickte Gesprächsführung. Das vielfältige Aufgabengebiet stellt sicher, dass nahezu alle Talente bis zum

Zwei Leser spielten in der Redaktion **Drakensang**. Hier ihre Meinungen.

»Echtes DSA-Feeling«

Das finde ich gut: Drakensang sticht vor allem durch seine sehr gute Atmosphäre hervor. Es macht unheimlich viel Laune, durch die Stadt Ferdok zu laufen und mit den Leuten zu reden. Die Dialoge sind unterhaltsam und gut geschrieben und lassen echtes DSA-Feeling aufkommen. Ein ganz großes Plus sind außerdem die sehr kurzen Ladezeiten. Endlich wieder ein richtig gutes Rollenspiel, auf das sich das Warten gelohnt hat. Meiner Meinung nach hat Drakensang das Zeug zum Rollenspiel des Jahres 2008!

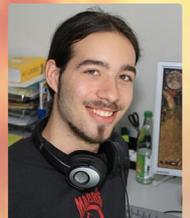


Thomas Neumann, 29 Jahre, Systemadministrator

Das finde ich weniger gut: Die Menüs sind zwar übersichtlich und werden gut erklärt, trotzdem benötigt man für die Steuerung etwas Eingewöhnungszeit.

»Ein Fest für Rollenspieler«

Das finde ich gut: Drakensang lässt mich direkt in Aventurien eintauchen und zeigt mir seine komplexe Spielmechanik nur, wenn ich das als DSA-Veteran auch haben möchte. Es gibt keinen Leerlauf oder Bugs, die mich aus der packenden Handlung wieder rausholen. Die wunderschöne Spielwelt ist von wahren DSA-Kennern gemacht, wird aber auch Rollenspiel-Neulinge in ihren Bann ziehen.



Christoph Kozielski, 22 Jahre, Student

Das finde ich weniger gut: Ein bisschen mehr Leben und Interaktivität hätte Ferdok noch gut getan. Die Kamera ist ein wenig störrisch, und der Schwierigkeitsgrad schwankt. Das viele Mikromanagement macht die Kämpfe manchmal lästig.

Schluss nützlich bleiben. Das gilt insbesondere für passive Fähigkeiten, die sinnvolle Auswirkungen haben. Je höher zum Beispiel der »Sinnesschärfex«-Wert eines Helden ist, desto mehr von der Umgebung zeigt die Minikarte, vor allem auch Feindgruppen – ein großer Vorteil für die taktische Wegplanung.

Viel zu bekämpfen

Wenn alles Reden, Schleichen und Rätseln nicht mehr weiterhilft, dann muss eben Gewalt zur Lösung des Problems führen. Aber Gewalt mit Köpfchen – denn die pausierbaren Echtzeit-Kämpfe im Stil von **Baldur's Gate** und

Schwarze Käfer

Insgesamt ist Drakensang erfreulich fehlerfrei, wir konnten sämtliche Quests erfüllen. Allerdings stürzte uns das Spiel einige Male ab. Da diese Abstürze zum Glück nur sehr selten passierten, nicht reproduzierbar waren und ein Neuladen grundsätzlich das Problem behob, verzichteten wir auf eine Abwertung. Dennoch empfehlen wir, dass Sie das Spiel regelmäßig sichern, da die Auto-speicher-Funktion ihren Job nur sehr sporadisch erledigt.



Im Kampf gegen den **Tatzelwurm** lassen wir uns jede Aktion getreu dem DSA-Regelwerk aufschlüsseln.

Die wichtigsten Fantasy-Rollenspiele im Vergleich

	Drakensang	The Witcher	Gothic 3	Oblivion	Neverwinter Nights 2
Spielwelt	Sehr gut: Schöne Landschaften in einem detailverliebten Aventurien.	Gut: Hübsch gebaute, aber relativ kleine Levels in düsterem Fantasy-Stil.	Ausgezeichnet: Ein riesiger, frei begehbare und handgebaute Kontinent.	Sehr gut: Eine große, bildhübsche Welt, aber viele Baukasten-Elemente.	Passabel: Sehr eng begrenzte Areale und zu wenig Abwechslung.
Atmosphäre	Gut: Ein hübsch inszeniertes Abenteuer, das sich auf Skripts verlässt. Nicht immer logisch.	Gut: Angenehm erwachsen und dreckig, aber absurd viele Klone in den Siedlungen.	Gut: Simuliert einen Tagesablauf für jeden Bewohner. Die reagieren aber unlogisch auf den Helden.	Gut: Tag-, Nacht- und Wetterwechsel. Nervig: Monster passen sich dem Heldenlevel an.	Ausgezeichnet: Lebt vor allem von den sympathischen und glaubwürdigen Charakteren.
Handlung Quests	Sehr gut: Fängt geruhsam an, steigert sich aber. Spannende Aufgaben und ein großes Finale.	Sehr gut: Viel Entscheidungsfreiheit mit größtenteils nachvollziehbaren Konsequenzen.	Passabel: Finde Xardas – die einzige Hauptaufgabe. Auch die Geschichte kommt deutlich zu kurz.	Sehr gut: Etwas müde Story, aber großartige und sehr abwechslungsreiche Nebenquests.	Ausgezeichnet: Ein Feuerwerk an Verschwörungen, Geheimnissen und tollen Quest-Ideen.
Kampfsystem	Ausgezeichnet: Herrlich anspruchsvolle, aber stets faire Taktikgefechte.	Gut: Innovativer Action-Taktik-Mix, Letzteres kommt jedoch etwas kurz.	Passabel: Actionlastige Kämpfe. Dauerklicken reicht dabei meist.	Gut: Actionreich, funktioniert größtenteils gut, auf Dauer aber eintönig.	Gut: Ähnlich taktisch wie Drakensang, aber kompliziert und mit dummer KI.

Neverwinter Nights setzen das komplexe **DSA**-Regelwerk detailgetreu um und protzen mit taktischer Tiefe. Ein paar Beispiele: Attacken von hinten können nicht verteidigt werden. Jeder Schlag oder Stich kann eine Wunde verursachen, was sich empfindlich auf die Kampfwerte des Getroffenen auswirkt. Und selbstverständlich ist es eine erheblich bessere Idee, mit dem Kriegshammer auf ein Skelett einzuprügeln als mit dem Degen. Je nach Waffe können Ihre Nahkämpfer zudem Spezialfähigkeiten aktivieren, die sie zuvor allerdings erst bei Trainern lernen müssen, was Geld und Erfahrungspunkte kostet. Speer-Experten schädigen so mit dem »Befreiungsschlag« alle Feinde im Umkreis, und Axt-

kämpfer schleudern mit dem »Niederwerfen«-Angriff den gefährlichen Magier zu Boden, sodass er keine Sprüche mehr wirken kann.

Stichwort Magie: Jeder Zauber hat eine andere Reichweite, für einen Heilungsspruch müssen Sie etwa verflucht nahe ans Kampfgetümmel. Feuerbälle fliegen dagegen wunderbar weit, verbrennen aber auch die Verbündeten. Außerdem können Sie die Stärke von vielen Sprüchen bestimmen. Eine »Hilfreiche Tatze«-Beschwörung ruft auf Stufe 5 einen schwächlichen Wolf herbei, ab Stufe 15 einen mächtigen Geisterbären.

Viel zu verzaubern

Mächtige Zauber brauchen ein mächtiges Betätigungsfeld. Und **Drakensang** fährt nach der ein-

gangs erwähnten Ratten-Warm-laufphase tatsächlich alles auf, was im Fantasy-Bestiarium Rang und Namen hat. Die Feinde unterscheiden sich dabei nicht nur im Haudrauf-Faktor, sondern auch in ihrer Kampfweise. Goblin-Banden bestehen etwa nicht nur aus Knüppelschwingern, sondern auch aus Bogenschützen und Schamanen. Harpyien fallen zwar schon nach kurzem Pfeilbeschuss vom Himmel, im Nahkampf reißen die scharfen Klauen der Vogelwesen dafür im Rekordtempo gefährliche Wunden. Je nach Gruppen- und Gegnerzusammensetzung müssen Sie deshalb andere taktische Entscheidungen treffen. Wer etwa Feuerelementare ohne Brandsalben und nur mit Nahkämpfern gegenübertritt,

bekommt ein verdammt heißes Problem. An einem Gefecht zu scheitern (was immer mal wieder passiert), ist selten frustrierend, sondern lädt im Gegenteil zum Knobeln ein: Wie passe ich meine Taktik an? Soll ich meine Gruppe anders zusammenstellen? Habe ich die passende Ausrüstung angelegt? Erfreulich häufig treffen Sie zudem auf besonders fiese Endgegner, die vor allem im letzten Spieldrittel teils beeindruckende Ausmaße annehmen. Das sind im wahrsten Sinne des Wortes gewaltige Herausforderungen, zumal sich der knackige Schwierigkeitsgrad nicht anpassen lässt.

Trotz aller Komplexität haben Sie die Kämpfe meist gut im Griff, da Sie alle benötigten Waffen, Fähigkeiten, Sprüche und Tränke auf Schnellzugriffs-Leisten im Stil von **World of Warcraft** legen können. Allerdings gibt's auch hier ein paar Komfortmängel. So lässt sich die Kamera nicht frei bewegen, sondern ist immer an einen Charakter gebunden. Außerdem verschweigen die Leisten die Mana-beziehungsweise Ausdauerkosten von Zaubern und Fähigkeiten.

Viel zu erbeuten

Wer dicke Monster besiegt, erwartet auch eine dicke Belohnung. Getreu der Regelvorlage gibt sich **Drakensang** hier knauseriger als die Genre-Kollegen. Magische Waffen sind in der Welt von Aventurien nämlich ebenso selten wie teuer. Die erste Spielhälfte werden Sie deshalb hauptsächlich mit konventioneller Ausrüstung bestreiten, die Sie größtenteils bei Händlern erstehen. Ein ebenso frühes wie groß-



Nach rund sechs Spielstunden bekommen Sie Ihr eigenes **Gutshaus** in Ferdok samt Katze, Apfelbaum und Kräutergarten.



Heikonian von Klingenthal

1. [Menschenkenntnis, Kiaddis: Sie kann sich gut vorstellen. Sie lügt] Mich täuscht Ihr nicht mit Eurem Mummenschanz! Das Spiel ist aus.
2. [Gassenwissen, Forgrimm: Ich habe doch schon von ihr gehört, eigentlich eine bewundernswerte Person.] Habt keine Furcht, man redet doch nicht nur bei der Garde über Euch.
3. Nein, natürlich nicht. Dennoch, Die Beschreibung der Gesuchten passt auf Euch und deshalb darf ich Euch nicht in die Stadt lassen.

Als Stadttor-Wache müssen wir Scharlatane und Tagediebe mit Hilfe unserer **Gesprächstalente** enttarnen.



Rollenspiel-Kardinalfehler: In den ersten Spielstunden kämpfen Sie viel zu häufig gegen **Ratten**.

tiges Geschenk macht dies jedoch mehr als wett: Sie bekommen Ihr eigenes Haus in Ferdok – komplett mit Kräutergarten, Beutekammer, Katze, ausreichend Zimmern für gerade nicht benötigte Gefährten und sogar einem eigenen Verwalter. Sie können weitere Haustiere und Einrichtungsgegenstände kaufen (etwa einen Amboss für Ihren Schmied) und lüften im Rahmen von Nebenquests noch das eine oder andere Geheimnis des verwinkelten Anwesens. Der simple, aber effektive Motivationskniff: Je berühmter und reicher Sie im Verlauf der Geschichte werden, desto mehr sieht man das nicht nur Ihnen, sondern auch Ihrem Haus an.

Viel zu laufen

Dass Sie sich in der Welt von **Drakensang** von Beginn an zu Hause fühlen werden, liegt aber nicht nur am Eigenheim, sondern vor allem auch an der wundervoll idyllischen Spielwelt. Im satten Abendrot durchstreifen Sie dichte Mohnblumenfelder, Pustebumen schweben vorbei. Ein Glück, dass Sie den Großteil der Spielzeit an der frischen Luft verbringen, denn in den kargen Höhlen und Verliesen kommt zumindest anfangs deutlich weniger Abenteuerlust auf. Dass sie es wesentlich bes-

ser können, beweisen die Entwickler im letzten Spieldrittel mit ebenso ungewöhnlichen wie optisch eindrucksvollen Unterweltabschnitten. Auf jeden Fall werden Sie ausreichend Zeit haben, die schönen Landschaften von **Drakensang** zu bewundern. Zu viel Zeit sogar. Denn viel zu häufig müssen Sie minutenlang durch die Botanik hecheln, ohne dass irgendetwas Interessantes passiert. Und Abkürzen können Sie vergessen, weil wie in **The Witcher** selbst kniehohe Mäuerchen und Hangkanten ein unüberwindbares Hindernis darstellen. Kompaktere Areale und automatische Szenenwechsel nach einem erfüllten Auftrag hätten hier Wunder gewirkt.

Technisch und von der Spiellok her wäre das problemlos möglich gewesen. Denn anders als **Gothic 3** oder **Oblivion** simuliert **Drakensang** keine offene Welt, sondern inszeniert sie in großen, aber begrenzten Regionen. Es gibt weder Wetter noch Tageszeitenwechsel, Marktstände haben stets geöffnet, Questgeber rühren sich nicht von der Stelle. Für die nötige Rollenspiel-Atmosphäre sorgen deshalb vor allem geskriptete Sequenzen. Das klappt größtenteils gut – etwa wenn Sie einen Betrunknen verfolgen, der lallend dem Alkohol abschwört.

Ab und zu bröckelt die Atmosphäre-Fassade jedoch ganz erheblich. Zum Beispiel, wenn auf dem Bau des Hesinde-Tempels nicht ein einziger Arbeiter schuftet. Oder wenn Sie einen Flirtversuch belau-

schen, der damit endet, dass die Beteiligten nach dem abgespulten Dialog regungslos verharren. Aber gut, Flirten und **DSA** haben schließlich noch nie so richtig gut zusammengepasst. **HK**

DRAKENSANG

ROLLENSPIEL

ENTWICKLER Radon Labs (Treasure Island, GS 05/08: 81 Punkte)
 PUBLISHER Anaconda
 SPRACHE Deutsch
 AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 84 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 1.8.2008
 CA. PREIS 50 Euro
 USK ab 12 Jahren



GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT	80 Stunden	GENRE	ROLLENSPIEL
SPASS	Handlung und Charakterentwicklung halten die Motivation durchgehend aufrecht.	SPIELSTIL	Kampf <input type="checkbox"/> Dial. & Rätsel <input type="checkbox"/>
EINSTIEG	HAUPTSPIEL ENDSPIEL	CHARAKTERE	simpel <input type="checkbox"/> komplex <input type="checkbox"/>
		FREIHEIT	linear <input type="checkbox"/> offene Welt <input type="checkbox"/>
		KÄMPFE	Action <input type="checkbox"/> Taktik <input type="checkbox"/>
		HANDLUNG	einfach <input type="checkbox"/> komplex <input type="checkbox"/>

ANSPRUCH

EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER	PROFI	ERFORDERT
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	<input type="checkbox"/> Schnelle Reaktionen
EINSTIEG	leicht <input type="checkbox"/> schwierig <input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> Orientierungsfähigkeit
SPIELMECHANIK	einfach <input type="checkbox"/> komplex <input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> Logik & Überlegung
SPIELTEMPO	langsam <input type="checkbox"/> schnell <input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> Geduld
HILFEN	Tutorial-Texte und Tooltips		<input type="checkbox"/> Handeln unter Zeitdruck
SPEICHERSYSTEM	automatisches und freies Speichern		<input type="checkbox"/> Vorausplanung
			<input type="checkbox"/> Mikromanagement
			<input type="checkbox"/> Teamfähigkeit

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHEND-PCs	3D-GRAPHIKKARTEN
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	<input type="checkbox"/> GeForce 6600 GT
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	<input type="checkbox"/> GeForce 7600 GT
2,4 GHz Intel XP 2200+ AMD 1,0 GB RAM 6,0 GB Festplatte	3,8 GHz Intel A64 X2/4400+ AMD 2,0 GB RAM 6,0 GB Festplatte	Core 2 Duo E6600 A64 X2/6000+ AMD 2,0 GB RAM 6,0 GB Festplatte	<input type="checkbox"/> GeForce 7800 / 7900
			<input type="checkbox"/> GeForce 8600 GT / GTS
			<input type="checkbox"/> GeForce 8800 GT / GTS
			<input type="checkbox"/> Radeon X800 / X850
			<input type="checkbox"/> Radeon X1800 / X1900
			<input type="checkbox"/> Radeon HD 2600 XT
			<input type="checkbox"/> Radeon HD 2900 XT
			<input type="checkbox"/> Radeon HD 3850 / 3870
PROFITIERT VON			
BILDFORMATE	<input type="checkbox"/> 4:3 <input type="checkbox"/> 5:4 <input type="checkbox"/> 16:9 <input type="checkbox"/> 16:10	KOPIERSCHUTZ Securom	
TON	<input type="checkbox"/> Stereo <input type="checkbox"/> 4.0 <input type="checkbox"/> 5.1 <input type="checkbox"/> 6.1 <input type="checkbox"/> 7.1		

BEWERTUNG

GRAFIK	+ detaillierte Charaktere + malerische Landschaften + vielfältige Animationen - teils matschige Texturen - langweilige Gänge	8 / 10
SOUND	+ orchesterlaler Soundtrack + gute Effekte + gute Sprachausgabe + vielfältige Geräuschkulisse - nur ein Bruchteil der Texte vertont	8 / 10
BALANCE	+ nie zu leicht, nur selten zu schwer + alle Talente sinnvoll + viele Hilfstexte - nur ein Schwierigkeitsgrad - keine Aufstiegs-Automatik	7 / 10
ATMOSPHÄRE	+ spannende Handlung + stimmungsvolle Schauplätze - Helden-Aussehen nicht änderbar - etwas leblose Städte	8 / 10
BEDIENUNG	+ fünf Schnellzugriffsleisten + aufgeräumte Menüs - viele Komfortmängel - ungenaue Kamerasteuerung	7 / 10
UMFANG	+ 80 Stunden Spielzeit + Dutzende Zauber und Talente zum Experimentieren + teils riesige Levels + zehn Party-Mitglieder	10 / 10
QUESTS	+ vielfältige Aufgaben + zahlreiche Endgegnerkämpfe + spektakuläres Finale - oft elend lange Laufwege	8 / 10
CHARAKTERSYSTEM	+ ausgeklügeltes Talent- und Regelsystem + hochflexibel + gut ausbalancierte Mitstreiter ... - denen es aber an Tiefe fehlt	9 / 10
KAMPFSYSTEM	+ anspruchsvolle Gefechte + je nach Gegner andere Taktik nötig + sinnvolle Spezialfähigkeiten + knifflige Massenkeilereien	10 / 10
ITEMS	+ jeder Gegenstand nützlich + exotische Waffen + sammelbare Kräuter + mächtige Gegner hinterlassen mächtige Belohnungen	10 / 10

PREIS/LEISTUNG Sehr gut

FAZIT Klassisches Rollenspiel mit tollen Taktikkämpfen.



Traditionalisten-Traum

Heiko Klinge: Ich mag meinen Kaffee mit einem Stück Zucker, meine Musik mit lauten Stromgitaren und meine Rollenspiele mit taktischen Kämpfen. Drakensang ist eine spielgewordene Liebeserklärung an Klassiker wie Pool of Radiance, Baldur's Gate oder Neverwinter Nights und trifft damit genau meinen Nerv. Das komplexe Charactersystem erlaubt ein herrlich flexibles Heldenaufpöppeln, in den abwechslungsreichen Kämpfen entdecke ich ständig neue Strategien, die spannende Geschichte liefert allerfeinsten Fantasy-Stoff und ein wahrhaft episches Finale. Sicher, an einigen Ecken und Kanten merkt man, dass Drakensang nicht das Millionen-Budget eines Oblivion oder Mass Effect hatte. Aber das Wichtigste stimmt: Ich spiele in einer Welt, in der ich mich von Anfang bis Ende richtig schön wohlfühle. Für mich als Traditionalisten ist Drakensang deshalb das beste Rollenspiel seit Baldur's Gate 2.



heiko@gamestar.de