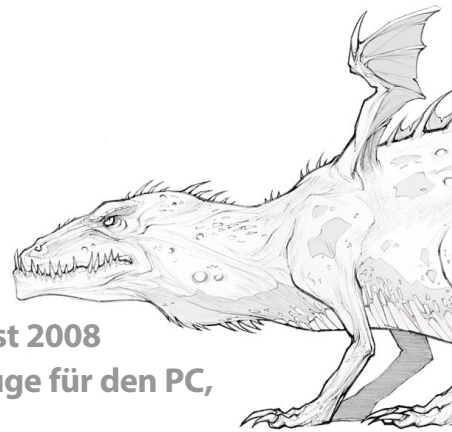




Making of Drakensang

Nach mehr als zehn Jahren erschien im August 2008 wieder eine Umsetzung von Das Schwarze Auge für den PC, und das nahezu bugfrei. Wie klappte das?



Entwicklungs-Fakten

Teamgröße	50 Personen
Entwicklungszeit	36 Monate
Entwicklungskosten	4 Millionen Euro
Soundtrack	mehr als eine Stunde
Dialog-Takes	10.000, 4.000 vertont
Story-Skript	1.000 Seiten
Kaffee	11.000 Liter
Inhalte	111 Quests, ca. 200 Rüstungsteile, 46 Zauber, 213 Waffen, ca. 300 Charaktere und Monster, 324 Gegenstände, ein untotes Maultier

Seit 1984 erleben Rollenspielbegeisterte in der Welt von **Das Schwarze Auge (DSA)** Geschichten; verschiedene Autoren haben über 150 Abenteuerbände und über 100 Romane verfasst. Hinzu kommt, dass sich die Spielwelt stetig verändert, sei es durch Neuauflagen der Regelwerke oder durch die Zeitung »Der Aventurische Bote«, die zweimonatlich erscheint. Nach mehr als zehn Jahren (**Schatten über Riva**, 1996) hat sich mit Radon Labs endlich wieder ein Entwicklerstudio an die umfangreiche Lizenz gewagt. Heraus kam das Rollenspiel **Drakensang**.



Der Held **Phileasson Foggwulf** sollte ursprünglich eine tragende Rolle in **Drakensang** bekommen.

Der Tempel stört

Der Detailreichtum des **DSA**-Kontinents Aventurien stellte Radon Labs vor ein Problem. Das Team hatte die Stadt Ferdok als Schauplatz gewählt, weil keine offiziellen Stadtpläne aus dem Regelwerk vorlagen; das ermöglichte es den Entwicklern, die Stadt frei zu gestalten. »Dummerweise erschien kurz darauf ein offizielles **DSA**-Regionalregelwerk, in dem Ferdok mit Stadtplan beschrieben wurde«, erzählt Bernd Beyreuther, der Creative Director bei Radon Labs. »Das Ferdok im Spiel musste natürlich mit dem der **DSA**-Welt identisch sein, und wir hatten einiges umzubauen. Der notwendige Hesinde-Tempel etwa existierte gar nicht – also haben wir ihn im offiziellen Aventurien errichten lassen. Die Community konnte darüber im Aventurischen Boten lesen.«

Die Masse macht's

Rollenspiel-Fans wollen nicht nur eine tolle Geschichte erleben, sondern auch Monster verprügeln und zur Belohnung möglichst viele Gegenstände einsacken. »Ein Rollenspiel muss große Mengen von allem enthalten, also viele Waffen, viele Rüstungen, viele Aufträge und so weiter«, stellt Bernd Beyreuther fest. Nachdem etwa das flexible Kleidungssystem in **Drakensang** eingebaut war, konnten die Entwickler zwar mit einem Schwung Test-Klammotten sehen, dass alles funktioniert – Spaß kam im Team jedoch erst auf, nachdem einige Monate später Hunderte schicker Kleidungs- und Ausrüstungsgegenstände eingebaut waren. Wenn eine große Menge an Rüstungen, Zaubern und Spezialattacken benutzbar sein soll, steht das Entwicklerteam vor dem Problem, dass etwa das für Rollenspiele wichtige Balancing erst dann ordentlich überprüft werden kann, wenn auch wirklich alles drin ist.

Der Prüfer weint

Um ein Rollenspiel fehlerfrei auf den Markt zu bringen, ist ein immenser Testaufwand nötig. Dazu kommt, dass Radon Labs seit Längerem auf so genannte »Daily Builds« setzt. »Das heißt, dass wir jede Nacht eine komplett neue Version des Spiels samt Installationsprogramm bauen, die alle Änderungen des letzten Tages beinhaltet«, erklärt Bernd Beyreuther. Somit gab es quasi jeden Morgen ein neues **Drakensang**. Da aber in der End-

Unser Insider

Bernd Beyreuther (38) ist Creative Director beim Entwickler Radon Labs. Er arbeitete als Cartoonist, CAD-Operator und Programmierer, bevor er an der HFF in Potsdam-Babelsberg Animation studierte. 1998 war Beyreuther Mitbegründer des Spielentwicklers Radon Labs mit Sitz in Berlin-Prenzlauer Berg. Für **Drakensang** führte er Regie.

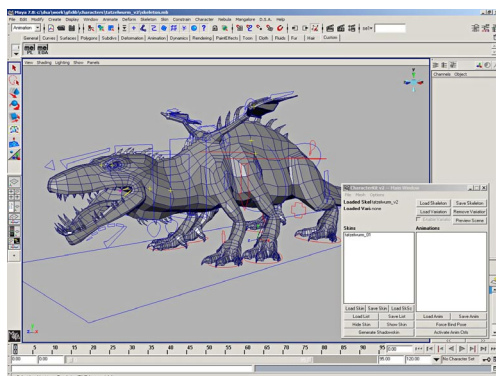
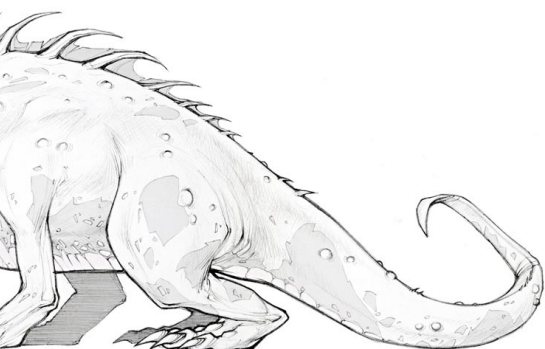


phase des Projekts die neuen Spielversionen immer umfangreicher wurden, kamen die Tester nicht mehr mit dem Testen nach, was die Vorteile der Daily Builds zunichte zu machen drohte. Also wurden die Tester in drei Schichten eingeteilt, die von nun an rund um die Uhr arbeiteten. »Die Mitarbeiter spielten im Hot-Seat-Modus: Auf einem Rechner lief eine **Drakensang**-Partie, und der nächste Tester übernahm dort, wo der letzte aufgehört hatte«, beschreibt Beyreuther die Vorgehensweise. Somit konnte das Studio in nur zwei Tagen genauso viel testen wie sonst in einer ganzen Woche, was vor allem in der Schlussphase einer Produktion Gold wert ist. Geld hingegen konnte Radon Labs so nicht sparen, denn obwohl weniger Zeit benötigt wurde, brauchte die Qualitätssicherungs-Abteilung dreimal so viele Mitarbeiter wie zuvor.

Der Tester cheatet

Tester cheaten! Aber das ist ganz normal. Um in den frühen Phasen des Spiels schnell von A nach B zu springen oder um flinker zu rennen, konnten die Tester von **Drakensang** auf Sonderfunktionen zurückgreifen, die es im fertigen Spiel natürlich nicht geben sollte. Daraus entstand ein unerwartetes Problem. Rund acht Monate vor dem Master-Termin, im November 2007, fing das Team an, die Cheats nach und nach abzustellen. »Ein elementarer und vermeidbarer Fehler war, dass wir einen beliebten Cheat viel zu spät abschalteten: die Teleport-Taste«, urteilt Bernd Beyreuther. Mit der Teleport-Funktion waren die Entwickler und die Tester bisher fröhlich an jeden Punkt der Karte gesprungen. Ohne diese Möglichkeit zeigte sich plötzlich, dass die Laufwege teils





Von der ersten Zeichnung zur fertigen Spielfigur: Ein **Tatzelwurm** als Konzeptzeichnung (links), als grobes 3D-Modell (Mitte) und als fertige, animierte Figur im Spiel (rechts).

viel zu lang ausfielen. Da war es aber bereits zu spät und die Levels noch umzubauen.

Der Rollenspieler lacht

Radon Labs stellte schon sehr frühe Versionen von **Drakensang** den Menschen vor, die große Ahnung von **DSA** haben – den Pen-&Paper-Rollenspielern. So nahmen zum Beispiel die Mitarbeiter, die privat **Das Schwarze Auge** spielen, das PC-Spiel mit in ihre Rollenspielgruppen, um dort Feedback zu sammeln. Zusätzlich wagte sich Bernd Beyreuther schon 2006 auf die Rollenspiel-Messe »Ratcon«, um dort vor hunderten DSA-Fans **Drakensang** zu präsentieren. »Die DSA-Community ist dafür bekannt, wie regeltreu und präzise sie über ihre Spielwelt wacht – dementsprechend haben mich die Anwesenden bei der Podiumsdiskus-

sion auch auseinandergenommen«, erinnert sich Beyreuther. »Doch als ich gerade geknickt die Bühne verlassen hatte, stürmten unzählige Fans auf mich ein, um mir die Hand zu schütteln und mir zu unserem Projekt zu gratulieren. Da habe ich dann gelernt, dass die DSA-Spieler ein hochintelligenter Haufen sind, die die Grenzen und Möglichkeiten eines PC-Games von denen eines Pen-&Paper-Abends unterscheiden können.«

Die Idee wird verworfen

Die **Drakensang**-Autoren verfassten insgesamt über 1.000 Seiten Story, die jedoch den Umfang des Titels bei Weitem gesprengt hätte. Trotz der notwendigen inhaltlichen Kürzungen verzichtete das Team darauf, alle Dialoge zu vertonen, weil das laut Bernd Beyreuther »den Erscheinungstermin um noch

mal mindestens drei Monate verzögert hätte.« Ursprünglich sollte man das Rollenspiel auch mit mehreren Spielern im kooperativen Modus spielen können; dieser Plan wurde jedoch schon vor Vertragsabschluss verworfen. Die Funktion soll im schon geplanten **Drakensang 2** enthalten sein. Spätestens im Nachfolger soll es ein Schnellreise-System geben, mit dem sich der Spieler in bereits erkundeten Gebieten schneller zwischen wichtigen Punkten bewegen kann. Noch mehr Zukunftsmusik: Bevor der zweite Teil erscheint, plant Radon Labs eine Erweiterung mit komplett neuer Geschichte, in der eventuell auch schon eine freiere grafische Gestaltung des Hauptcharakters möglich sein wird. »Das war von Anfang an ein absolutes Wunschelement von uns«, erklärt Bernd Beyreuther. »Aber für das Hauptspiel war es einfach zu aufwändig.«

PD



Der grimmige Zwerg **Forg Grimm** und das Kind **Kladdis** werden noch eine große Rolle in den Fortsetzungen von **Drakensang** spielen.



Ein sehr früher **Rohentwurf** des Dialogmenüs.



Der Dialog-**Prototyp** nach der Hälfte der Entwicklung.



Bis das **Dialogsystem** so aussah wie in diesem Bild der finalen Version von **Drakensang** vergingen eineinhalb Jahre.

