

Das Schwarze Auge Demonicon

Silver Style wagt sich nach dem fehlerhaften The Fall abermals an die Abenteuer-Königsdisziplin: das Rollenspiel. Und muss einer großen Lizenz gerecht werden.



Wenn Sie die Kamera richtig weit rauszoomen, sieht Demonicon ein wenig wie Diablo 3 aus.

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 5889

Ein bisschen sind Entwickler Silver Style und Publisher TGC selber schuld, dass einige Spieler aktuell noch dankend abwinken, wenn sie den Titel **Demonicon** hören. Wer die Begriffe »Action« und »Rollenspiel« kombiniert und arglos um sich wirft, steht ganz schnell in der Ecke der **Diablo**-Klone. Und eine Totklick-Orgie lässt sich so gar nicht mit der Welt des komplexen Regelwerks von **Das Schwarze Auge**

(kurz **DSA**) verbinden, auf dem **Demonicon** basieren soll.

Während Pen&Paper-Rollenspieler seit 1984 regelmäßig in die Welt von **Das Schwarze Auge** abtauchen, gab's für Computerspieler vergleichsweise wenig dort zu tun: 1992 erschien **Die Schicksalsklinge**, der erste Teil der **Nordlandtrilogie**, die dann in Zweijahresabständen mit **Sternenschweif** und **Schatten über Riva** fortgesetzt wurde. Danach zehn Jahre

nichts. Erst 2008 erinnerte uns das vom Berliner Entwickler Radon Labs stammende **Drakensang** wieder daran, dass es noch anderes im Rollenspielland gibt als die **Dungeons & Dragons** eines **Neverwinter Nights** oder die **Gothics** und **Oblivions**. Das Radon Labs Abenteuer hatte aus vielerlei Gründen Erfolg, einer war sicherlich die weitgehend getreue Umsetzung der extrem feinnervig ausgearbeiteten Regeln von **Das Schwarze Auge**, dessen Welt aktuell eine Art Spiele-Boom erlebt. Radon Labs werkelt schon längst an einer **Drakensang**-Fortsetzung (Vorschau auf Seite 162), der österreichische Publisher Jowood veröffentlichte Ende 2008 die **Nordlandtrilogie** neu – und das Team von Silver Style arbeitet mindestens seit Mitte 2008 an **Demonicon**. Das letztlich dann doch kein **Diablo**-Klon werden soll.

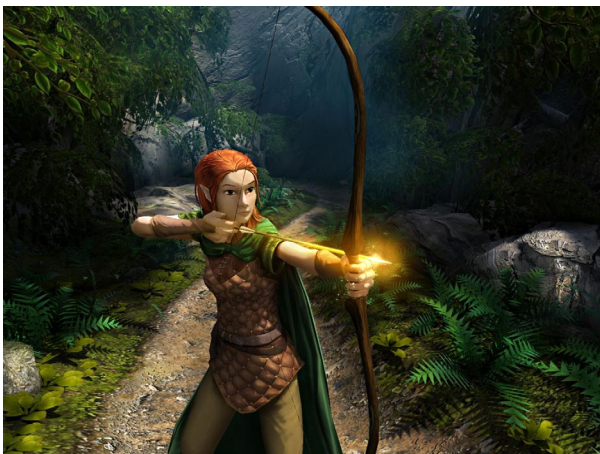
Der Eine

Carsten Strehse, Lead Designer von **Demonicon**, spricht von einer »beheutsamen Adaptierung der Regelmechanik«, die ein »dyna-

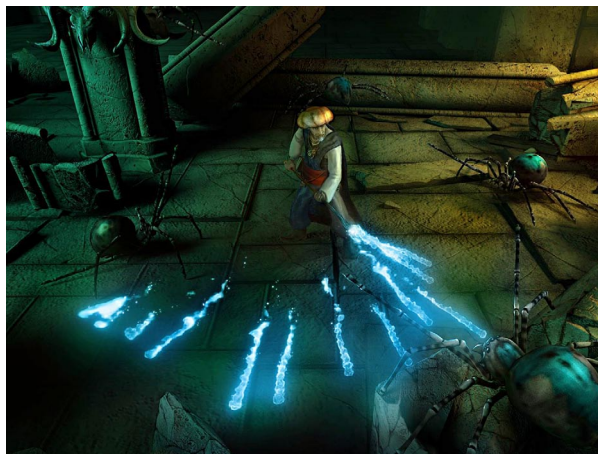
misches Kampferlebnis« schaffen will, als wir uns nach der Vereinbarkeit von Action und **Das Schwarze Auge** erkundigen. »Dynamische Kämpfe meint hierbei, dass wir sehr viel Aufwand in die Animationen und die Choreographie stecken«, stellt er klar.

Überraschung: Letztlich sollen die Kämpfe wie in **Drakensang** rundenweise ablaufen, jedoch muss sich der Spieler damit nicht auseinander setzen, wenn er nicht möchte. Eine Pausenfunktion wird es ebenfalls geben, um etwa Aktionsketten zu legen. Plus mehrerer voreinstellbarer Optionen: etwa Stopp nach jeder Runde oder wenn die Gesundheit des Helden gefährlich niedrig sinkt.

Des Helden? Nur einer? Richtig, in **Demonicon** sind Sie lediglich für das Schicksal eines Recken verantwortlich und nicht etwa für das einer ganzen Gruppe. Trotzdem soll's nicht langweilig werden, denn Ihr Charakter dürfte nach aktuellem Planungsstand einiges zu tun bekommen. Und das hat bei Weitem nicht nur mit Monsterklopperi zu tun.



Waffen dürfen Sie selber herstellen, etwa besonders mächtige **Bögen und Pfeile**.



Mit seinen Zaubern kann der **Schwarzmagier** gleich mehrere Riesenspinnen abwehren.

Liebe Calandra

Es beginnt wie üblich bei der Charaktergenerierung. **Demonicon** will uns deutlich mehr Möglichkeiten bieten als etwa **Drakensang**. So sollen wir nicht nur Rasse, Geschlecht und Klasse selber definieren (sofern mit dem DSA-Regelwerk vereinbar), sondern auch das Aussehen bis ins Detail bestimmen dürfen. Sogar Narben und Tattoos sind möglich. Wer damit seine Zeit nicht verschwenden will, greift auf einen Vertreter der so genannten Archetypen (Kasten auf dieser Seite) zurück. Dabei handelt es sich um fertig entworfene Charaktere.

Was Archetypen und der von Ihnen geschaffene Recke aber allesamt gemeinsam haben: die Liebe zur wunderschönen Alchemistentochter Calandra und einen Ziehvater, der als Mörder gejagt wird, weil er angeblich just Frau Calandra um die Ecke bringen wollte. Um dem Rätsel auf die Spur zu kommen und letztendlich ganz Aventurien zu retten, muss sich der Held in die Tiefen der Schwarzen Lande begeben und sich dort – wie es der Titel andeutet – Dämonen stellen.

Kind und Kegel

Auch wenn Sie in **Demonicon** nur einen Charakter lenken, so bleibt der doch nicht dauerhaft allein. Eine Halbelfin namens Rynn wird laut bisheriger Story ihre erste Verbündete. Später treffen Sie weitere Gestalten, die Ihnen zu Hilfe kommen und sich Ihnen sogar temporär anschließen – oder eben nicht. Wie sich die Figuren entscheiden, soll von Ihrem Verhalten und Ihrem Ruf abhängen. Entscheidend dafür dürfte auch sein, ob und mit wem Sie sich dauerhaft zusammentun. **Demo-**



Thorwaler Krieger gibt es auch in der weiblichen Ausführung. Diese Dame hat einen **doppelköpfigen Wolf** erlegt, während das männliche Pendant weniger Glück hatte.

nicon will Ihnen die Möglichkeit bieten, eine dauerhafte Partnerschaft einzugehen, Kind und eigenes Haus inklusive. Auf unsere Frage, wie das bei weiblichen Helden im Detail aussieht, antwortet uns Carsten Strehse: »Ganz im Sinne des offenen Geistes der DSA-Welt wollen wir eine Liebschaft zwischen Frauen nicht ausschließen. Ob Calandra Feind, Freundin oder vielleicht sogar Geliebte am Ende ist, hängt von den Entscheidungen des Spielers ab. Sie ist allerdings nicht die einzige Person, die dem Protagonisten sehr nahe kommen kann.« Man bleibt also noch vage diesbezüglich. Eines dürfte allerdings bei einer Frau-Frau-Kombination sicher sein: Kinderkriegen entfällt.

Sozialsystem

Wer es nicht so mit Familie hat, kann allerdings aufatmen: Niemand wird gezwungen, sich an Kind und Kegel zu ketten, denn das Familienleben in **Demonicon** muss gepflegt werden. Wer etwa seinen Haushalt verwahrlosen lässt, handelt sich ganz flott einen schlechten Ruf bei den Nachbarn ein. Und zu wenig beachtete Partner werden sich sogar anderswo Streicheleinheiten besorgen. Andererseits soll ein intaktes Sozialleben später zu nützlichen Kontakten führen, die ansonsten nie zustande gekommen wären. Carsten Strehse verspricht in diesem Zusammenhang: »Der Spieler hat Nachteile, aber auch Vorteile bei jeder Entscheidung –

ganz wie im richtigen Leben. Entscheidungsfreiheit soll bei jedem zentralen Punkt der Story gegeben sein. Dabei wollen wir auch nicht den moralischen Zeigefinger erheben, sondern dem Spieler stimmig die Konsequenzen seines Tuns verdeutlichen.«

Für das soziale Ansehen in Kombination mit moralischen Entscheidungen ist auch außerhalb der optionalen Beziehungskiste viel Bedeutung eingeplant. Strehse erklärt es am Beispiel eines möglichen Pakts mit einem wahn sinnigen Herrscher: »Durch das Bündnis bekommt der Held wertvolle Gegenstände und Informationen, langfristig könnte dies aber seinem Ruf schaden und mögliche Verbündete vergrätzen. Al-

Die Archetypen



Auelfische Wildnisläuferin: Dahinter verbirgt sich eine zierliche weibliche Gestalt, die besonders gut mit Pfeil und Bogen umgehen kann. Ihre Sinne sind von elfischer Präzision.



Thorwaler Krieger: Der Krieger zückt lieber gleich die Axt, statt zu diskutieren. Kein Wunder, verhindert seine Sturköpfigkeit doch ohnehin die meisten sinnvollen Gespräche.



Tulamidischer Schwarzmagier: Nicht nur in der Alchemie und schwarzen Magie, sondern auch in Bräuchen, Sitten und fremden Sprachen bewandert neigt der Magier zu Arroganz.



Zwergischer Mechanikus: Brauchbar mit Axt und Schild liegt die wahre Leidenschaft des kleinwüchsigen Bartrügers doch im Ertüfteln von mechanischem Gerät wie etwa Fallen.

ternativ kann er sich Hilfe bei der Widerstandsbewegung suchen, der böse Herrscher würde ihn dann mit seinen Schergen unbarmherzig verfolgen. Gleichzeitig könnte der Widerstand aber eine Rebellion entfachen, die bei den späteren Aufgaben von unschätzbbarer Hilfe wäre.«

Im Dunkeln ist gut ...

Demonicon will neben der Entscheidungsfreiheit ein dynamisches Tag-Nacht-System bieten – und somit Questlösungen noch abwechslungsreicher und spannender gestalten. Wer etwa den Auftrag erhält, in einer Villa eines angesehenen Bürgers nach Beweisen für zwielichtige Machenschaften zu suchen, kann das am besten im Dunkeln tun. Tagsüber wäre zu viel Volk in der Nähe des Hauses unterwegs. Nun gibt es drei Möglichkeiten: Entweder erweisen Sie fragwürdigen Gestalten einen Gefallen. Die sorgen anschließend dafür, dass die Stadtgarde nachts in einer anderen Gegend patrouilliert. Sie knöpfen sich anschließend in Ruhe die wenigen Wächter im Haus vor und gehen danach auf Erkundung. Auftrag erledigt! Oder Sie laden den trinkfreudigen Hausdiener abends in einer Kneipe auf ein paar Biere zu viel ein, schnappen sich seine Klamotten, wenn er betrunken in der Gosse liegt, und wandern später unbehelligt in das Gebäude. Auftrag erledigt! Oder Sie recherchieren ein wenig in der Nachbarschaft, finden heraus, dass die faulen Hauswachen zu kleinen Nickerchen um drei Uhr neigen, und nutzen die Gunst der Stunde. Auftrag erledigt!

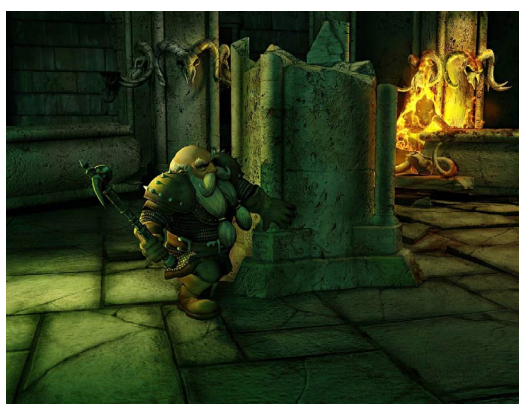
»Für die meisten Aufgaben sind mindestens drei unterschiedliche Lösungswege vorgesehen.



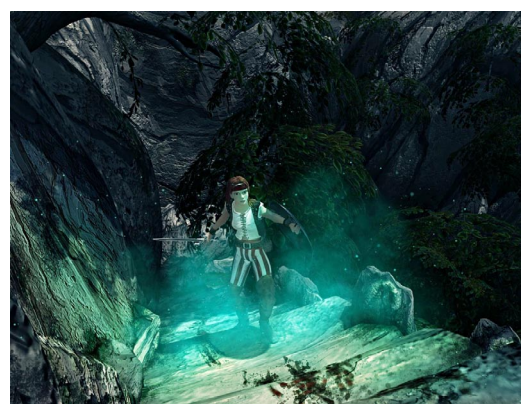
Viel **Fachwerk** und grob gehauener Stein sorgt für einen bäuerlich rustikalen Look.



Aufwändige Shader-Technik soll dafür sorgen, dass die Welt stimmig wird, und lässt jetzt schon **Wasserfälle** sehr realistisch aussehen.



Moderne **Lichteffekte** sollen in der Welt von Demonicon für die jeweils richtige Atmosphäre-Untermalung sorgen.



Kampf ist dabei nicht immer die beste und einfachste Herangehensweise«, so Strehse.

Siegesritt

Um Wartezeiten bis zur Dunkelheit zu überbrücken, dürfen Sie natürlich schlafen, können aber auch wach bleiben und Leute befragen. Strehse warnt jedoch: »Wer stundenlang in einer Stadt herumbummelt, muss damit rechnen, dass die Stadtwache miss-

trauisch wird. Von einer höflichen Aufforderung, nicht herumzustehen bis zu einem unfreiwilligen Kerkerbesuch kann eine Menge passieren, je nach sozialem Status und Ruf des Charakters.«

So wie es aussieht, werden Sie allerdings genug zu tun haben, um Rumlungern zu vermeiden. Sei es, dass Sie die Familie bei Laune halten, sei es, dass Sie ein Handwerk ausüben und sich vielleicht ein neues Schwert schmieden oder sei es, dass Sie sich auf ihr Reittier schwingen und im

nächsten Ort die Zeit mit einer weiteren Aufgabe überbrücken. Richtig gelesen, lange Laufwege, wie wir Sie aus **Drakensang** kennen, soll es in **Demonicon** nicht geben. Die Entwickler von Silver Style haben also ihre Hausaufgaben gemacht und sich die Kritiken am Lizenz-Konkurrenten angeschaut. Jetzt bleibt nur abzuwarten, ob alles, was man zwischen der Reiterei geplant hat, auch an die Qualität des Rollenspiels von Radon Labs heranreicht. Oder sogar noch übertrumpft. **PET**

Das Schwarze Auge: Demonicon

► **Angeschaut** ► Genre **Rollenspiel** ► Termin **2010**
► Hersteller **Silver Style / TGC** ► Status –

Petra Schmitz: Herrje, da hat sich Silver Style ja einiges vorgenommen. Lesbische Liebe, Entscheidungen, die weitreichende Konsequenzen haben, Dämonen bei Tag und Nacht und noch vieles, vieles mehr. Sollte das alles so hinhauen wie geplant, dann wird Demonicon ein Rollenspiel von einiger Tiefe – mit Betonung auf Rolle, bei dem das Spiel hoffentlich nicht zu kurz kommt. Wichtig ist für einen solchen Titel Fehlerfreiheit.



petra@gamestar.de