

Der Nachfolger zum wichtigsten deutschen Rollenspiel des letzten Jahres dreht die Uhr 23 Jahre zurück. Im Mittelpunkt: eine Schiffsreise, neue Helden und ein gereiftes Abenteuer.

# Drakensang Am Fluss der Zeit

GameStar.de  
Screenshots & Infos  
► Quicklink: 6029

## Inhalt

Gestellte Screenshots.....	20
Die neuen Archetypen.....	21
Einige Charaktere .....	22
Die wichtigsten Änderungen.....	26
Am Großen Fluss.....	28
Drakensang Gold-Edition.....	29

Ein Klassiker aus dem Gegner-Repertoire des Schwarzen Auges taucht in Am Fluss der Zeit erstmals auf: **Riesenhirschkäfer**.



In der Bouchéstraße 12 in Berlin-Treptow gibt es ein Dachgeschoss, darin einen kleinen Konferenzraum, und in diesem Konferenzraum kann man etwas Glänzendes, etwas Gehäuftes und etwas Strubbeliges finden. Das Glänzende ist eine spiegelglatte Landkarte, die an einer Pinnwand hängt. Das Gehäuftes ist ein Berg von Heften, Broschüren und Materialien des deutschen Papier-Rollenspiels **Das Schwarze Auge**. Und das Strubbelige, das ist Bernd Beyreuther, der dreitagebärtige Mitgründer des Entwicklerstudios Radon Labs und Projektleiter von **Drakensang**. Wenn man Beyreuther ein Glas Wasser reicht und freundlich fragt, dann beginnt er zu erzählen, wie die glänzende Landkarte und der Haufen Hefte zusammenhängen. So startet eine Reise in die Vergangenheit.

### Die goldene Zeit

**Das Schwarze Auge (DSA)** ist Deutschlands populärstes Papier-Rollenspiel, eine abenteuerliche Welt, die in Erzählgruppen mit Stiften, Würfeln und individueller Fantasie ausgestaltet wird. Das Spiel existiert seit 1984, und seitdem schreibt ein Team von professionellen Autoren und Laien die Geschichte des fantastischen Kontinents Aventurien kontinuierlich fort. Mittlerweile herrscht dort das

Jahr 1032 nach Bosparans Fall, und gespielt wird nach der vierten Edition des Regelwerks.

Wer schon länger dabei ist beim **Schwarzen Auge**, der erinnert sich an die Glanzzeit um das Jahr 1990. Damals schwappte die Rollenspiel-Begeisterung aus den USA nach Deutschland, im Windschatten blühte die Begeisterung für Aventurien auf; im ganzen Land fanden sich Jugendliche zu Meisterrunden zusammen. Das Ganze hielt ein paar Jahre, bis Ende der 90er Sammelkartenspiele wie **Magic: The Gathering** zum neuen Trend wurden und der Stern von **DSA** wieder sank.

Die damaligen Spieler sind heute erwachsen, aber viele tragen die Erinnerung an die gute alte Zeit mit sich, an die Regeln der zweiten Edition samt der **Fibel Die**

## ! Gestellte Screenshots

Drakensang: Am Fluss der Zeit befindet sich noch in einer frühen Entwicklungsstufe. Zum Zeitpunkt unseres Besuches existierte kein einziges vollständig fertiges Level, einige grundlegende technische Elemente waren noch nicht in die Grafik-Engine integriert. Das gilt vor allem für Schattenwürfe und Lichteffekte. Alle Screenshots in diesem Artikel sind von Radon Labs entsprechend nachbearbeitet, die gezeigten Szenen zum Teil gestellt. Der generelle Look und der Detailgrad der Figuren entsprechen aber bereits dem späteren Spiel.



Der Toreingang zu **Nadoret**, der wichtigsten Stadt im Spiel. Drakensang-Veteranen erkennen in der jungen Dame die durchtriebene Kauffrau Ulwine Neisbeck.



**Helden des Schwarzen Auges**, an legendäre Kampagnenhefte wie **Der Löwe und der Rabe** oder **Folge dem Drachenhals**. Die liegen nun wohlgestapelt auf dem Schreibtisch in Berlin-Treptow. Denn im Dachgeschoss von Radon Labs wird eine Zeitreise vorbereitet, zurück in die goldene Zeit von **Das Schwarze Auge**.

**Was war 1009 los?**

Man schreibt das Jahr 1009 nach Bosparans Fall. Im Mittelreich von Aventurien regiert der beliebte Kaiser Hal von Gareth; noch ahnt niemand, dass er ein Jahr später spurlos verschwinden wird. Im Südosten des Kontinents brodelt es: Seit kurzem tobt dort der Khömkrieg zwischen dem Stadtstaat Al'Anfa und dem Kalifat, der in der Belagerung der Stadt Mherwed gipfelt. Gleichzeitig kehrt der gefeierte Abenteurer Asleif Phileasson von der ersten Umrundung Aventuriens zurück, seine Abenteurer sind im ganzen Land Stadtgespräch. Und im Küstenreich Thorwal begibt sich eine Gruppe von Abenteurern auf die Suche nach dem legendären Schwert Grimring, genannt »Die Schicksalsklinge« – erzählt in der Auftakt-Episode der **Nordland-Triologie**, den ersten Computerspielen zu **Das Schwarze Auge**, die damals in Deutschland in etwa den

Stellenwert hatten, den heute die **Gothic**-Serie besitzt.

Danach machte **DSA** fast zehn Jahre eine Pause auf dem PC. Erst 2008 kehrte das deutsche Rollenspiel zurück, und zwar mit einem Paukenschlag: Radon Labs' **Drakensang** schaffte in Deutschland mit über 100.000 Stück den Sprung unter die bestverkauften PC-Spielen des Jahres. Kritiker und Fans fanden großen Gefallen an dem wohligh altmodischen, erzählstarken Abenteurer.

Nun stellt sich die Frage nach einem Nachfolger. Der ist seit einem halben Jahr in Arbeit. **Drakensang: Am Fluss der Zeit** springt 23 Jahre in die Vergangen-

heit, aus dem Jahr 1032 ins Jahr 1009 nach Bosparans Fall. Dort erzählt das Spiel die Vorgeschichte der Ereignisse aus **Drakensang**. Im Mittelpunkt: der Zwerg Forgrimm, ein Fluss und ein Schiff.

**Am Großen Fluss**

Wer die Landkarte von Aventurien betrachtet, der sieht im Zentrum des Kontinents das Mittelreich und in dessen Westen einen großen Fluss. Der trägt einen angemessenen Namen: der Große Fluss. Kleinere Zusammenflüsse tragen das Wasser bis zur Hafenstadt Ferdok, in der der schiffbare Bereich des Großen Flusses beginnt. Von dort aus segeln die Barken nach

Süden, vorbei an den Koschbergen auf das Amboss-Gebirge zu, an dessen Fuß der Große Fluss einen weiten Bogen nach Westen schlägt. Dort überfließt er die Grenze zur Provinz Nordmarken, um weit im Westen bei Havena in das Meer der sieben Winde zu münden. Ferdok, Nordmarken, Amboss: Damit wären auch gleich die Grenzen umrissen, zwischen denen **Am Fluss der Zeit** spielt. Ferdok kennen **Drakensang**-Spieler bereits aus dem ersten Teil, in dem die Stadt die zentrale Anlaufstelle war. In **Am Fluss der Zeit** wird man sie nicht mehr durchstreifen, die Metropole ist aber Ausgangspunkt der Handlung.

**Die neuen Archetypen**

**Geode**

Geoden sind quasi die Druiden der Zwerge – magisch begabte, naturverbundene Einzelgänger. Ihre Magie fußt auf der Beherrschung der Elemente. Wie alle Magier können sie keine metallenen Waffen und Rüstungen verwenden. Geoden werden für ihr freundliches und hilfsbereites Wesen geschätzt, sind in Aventurien aber eher selten.



**Gjalskerländer**

Gjalskerländer stammen aus der gleichnamigen Region im hohen Nordwesten Aventuriens und gelten als Thorwaler der Berge: zähe, harte Kämpfer. Der Archetyp ist inspiriert von Kelten und Schotten und entspricht in seiner Ausrichtung in etwa einem Barbaren. Gjalskerländer sind ausgezeichnete Nahkämpfer, dabei aber ausgesprochen abergläubisch.



Auf dem Großen Fluss und an seinen Ufern treiben **Piraten** ihr Unwesen; Zusammenstöße sind nicht zu vermeiden. Das Kampfsystem bleibt unverändert.



### Forgrimms Reise

Im Jahr 1009 nach Bosparans Fall startet von Ferdok aus ein Schiff. An Bord befinden sich zwei interessante Personen. Die eine ein junger Lehrling auf dem Weg in das Städtchen Nadoret, das etwas südlich von Ferdok am linken Ufer des Großen Flusses liegt; dort soll die Ausbildung mit der Abschlussprüfung enden. Die andere ein Zwerg namens Forgrimm.

Die gemütliche Reisegruppe wird überraschend von Piraten überfallen. Beim gemeinsamen Kampf schließen der Helden-Azubi und der Zwergenkrieger erste Bekanntschaft. Zwar trennen sich ihre Wege in Nadoret vorerst wieder – aber nicht für lange.

Veteranen wissen es längst: Forgrimm ist einer der Charaktere aus **Drakensang**. Dort traf man den Zwerg in einer Ferdoker Kneipe, wo er sich den Frust über den Tod seines Freundes und Arbeitgebers Ardo vom Eberstamm von der Seele soff. Forgrimm wurde Teil des Heldenteams und half in der Folge bei der Aufklärung des Mordes. Wie Forgrimm und Ardo überhaupt zusammenfanden, wie der spätere Ferdoker Diebesgilden-Chef Cuano ins Bild passt und was ein kleines rothaariges Baby namens Kladdis Schladromir mit der Sache zu tun hat, all das wird in

**Am Fluss der Zeit** aufgeklärt.

### Geoden und Gjalsker

Der Abenteurer-Azubi (oder wahlweise eine Azubine) sind dagegen, Sie ahnen's schon, Sie selbst. Wie in **Drakensang** erstellen Sie einen Junghelden, indem Sie aus vorgegebenen Archetypen wählen. Neben dem gesamten Angebot aus dem ersten Teil ergänzen mit dem Geoden und dem Gjalskerländer zwei frische Heldenklassen das Repertoire (siehe Kasten). Sie entsprechen in ihrer Spielweise in etwa einem Druiden und einem Barbaren. Während Gjalskerländer besonders widerstandsfähige Nahkämpfer sind und durch ihre Spezialfähigkeiten vor allem die

Aufmerksamkeit von Gegnern auf sich ziehen, spezialisiert sich der (in **DSA** selten gespielte) Archetyp des Geoden auf Unterstützungsmagie, die Verbündeten im Kampf Vorteile verschafft. In Online-Rollenspiel-Worten ausgedrückt: Gjalskerländer entsprechen Tanks, Geoden Supportern, also unterstützenden Einheiten. Den taktischen Spielraum in den Kämpfen dürften die beiden Neuzugänge sinnvoll erweitern.

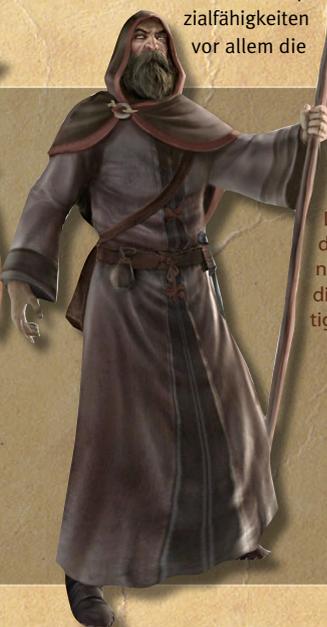
### Mehr Herz

Wie auch in **Drakensang** ist Ihr Held der Kopf einer Truppe von vier Kämpfern, die nach und nach zusammenfinden. Forgrimm zum



**Forgrimm, Sohn des Ferolax** war einer der Helden aus **Drakensang** und ist die zentrale Figur in **Am Fluss der Zeit**. Er tritt der Helden-gruppe bei.

**Fayris** ist Agentin für den kaiserlichen Geheimdienst. Die geheimnisvolle Halbelfe gehört zu den Begleitern, die Sie in Ihre Heldentruppe aufnehmen können.



**Archon Megalon** gilt als der mächtigste Druiden-Aventuriens. In **Drakensang** spielte der mysteriöse Alte nur eine Nebenrolle, diesmal soll er wichtiger werden.

**Alrico Falfara** kennen **Drakensang**-Spieler als schwarzhumorigen Untoten. In **Am Fluss der Zeit** treffen sie den Haudegen in **Fleisch und Blut**.



**Flügelhelme** und Bärte: Auch optisch geht's im Spiel zurück zu den Standards der zweiten DSA-Edition.



Der gigantische Golem besteht aus Schrott- und Metallteilen und ist einer der **Bossgegner** im Spiel.



Einige Missionen finden **bei Nacht** statt. Hier treibt ein Werwolf sein Unwesen.



An Bord dieses **Schiffes** schippert Ihre Heldengruppe auf dem Großen Fluss. Der Kahn ersetzt das Spielerhaus aus Teil 1.



Beispiel stößt früher oder später zu Ihnen, zu Beginn des Spiels hat er aber noch Wichtigeres im Sinn, als einen Grünschnabel durch seine Abschlussprüfung zu begleiten. Dafür treffen Sie in Nadoret die Halbhelfe Fayris. Die talentierte Bogenschützin arbeitet nebenbei für den kaiserlichen Geheimdienst.

Das ist äußerst ungewöhnlich für eine Halbhelfe. Was ist ihre Geschichte, wo liegt ihre Loyalität? Solche Fragen dürften Sie in **Am Fluss der Zeit** deutlich mehr beschäftigen als im ersten **Drakensang**. Denn zum einen verspricht Bernd Beyreuther eine Hand-

lung voller Wendungen: »Mit jedem neuen Ort, den der Spieler besucht, stellen sich die Dinge ganz anders dar.« Zum anderen will Radon Labs die Lebendigkeit der Mitstreiter, deren Schweigsamkeit in **Drakensang** noch einer der größten Kritik-

punkte war, stark verbessern. Ihre Begleiter sollen sich öfter zu Wort melden, Entwicklungen kommentieren und, wie Bernd Beyreuther sagt, »einem richtig ans Herz wachsen.« Diesmal womöglich sogar samt Herzschmerz, denn in **Am Fluss der Zeit** ist auch eine Romanze vorgesehen.



**Isaliel Schwingenschlag** ist die Älteste einer Elfsiedlung am Ufer des Großen Flusses. Die Helden benötigen die Hilfe der ersten Anführerin.



**Parzalon von Streizig** machte als aufgeblasener Möchtegern-Held das Umland von Ferdok unsicher. Diesmal erfahren wir von seinen heroischen Anfängen.



**Quendan Bachental** ist der Kapitän des Schiffs, auf dem die Heldengruppe reist – quasi das Gegenstück zu Verwalter Wirrwosch aus **Drakensang**.

**Ulwine Neisbeck** wird später mal Kopf des größten Handelshauses in Ferdok. In **Am Fluss der Zeit** spinnt die intrigante Schönheit bereits ihre Fäden.



Radon Labs verspricht für den Nachfolger mehr **Abwechslung** in den Landschaften als in **Drakensang**.



Im Gegenzug verringert Radon Labs die Zahl der möglichen Party-Mitglieder. Standen in **Drakensang** noch zehn Mitstreiter zur Auswahl, werden es nun klar weniger sein. Wie viele genau, darüber schweigt das Team. Wir tippen auf fünf bis sechs. Aus **Drakensang** bekannte Gesichter sind – von Forgrimm abgesehen – nicht darunter. »Da die Geschichte 23 Jahre früher spielt, mussten wir schauen, wer zu der Zeit überhaupt schon am Leben war«, erklärt Beyreuther. Dennoch laufen Sie immer mal wieder alten (oder vielmehr jungen) Bekannten über den Weg (siehe Kasten auf den Seiten 22 und 23), darunter zum Beispiel die Kräuterkundige Auralia, die in **Am Fluss der Zeit** als Jugendliche gerade ihr Handwerk erlernt. Als Mitstreiterin dürfen Sie sie diesmal aber nicht aufnehmen.

### Sinnvoll eingedampft

Generell geht es Radon Labs mit **Am Fluss der Zeit** eher um eine sanfte Weiterentwicklung der Serie als um den nächsten große Schritt. Dazu gehört, die wichtigsten Kritikpunkte an **Drakensang** auszubessern. Vorneweg heißt das vor allem: straffen und verdichten. Denn **Drakensang** litt an vielen Stellen an Leerlauf, Wiederholungen und Durchhängern. **Am Fluss der Zeit** soll in jeder Hinsicht kompakter werden, sprich: nicht mehr so ausufernd, dafür intensiver. Beispiel Synchronisierung: Im neuen Spiel wird nicht mehr nur ein Teil, sondern jeder einzelne Satz in Dialogen vertont. Dafür müssen die Gespräche allerdings straffer werden. Beispiel Laufwege: Musste man in **Drakensang** noch ständig hin und her laufen, so werden

wichtige Anlaufstellen wie Händler nun auf der Karte markiert, sobald man sie entdeckt hat. Mit einem Klick springt das Spiel dort hin. »Wir erhoffen uns, dass die Spieler Ihre Ausrüstung stärker optimieren, wenn der Weg zum Händler oder zur nächsten Werkbank nicht mehr minutenlang dauert«, führt Bernd Beyreuther aus. Beispiel Spielwelt: Die einzelnen Levels fallen nun kompakter aus. Nadoret, die größte Stadt im Spiel, besteht nicht wie Ferdok aus vier separaten Teilen, sondern ist aus einem Guss. »Trotzdem wird Nadoret gefühlt größer sein als Ferdok«, verspricht Beyreuther. Weil für Nadoret bislang kein offizieller **DSA**-Stadtplan existiert, kann Radon Labs das Städtchen den eigenen Vorstellungen entsprechend gestalten. Nun schmiegelt es sich als idyllische Mit-

telalter-Siedlung an eine Hügelkante, gekrönt von einem prachtvollen Praios-Tempel, durchzogen von verwinkelten Gässchen.

### Mehr Entscheidungen

Verdichtung muss nicht heißen, dass die Fans nun weniger Inhalt bekommen. Er wird ihnen nur flüssiger serviert. Bernd Beyreuther kalkuliert mit mindestens 40 Stunden Spielzeit. Vor allem aber hat der **Drakensang**-Vordenker sich zum Ziel gesetzt, den Wiederholungswert »krass« zu erhöhen. Dazu sollen vor allem zwei Designelemente beitragen. Erstens spaltet sich die Handlung nun immer mal wieder auf, abhängig von Entscheidungen des Spielers. Das beginnt schon bei der Ankunft in Nadoret: Wer einen magischen Archetypen als Helden gewählt hat, muss bei seiner Abschlussprü-



Streithähne: Der **Waffenhändler Bakur** und der **Rüstungshändler Proximus** aus Nadoret.



Eine **Neckerin**, ein nixenähnliches Flusswesen. Die Detailtiefe der Charaktere hat sich deutlich erhöht.

fung selbstverständlich andere Aufgaben meistern als etwa ein Krieger. Auch im weiteren Spielverlauf gibt es Verzweigungen, ganz ähnlich wie in den Blutbergen aus **Drakensang**, in denen man sich entweder auf Seiten der Waldhexen oder der Inquisition schlagen musste. Solche Wahlmöglichkeiten, die gänzlich andere Questreihen nach sich ziehen, soll es in **Am Fluss der Zeit** nun öfter geben. Die Verzweigungen führen früher oder später aber immer wieder zusammen, verschiedene Enden sind nicht geplant.

Zweitens sollen sich die Charakterwerte der Helden stärker auswirken. »Fans haben mal nachgezählt, wie oft das Talent »Etikette« in Drakensang zum Einsatz kommt. Es waren drei Mal«, berichtet Beyreuther. Damit solche Vernachlässigungen nicht mehr vorkommen, hat er seinen Quest-Designern diesmal Vorgaben gesetzt, wie oft jedes Talent mindestens im Spiel nutzbar sein muss. Entsprechend soll sich die Breite der Handlungsalternativen erweitern.

**Wieder zurück? Geht!**

Apropos Quests: Zwar ist Radon Labs noch nicht so weit, um Einzelheiten zu den Aufgaben auszulaudern. Aber **DSA**-Kenner und Freunde des Vorgängerspiels wird es beruhigen, dass die erfahrenen **Das Schwarze Auge**-Autoren Mark Wachholz, Anton Weste und Stefan Blanck wieder als Berater mit an Bord sind. Die Veteranen klopfen die Haupthandlung, Dialoge und Aufgaben darauf ab, ob sie sich stimmig in die Welt von Aventurien einfügen. Zudem hat Radon Labs die interne Autorengruppe erweitert; an **Am Fluss der Zeit** sitzen nun drei

Schreiber, die für nichts anderes als Texte verantwortlich sind. Weil eine Abschlussprüfung allein noch kein großes Abenteuer macht, laufen die Ereignisse in Nadoret bald aus dem Ruder. Die Geschichte dreht sich dabei um den zentralen Handlungsort: den Großen Fluss. Denn in diesem Strom und um ihn herum schlummern so zahlreiche wie legendäre Geheimnisse; unter anderem wird gemunkelt, der Fluss selbst sei die Verkörperung eines mystischen Wesens. Die Reise der Heldengruppe führt im Spätherbst und frühen Winter des Jahres 1009 durch Elfensiedlungen in knorrigen Wäldern, in Piratendörfern, verschneite Hochlandschaften am Fuß des Ambossgebirges und bis hinunter in die Abgründe unterirdischer Stollen. Vor allem aber führt sie immer wieder zurück zum Fluss, denn der ist das zentrale Verbindungselement. Wie in **Drakensang** gibt es keine zusammenhängende Welt, sondern einzelne, begrenzte Abschnitte. Anders als in **Drakensang** können Sie zwischen denen nun beliebig hin- und herreisen und in schon besuchte Areale zurückkehren. »Das war ein großer Kritikpunkt am ersten Teil«, gibt Bernd Beyreuther zu. »Einige Orte waren irgendwann einfach leerespielt. Also haben wir sie zugesperrt«, erzählt er. Das soll in **Am Fluss der Zeit** nicht mehr passieren: »Wir achten sehr darauf, dass man nun sinnvoll in frühere Gebiete zurückkehren kann und dort neue Aufgaben findet.«

**Schiff ersetzt Haus**

Passend zum Fluss-Thema reist Ihre Heldengruppe mit dem Schiff von Ort zu Ort. Diese Segelbarke

ersetzt das Spielerhaus aus **Drakensang**. So versammeln sich an Bord die Gefährten, die Sie gerade nicht mit ins Abenteuer nehmen. Darüberhinaus spiegelt die Ausstattung des Bootes Ihren Fortschritt im Spiel wider. In der Kajüte lagern Sie Ausrüstung und finden Werkbänke und Labortische. Zur Ausstattung gehört auch der Kapi-

tän Quendan Bachental, der Sie über Neuigkeiten auf dem Laufenden hält. »Das Schiff hat den zusätzlichen Vorteil, dass es immer da steht, wo sich die Heldengruppe aufhält«, sagt Bernd Beyreuther. Lange Rückwege zum trauten Heim entfallen. Kämpfe zwischen Schiffen wird es auf dem Großen Fluss allerdings nicht geben.



**Die wichtigsten Änderungen**

Radon Labs führt eine lange Tabelle mit all den Kritikpunkten an Drakensang, die das Team akribisch aus Foren, Zuschriften, Gesprächen und Rezensionen gesammelt hat. Was die Spieler nervt, was sich ändert:

**Kritik ...**

**... und Konsequenzen**

**Texturmatsch:** Aus der Nähe sehen die Umgebungstexturen in Drakensang unscharf und verwaschen aus. Das beeinträchtigt den optischen Gesamteindruck deutlich und schadet der Atmosphäre.

Für Drakensang hat Radon Labs bereits ein Paket mit hochauflösenden Texturen nachgereicht. In Am Fluss der Zeit soll die Landschaft von Haus aus deutlich schärfer und klarer aussehen.

**Sprache verschlagen:** Nur ein Teil der Dialoge aus Drakensang ist von Sprechern vertont. Die meisten Texte muss der Spieler selbst lesen, die Figuren bewegen dazu lautlos den Mund.

Radon Labs und Dtp gehen diesmal den ganzen Weg: Am Fluss der Zeit wird – zumindest in den Dialogen – vollständig vertont. Allerdings müssen die Texte dafür strafbarer ausfallen als im Vorgänger.

**Reiseverbot:** Die meisten Spielorte hängen linear aneinander, wer ein Areal abgeschlossen hat, kann nicht dorthin zurückkehren. Wenn es doch geht, gibt's dort nichts Neues zu tun.

Die Linearität wird aufgehoben. Die Heldentruppe soll mit ihrem Schiff jederzeit zu bereits besuchten Orten zurückkehren können und dort im Spielverlauf regelmäßig neue Quests finden.

**Laufwege:** In vielen Arealen muss der Spieler minutenlang laufen, bis er sein Ziel erreicht. Rückwege lassen sich nicht abkürzen, Komfortfunktionen fehlen fast vollständig. Das ermüdet auf Dauer stark.

Viele der Levels in Drakensang waren schlicht zu groß. Die Regionen werden diesmal kompakter. Sprungpunkte auf der Karte beschleunigen die Rückkehr zu wichtigen Orten, etwa zu Händlern.

**Standardvisagen:** Das Aussehen der eigenen Helden lässt sich nicht frei bestimmen, sondern nur aus vorgegebenen Gesichtern wählen. Andere Rollenspiele sind da wesentlich flexibler.

Eine freie Gestaltung der Spielfigur wird es auch in Am Fluss der Zeit nicht geben. Aber die Auswahl an vorgefertigten Bausteinen soll steigen, unter anderem durch neue Frisuren.

**Charakterschwäche:** Die Begleiter in der Heldengruppe bleiben weitgehend farblos, kommentieren nie die Lage, machen keine Entwicklung durch und wachsen einem folglich kaum ans Herz.

Die Zahl der anheuerbaren Mitsreiter wird im Vergleich zu Drakensang reduziert, die sollen dafür wesentlich stärker ausgefeilt sein und sich häufiger zu Wort melden. Sogar eine Romanze ist drin.

**Erzmagier**  
Das, äh, i  
Fachaus  
Tat zeitig  
... äh, Erl  
Geheimn



## Am Großen Fluss

Das Schwarze Auge spielt überwiegend auf dem fantastischen Kontinent Aventurien. In dessen Zentrum liegt das Mittelreich, dazu gehören wiederum die Grafschaften Ferdok und Schetzeneck, die Handlungsorte von Drakensang: Am Fluss der Zeit. Die Karte gibt einen Überblick der Region.



**Nadoret** ist der zentrale Anlaufpunkt in Am Fluss der Zeit. Der stattliche Ort liegt am Hang eines Hügels. Hier befinden sich die wichtigsten Händler und Auftraggeber.

Das Abenteuer führt auf dem Großen Fluss westlich bis an die Grenze zu Nordmarken, die kleineren **Ortschaften** an den Ufern werden die Helden allerdings nicht besuchen.

Über einen Nebenarm des Großen Flusses erreicht die Heldengruppe den Fuß des **Amboss-Gebirges**. Hier leben – genau wie in den Koschbergen im Nordwesten – Zwerge.

**Ferdok** war der wichtigste Handlungsort im Vorgänger-Spiel Drakensang. In Am Fluss der Zeit ist Ferdok zwar der Ausgangspunkt der Schiffsreise, spielt aber darüber hinaus keine Rolle mehr.

**Der Große Fluss** ist die Hauptreisroute der Heldengruppe. Um den Fluss ranken sich mythische Geheimnisse, die nach und nach ins Zentrum der Spielhandlung rücken.

Copyright © 2009 by Ulisses Spiele GmbH. Mit freundlicher Genehmigung der Ulisses Spiele GmbH.

### Jetzt mit Mirakeln

Bei allen Detailverbesserungen bleibt **Am Fluss der Zeit** im Kern das gleiche Spiel wie **Drakensang**. Denn vieles besteht in bewährter Form fort. Dazu gehört

das gesamte Regelwerk; trotz des Abstechers in die aventurische Vergangenheit hält Radon Labs an der vierten Edition fest, anstatt zur damals gültigen zweiten Edition zurückzukehren. Auch die

Ausrüstung deckt sich in weiten Teilen mit der aus **Drakensang**, wird aber nun sinnvoller über das Spiel verteilt: »Wir werden präziser balancieren«, sagt Bernd Beyreuther. Soll heißen, dass starke Schwerter oder Schilde nun auch erheblich schwieriger zu bekommen sind. Daneben spendiert Radon Labs einen Schwung neuer Rezepte, um unter anderem Standard-Waffen in verbesserte Varianten aufzurüsten. Gänzlich neu ins Spiel kommen die Mirakel. In der Welt von **Das Schwarze Auge** sind das göttliche Eingriffe, die Geweihte der zwölf aventurischen Hauptgottheiten herbeirufen können. »Das ist relativ mächtige Magie«, erklärt Beyreuther, aber um sie einzusetzen, muss man sich um gutes Karma bemühen.« Wertutropfen: Die Mirakel gibt's vorläufig »nur für einen Typ von Geweihten.« Und für welchen? »Verraten wir nicht. Ganz im Sinne der Gottheit«, grinst Beyreuther. Wir denken uns unseren Teil und kritzeln »Phex???« auf den Notizblock, den Namen des aventurischen Diebesgottes.

### Feind aus Schrott

Auch das Kampfsystem bleibt unangetastet, nach wie vor führen Sie Ihr Team in pausierbare Echtzeit-Kämpfe mit stark taktischem Einschlag. Allenfalls ein paar neue Spezialangriffe und Zauber soll **Am Fluss der Zeit** mitbringen. Dafür erweitert Radon Labs das Spektrum der Gegner. Veteranen dürften sich vor allem darüber freuen, dass mit Riesenhirschkäfern und Sumpfranzen zwei Klassiker des aventurischen Fauna ih-

ren **Drakensang**-Einstand feiern. Wir sahen bei Radon Labs außerdem Skizzen zu Waldschraten und Werwölfen. Mit dabei sind auch wieder Bosskämpfe, darunter gegen einen riesigen Schrott-Golem (siehe Bild Seite 23) und eine Wasserschlange. Bei den Feinden will Radon Labs mehr Augenmerk auf Immunitäten legen. Die spielten in **Drakensang** nur selten eine Rolle, etwa bei den schwabbeligen Amöben, denen Schwertstreiche wenig anhaben konnten. Im Nachfolge-Spiel sollen deutlich mehr Gegner spezifische Stärken und Schwächen ins Feld führen, die es zu entdecken und auszunutzen gilt, sonst kann das Heldenleben abrupt zu Ende sein.

### Hurra! Bäume!

**Am Fluss der Zeit** basiert auf der gleichen Technologie wie **Drakensang**. Einige Elemente werden aber zeitgemäß angepasst, vor allem solche, die im Vorgänger kritisiert wurden. Darunter fallen die matschigen Texturen, die nun scharf und detailreich ausfallen; wir sahen in Berlin bereits Wälder mit wichtigen, moosbewachsenen Eichen; am Boden unter dem Blätterdach war jedes einzelne Blatt des gefallenen Herbstlaubs zu erkennen. Dazu gehört aber auch ein neues Animations-system für Gesichter, durch das die Mimik von Gesprächspartnern weit lebendiger wirkt. Auch das Beleuchtungssystem ist aktualisiert und erlaubt nun Gegenlicht-Effekte und natürlichere Tagesstimmungen. Atmosphäre-Killer aus dem ersten **Drakensang** wie die Baustelle des Hesinde-Tempels, auf der kein Mensch arbeitete, wa-

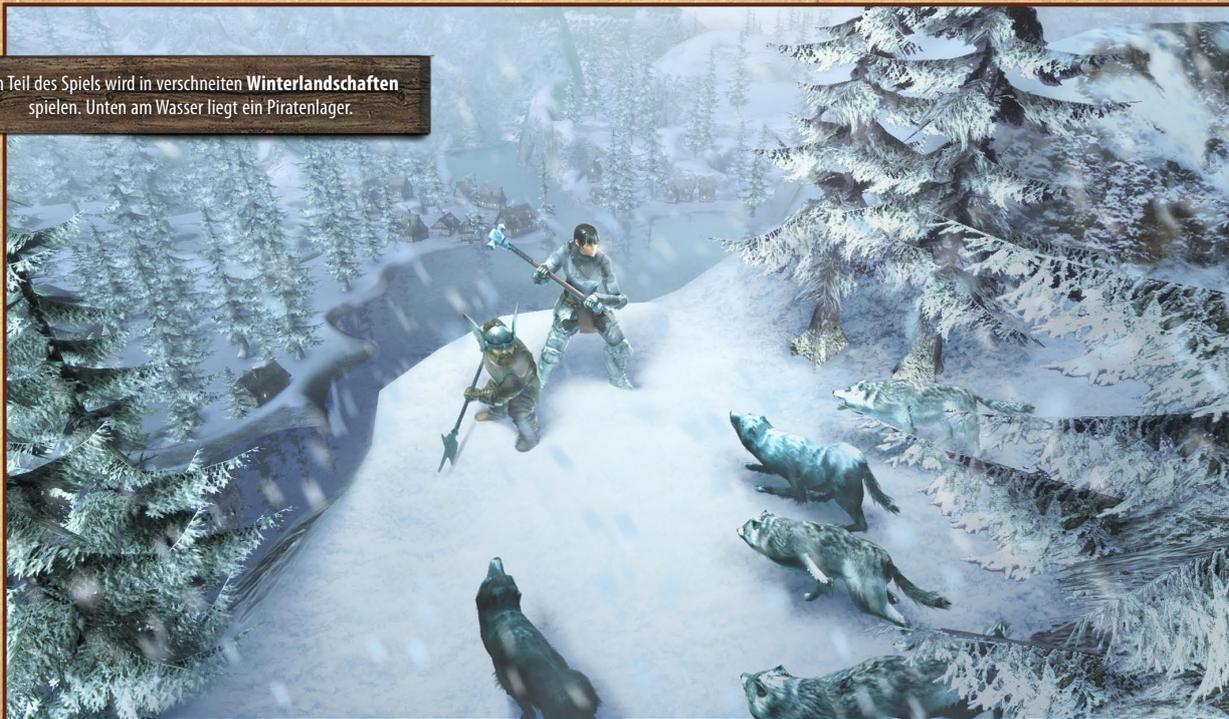


Alle Bäume im Spiel sind jetzt von Hand gestaltet. Wer genau hinsieht, entdeckt im Blattwerk ein **Baumhaus**.



Die leicht verbesserte Grafik-Engine beherrscht nun auch **Gegenlicht-Effekte**.

Ein Teil des Spiels wird in verschneiten Winterlandschaften spielen. Unten am Wasser liegt ein Piratenlager.



ren damals der Technik geschuldet: Die Engine konnte schlicht keine Personen auf die Gerüste stellen. Das ist nun ausgebessert.

Und sonst? »Wir haben ein neues Baumsystem!«, strahlt Bernd Beyreuther. Stutzt dann einen Moment und schiebt nach: »Das ist wichtiger, als es sich anhört.« In **Drakensang** kam zu großen Teilen das Hilfsprogramm Speedtree zum Einsatz, das unter anderem auch schon für das Laubwerk in **Oblivion** sorgte. Aus **Am**

**Fluss der Zeit** wurde es verbannt. »Speedtree kann wunderbar Bäume zeichnen, die es in Europa nicht gibt«, seufzt Beyreuther. Statt schlanker Stämme und buschiger Laubkronen wünschte sich der Projektleiter für Aventurien knorrige Eichen, ausladende Tannen, wuchtiges Wurzelwerk. In der Folge sind nun alle Bäume im Spiel Handarbeit. Praktischer Nebeneffekt: Das Team kann jetzt auch begehbare Waldriesen und Baumhäuser erschaffen. –

### Wette gewonnen

In dem kleinen Konferenzraum kommt Bernd Beyreuther zum Ende. »Wir haben in Drakensang viel Zeit gebraucht, um unseren Stil zu finden. Dieser Aufwand fällt nun weg. Wir können stattdessen das Bestehende verfeinern.«

Damals im Sommer 2008, als **Drakensang** auf die Veröffentlichung zulief, saßen in Hamburg eine Delegation von Radon Labs und dem Publisher Dtp zusammen und diskutierten schon mal darüber, wie es mit der Serie weitergehen könnte. Bei der Gelegenheit wurde eine Wette geschlossen: Wie oft würde sich **Drakensang** wohl in der ersten Woche verkaufen? Dtp gab eine konservative Schätzung ab. Ra-

don Labs überbot um 50 Prozent. Als Wochen später die Verkaufszahlen eintrudelten, »da flossen bei uns Freudentränen«, erinnert sich Beyreuther. Kurz darauf löste Dtp die Wettschuld ein, man speiste gemeinsam »in einem besonders feinen Hamburger Restaurant am Hafen, wo wir das Vergnügen hatten, die Verkäufe ausführlich zu begießen.«

Mal sehen, ob demnächst eine neue Wette geschlossen wird. Wenn Radon Labs **Drakensang** wie angekündigt verbessert, dann dürfte das nächste Glänzende das Spiel **Am Fluss der Zeit** sein, das nächste Gehäufte der Erlös aus dessen Verkäufen – nur das Strubbelige, das ist dann immer noch Bernd Beyreuther. **CS**

## Drakensang Gold-Edition



Wer das erste **Drakensang** bislang verpasst hat, der bekommt am 3. April 2009 möglicherweise einen Grund, es doch noch auf den Einkaufszettel zu setzen. Dann erscheint mit der **Drakensang Gold-Edition** eine leicht erweiterte Fassung des Rollenspiels. Hochauflösende Texturen und aktuelle Patches erhöhen die optische Qualität, die Spielbalance und den Komfort, sind aber auch seit Monaten frei verfügbar (Quicklink: 6028). Die **Gold-Edition** ist darüber hinaus um zusätzliche Gegenstände, neue Rezepte (die bislang nutzlosen Objekten einen Sinn geben, darunter die berühmten Fussel) und eine Quest im Hafen von Ferdok erweitert, in der die Spieler bereits Bekanntschaft mit dem Schiff und seinem Kapitän aus **Am Fluss der Zeit** machen. Der Neuauflage liegen zudem der **Drakensang**-Soundtrack als mp3-Dateien und das Pen-&-Paper-Abenteuer **Der Kult der goldenen Masken** bei. Die **Gold-Edition** kostet rund 30 Euro.

### Drakensang: Am Fluss der Zeit

► **Angeschaut** ► **Genre:** Rollenspiel ► **Termin:** 1. Quartal 2010  
► **Hersteller:** Radon Labs / Dtp ► **Status:** zu 40% fertig

**Christian Schmidt:** Drakensang hat sich letztes Jahr als spaßig-durchdachte Rollenspiel-Überraschung erwiesen, die allerdings noch reichlich Raum für Verbesserungen ließ. Einen großen Teil davon nimmt Radon Labs mit der nächsten Episode in Angriff. Nun wird vor allem poliert, vertieft und verfeinert. Man darf schon jetzt sagen: Deutschland hat neben Gothic seine zweite große Rollenspiel-Serie gefunden. Man darf sich schon jetzt gehörig vorfreuen – und man darf damit hadern, dass der Fluss der Zeit nicht schneller fließt.



christian@gamestar.de