

DVD  
Video-Special

GameStar.de  
Screenshots & Infos  
► Quicklink: 6029

### Inhalt

Mega-Preview.....	18
Interview .....	18
Vergleich mit Dragon Age .....	21
Der Geode.....	22
Der Gjalskerländer.....	24
Eine Zollfeste, zwei Wege.....	26

# Drakensang Am Fluss der Zeit

Die Fortsetzung des deutschen Erfolgs-Rollenspiels macht **nichts wirklich neu, aber alles etwas besser**. Wir haben die Entwickler besucht, eine weit fortgeschrittene Version gespielt, mit Zwergen gestritten, Tentakelmonster besiegt und den Großen Fluss besegelt. Und, bei Praios: Das hat Spaß gemacht!



## Interview mit Bernd Beyreuter



Michael Graf im Gespräch mit dem Projektleiter **Bernd Beyreuter**.

**GameStar** Bernd, warum erzählt Am Fluss der Zeit die Vorgeschichte zum ersten Drakensang? Ihr hättet dessen Handlung doch auch einfach fortsetzen können.

**Beyreuter** Dafür gibt's mehrere Gründe. Erstens war Drakensang nie als Mehrteiler angelegt und hatte ein entsprechend abgeschlossenes Ende. Zweitens hatten die Helden am Schluss eine derart hohe Talentstufe erreicht, dass sie sich nur schwer weiterverbessern konnten – es sei denn, wir hätten die Regeln erweitert. Doch das hätten uns die Fans der Papier-Vorlage bestimmt übel genommen.

**GameStar** Beruht eure Entscheidung auch auf den Charakteren, die im ersten Teil doch etwas blass wirkten?

**Beyreuter** Absolut, es lag mir sehr am Herzen, die Figu-

ren endlich besser auszuarbeiten. Denn obwohl wir's nicht geplant hatten, stachen im ersten Teil Charaktere wie Kladdis und Forgrimm heraus. Die sollten im zweiten Drakensang dann natürlich eine tragende Rolle spielen.

**GameStar** Die hätten sie aber auch in einer Fortsetzung spielen können. Insbesondere Kladdis als Jungdiebin!

**Beyreuter** Theoretisch ja, aber damit kommen wir zum vierten Grund: Das zweite Drakensang spielt in der Glanzzeit des DSA-Universums, dessen Papier-Variante vor 23 Jahren einfach noch am beliebtesten war. So sprechen wir also auch die ganz alten Fans an. Darüber hinaus erlaubt der Rückblick eine schöne Erzählweise: Der Märchenonkel Forgrimm dient als Rahmen für die komplette Handlung.



Die drei Trolle blockieren eine Brücke und verlangen Zoll. Das lassen wir uns natürlich nicht bieten und greifen an. Der Schurke Cuano hält dies allerdings für keine gute Idee, und hat damit auch Recht: Viel schlauer wäre gewesen, den nahezu unbesiegbaren Prügelriesen leckere (und sündhaft teure) Koschammer-Zungen aus Nadoret mitzubringen (A), damit sie freiwillig den Weg räumen (B).

Es sei doch wohl sonnenklar, poltert Forgrimm, dass es gegen Piraten nur ein Mittel gebe: die Axt! Nein, nein, kontert Cuano, mit Gewalt erreiche man nichts, hier helfe nur List und Tücke. Die Freibeuter ließen sich mit Leichtigkeit gegeneinander ausspielen, der Kapitän und sein Maat stritten eh pausenlos. Nein, nein, drängt Fayris, man solle keine Intrigen spinnen, sondern nach einer diplomatischen Lösung suchen. Schließlich wollten die Piraten ein Elfendorf überfallen, und sie, Fayris, wisse als Elfe doch ganz genau, dass ihrem Volk nichts an materiellem Besitz liege. So könne man den Piraten doch das gewünschte Beutegut übergeben, auf dass sie friedlich von dannen zögen. Hoffentlich.

Bei Praios, immer diese Streiterei! Sollen wir kämpfen? Tricksen? Verhandeln? Wir haben die Wahl – und das ist gut so. Denn hier offenbaren sich gleich zwei bedeutensame Neuerungen von **Drakensang: Am Fluss der Zeit**. Erstens verläuft die Rollenspiel-Fortsetzung weniger linear, oft gibt's mehrere Lösungswege. Zweitens gewinnen die Charaktere deutlich an Profil, insbesondere die Wortgefechte zwischen dem hitzköpfigen Zwergenkrieger Forgrimm und seinem listigen Diebeskumpen Cuano zaubern uns immer wieder ein Grinsen ins Gesicht. Wir haben den Entwickler Radon Labs in Berlin besucht und tagelang eine weit fortgeschrittene Version von **Am Fluss der Zeit** gespielt. Die wichtigste Erkennt-

nis: Auch das zweite **Drakensang** bleibt im Herzen das, was schon der Vorgänger war: das Paradies für traditionelle Rollenspieler. **Klassen-Bastelei** Wie es sich für ein traditionelles Rollenspiel gehört, beginnt **Drakensang: Am Fluss der Zeit** natürlich mit der Charakterwahl. So entscheiden wir uns wie im Vorgänger zwischen vorgefertigten Klassen, darunter zwei Neuzugänge: der Gjalskerländer, ein kräftiger Haudrauf, und der Geode, ein zwergischer Naturzauberer. Ehrensache, dass wir beide für Sie ausprobieren (siehe Kästen auf den Seiten 22 und 24). Erstmals können wir nun die Gesichtszüge, die Frisur sowie die Größe unseres Abenteurers an-

passen, allerdings gibt's nur wenige Varianten – das Ganze ist eher ein Gimmick. Als sinnvoller erweist sich da der neue Editor, mit dem wir eine vorgefertigte Klassenschablone anpassen, Talentpunkte umverteilen sowie gute und schlechte Eigenschaften à la »weltfremd« (Abzug auf soziale Fertigkeiten wie »Überreden«). **Blick zurück** Dass **Am Fluss der Zeit** 23 Jahre vor dem ersten **Drakensang** spielt und dessen Vorgeschichte erzählt, dürfte sich inzwischen herumgesprochen haben. Dementsprechend tauchen auch im netten Intro-Film zwei Bekannte aus dem Vorgänger auf: Die Jungdiebin Kladdis Schladromir fragt den gealterten Forgrimm nach seinen

**GameStar** Und wann genau kam euch diese Idee?

**Beyreuther** Im Prinzip war das rund einen Monat vor dem Verkaufsstart des ersten Teils. Wir waren mit unserer Arbeit weitgehend fertig, spielten selbst viel, lasen die ersten Testberichte und begannen, uns Gedanken über das nächste Handlungskapitel zu machen. Denn eine Fortsetzung wollten wir in jedem Fall entwickeln. Als sich **Drakensang** auch noch gut verkaufte, wussten wir, dass wir das Geld für eine entsprechend umfangreiche Fortsetzung haben würden. So begannen wir schließlich, die Geschichte zu planen.

**GameStar** Seid ihr dabei anders vorgegangen als beim ersten **Drakensang**? Damals gab's doch einige Probleme ...

**Beyreuther** Oh ja! Beim ersten Mal haben wir die Ge-

schichte von den DSA-Autoren schreiben lassen. Die lieferten 1.000 Seiten Handlung ab, an deren Umsetzung wir uns drei Jahre lang die Zähne ausgebissen haben. Viele Elemente mussten wir streichen, weil sie nicht umsetzbar waren. Bei der Fortsetzung haben wir die Handlung deshalb selbst entworfen. So saßen wir zwei bis drei Wochen lang täglich zusammen und legten zunächst den Rahmen fest, um ihn dann weiter auszuarbeiten, bis hin zu den Nebenquests. Erst danach haben wir uns mit den DSA-Autoren zusammengesetzt und die Geschichte prüfen lassen: Dürfen wir das überhaupt? Stimmen die Eckdaten? Dabei hätten wir's belassen können, allerdings wollten wir diverse Facetten noch mehr stärken. Deshalb haben wir weitere Autoren angeschrieben, etwa Florian Don-Schauen und



**Märchenonkel Forgrimm, Zuhörerin Kladdis:** »Rahmen für die Handlung.«



Als **Geweihter** verbraucht Cuano beim Zaubern keine Astralenergie, sondern Karmapunkte (die bunten Kugeln unter seinem Portrait). Die füllt er wieder auf, indem er seine Diebestalente einsetzt, also etwa Schlösser knackt. Hier setzt er seinen Angriffszauber »Sternenwurf« **1** gegen ein Tentakel-Bossmonster ein. Der Zauber »Sternenstaub« **2** stärkt Verbündete und schwächt Feinde, »Phexens Gunst« **3** erhöht Cuanos Attribute und »Das bessere Angebot« **4** überredet einen menschlichen Gegner zum kurzfristigen Seitenwechsel.



Abenteuern mit ihrem Vater Cuano. Der Zwerg gibt also den Märchenonkel, dessen Erzählungen sich als roter Faden durchs Spiel ziehen. Schön: Wenn wir sterben, stutzt Kladdis: »Aber Forgrimm, das kann doch nicht sein!«, was das alte Kurzbein mit: »Stimmt, wollte nur sehen, ob du zuhörst.« quitiert – und wir laden neu.

**Insel-Einstieg**

Unser Abenteuer beginnt auf einer kleinen Insel, wo wir vor maleischer Abendrot-Kulisse eine Tutorial-Aufgabe absolvieren. Und zwar gemeinsam mit der Jungmatrosin Jannah, die laut Bernd Beyreuther später »wieder auftauchen« soll – eine Romanze?

Außerdem treffen wir drei alte Bekannte aus dem Vorgänger: Forgrimm, Cuano sowie den Adelligen Ardo vom Eberstamm, der am Beginn des ersten **Draken-**

**sang** ermordet wird. In der Haupthandlung von **Am Fluss der Zeit** spielt dieses Trio die tragende Rolle, auch wenn es uns anfangs misstrauisch beäugt. Wenn unser Held herantiefelt, zischelt Cuano: »Achtung, da kommt er schon wieder«, und die Freunde gehen von verschwörerischem Gemunkel zum Smalltalk über Wetter und Bierpreise über. Ein Beispiel dafür, dass Radon Labs die Welt belebt, andere Charaktere reagieren öfter auf unseren Abenteurer. Nach den folgenden Ereignissen (Stichwort: Piratenüberfall) fassen Ardo & Co. dann auch Vertrauen zu unserem Helden.

**Stadt-Belebung**

Die nächste Station unserer Reise ist Nadoret, die zentrale Stadt von **Am Fluss der Zeit**. Im Gegensatz zum ersten **Drakensang** wird Nadoret die einzige große Siedlung

bleiben, sonst besuchen wir bloß Dörfer. Dafür hat Radon Labs die Fachwerk-Gässchen mit mehr Leben gefüllt als in der Vorgängerstadt Ferdok; unter anderem begegnen wir weniger Klone, weil es mehr Bürger-Varianten gibt.

Zudem lauschen wir immer wieder Dialogschnipseln. Auf dem Marktplatz etwa treffen wir zwei Lästermäuler, die über andere Stadtbewohner vom Leder ziehen. Dadurch wirkt die Spielwelt lebendiger, auch wenn die Bürger nach wie vor keinem Tagesablauf folgen und wir kaum besondere Animationen beobachten.

Das gleicht Radon Labs mit stilvollen Schauplätzen aus. Am Hafen von Nadoret etwa thront eine Statue des feisten Barons, am Marktplatz steht der imposante Praios-Tempel, in den Katakomben duellieren sich Gladiatoren in einer Arena (in der wir natürlich mitmischen dürfen), um die Mauern ziehen sich idyllische Wälder. Einige Innen- und Kellerräume wirken zwar etwas dröge, insgesamt hinterlässt die Spielwelt aber einen stimmigen Eindruck.

**Interview mit Bernd Beyreuter Fortsetzung**



**DSA-Autorin Falkenhagen (rechts):** »Facetten weiter ausgearbeitet.«

Lena Falkenhagen. Die haben dann unter anderem weitere Nebenquests geschrieben und beim Lektorat geholfen.

**GameStar** Die Geschichte des DSA-Universums ist aber doch eigentlich schon geschrieben und darf nicht mehr groß verändert werden. Wird es dadurch nicht sehr kompliziert, ein Spiel in der Vergangenheit anzusiedeln?

**Beyreuter** Könnte man glauben, in Wahrheit ist es aber sogar einfacher! Denn das DSA-Universum entwickelt sich ja auch jetzt stetig weiter, zum Beispiel in immer neuen Romanen. Auch wenn wir die Geschichte in der Gegenwart ansiedeln würden, müssten wir uns also mit den Autoren und dem Rest des Universums abstimmen. Und noch dazu mit der Konkurrenz, die ja ebenfalls an einem DSA-Spiel arbeitet [*dem Rollenspiel Demonicon von The Games Compa-*

*ny, Anm. d. Red.*]. In der Vergangenheit ändert sich hingegen nicht mehr allzu viel, man hat einen festeren Rahmen. Gemeinsam mit dem Autor Mark Wachholz spüren wir dann Handlungslücken auf – und füllen sie.

**GameStar** Ihr beschränkt euch also auf eine eher »kleine« Füllgeschichte. Das heißt, dass im zweiten Drakensang keine umwälzenden Ereignisse geschehen können.

**Beyreuter** Und das ist auch gut so! Denn die Handlung des ersten Teils war uns eine Nummer zu hochtrabend. Es gab zahlreiche kleine Handlungsstränge, die viel besser geschrieben und interessanter waren als das zentrale Drachen-Epos – denkt nur an die wundervolle Neisbeck-Geschichte, den Konflikt der Handlungshäuser. Diesmal wollen wir eine Story erzählen, die den Spieler mehr berührt, weil

### Der gute Ton

Die Stadtgespräche sind natürlich vertont, genau wie der komplette Rest des Spiels: Für jeden Spruch, jeden Dialog, jede Zwischensequenz hat der Publisher Dtp exzellente Profisprecher engagiert. Einige Stimmen wiederholen sich zwar, trotzdem ist die Vollvertonung ein gewaltiger Fortschritt. Auch unsere Begleiter melden sich häufiger zu Wort und geben gern mal Kommentare ab. Als wir uns etwa einigen Trollen nähern, murmelt Forgrimm: »Ich habe keine Angst vor jemandem, der größer ist. Allerdings habe ich auch nichts gegen Trolle. Lass uns lieber einen anderen Weg suchen.« Das belebt die Charaktere und stärkt das Gruppengefühl.

### Story-Startschuss

In Nadoret bestreiten wir eine Einführungs-Auftragskette, die von unserer Klasse abhängt. Krieger heuern bei der Stadtwache an, Magier und Fernkämpfer helfen einem Elfen-Einsiedler im nahen Wald. Diese klassenspezifische Grundausbildung erhöht den Wiederspielwert, ist aber kein Vergleich zu den genialen Einstiegs-geschichten von **Dragon Age**.

Direkt nach der Anfangs-Quest treffen wir den Agenten Gerling (alter Bekannter!), der uns um Hilfe bittet: Mit seinen Mitstreitern, der Elfen-Bogenschützin Fayris und dem Menschenmagier Jaakon, sollen wir einen Schmugglerring zerschlagen. So sammeln wir erste Erfahrungen im Gruppenkampf, außerdem gabelt sich die Handlung bald zum ersten Mal. Ohne zu viel verraten zu wollen: Indem wir einem von zwei Pfaden folgen, entscheiden wir uns, ob sich Jaakon oder Fayris unserer Gruppe anschließt. Blöd

## Vergleich mit Dragon Age

### Drakensang: Am Fluss der Zeit

Die idyllische Spielwelt lädt zum Erkunden ein. Zumindest sie offener ist als im Vorgänger, weil man an besuchte Orte zurückkehren kann. Das fördert den Suchdrang nach Nebenaufgaben.



Es gibt »nur« zwei Einstiegs-Quests, dafür wählen Sie später teils zwischen mehreren Lösungswegen. Insgesamt verläuft die Story aber linear, am Ende steht immer dasselbe Ergebnis.

Die im Vorgänger arg blassen Mitstreiter melden sich häufiger zu Wort, bekommen aber keine eigenen Aufträge. Dafür beeinflussen sie manchmal die Lösungswege der Haupthandlung.

Die Aufgaben der Haupthandlung sind bislang abwechslungsreich, auch dank der unterschiedlichen Lösungswege. Zu den ausgefeilten Nebenquests gesellen sich aber auch langweilige.



Abgesehen von der neuen Geweihten-Klasse hat sich wenig getan, wir können uns im Kampf auf eine Handvoll Fähigkeiten beschränken. Allerdings fehlt Radon Labs noch an der Balance.

Am Fluss der Zeit macht alles etwas besser, aber nichts wirklich anders als der Vorgänger. Traditionelle Rollenspieler fühlen sich hier wohl, erleben aber weniger Dramatik als in Dragon Age.

#### Spielwelt

### Dragon Age: Origins

Dragon Age bietet keine offene Spielwelt, sondern vordefinierte »Schlauchlevels«, in denen kaum Entdeckerdrang gefördert wird. Die veraltete Grafik fällt stellenweise unangenehm auf.



#### Handlung

Sechs unterschiedliche Origins-Geschichten leiten die spannende und temporeiche Handlung ein. Fast alles, was der Held tut, wirkt sich auf den Verlauf der Geschichte aus – grandios.

#### Charaktere

Alle KI-Mitstreiter haben Eigenheiten, die nicht nur für witzige Streitereien sorgen, sondern vor allem in Dialogen die eigenen Entscheidungen beeinflussen können – und sollten.

#### Quests

Die story-basierten Aufträge sind packend inszeniert. Anders als in Mass Effect erzählen nun auch die Nebenaufträge durchweg nette Geschichten und lassen sich auf mehrere Arten lösen.



#### Kampfsystem

Dank unterschiedlich zusammengestellter Heldenteams sowie der Vielzahl an Talenten und Spezialisierungen sind die Kämpfe nicht nur taktisch anspruchsvoll, sondern auch dynamisch.

#### Fazit

Dragon Age weckt große Gefühle, bei jeder der dramatischen Story-Entscheidungen fiebern Sie mit. Das sorgt für einen vorbildlichen Wiederspielwert, trotz der linearen Levels.

bekannte Charaktere im Mittelpunkt stehen. Der Held muss doch gar nicht immer die Welt retten. In unserem Fall reicht es schon, wenn er »nur« das Reich rettet. (lacht)

**GameStar** Ihr wollt die Geschichte diesmal auch straffer erzählen, also mit weniger Leerlauf. Woher kam diese Idee?

**Beyreuther** Von euch! (lacht) Ehrlich, natürlich nehmen wir das Feedback der Presse und der Spieler ernst. Und insbesondere das letzte Handlungsdrittel war einfach zu langatmig. Am ersten Drakensang zu arbeiten war, wie ein Klavier zu bauen. Als wir dann das erste Lied darauf spielten, merkten wir, dass vieles schief klang. Für den zweiten Teil ist unser Klavier bereits fertig. Deshalb haben wir mehr Zeit, das Lied zu üben und können die Leute dadurch besser unterhalten.

**GameStar** Habt ihr keine Angst, dass die Spielzeit unter der Straffung leidet? Wer keine Nebenquests absolviert, könnte Am Fluss der Zeit sehr schnell durchspielen.

**Beyreuther** Ich glaube nicht, dass sich die Spieler darüber beschweren werden. Im Gegenteil, die lange Spielzeit des ersten Teils lag ja im Wesentlichen am vielen Leerlauf und den ewigen Laufwegen. Deshalb haben wir ja auch die neue Schnellreise-Funktion eingebaut. Als diese Idee aufkam, befürchteten einige Designer, dass die Spieler dadurch viel zu schnell vorankämen. Ich glaube aber, dass die Schnellreisen sogar ein Grund sind, mehr Zeit in Drakensang zu verbringen. Zum Beispiel, weil man von Händler zu Händler springt, um das Angebot zu vergleichen.

**GameStar** Die Schnellreise-Funktion wirkt allerdings



**Demonicon:** »Wir hätten uns mit der Konkurrenz abstimmen müssen.«



## Der Geode



**Wichtige Talente:** Mit »Kraft der Erde« (links) wirft der Geode Widersacher um, mit »Kräfte der Natur« heilt er die Mitstreiter.



**Typisch Geode:** Der Unterstützer spricht einen Schutzzauber, während die Gruppe kämpft. **Einstiegs-Quest** für Zauberer: Feuerfliegen bekämpfen, Fallen entschärfen, einen gemeingefährlichen Blutwolf jagen.

nur, dass uns das Spiel dies nicht vorab andeutet. Dass wir einen der beiden verlieren, erfahren wir erst, wenn es schon zu spät ist.

Dafür treffen wir neben einem geheimnisvollen Bösewicht, dem Magier Kaltenstein (dessen Name später noch häufiger fällt), auf den ersten Bossgegner, einen Schrottgolem. Der ist empfindlich gegen Hitze, also beharken wir ihn mit Feuerpfeilen (Fayris) oder

Flammenzaubern (Jaakon). Solche Verwundbarkeiten sollen häufiger eine Rolle spielen.

### Schifffahrt

So stolpern wir mitten in die Haupthandlung: Ardo, Forgrimm und Cuano interessieren sich sehr für unsere Erlebnisse, sie suchen nämlich ebenfalls nach Schuttlern, Piraten und ... einer Person, die sie bestohlen hat. Also dürfen

wir das Trio begleiten, und zwar auf einer Schiffsreise entlang des Großen Flusses, an dem Nadoret liegt. Nachdem wir in einer simplen Quest drei Matrosen aufgetrieben haben, setzen wir auch schon die Segel zum nächsten Ziel, der Zollfeste Thurstein.

Vorher könnten wie auch Nadoret nach weiteren Nebenaufträgen durchforsten. Oder die Vergeessene Insel ansteuern, auf die

uns der Zwergenpriester Emeran eingeladen hat. All das geht aber auch später noch, im Gegensatz zum Vorgänger dürfen wir nämlich jederzeit an bereits besuchte Schauplätze zurückkehren. Hierzu sprechen wir einfach den Schiffskapitän an und wählen den gewünschten Ort auf einer Reisekarte. Die Fahrt erleben wir nicht in 3D, stattdessen wandert auf der Flusskarte eine rote



Im Magierturm von Nadoret lösen wir ein **Drehscheiben-Rätsel**, um eine Tür zu öffnen. Dahinter lauern **Feuer-Elementarwesen**, die einem fehlerhaften Experiment entstammen.



## Interview mit Bernd Beyreuter Fortsetzung



**Gut-Böse-Wahl in Fallout 3:** »Im DSA-Regelwerk nicht vorgesehen.«

halbherzig, weil man nur von Reisepunkt zu Reisepunkt springen darf. Dadurch entstehen doch wieder Laufwege.

**Beyreuter** Stimmt, aber das hat leider technische Gründe. In unseren Landschaften liegen zahlreiche Schalter und Skripts, die bestimmte Ereignisse auslösen. Zum Beispiel begegnet man jemandem oder eine Figur wird an eine andere Stelle der Spielwelt teleportiert. Wenn man jederzeit überallhin springen könnte, würde dieses komplexe System doch überhaupt nicht mehr funktionieren.

**GameStar** Das liegt aber auch daran, dass man nun mehr Freiheiten hat. Zum Beispiel kann man jederzeit an bereits besuchte Schauplätze zurückkehren. Bioware macht's genau andersherum: Die Rollenspiele der US-Entwickler werden immer linearer. Welcher Trend ist denn der richtige?

**Beyreuter** Die Linearität ist bestimmt kein Trend, der von den Spielern ausgeht. Denn die wünschen sich doch auch Freiheit und einen hohen Wiederspielwert. Dieses Feedback haben wir nach dem ersten Drakensang aus ganz vielen Mündern gehört. Natürlich freuen sich die Fans auch über Action-Sequenzen, durch die sie wie auf Schienen rasen. Dass Rollenspiele linearer werden, liegt aber vielmehr daran, dass eine offene Spielwelt den Entwicklungsaufwand vervielfacht. Und das schreckt manche Designer ab – aus unterschiedlichen Gründen.

**GameStar** Rollenspiele mit offener Welt bieten dafür häufig dynamische Tag-Nacht-Wechsel. In Drakensang ändert sich die Lichtstimmung lediglich an vorgegebenen Punkten. Wirkt die Welt dadurch nicht weniger lebendig?

## Der Gjalskerländer



**Typisch Gjalskerländer:** Wagemutig stürzt sich der Krieger in den Nahkampf.



**Wichtige Talente:** Per »Verspotten« (links) zieht der Haudrauf Feinde an, in »Raserei« richtet er mehr Schaden an.



**Einstiegs-Quest** für Nahkämpfer: Im nächtlichen Nadoret Räuber und Diebe erledigen, ebenfalls den Blutwolf vertrimmen.

Linie vom Ausgangspunkt zum Ziel. Dabei kommt es nicht zu Zufallskämpfen, ein angenehmer Unterschied zum Vorgänger.

### Gabelgeschichte

Auf der Zollfeste Thurstein verzweigen sich unsere Aufgaben abermals. Zunächst wählen wir, ob wir uns Seite an Seite mit Forgrimm durch die Festung kämpfen oder mit Cuano durch die Ka-

nalisation schleichen (siehe Kasten »Eine Zollfeste, zwei Wege« auf Seite 26). Danach wählen wir, ob wir im Bergfried gegen die Leibwache des Kommandanten antreten oder sie über das Verließ umgehen. Am Ende treten wir gegen einen weiteren Bossgegner an, ein Tentakelmonster (in DSA »Krakenmolch« genannt). Alle Lösungswege sind nett inszeniert, viel häufiger als im Vorgänger

sehen wir Zwischenfilme in der Spielgrafik. Dadurch gewinnt **Am Fluss der Zeit** an Tempo, auch wenn wir bislang keine großen Story-Wendungen erlebt haben.

### Tolle Nebenjobs

Doch damit genug von der Handlung und zu den Nebenmissionen: Neben diversen undramatischen Jagd-, Sammel- und Botengang-Episoden bestreiten wir

auch mehrere spannende Nebenmissionen, die durch Filmschnipsel vorangetrieben werden. Zum Beispiel hetzen wir gemeinsam mit der Stadtwache einen Werwolf durchs nächtliche Nadoret, besiegen in einem harten Kampf ein ganzes Rudel seiner Artgenossen und finden schließlich heraus, dass sich unter seinem Pelz kein Geringerer verbirgt als... pardon, das verraten wir nicht. ▶▶



Vor dem Praios-Tempel von Nadoret stellt unser Heldentrupp ein Rudel **Werwölfe**.



Im Späteren Spielverlauf erkunden wir auch ein verschneites **Piratendorf**.

## Interview mit Bernd Beyreuter Fortsetzung



**Fließende Abenddämmerung (Rissen):** »Würde mehr Arbeit kosten.«

**Beyreuter** Ah, das alte Thema! (*lacht*) Das ist im Wesentlichen eine Frage des Aufwands. Eine Großstadt wie Nadoret glaubwürdig in einen Tag-Nacht-Zyklus zu versetzen, würde uns 50 Prozent mehr Entwicklungszeit kosten. Da müssten Händler ihre Marktstände öffnen und wieder schließen, die Stadttore müssten geöffnet und geschlossen werden, und so weiter. Daraus entstünde eine richtige Weltsimulation, die sicherlich faszinierend wäre. Allerdings wollen wir überhaupt keine realistische Simulation entwickeln, sondern eine packende Geschichte erzählen. Und zwar nach dem Vorbild eines klassischen Papier-Rollenspiels. Wenn man am Tisch spielt, springt man doch auch nicht alle fünf Minuten zwischen Tag und Nacht hin und her. Stattdessen entscheidet der Spielleiter, wann Ta-

geszeiten-Wechsel dramaturgisch sinnvoll sind. Und der Spielleiter von Drakensang sind nun mal – wir Entwickler.

**GameStar** Manche Rollenspiele bieten ein Moralsystem, in dem der Spieler zwischen guten und bösen Lösungswege wählen kann. Reizt euch das nicht auch?

**Beyreuter** Dass es diese Gesinnungswahl in Drakensang nicht gibt, liegt hauptsächlich daran, dass sie im DSA-Regelwerk nicht existiert. Wir könnten die Folgen der guten und bösen Entscheidungen also gar nicht so klar festlegen wie etwa im Dungeons&Dragons-System, auf dem zum Beispiel Baldur's Gate beruht. Nichtsdestotrotz bietet Am Fluss der Zeit hin und wieder mehrere Lösungswege, in denen der Spieler seine Vorlieben ausleben kann. Etwa, wenn er zwischen Kämpfen und Schleichen wählen darf.

## Eine Zollfeste, zwei Wege



Vor der Zollfeste Thurstein streiten Forgrimm und Cuano über den **Angriffsplan**.



Der hitzköpfige Forgrimm möchte einfach mit gezückter Axt in die Festung **stürmen**.



Um die Verteidiger herauszulocken, zerschlagen wir **Bierfässer** auf der Zugbrücke.



Dann kämpfen wir uns durch die vielköpfige **Wächterschar** und durchbrechen Barrikaden.



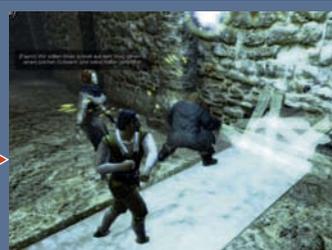
Als listiger Schurke bevorzugt **Cuano** den heimlichen Weg durch die Katakomben der Burg.



Im Gewölbe belauschen wir ein Gespräch zwischen dem Burgherrn und dem Rattenfänger **Ontho**.



Weil Cuano Gewalt verabscheut, **schleichen** wir lieber vorsichtig hinter dem Prügelriesen her.



So gelangen wir zu seiner ... Speisekammer, in der wir einen Verschlag voller **Ratten** zerkloppen.

Eine Nebenquest ist sogar so klasse eingebunden, dass wir sie anfangs für einen Teil der Haupthandlung halten: Am Hafen von Nadoret treffen wir den Zwergen-Gelehrten Emmeran, der den »Flussvater« anbetet, den Schutzgeist des Großen Flusses. Emmeran lädt uns auf die Insel des Vergessens ein, wo er vom Zwist zwischen dem Flussvater und dem Meeresherrn erzählt. Als wir danach beim Tentakelmonster auf der Zollfeste einen Schlüsselstein finden, mit dem Emmeran auf seiner Insel einen uralten Efferd-Tempel öffnet, können wir es kaum erwarten, das Gewölbe zu erforschen. Doch Fehlanzeige, in unserer Vorschauversion ist der Tempel gesperrt.

### Nebendrachen

Dafür präsentiert uns Bernd Beyreuther eine weitere Bossbestie: einen haushohen Wasserdrachen, der zunächst in einem Zwischenfilm um unser Schiff taucht und, nachdem wir in einer Grotte angelegt haben, aus den Fluten bricht und angreift. Auch dieser Gigant entstammt einem optionalen Auftrag. Bernd Beyreuther begründet: »Weil man in den Nebenquests die beste Ausrüstung findet, muss man auch die mächtigsten Gegner bekämpfen.«

Die Hauptmissionen sollen tendenziell einfacher ausfallen, damit man **Am Fluss der Zeit** auch dann durchspielen kann, wenn man in den Nebenaufträgen nicht sämtliche Waffen und Erfahrungs-

punkte abgestaubt hat. Wir hoffen jedoch im Umkehrschluss, dass die Hauptmissionen für fleißige Nebenquest-Absolventen nicht zu anspruchlos werden.

### Sprungreisen

Bei der Suche nach Nebenquests hilft uns die neue Schnellreise-Funktion: Indem wir die Spielwelt erkunden, schalten wir Teleport-Punkte frei, zu denen wir ohne Zeitverlust springen dürfen. Anders als in **Oblivion** oder **Fallout 3** können wir uns jedoch nicht von jedem beliebigen Ort zurückbeamen, sondern müssen zunächst zu einem anderen Reisepunkt wandern – was zwei bis drei Minuten dauern kann. Immerhin verkürzt Radon Labs damit die

teils ewigen Laufwege des Vorgängers, besser als nichts.

### Geweichte Gefechte

Das Kampfsystem hat sich in **Am Fluss der Zeit** nicht gravierend geändert, nach wie vor befehlen wir unser bis zu vierköpfiges Heldenteam bevorzugt im Pausenmodus und brüten darüber, welche Fähigkeit wir wann gegen welchen Gegner einsetzen. Allerdings reicht es bislang auch im zweiten **Drakensang**, wenn wir uns pro Mitstreiter auf zwei bis drei Talente beschränken – mehr brauchen wir nicht. Das mag daran liegen, dass wir nur auf dem mittleren von drei Schwierigkeitsgraden spielen. Zudem hat Radon Labs bis Februar 2010 noch viel Zeit, an der Balance zu feilen.

Wir hoffen, dass die Gefechte auf der höchsten Anspruchsstufe mehr Taktik erfordern, damit auch die neuen Charakterklassen ihre Vorteile ausspielen können: Der zähe Gjalskerländer lenkt Gegner mit seinem Verspotten-Zauber von schwächeren Mitstreitern ab; der Geode unterstützt seine Mitstreiter aus dem Hintergrund, zum Beispiel mit dem Zauber »Sumus Leib«, der die Abwehr aller Gruppenmitglieder stärkt.

Darüber hinaus bringt das zweite **Drakensang** noch eine neue Klasse, die Sie nicht selbst wählen, sondern nur in Ihre Grup-

## Interview mit Bernd Beyreuther Fortsetzung



**Berg Drachensang:** »Hatte gar nichts mit dem Titel Drakensang zu tun.«

**GameStar** Warum heißt Am Fluss der Zeit eigentlich immer noch »Drakensang«? Der Berg Drachensang kommt doch nicht mehr vor.

**Beyreuther** Moment mal, in Baldur's Gate 2 kam die Stadt Baldur's Gate doch auch nicht vor! Zum Titel gibt's aber noch eine witzige Anekdote: Der Name Drachensang hatte ursprünglich gar nichts mit dem Berg zu tun. Stattdessen hatten wir einfach nach einem Titel gesucht, der auch auf Englisch gut klang. Erst danach erfuhren wir aus der DSA-Fangemeinde, dass es einen Gipfel namens Drachensang gab. Daraufhin entschieden wir uns, den Endkampf dorthin zu verlegen. Denn eigentlich sollte der Showdown in einem ganz anderen Gebirge stattfinden, das allerdings längst nicht so gut gepasst hätte, weil es weiter vom Siedlungsgebiet der Zwergen entfernt lag.

**GameStar** Zufälle gibt's! Bernd, vielen Dank für das Gespräch.



Zwischendurch versperren wir **Türen**, um den feindlichen Nachschub abzuschneiden.



Vor dem Burghof kommt es zum Gefecht gegen den riesenhaften Rattenfänger **Ontho**.



Drinnen erwartet uns eine **Ballista**, die allerdings nur sehr träge zielt und feuert.



Wenn wir ausweichen, zerbröseln die Geschosse Türme, auf denen Bogenschützen hocken.



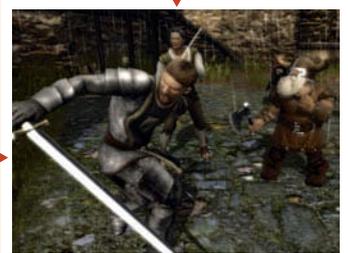
Gemeinsam mit seinem **Kampfhund** jagt Ontho die Nager, wir huschen vorbei.



In der Burg pirschen wir am **Koch** vorbei, der gebannt einen Kampf im Innenhof beobachtet.



Auf den Zinnen schalten wir schließlich **Bogenschützen** aus, die Forgrimm aufs Korn nehmen.



Zum Showdown gegen den **Oberzöllner** sind Cuano und Forgrimm schließlich wieder vereint.

pe aufnehmen dürfen: Der Schurke Cuano kann nämlich nicht nur schleichen und Schlösser knacken, sondern dient im Zweitberuf auch noch als Geweihter des Diebesgottes Phex. Als solcher darf er besondere Zaubersprüche wirken, die »Mirakel«. Mit »Das bessere Angebot« etwa überredet Cuano einen menschlichen Rivalen kurzfristig zum Seitenwechsel. Diese Hexereien verbrauchen keine Astralenergie (das DSA-Gegenstück zu Mana), sondern Karmapunkte. Bis zu vier davon häuft Cuano an, indem er seine Diebestalente einsetzt, also etwa Taschendiebstahl begeht – eine willkommene Abwechslung zum altbekannten Magiesystem.

Neue konventionelle Waffen wird es ebenfalls geben, allen voran die Klingen und Bogen der Elfen. Bernd Beyreuther ver-

spricht, die Beutestücke nun besser über das Spiel zu verteilen: »Im ersten Drakensang konnte man schon am Anfang tolle Ausrüstung finden, die man nie wieder wechseln musste. Das wollen wir diesmal vermeiden.« Mancher Gegenstand entfaltet zudem nur dann seine volle Wirkung, wenn er vom jeweiligen Besitzer getragen wird. Und wieder andere Waffen und Rüstungen lassen sich über Schmiede- und Bogenbau-Rezepte schrittweise aufrüsten.

### Elfen und Schnee

Den eingangs erwähnten Piratenkonflikt lösen wir übrigens nicht kämpferisch, sondern mit Diplomatie. So stapfen wir zum Freibeuter-Lager und verhandeln mit dem (überraschend kultivierten) Kapitän. Doch als wir uns danach durch Sumpfranzen (magisch ver-

wandelte Affenwesen) und Riesen-Hirschkäfer zu den schicken Baumhäusern der Elfen durchkämpfen, unterbricht uns Bernd Beyreuther: »Ihr wolltet doch noch die Schneegebiete sehen, oder?« Da sagen wir nicht Nein!

Gebirgs-Schauplätze wird es im zweiten **Drakensang** nicht geben, deshalb versetzt uns der Projektleiter in ein winterliches Piratendorf am Großen Fluss. Dort haben wir auch Ardo vom Eberstamm dabei, den wir – aufgrund einer unschönen Begebenheit – erst spät als Mitstreiter in unsere Gruppe aufnehmen können. Ardo ist ein talentierter Kämpfer, hat jedoch einen Nach-

teil: Als gebildeter und wohlzogener Blaublüter kann er sich nur schwer verstellen und fällt im rauen Miteinander des Piratendorfs auf wie ein parfümierter Seidenschuh im Ork-Kleiderschrank – dabei wollten wir doch inkognito bleiben! »Dadurch verläuft die Handlung hier ... etwas anders«, orakelt Beyreuther. Notiert: Die Aufgaben ändern sich sogar in Abhängigkeit von der Gruppenzusammensetzung – Hut ab. Und uns wird schon ganz warm ums Heldenherz, wenn wir an all die herrlichen Streitereien und Entscheidungen denken, die aus Ardos mangelnder Schauspielkunst entstehen könnten. **GR**

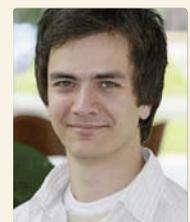


Der Kampf gegen den riesigen **Wasserdrachen** ist lediglich Teil einer Nebenquest.

### Drakensang: Am Fluss der Zeit

► **Angespielt** ► Genre **Rollenspiel** ► Termin **Februar 2010**  
 ► Hersteller **Radon Labs / Dtp** ► Status **zu 75% fertig**

**Michael Graf:** Radon Labs bügelt nicht alle, wohl aber viele Schwachstellen des Vorgängers aus. Ich freue mich besonders, dass meine Mitstreiter endlich an Profil gewinnen. So dramatisch und ausgefeilt wie das komplett auf Handlung und Charaktere getrimmte Dragon Age mag Am Fluss der Zeit vielleicht nicht ausfallen – muss es aber auch nicht. Denn das zweite Drakensang wird das, was schon das erste war: die spielbare Version des klassisch-deutschen Abenteuerromans, ange-reichert mit malerischen Kulissen und schönen Nebengeschichten – nur eben noch ein bisschen besser. Dafür liebe ich's schon jetzt.



micha@gamestar.de

**Potenzial Sehr gut**